

UNIVERSIDADE PAULISTA - UNIP

**A COSTELA DE ADÃO:
a heroína de quadrinhos como
versão do herói**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista - UNIP, para a obtenção do título de Mestre em Comunicação.

GUSTAVO BROCANELLO REGINA

SÃO PAULO

2017

UNIVERSIDADE PAULISTA - UNIP

**A COSTELA DE ADÃO:
a heroína de quadrinhos como versão do herói**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista - UNIP, para a obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Área de Concentração: Comunicação e Cultura
Midiática

Linha de Pesquisa: Contribuições da Mídia
para a Interação entre Grupos Sociais

Orientadora: Profa. Dra. Malena Segura
Contrera

GUSTAVO BROCANELLO REGINA

SÃO PAULO

2017

Regina, Gustavo Brocanello.

A costela de Adão : a heroína de quadrinhos como versão do herói
/Gustavo Brocanello Regina. - 2017.

149 f. : il. color.

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em
Comunicação da Universidade Paulista, São Paulo, 2016.

Área de Concentração: Contribuição da Mídia para a Interação entre
Grupos Sociais.

Orientador: Profa. Dra. Malena Segura Contrera.

1. História em quadrinhos. 2. Heroína. 3. Spin-off. 4. Feminino.
5. Comunicação. 6. Imaginário. I. Contrera. Malena Segura (orientadora). II.

Para Dante e Nina, meus super-heróis!

RESUMO

A dissertação estudou as heroínas derivadas dos heróis masculinos, isto é, as versões femininas de heróis previamente estabelecidos segundo o imaginário cultural arcaico amplamente difundido pelos meios de comunicação. Estas heroínas foram denominadas de heroínas *spin-off*, termo que as caracteriza como um produto criado a partir de um molde pré-existente. Uma vez que elas estão presentes nos quadrinhos e, por consequência, são levadas a outras mídias, e também por terem aumentado em importância e em quantidade nos últimos anos, faz-se necessário compreendê-las. Buscou-se assim mapear os arquétipos presentes nas heroínas *spin-off*, catalogar suas aparições nas narrativas dos quadrinhos e detectar os mitos e arquétipos que ressurgem nelas. Para isto, foi realizado um levantamento quantitativo destas heroínas, relacionando-as cronologicamente com os heróis respectivos que lhes deram origem. Com base nestes dados, foi feita uma análise qualitativa que levou em conta a iconografia das *spin-off*, seu simbolismo, a manifestação de seus poderes e como elas são usadas nas histórias. Concluiu-se que os mitos e arquétipos arcaicos estão muito presentes nestas heroínas, que ainda se encontram presas ao imaginário cultural de raízes judaico-cristãs e greco-romanas.

PALAVRAS-CHAVE

história em quadrinhos; heroína; *spin-off*; feminino; comunicação; imaginário

ABSTRACT

This dissertation studied the heroines derived from male heroes, that is, feminine versions of heroes previously established according to a cultural archaic imaginary system widely spread through the means of communication. These heroines have been called spin-offs, term that defines them as a product created from a previously existent pattern. Since they are present in comic books and consequently are brought to other media, and also because they increased in importance and in quantity in the last years, it becomes necessary to understand them. This research thus tried to map the present archetypes in the spin-off heroines, to catalogue their appearances in comic book narratives and to detect myths and archetypes that reappear in them. In order to do so, the research raised quantitative data of these heroines, relating them chronologically to the respective heroes out of which they came. Based on these data, a qualitative analysis was performed, taking into account the spin-offs's iconography, their symbolism, the manifestation of their powers and how they are used in stories. It was concluded that archaic myths and archetypes are very present in these heroines and that the spin-offs are still strapped inside a cultural imaginary of Jewish-Christian and Greco-Roman roots.

KEYWORDS

comics; heroine; spin-off; feminine; communication; imaginary

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1:	A atriz Camille Clifford	30
Figura 2:	A atriz Camille Clifford e o ator Leslie Stiles	30
Figura 3:	A atriz Camille Clifford	31
Figura 4	A atriz Jean Harlow	31
Figura 5	A garota Gibson, por Charles Dana Gibson	32
Figura 6	A garota Gibson, por Charles Dana Gibson	32
Figura 7	A garota <i>pinup</i> de Gil Elvgren exudando sensualidade	32
Figura 8:	A heroína <i>spin-off</i> Mulher Hulk, por Adam Hughes	32
Figura 9:	Comparação das capas das revistas dos personagens Capitão Marvel e sua <i>spin-off</i> , Capitã Marvel	56
Figura 10:	Comparação das capas das revistas dos personagens Capitão Marvel e sua <i>spin-off</i> , Capitã Marvel	56
Figura 11:	Capturas de imagem do filme “O Homem de Aço” (2013) mostrando as imagens religiosas presentes no filme	66
Figura 12:	Inspirações religiosas para o filme “O Homem de Aço” (2013)	66
Figura 13:	Inspirações religiosas para o filme “O Homem de Aço” (2013)	66
Figura 14:	“A criação de Eva”, 1383, por Bertrand von Minden	79
Figura 15:	“A criação de Eva”, ca 1662, por Carlo Francesco Nuvolone	79
Figura 16:	“Lilith” (2025 a 1790 a.C.), British Museum	84
Figura 17:	“Lilith” (1892) por John Collier	84
Figura 18:	Mickey Mouse e Minnie Mouse	87
Figura 19:	Mickey Mouse e Minnie Mouse	87
Figura 20:	Pato Donald e Margarida	87
Figura 21:	Pato Donald e Margarida	87
Figura 22:	Smurfette	88
Figura 23:	Gargamel decide criar a Smurfette	88
Figura 24:	Mulheres são a minoria nas equipes	115
Figura 25:	Mulheres são a minoria nas equipes	115
Figura 26:	Mulheres são a minoria nas equipes	116
Figura 27:	Mulheres são a minoria nas equipes	116
Figura 28:	“Deus”, (1896) Viktor Vasnetsov	118
Figura 29:	“Paternidade”, (?) Viktor Vasnetsov	118

Figura 30:	“Deus, o Pai”, (1510-17) Cima da Conegliano	118
Figura 31:	“A criação de Adão”, (1512) Miguel Ângelo	118
Figura 32:	Número de heroínas entre 2010 e 2016.	120

LISTA DE TABELAS

Tabela 1:	Heróis que são base para versão feminina	34
Tabela 2:	Heroínas derivadas dos heróis	37
Tabela 3:	Comparação entre os criadores dos heróis e das heroínas	43
Tabela 4:	Comparação entre poderes dos heróis e das heroínas	46
Tabela 5:	Comparação visual entre heróis e heroínas	54
Tabela 6:	Divisão dos poderes das heroínas segundo os regimes noturno e diurno de imagens	60
Tabela 7:	Dinastias de Israel e Judá	82
Tabela 8:	Arquétipos de Lilith e Eva nos quadrinhos e em outras mídias	90
Tabela 9.	Heroínas que fogem do modelo <i>spin-off</i>	99
Tabela 10.	Ações de <i>merchandising</i>	104
Tabela 11.	Masculino e feminino	106

AGRADECIMENTOS

Quando era pequeno, comecei a ler histórias em quadrinhos de heróis individuais, como Batman, Superman, Tintim, Flash Gordon e Spirit. Contudo, elas não me atraíam muito. Gostava muito mais das histórias em equipe, como Liga da Justiça e X-Men e de desenhos animados como Cavaleiros do Zodíaco e Caverna do Dragão, por exemplo.

Nestes enredos, o holofote não ficava fixo em apenas uma personagem, como ocorria nas outras histórias, mas era compartilhado por todos os membros do grupo. Quando um estava por baixo, era ajudado por outro em melhores condições. A personalidade rígida do líder era compensada pelo alívio cômico de um, a raiva do anti-herói equilibrava-se com a inocência de outro. Havia a dinâmica de várias pessoas juntas: seus conflitos e reconciliações, harmonia e distanciamento, alianças, traições e provas de amizade... Também havia mais variedade de poderes e mais possibilidades de aventuras e de enredos originais, isto devido a um maior número de elementos que, por sua vez, fornecia também um maior número de combinações. Tudo tornava para mim os grupos de heróis mais atraentes, mais ricos e mais divertidos do que as aventuras solo. Animações de grande sucesso como “Toy Story”, em cuja história os brinquedos jamais abandonam uns aos outros, mostram-nos como um roteiro pode extrair força do grupo. Os personagens passam juntos por dificuldades e juntos as superam.

Ao contrário do que se pode pensar, um trabalho acadêmico não é o trabalho de um pesquisador isolado com seus livros ruminando um tema. Ele não é um herói solitário, em pé sobre uma gárgula, olhando a cidade. Pelo contrário! Ele não só é um trabalho em equipe, como é um trabalho com diversos autores. Cada conversa é um *insight* e um convite a um novo modo de pensar. Um membro do grupo de pesquisa oferece uma visão original do objeto, pois enxerga possibilidades que o pesquisador, imerso no problema, não vislumbrou.

Em minha trajetória, tive o privilégio de ser acompanhado por uma super equipe de heróis, cada um com grandes habilidades, equipe esta que me ofereceu contribuições valiosíssimas.

A recepção pelos funcionários da universidade sempre foi calorosa, repleta de boa vontade, disposição e simpatia. Em especial, agradeço a Marcelo Rodrigues e

aos demais membros da secretaria e equipe de apoio por toda ajuda, sem a qual não teríamos a mínima estrutura para começar o trabalho. Obrigado à Patrícia Garcia Gosta, pela paciência e prestreza na revisão.

Meus caros colegas, sempre presentes, ajudaram com palavras de estímulo, boas ideias e com a oferta de amizade. Obrigado a Carlos Godoy, Renata Calixto de Toledo, Bruno César dos Santos, Vittor Pontes, Aline Okumura, Juliana Ayres, Sueli Schiavo, Fernanda Leite, Leonardo Torres, Luciano Pessoa e Tatiana Penna.

Agradeço também aos mestres Norval Baitello Junior, Maurício Ribeiro da Silva, Simone Luci Pereira pelos quais o conhecimento sempre passou de forma transparente e abundante.

Particularmente, agradeço à professora Rosamaria Luiza de Melo Rocha, cujas observações e questões inspiradas direcionaram a pesquisa profundamente.

Obrigado ao professor Jorge Miklos, cujo invejável cabedal de habilidades acadêmicas esteve sempre à disposição com boa disposição, gentileza e pensamento positivo.

Agradeço também a todos os pesquisadores, pensadores e cientistas - de diversos locais e épocas - que pavimentaram meu caminho com seus livros e teorias. É impossível não ser tomado por grande humildade pela contribuição mínima deste trabalho diante de todo conhecimento compilado por eles; conhecimento que me moveu e me inspirou a questionar.

Também não teria chegado aqui sem meus amigos queridos e inestimáveis: Flavia Bohone, Luis Vitiritti, Fabiana Holtz, Morgana Campos, Zair Coirano, Marcia Eugenia Cerdeira, Allan Neuwirth, Sean Platter, Joe Ruhnke e Sergio Cruz.

O apoio e amor da minha família foram indispensáveis e sem eles não apenas não teria feito esta pesquisa, como sequer teria me constituído como a pessoa que sou hoje. Obrigado aos meus tios e primos! Obrigado aos meus pais, José Benedito e Ana Cecília, por sempre estarem do meu lado e pelo auxílio, apoio e amor em todas as horas, de todas as formas. Obrigado à minha irmã e companheira, Ana Carolina, pelo maior presente que recebi: sua amizade incondicional, inspiração pelo exemplo, inteligência e conduta. Obrigado ao meu cunhado, Jair, pela amizade, leveza, generosidade e bom humor; obrigado à Isabela de Santis, pelo estímulo mental, sugestões de leitura, pela oferta de pensamentos e, sobretudo, pela amizade. Devo tudo a vocês, minha família!

E, finalmente, um agradecimento especial à Malena Segura Contrera, co-autora deste trabalho. Mais do que uma orientadora, foi um modelo de prodigalidade intelectual e de grandeza humana. Paciente, estimulou-me com o exemplo, dando-me liberdade, mas sem perder-me de vista. Compreensiva, orientou meu pensamento sem impor o seu. Erudita, transmitia conhecimento com modéstia e a leveza de quem muito leu e é capaz de fazer o complexo parecer tão simples. Positiva, via soluções onde eu encontrava problemas. Minha admiração, carinho e respeito são imarcescíveis. Obrigado!

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	1
JUSTIFICATIVA	5
OBJETO E DELIMITAÇÃO DO OBJETO	13
HIPÓTESES E OBJETIVOS	15
METODOLOGIA	16
FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	19
CAPÍTULO 1: MULHER ESPELHO	20
1.1. A origem dos quadrinhos	20
1.2. Surgem as heroínas	26
1.3. As <i>spin-off</i>	33
CAPÍTULO 2: IMITADORAS	61
2.1. Iconografia cristã nas HQs	61
2.2. Imaginário presente nas <i>spin-offs</i>	68
2.3. A vivente	75
2.4. Da noite	80
2.5. Eva e Lilith nos quadrinhos e em outras mídias	86
CAPÍTULO 3: MASCULINO E FEMININO	93
3.1. O mito do herói	93
3.2. As que escapam	99
3.3. Invertendo o modelo	106
CONCLUSÃO	113
REFERÊNCIAS	124
ANEXOS	131

INTRODUÇÃO

O que importa é que vidas não servem como modelo; somente histórias o fazem. E é difícil inventar histórias para servir de modelo. Podemos apenas recontar e viver as histórias que lemos ou ouvimos. Vivemos nossas vidas através de textos. [...] Seja qual for sua forma ou meio, essas histórias nos formaram a nós todas; são o que precisamos usar para criar novas ficções, novas narrativas.

Carolyn Heilbrun¹

A Comunicação possui definições inúmeras, assim como diversas teorias que definem o que é o ato comunicativo. Sejam guiados pelas ideias Pierce, Wiener, Levi ou pelas ideias de Pross, Contrera, Miklos, encontramos um conceito comum com o qual todos os trabalham e sem o qual a comunicação não pode existir: a existência de pelo menos dois indivíduos que trocam um dado, que pode ser uma informação, uma mensagem, uma história, um mito. A partir daí, o foco do estudo pode ser direcionado para o emissor, para o receptor, para a mensagem, para o código, para o signo, para o significante, para o ruído que interfere na recepção, para a estrutura antropológica que molda a troca de informação, para todo o processo histórico e simbólico da comunicação, para o papel do corpo na comunicação, para as diferentes mídias e plataformas utilizadas, para a lógica de mercado como um fator determinante, para os estudos culturais, para a psicologia ou história das religiões, para o meio no qual a mensagem é transmitida, para as partes ou o todo. Todas são visões bastante ricas que, cada uma à sua maneira, contribuem para uma compreensão cada vez melhor de como a comunicação acontece, atendendo a questões e necessidades particulares dos objetivos que investigam.

Seja qual for a epistemologia adotada, ainda permanecemos com a ideia da interação entre indivíduos que contam, ou recontam, um fato ou informação. É uma

¹ HEILBRUN, Carolyn. **Writing a woman's life**. Londres: Women's Press, 1988.

troca que, muitas vezes, foi compreendida como uma espécie de comunhão. Segundo Lelo (2016, p.68),

No que diz respeito à leitura da noção de comunicação pelo prisma da *partilha*, é pertinente retomar a leitura feita em Martino (2001) que, em um texto dedicado a esmiuçar a polissemia de acepções da palavra, a concebe, em sua origem no latim (*communicatio*), como uma *atividade realizada conjuntamente*, e atribui esse primeiro sentido ao vocabulário religioso que a gerou. Segundo esse autor, no cristianismo antigo, em que a vida eclesíastica era pautada por contemplação e isolamento – elementos considerados essenciais para o contato com Deus -, havia duas formas preponderantes de interpretar a conjugação dessas virtudes: de um lado, os anacoretas adotavam uma vida em completa solidão; de outro, os cenobitas se devotavam a uma experiência em comunidade, seja em conventos ou mosteiros (que também eram conhecidos como cenóbios, o que, em uma tradução livre, significaria *lugar onde se vive em comum*). Nos mosteiros dos cenobitas desponta uma prática que foi nomeada como *communicatio*, que seria o ato de *tomar a refeição* da noite em comum, “cuja peculiaridade evidentemente não recai sobre a banalidade do ato de ‘comer’, mas de fazê-lo ‘juntamente com outros’, reunindo então aqueles que se encontravam isolados” (MARTINO, 2001, p.13). O propósito dessa prática era o de romper o isolamento em que viviam os monges e sua originalidade impunha que uma nova palavra fosse forjada para exprimir o ato.

Tendo em mente a representação da comunicação como este jantar simbólico no qual existe esta troca, cabe perguntar como as mulheres participam desta comunhão. Elas apenas servem o alimento ou elas acabaram por se tornar o alimento, devoradas por uma cultura patriarcal? Elas têm o direito de sentar-se à mesa? E, uma vez à mesa, podem contar suas próprias histórias ou apenas reproduzem uma fala masculina?

Com a proeminência das histórias em quadrinhos nos meios de comunicação, detecta-se empiricamente sua força crescente ao ponto que chegam a extrapolar as páginas onde são concebidas e extravazam suas vozes para outras mídias: seriados, animações em série para televisão, animações longa metragens, filmes hollywoodianos como mega produções, além de uma lista bastante considerável de produtos comercializáveis.

Quando pensamos nas etapas de produção de uma história, que passa do roteirista, desenhista, arte-finalista, colorista, letrista, editor, investidor, distribuidor e consumidor, é bastante pertinente perguntar onde está a mulher? Ela participa deste

ciclo e, caso sim, em que grau? Ainda que esta pergunta seja de fundamental importância, ela não é contemplada nesta pesquisa devido às restrições do objeto. Fica, entretanto, um convite para futuras pesquisas sobre a participação da mulher na produção das histórias. Contudo, o que se buscou compreender aqui foi *o que se comunica nestas mídias? Partindo da questão do que se fala sobre as mulheres chegou-se ao cerne da pesquisa: o que se fala sobre as heroínas? Como elas são representadas? Qual o papel do feminino nas histórias em quadrinhos? Ele é criado livre de amarras simbólicas ou de ideologias? Questiona a cultura onde está inserido ou reforça noções preexistentes?*

Sentadas à mesa, as mulheres podem falar? Esta é a principal pergunta que move Gayatri Chakravorty Spivak²: pode um subalterno falar? Ou, nas palavras de Carolyn Heilbrun, quais são as histórias que moldam as mulheres e que permitem que vivam suas vidas? Histórias que formam o feminino e que, muitas vezes, são até mais importante que as vidas vividas, pois as histórias constituem modelos mimetizados e reproduzidos ao longo do tempo. Deste modo, podemos compreender a comunicação não apenas como troca de uma mensagem ou de informações, mas também como narrativas e ficções que criam vidas, geram a percepção do outro e a percepção de si mesmo.

Talvez seja importante mencionar que, apesar destas páginas comporem uma pesquisa acadêmica, uma questão político-social orbitou o texto deste o principio e que surgiu entre colegas e companheiros de pesquisa: por que um homem estaria falando pelas mulheres? Não seria isto uma apropriação da voz feminina?

Este trabalho não se propõe a falar *pelas* mulheres, ou *para* as mulheres ou *das* mulheres, mas sim falar *com* as mulheres. Não apenas às mulheres, mas a todos que tenham interesse em questionar e enveredar-se pelo tema. E o pensamento científico, independente do gênero, busca compreender, botar em cheque conceitos e propor outros, sendo válido a todos que questionem e investiguem todos os temas. Ciente dos privilégios de gênero que usufrui na sociedade, o autor buscou não roubar as vozes das mulheres. Desejou fugir de um discurso vertical e assimétrico. Pelo contrário, a intenção foi estudar o que era dito sobre as mulheres e escutá-las, para que pudesse, com respeito e celebração às diferenças, explorar uma questão que o movia em um diálogo horizontal. Deste

² SPIVAK, Gayatri Chakravorty. **Pode o subalterno falar?** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.

modo, problematizaram-se narrativas com as quais o autor se deparou nos anos como consumidor de histórias em quadrinhos e, posteriormente, como parte criativa das mesmas, atuante no mercado. Nesse sentido, a experiência profissional deste pesquisador no terreno da ilustração de revistas comerciais sobre heróis e heroínas agregou à pesquisa uma experiência prática com o *métier* e com a lógica de produção, com todas suas sutilezas e processos, que por vezes escapam às pesquisas sobre o tema.

Esta dissertação, encarada como um primeiro passo em um tema até então inexplorado, pode - e deve - ser questionada, revisada, ampliada por trabalhos futuros vindos da própria voz feminina, de modo a pavimentar um caminho para narrativas mais inclusivas e para que se multipliquem as diferentes vozes que contam as histórias.

JUSTIFICATIVA

A produção acadêmica sobre histórias em quadrinhos, antes mais voltada à pedagogia, tendia a ver este meio de comunicação como uma iniciação à leitura que em breve deveria ser abandonado em busca de materiais mais adultos e maior qualidade e profundidade³. Como afirmam Vergueiro e D'Oliveira (2009, p.5), “as histórias em quadrinhos ocuparam durante muito tempo o espaço reservado a formas menos ‘sérias’ de literatura”. Entretanto, maiores investimentos empresariais, como a aquisição da empresa de quadrinhos Marvel Comics pela Walt Disney Co., em 31 de agosto de 2009, no valor de U\$ 4 bilhões⁴, revelam uma mudança. Um mercado que antes era visto como infantil, marginal ou voltado para um público assaz específico, abre-se diante de possibilidades em desdobramentos cinematográficos e em séries⁵ e ações de marketing lucrativas e mega eventos que carregam centenas de milhares de fãs⁶.

Portanto, não é surpreendente que as atenções voltadas aos quadrinhos no mundo artístico e comercial encontrem um reflexo dentro da academia.

A realocação destas [histórias em quadrinhos] no panorama da discussão estética atual provoca uma reconfiguração dos discursos das belas artes e seus cânones. [...] O aumento do número de trabalhos sobre histórias em quadrinhos na academia (VERGUEIRO; SANTOS, 2009) e até mesmo seu emprego em exames de admissão para as diversas universidades brasileiras são provas do estabelecimento da linguagem como forma de compreender o real (VERGUEIRO, D'OLIVEIRA, 2009, p.14).

³ KEMEL, Cláudia, DE LA ROCQUE, Lúcia. **Quadrinhos como recurso didático em tópicos de biociências e saúde**. Enseñanza de las ciencias, Número extra, VII Congreso, 2005.

ALVES, José Moisés. **Histórias em quadrinhos e educação infantil**. Psicologia: Ciência e Profissão, vol.21, n.3, p.2-9, 2001. Disponível em:

<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-98932001000300002&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 04/fev/2016

PESSOA, Alberto Ricardo. **Quadrinhos na educação: uma proposta didática na educação básica**. Dissertação de Mestrado – Instituto de Artes de São Paulo – Universidade Estadual Paulista. São Paulo, 2006.

⁴ Redação UOL. **Disney anuncia compra da Marvel por US\$ 4 bilhões**. Disponível em:

<<http://entretenimento.uol.com.br/ultnot/2009/08/31/ult4326u1395.jhtm>> Acesso em 03/fev/2016

⁵ DELCOLLI, Caio. **15 séries de TV baseadas em quadrinhos de super-heróis para você assistir (VÍDEOS)**. Disponível em:

<http://www.brasilpost.com.br/2015/02/07/series-quadrinhos_n_6614160.html> Acesso 03/fev/2016

⁶ MENDES, Leticia. **Comic Con Experience começa em SP e fãs elegem atrações favoritas**. Disponível em:

<<http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2015/12/comic-con-experience-comeca-em-sp-e-fas-elegem-atracoes-favoritas.html>> Acesso em 03/fev/2016

A partir desta mudança de pensamento, pode-se afirmar que o

discurso dos quadrinhos se 'qualifica', obtém 'competência' para ser usado como mediador de realidades, na medida em que é visto pelo pesquisador como fonte primária, assim como corre com a produção de outras linguagens (a fotografia, a telenovela, o romance). [...] O movimento de realocação de saberes e o estabelecimento de discursos nos permitem descobrir muito a respeito do que as sociedades entendem por ciência, seus sistemas de crenças e relações de poder (VERGUEIRO, D'OLIVEIRA, 2009, p.14)

Os quadrinhos, então, conquistaram seu espaço como meio de comunicação significativo nos dias de hoje. Possuem grande influência no imaginário, não apenas dos fãs, mas também no imaginário social. Isso lhe atribui a capacidade de agir como espelho mimético, ou seja, evocar a mimese. Segundo Soares e Oliveira Jr (2014, p.1-2):

O conceito de mimese é antigo, segundo o autor Michael Potolsky, seu uso pode ser encontrado no quinto século antes de Cristo, mas era um uso raro, até que Platão adotou o termo no século seguinte (POTOLSKY, 2006, p. 16). A partir de então as definições do termo variaram de acordo com disputas teóricas ao longo da história da arte. Entretanto, Potolsky traz a definição da raiz etimológica do termo: "Mimesis derives from the root *mimos*, a noun designating both a person who imitates (compare the English word 'mime') and a specific genre of performance based on the imitation of stereotypical character traits (POTOLSKY, 2006, p. 16).

Christoph Wulf, trabalhando o conceito de mimese, também afirma que ela não é mero espelhamento social, mas, por meio de um processo de retroalimentação, cria novos comportamentos. A mimese ocorre pelo conteúdo simbólico e arquetípico arcaico presente nos enredos e nas imagens e pela superexposição pelas ações conjuntas de marketing (quadrinhos, produtos, filmes e séries). Gebauer e Wulf (apud Soares e Oliveira Jr, 2014, p.4), ao analisar Benjamin, trabalham o conceito de mimese como um processo antropológico, presente em todo ser humano, cuja imitação começa desde a infância:

O corpo humano servia originalmente para produzir semelhanças na dança, no gesto, na fala e na imaginação. Nesse processo, representação e expressão surgiram como dois aspectos da mimese ligados um ao outro, e inseparáveis. A repressão sucessiva de relações miméticas com o mundo, com o outro e consigo mesmo conduziu a uma perda da semelhança sensível. Partes da relação

mimética com o mundo foram cedidas à escrita e à linguagem, como arquivo de semelhanças não-sensíveis. Estas partes podem ser decifradas e reanimadas na leitura e na escrita com ajuda da força mimética à disposição do homem. Em processos deste tipo, que se dão também no encontro da criança com seu meio ambiente (representado na “infância berlinense”), correspondências não-sensíveis entre objetos, seus significados e o seu passado são apreendidas como em um relampejar. É marcante na concepção de Benjamim que a mimese compreende muito mais que uma semiótica: ela é tomada muito mais como uma capacidade antropológica fundamental (GEBAUER & WULF, 2004, p. 33, 34).

Beiras et al. (2007, p.62) nos trazem um exemplo deste fenômeno ao analisar como a imagem corporal masculina é influenciada, desde muito cedo, pelas histórias em quadrinhos:

Ao mesmo tempo refletindo e construindo realidades, as Histórias em Quadrinhos de super-heróis ganham vida na imaginação de seus leitores, estabelecendo fortes ligações com o mundo cotidiano destes. [...] Segundo padrões normativos da atualidade, músculos são indicativos de masculinidade (Glassner, 1989), atestando um ideal de força e virilidade, potencializado pela mídia sobre o imaginário de jovens homens.⁷

Os autores, após uma análise voltada especificamente para os super-heróis (em especial Batman e Superman), propõe que a representação de corpos atléticos nas páginas de quadrinhos poderiam ser uma das origens do padrão físico perfeito masculino:

A exposição às HQs de super-heróis pode, presumivelmente, imprimir sobre a constituição dos sujeitos ideologias e padrões de conduta. Entretanto, não é possível afirmar categoricamente que exista uma relação direta entre aquilo que alguém consome e aquilo que alguém se torna. Portanto, embora seja possível supor relações de influência recíproca entre as HQs de super-heróis e os modelos de masculinidades atuantes no imaginário masculino, pesquisas específicas se fazem necessárias para a investigação de tais relações (BEIRAS, et al. 2007, p.66).

⁷ Conforme será explicado no Capítulo 2, os super heróis passam a ter publicações mais frequentes e de mais circulação na Segunda Guerra Mundial, com ideais nacionalistas nos enredos e na aparência e exaltação da masculinidade. Entretanto, podemos notar um protótipo do herói viril em Popeye, criado por Elzie Crisler Segar, com sua primeira publicação em 19 de dezembro de 1919, no *New York Journal*. O personagem de braços musculosos é um marinheiro, isto é, também é uma figura voltada para a guerra e o combate. Ao comer espinafre, torna-se incrivelmente forte. Popeye também passava a mensagem de alimentação saudável às crianças: comer espinafre as tornaria fortes.

Um ponto interessante da conclusão dos autores é que eles não centralizam a origem da imagem corporal nas histórias em quadrinhos. Como nesta presente pesquisa, há hipótese de que esta seja uma dentre várias influências em um complexo oceano de referências. Contudo, explorar o potencial mimético dos quadrinhos torna-se de considerável valia quando pensa-se que o consumo começa quando o leitor está em uma idade bastante permeável. Também frisamos que o universo histórico da ação dos quadrinhos, conforme veremos no Capítulo 1, ocorre principalmente nos Estados Unidos e nos países para os quais eles exportam suas histórias. Ainda que exista diálogo e ressignificações recíprocas entre quadrinhos europeus e asiáticos, que a pesquisa menciona quando relevante, o objeto desta pesquisa não tenciona uma análise profunda dos mangás, que merecem um estudo próprio.

Este processo de imitação é potencializado pela indústria cultural e, de acordo com Edgar Morin, pelos aspectos simbólicos da cultura de massas do século XX e suas imbricações com a realidade, que acaba tendo fim econômico:

A partir da década de 1930 delineiam-se nitidamente as linhas de força que orientam o imaginário em direção ao realismo e que estimulam a identificação do espectador ou leitor com o herói. [...] No próprio domínio da imprensa infantil, esse grande reino dos sonhos projetivos, os cavaleiros lendários assumem a condição de aviadores arrojados, as antigas narrações fabulosas se introduzem em parte na nova epopeia de antecipação, o onirismo se mistura intimamente com a técnica; além disso, os fermentos de identificação estão em ação: Tintin é um *super boy* realista que fixa sobre si a identificação do leitor de 10 anos (MORIN, 2011, p. 83).

O processo cultural de mimese é intensificado pelas “incitações interessadas da publicidade onipresente.”⁸ Assim, a cultura de massas, apropriando-se das histórias em quadrinhos, produz uma “infinidade de *stimuli*, de incitações, que desenvolvem ou criam invejas, desejos, necessidades. [...] É o estágio no qual se dá uma osmose multiforme entre a publicidade e a cultura de massa⁹”. Morin (2011, p.102) aprofunda sua análise quando afirma que “já em 1930, os *Payne Fund Studies* verificavam que os jovens americanos encontravam no comportamento dos heróis de filme de ação não apenas incitações ao sonho, mas também modelos de

⁸ MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX: espírito do tempo 1 - neurose**. 10ª edição, Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2011, p.97.

⁹ Ibid, p.97.

conduta”. Torna-se mais compreensível o porquê do processo mimético gerado pelos quadrinhos quando contemplamos a extensão do quanto eles são apresentados ao público, uma vez que “dos 8 aos 16 anos, cada criança americana absorve um mínimo de 18 mil imagens de golpes, ferimentos, estrangulamentos, torturas, só nos *comic books*, segundo G. Legman” (MORIN, 2011, p.108). São imagens que, em um momento de relaxamento e entretenimento, penetram no imaginário.

Eco (1979, p.246-248) vem a reforçar ainda mais a mimese proporcionada pelos super heróis de quadrinhos:

O herói dotado de poderes superiores aos do homem comum é uma constante da imaginação popular, de Hércules a Siegfried, de Roldão a Pantagruel e até a Peter Pan. Frequentemente, a virtude do herói se humaniza, e seus poderes, ao invés de sobrenaturais, são a alta realização de um poder natural. [...] O herói positivo deve encarnar, além de todo limite pensável, as exigências de poder que o cidadão comum nutre e não pode satisfazer. O Superman é o mito típico de tal gênero de leitores. [...] De fato, Clark Kent personaliza, de modo bastante típico, o leitor médio torturado por complexos e desprezado pelos seus semelhantes; através de um óbvio processo de identificação.

O universo dos quadrinhos penetra na imaginação não unicamente pelo *merchandising*, entretenimento ou super-exposição. Ele também movimentava conteúdos arquetípicos e simbólicos em suas narrativas e nas construções visuais dos personagens. De acordo com Messias e Helal (2011, p.6):

A cultura de massa atualmente é o grande catalisador e reformulador desses mitos. Ao contrário das críticas daqueles que foram chamados de apocalípticos por Umberto Eco, sobre o caráter alienante e homogeneizador da cultura de massa, os meios de comunicação também são repositórios culturais: reunindo e propagando os atributos mais elementares das sociedades em que estão inseridos.

A presente pesquisa não se propõe a discutir se os quadrinhos são ou não alienantes, tampouco defender ou refutar sua qualidade artística e literária. Interessantes que sejam, estes são temas que exigem para si um estudo próprio e fogem do recorte definido. Aqui busca-se compreender como as heroínas que são versões de personagens masculinos são representadas nas histórias em quadrinhos e que imaginário comportam. Conforme apresentados em exemplos anteriores, o

mecanismo de mimese e a relevância acadêmica das histórias em quadrinhos justificam a escolha do tema. Dos Santos (2010, p.1) nos diz que

Como produções da Indústria Cultura/Cultura de Massa, as Histórias em Quadrinhos (HQ's) são, em grande medida, uma expressão do imaginário e podem servir, como resposta [sic] a anseios e expectativas coletivas ou como modelos ideológicos e comportamentais, tanto em suas expressões textuais quanto em suas seqüências narrativas em imagens. “Historicamente, além de reproduzirem as contribuições pictóricas, estéticas e literárias advindas das mais diferentes épocas”, os quadrinhos descrevem de maneira desconcertante a realidade social, psicológica e política que os interpenetram, transmitindo ao leitor conceitos, modos de vida, visões de mundo, etc.

Scott (1995) também nos fornece ferramentas para estudar o feminino quando afirma que o gênero é um elemento constitutivo de relações sociais baseadas nas diferenças percebidas entre os sexos e a forma primeira de dar significado às relações de poder. Se os heróis são objeto de imitação pelo público leitor, as heroínas também fariam parte deste processo e existiram relações hierárquicas de poder que definiriam seus papéis? De onde e por quê surgiu o fenômeno das heroínas versões de heróis preexistentes?

As histórias em quadrinhos são uma forma de reorganizar e disseminar o simbólico e são capazes de capturar a imaginação quando se está relaxado, especialmente crianças em fase permeável, quando estão desenvolvendo seus modelos de identificação. O crescimento da produção de filmes de heróis e do mercado de quadrinhos também comprovam a quase onipresença destas narrativas no cotidiano: não necessariamente a presença física e material dos gibis em todos os lugares, mas sim o espraiamento destas histórias em diversos canais, tais como televisão, canais de série online, produtos escolares, moda e acessórios, trilhas sonoras, objetos de decoração e utensílios para o lar, bonecos, itens colecionáveis, apenas para mencionar alguns. Desta forma, vemos que as narrativas dos quadrinhos são uma forma de comunicação de fácil acesso e disponibilidade ao público.

Até o momento, foram realizados diversos estudos referentes às heroínas, à sua sexualização (ou não), o modo como é representada e incorporada pelo público, sua papel no feminismo e outros temas por diversos acadêmicos. Ruth Beerman em “*The body unbound: empowered, heorism and body image*” (2012), detecta que

heróis evoluem e tornam-se mais fortes conforme salvam mais e mais pessoas, enquanto as heroínas, mesmo com o passar do tempo, tornam-se mais vulneráveis. Ediliane Boff, em “De Maria à Madalena: representações femininas nas histórias em quadrinhos” (2014), destaca as construções das personagens femininas em dois momentos: a partir da perspectiva de autores homens, depois, a partir da perspectiva de autoras mulheres.

Nírcia Borges-Teixeira e Jussara Jurach (2008), estudam a heroína de mangá *shoujo*, estilo confeccionado especialmente para o público feminino, detectando que as representações ainda encontram-se circunscritas a padrões de beleza e magreza e que o maior desejo das personagens é encontrar um parceiro masculino. Daiany Dantas, “Sexo, mentiras e HQ: representação e auto-representação das mulheres nos quadrinhos” (2006), analisa a produção de mulheres cartunistas e a forma como elas representam as personagens femininas, que através da ironia e representação de corpos não convencionais, questionam padrões impostos e trabalham com uma ambivalência. Gelson Weschenfelder, em “As super-heroínas como instrumento de gênero nas histórias em quadrinhos (HQ’s)” (2012), nota um reflexo entre o papel secundário que a mulher ocupa socialmente e seu papel secundário inicial nas histórias em quadrinhos, colocada em posição inferior. Segundo ele, as primeiras heroínas mais fortes surgiram a partir de 1940, coincidindo com os movimentos de direitos civis e liberação feminina.

Nádia Senna, autora de “Deusas de papel: a trajetória feminina na HQ do ocidente” (1999), discute a trajetória feminina nos quadrinhos ocidentais e sua representação no século XX. Para ela, a imagem da heroína é produto da visão masculina, cunhada segundo arquétipos e estereótipos facilmente identificáveis. Estão representadas em papéis de “mãe, filha, companheira, namorada, amante, profissional e cidadã” (SENNA, 1999, p.313). Sávio Lima, “A história oculta das Mulheres-Maravilha de Bana-Mighdall: um estudo de África e gênero”, (2015), estuda a Mulher Maravilha para compreender sua construção histórica e esmiuçar os arquétipos e estereótipos femininos. Já Kristen Race, “*Batwoman and Catwoman: treatment of women in DC Comics*” (2013), nota uma discrepância entre os avanços sociais e políticos do feminismo e tratamento cada vez mais violento a que estão sujeitas as heroínas da DC Comics.

Antonio Saggese, autor de “Imaginando a mulher: *pinup*, da *chérètte* à *playmate*” (2008), realiza grande esforço de compilação de representações femininas

por imagens, desde o imaginário erótico da sociedade de consumo ao modo como é tratada como mercadoria pela nudez na fotografia, cinema, ilustração e *cartoons*. Aline dos Santos, “O universo feminino nas histórias em quadrinhos” (2010), situa a presença feminina nos quadrinhos, detectando inicialmente seus papéis como namoradas, mães e garotas para, posteriormente, ecoarem os progressos dos movimentos feministas, adquirindo relativa liberação. Selma Oliveira aborda o tema repetidas vezes, em “O jogo das curvas” de 2002 e “Sei que sou bonita e gostosa”, de 2003. Nos artigos, ela busca identificar os modelos recorrentes de heroínas nos quadrinhos de modo a compreender as construções de seus corpos e, também, examinar modelos binários de representação feminina a partir das *bad girls* (as garotas más e sensuais).

Kelli Melo e Maria Ribeiro, em “Vilãs, mocinhas ou heroínas: linguagem do corpo feminino nos quadrinhos” (2015), mostram que papéis secundários são impostos às mulheres e que em poucas histórias têm a oportunidade de assumir o papel de heroína por sagacidade ou inteligência. Os estudos prosseguem, tendo, entre eles, as contribuições de Dantas (2006), Nogueira (2010, 2012) Torres & Gawryszewski (2009), entre outros.

Contudo, ainda não se estudou as super-heroínas como uma versão de um herói masculino, o que confere caráter de ineditismo à presente pesquisa. Buscou-se, então, realizar um primeiro esforço de levantamento, pesquisa em fontes primárias, compilação de dados, catalogação e interpretação de dados de um fenômeno que não apenas manteve-se constante nas últimas 8 décadas, mas que apresenta um *momentum* crescente.

OBJETO E DELIMITAÇÃO DO OBJETO

Estudar heroínas nas histórias em quadrinhos torna-se impraticável sem um recorte adequado, tamanha é a extensão do universo dos *comics*. Optou-se pelo estudo das heroínas dos quadrinhos de super-heróis norte-americanos, devido a sua grande popularidade e frequência na mídia. E, dentro do grupo de heroínas, apenas aquelas caracterizadas como *spin-offs*. O recorte segue o seguinte esquema:

- Histórias em quadrinhos (HQs)
 - HQs americanas
 - HQs americanas de super-heróis
 - Heroínas
 - Heroínas *spin-offs* de heróis

O termo em inglês *spin-off*, literalmente traduzido como “desfiar”, foi adotado na pesquisa devido ao uso difundido pelos leitores e pelo sentido que expressa. Segundo o dicionário, vem da língua inglesa por volta de 1950 e compreende vários significados:

1. *econ* distribuição, por uma empresa a seus acionistas, de bens específicos, esp. ações de outra companhia
2. *econ* nova empresa criada por tal distribuição, ou subsidiária transformada em companhia com razão social própria através do processo de desmembramento de corporações
3. qualquer produto colateral; derivado
4. *lit tv* algo que se inspira em trabalho anterior ou lhe dá prosseguimento, esp. programa de TV ou obra literária que expande um papel de personagem secundária (HOUAISS, VILLAR, 2001, p.2616)

A noção que a pesquisa adota é a dos itens 3 e 4: a heroína *spin-off* como uma personagem derivada de um herói e que, com ou sem sucesso, tem seu papel ampliado nas histórias. Conforme explanado no item “Justificativa”, a questão das heroínas *spin-off*, a heroína como versão do herói, ainda não foi problematizada em outros trabalhos.

É interessante notar que a própria palavra “heroína” é derivada a palavra “herói”, o mesmo ocorrendo, por exemplo, em inglês (*hero - heroine*) e em alemão (*Held - Heldin*). O feminino é definido como um sufixo do masculino. Cabe, então, a

pergunta: a heroína é um sufixo masculino e o modo com qual pensamos o arquétipo do herói é masculino?

A pesquisa não trabalhou com um recorte temporal, isto é, estudou heroínas *spin-off* de apenas uma determinada época. Foi realizado um grande esforço de levantamento para compreender quais eram as heroínas e, posteriormente, para analisar todas as heroínas que fomos capazes de encontrar nesta pesquisa.

É importante ressaltar que foram descartados desta pesquisa personagens que são irmãos gêmeos de sexos opostos criados simultaneamente, como Estrela Polar e Aurora, Zan e Jayna (os Supergêmeos), entre outros. O estudo de gêmeos implica em outras relações simbólicas não presentes na relação da heroína como produto colateral. Contudo, personagens como He-Man e She-Ra ou Professor X e Cassandra Nova, também caracterizados como gêmeos por roteiristas, entram neste recorte, uma vez que as irmãs foram criadas muito depois, como *spin-offs*. Chamá-las irmãs gêmeas foi uma solução editorial para incluí-las de forma mais orgânica nos cânones dos personagens, geralmente com uma aura de mistério por uma irmã desaparecida que regressa com alguma missão para o herói.

HIPÓTESES E OBJETIVOS

Esta pesquisa parte da constatação de que as heroínas *spin-off* possuem um lugar garantido na indústria e no imaginário dos quadrinhos. Esta constatação foi o fruto do trabalho de conclusão de curso para o curso de pós-graduação *lato sensu*, o MBC (*Master in Business Communication*) em Comunicação e Mídias Sociais, realizado na UNIP, Universidade Paulista, em São Paulo, entre 2014 e 2015. Naquele trabalho, foram levantadas 27 heroínas desta categoria. A partir desse dado inicial, a pesquisa foi ampliada e aprofundada. Dando continuidade à pesquisa iniciada em 2014, um trabalho *strictu sensu* permite, a partir daqueles dados iniciais, fazer uma reflexão mais qualitativa sobre a questão.

A metodologia do trabalho valeu-se de três hipóteses que nortearam a pesquisa e que se ajustam aos objetivos a serem alcançados:

- 1) As heroínas *spin-off* das histórias em quadrinhos são reféns de um modelo de pensamento de origem judaico-cristã (com forte influência greco-romana). Este modelo é um modelo religioso e mitológico patriarcal que cria uma série de impedimentos para a autonomia das heroínas nos enredos.
- 2) Este modelo de pensamento patriarcal propaga ainda hoje os arquétipos de Eva (submissão feminina e a mulher como uma versão masculina) e de Lilith (a mulher que não se submete e é apagada da história).
- 3) Há uma grande dificuldade em inverter e romper com este modelo religioso presente no imaginário e divulgado pelos meios de comunicação de massa.

METODOLOGIA

A metodologia deste trabalho adotou o pensamento do filósofo hermenêutico alemão Hans-Georg Gadamer, que alerta para o problema de começar uma pesquisa com pressupostos teóricos muito rígidos:

Quem procura compreender está sujeito a errar por causa das opiniões prévias, que não se confirmam nas coisas elas mesmas. Dessa forma, a constante tarefa do compreender consiste em elaborar projetos corretos, adequados às coisas, isto é, ousar hipóteses que só devem ser confirmadas nas “coisas elas mesmas”. (GADAMER, 2002, p.75)

Isto é, ir ao encontro do objeto com muitos conceitos é correr o risco de sufocá-lo. Para ele, seria ideal dar um passo para trás e deixar que o objeto fale por si próprio, ver o que dizem as “coisas elas mesmas”. Ou, nas palavras do autor, o pesquisador deve lembrar que “sua primeira, única e última tarefa é de não se deixar guiar, na posição prévia, visão prévia e concepção prévia, por conceitos ingênuos e ‘chutes’” (GADAMER, 2002, p.74). Após a realização de um projeto investigativo acadêmico, este deve passar por revisões constantes, uma vez que “quem procura compreender está sujeito a errar por causa das opiniões prévias”.¹⁰

O historiador de arte Jorge Coli assume posição análoga ao sugerir em seu livro de metodologia de estudos que o pesquisador abra mão de classificações, de “parâmetros seguros e confortáveis, mas profundamente limitados”¹¹. Selecionar, organizar e categorizar o objeto de estudo segundo determinada corrente teórica seria abrir mão da complexidade e das surpresas que poderiam advir. Coli (2005, p.11) reitera: “Seja como for, diante de qualquer obra, o olhar que interroga é sempre mais fecundo do que o conceito que define. Vale mais, portanto, colocar de lado as noções e interrogar as obras. É evidentemente mais difícil.”

Gadamer, além de frisar a necessidade de permitir que o objeto fale por si só, também aponta para a impossibilidade do pesquisador de adotar uma postura totalmente imparcial:

¹⁰ GADAMER, Hans-Georg. **Verdade e método II: complementos e índice**. Petrópolis, Vozes: 2002, p.75

¹¹ COLI, Jorge. **Como estudar a arte brasileira no século XIX?** 1ª edição, São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005, p.12

Quem quiser compreender um texto está, ao contrário, disposto a deixar que ele diga alguma coisa. [...] Essa receptividade não pressupõe, no entanto, uma “neutralidade” quanto à coisa, nem um anulamento de si mesmo, incluindo a apropriação seletiva das próprias opiniões e preconceitos. Há que se ter consciência dos próprios pressupostos a fim de que o texto se apresente a si mesmo em sua alteridade, de modo a possibilitar o exercício de sua verdade objetiva contra a opinião própria (GADAMER, 2002, p.76).

Para o filósofo, a postura correta seria aproximar-se do objeto com questões e hipóteses, depois observá-lo, consciente dos próprios preconceitos. Assim, o pesquisador teria controle sobre suas próprias limitações e seria capaz de usá-las a favor da pesquisa. Ele sugere começar o trabalho a partir do objeto e conciliá-lo com as teorias, o que ele chama de fusão dos horizontes. O pesquisador se despiria da falsa fachada de neutralidade e estaria mais consciente de seus pressupostos, utilizando-os para sua vantagem, como instrumentos de análise e metodologia. Assim, “não se buscará simplesmente confirmar suas antecipações, mas tomar consciência delas, a fim de controlá-las e com isso alcançar a compreensão correta a partir das coisas elas mesmas”¹².

Portanto, a presente pesquisa partiu da análise das fontes primárias: as histórias em quadrinhos. Posteriormente, foi feita a interpretação de dados coletados com base em literatura especializada.

Crítérios de análise

A fonte primária consistiu das imagens, isto é, das representações visuais das heroínas nas histórias e de suas biografias e poderes. A partir daí, os critérios de análises gráficas e conceituais centraram-se nas metáforas que se repetiram através de todas as heroínas elencadas, que por vezes caminharam para o simbólico, para o arquetípico e, muitas vezes, de tão padronizadas e desprovidas de seu sentido original, tornando-se meros estereótipos.

Portanto, o estudo teve como base, o apelo visual e não o texto, apesar das narrativas terem sido levadas em consideração para melhor compreender os conceitos por trás das imagens. A partir destas metáforas, muitas vezes obsessivas, analisamos como a imagem se constitui em busca de uma reflexão de uma bacia

¹² GADAMER, Hans-Georg. **Verdade e método II: complementos e índice**. Petrópolis, Vozes: 2002, p.77

semântica. A construção da gráfica das heroínas foi analisada segundo seus rostos, seus corpos, suas roupas, seus cabelos, suas poses e suas habilidades. Também foram pensadas suas relações imediatas com os heróis dos quais são derivadas e as habilidades que deles herdaram.

Apesar da análise centrar-se no meio de comunicação impresso das histórias em quadrinhos, foram feitas comparações e digressões com outros meios de comunicação, tais como cinema e desenhos animados, de modo a compreender melhor o contexto e as manifestações das *spin-offs*.

A pesquisa foi dividida em três partes. A primeira parte, “Mulher espelho”, é a apresentação das fontes primárias (histórias em quadrinhos) e a identificação de quem são as heroínas *spin-offs* no meio de comunicação escolhido, com uma análise inicial dos dados coletados. A segunda parte, “Imitadoras”, realizará uma arqueologia do imaginário, na qual foi feita uma investigação do fenômeno *spin-off* a partir da mitologia, e do pensamento religioso greco-semítico, de modo a compreender a que arquétipos estão ligadas estas heroínas da atualidade e seu reflexo nos meios de comunicação e se o fenômeno estudado está circunscrito apenas ao imaginário judaico-cristão e greco-romano. A terceira e última parte, “Masculino e feminino”, tensionará a questão da representação do arquétipo feminino no objeto estudado, procurando compreender que feminino é este, abrindo caminho para as considerações finais.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Após a apresentação do objeto e das fontes primárias, a pesquisa terá como norte conceitos e produções de pesquisadores do campo da Comunicação, voltada para a área específica de Comunicação e Cultura Midiática, seguindo a linha de pesquisa “Contribuições da Mídia para a Interação entre Grupos Sociais”. Nesta área de pensamento, buscaram-se autores da Comunicação que forneceriam ferramentas para estudar o imaginário e seu poder de disseminação, uma vez que as histórias em quadrinhos, divulgadas pela mídia de massa, estão ancoradas no imaginário. Entre os pesquisadores, valemo-nos de Malena Segura Contrera com os conceitos de imaginário arcaico difundidos nos meios de comunicação, de Norval Baitello Junior e de Harry Pross, com os conceitos de corpo e comunicação, além de grandes pesquisadores dos Estudos Culturais, como Michel de Certeau, sobre os usos da arte no cotidiano, e Stuart Hall, sobre a questão da não essencialização da identidade. Quando necessário, apesar de não se propor a ser uma pesquisa e gênero, a pesquisa mobilizou conceitos de performatividade de gênero de Judith Butler, fluidez de gênero de Paul Preciado e as primeiras pesquisas sobre o assunto por Joan Scott. Da psicologia, foram mobilizados conceitos de arquétipo e inconsciente coletivo de Carl Gustav Jung e seus seguidores. No momento em que a pesquisa solicita uma visão mais ampla do processo da comunicação e seu fundo cultural mais profundo, trabalhou-se com Edgar Morin devido ao vasto caráter antropológico de sua obra, ao conceito de noosfera, e com Joseph Campbell, pela indiscutível contribuição na área mitológica. Visto que as histórias em quadrinhos não estão dissociadas do meio em que são produzidas, isto é, são narrativas inseridas em uma determinada sociedade, elas criam discursos sobre como as heroínas *spin-off* são e se comportam ao mesmo tempo que são alimentadas por discursos sobrepostos por séculos - discursos, estes, que moldam o processo criativo dos escritores de quadrinhos.

CAPÍTULO 1: MULHER ESPELHO

“Todos estes séculos, as mulheres serviram como espelhos possuindo o poder mágico e delicioso de refletir a figura de um homem com o dobro de seu tamanho natural. Sem este poder, a terra ainda seria pântano e selva. [...] Super-homens e os Dedos do Destino nunca teriam existido”.

Virginia Woolf, *Um teto todo seu*.¹³

1.1. A origem dos quadrinhos

Determinar com precisão quando as histórias em quadrinhos começaram a ser publicadas é uma tarefa que divide pesquisadores. Goidanich (2011, p.9) aponta o “*The Yellow Kid*”, em 1895, por Richard Outcault, como inaugural. Apesar deste marco ser adotado por diversos especialistas, Campos (2015, p.9) afirma que as tiras de quadrinhos “já haviam sido inventadas quatro anos antes por Jimmy Swinnerton (nascido em Eureka, Califórnia), criador da primeira série de HQs: *The Little Bears*”. Em seu texto, Campos vale-se de um estilo literário que consiste em uma narrativa cronológica inversa, do fato mais recente em direção ao fato mais antigo. Assim, ele aproveita este recurso estilístico para nos guiar pela linha do tempo, mostrando-nos que o princípio é mais antigo do que supomos e que está sempre em uma data anterior que, por sua vez, é substituída por uma data ainda mais antiga. Ele passa pelo gibi inglês *Funny Folks*, de 1874, menciona a *graphic novel* do português Rafael Bordalo Pinheiro, em 1872, e volta às *As Aventuras de Nhô Quim*, por Angelo Agostini em 30 de janeiro de 1869¹⁴. Ele nos traz o alemão Wilhelm Busch, um dos ilustradores da revista satírica alemã *Simplicissimus*, publicada entre 1896 e 1967. Andreas Deja, um dos principais animadores dos

¹³ “*Women have served all these centuries as looking-glasses possessing the magic and delicious power of reflecting the figure of a man at twice its natural size. Without that power the earth would still be swamp and jungle. [...] Supermen and Fingers of Destiny would never have existed*”. WOOLF, Virginia. *The selected works of Virginia Woolf*. Wordsworth: Hertfordshire, 2007, p.585 (Salvo indicação contrária, todas as traduções são do autor).

¹⁴ CAMPOS, Rogério de. **Imageria: o nascimento das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Veneta, 2015, p.9

estúdios Disney, diz como Busch, sua revista e ilustradores como Bruno Paul, Olaf Gulbransson, Rudolf Wilke, Karl Arnold, Herbert Marxem, entre outros, foram uma marcante fonte de inspiração para os desenhistas norte-americanos de sua época.¹⁵

Campos (2015, p.9) cita que Gustave Doré “publicou seu primeiro álbum de quadrinhos: *Les Travaux d’Hercule* (1847)”, que o suíço François Aimé Louis Dumoulin só não criou “a primeira *graphic novel* de todos os tempos porque Goya publicou seu livro *Los Caprichos* em 1799”. Em sua pesquisa ampla e bastante rica, Campos (2015, p.10) afirma que a “história pode se complicar um pouco mais se considerarmos a Ásia. Porque o primeiro volume dos mangás de Katsushika Hokusai foi publicado em 1814”. Também nos mostra que, na busca pela origem dos quadrinhos, somos capazes de regressar até o século XIII, onde encontraremos ilustrações galego-portuguesas que também poderiam ser definidas como uma espécie de HQ.

Muito antes de os quadrinhos se tornarem populares na mídia, o Museu de Arte de São Paulo decida à “banda desenhada” uma exposição em novembro de 1970. Batizada de “História em quadrinhos & comunicação de massa”, esta foi uma versão brasileira da exposição francesa de 1967, chamada de “*Bande dessinée et figuration narrative*”:

A história em quadrinhos, sobretudo a americana, que produziu de 8 a 12 milhões de desenhos desde o seu nascimento, criou o campo iconográfico mais vasto e rico que a história conhece. Seu conteúdo, longe de ser simples, compreende um incrível entrelaçado de influências, de heranças conscientes ou não, provindo de todas as partes de uma civilização e do seu passado. Sua imensa difusão não teve equivalente em nenhuma outra forma de expressão, artística ou literária. Nenhuma, nem mesmo o cinema, pode se vangloriar tanto quanto ela de atingir um terço da humanidade (MASP, p.7)¹⁶.

É bastante provável que a informação de que o cinema não tem tanto alcance quanto as histórias em quadrinhos esteja desatualizada, a avaliação de que este meio de comunicação é denso e de múltiplas camadas culturais ainda é vigente. Os autores do catálogo também não conseguem definir com precisão uma data inicial,

¹⁵DEJA, Andreas. *Simplicissimus*, in Deja View, 12.jul.2012. Disponível em:

<<http://andreasdeja.blogspot.com.br/2012/07/simplicissimus.html>> Acesso em: 29 fev.2016.

¹⁶ MASP - Museu de Arte de São Paulo "Assis Chateaubriand". **História em quadrinhos & comunicação de massa**. São Paulo: Brasil, 1970.

passando por uma lista de nomes como Rodolphe Topffer, Georges Colomb¹⁷, W. F. Thomas¹⁸, Richard Outcault, James Winnerton, Frederick Burr Oppen¹⁹, entre outros.

De acordo com Mazur e Danner (2014, p.7):

Estudiosos vêm discutindo há décadas as origens da história em quadrinhos, digladiando-se uns com os outros para definir qual foi “a primeira história em quadrinhos da história”. Resolver essa questão parece cada vez menos importante; o que acabamos por deduzir a partir dessas discussões é que nenhuma cultura ou país pode reivindicar a propriedade dos quadrinhos. A propensão a contar histórias com figuras, combinando imagem e texto, parece universal: a Coluna de Trajano, pergaminhos asiáticos, tapeçarias medievais e retábulos, os jornais *broadsheet* do século XVIII e as gravuras japonesas feitas a partir de pranchas de madeira podem sem sombra de dúvida ser identificados como “pré-história” dos quadrinhos. Se, como também sem deixar dúvidas, as histórias em quadrinhos vieram à tona por meio do trabalho do caricaturista suíço Rodolphe Töpffer, do mangá do pintor japonês Hokusai, da série britânica *Ally Sloper* e da explosão dos *funnies* dos jornais norte-americanos do final do século XIX e início do século XX, fica claro, no entanto, que seja lá como alguém deseja definir a gênese dos quadrinhos, ela é profundamente transnacional.

Para este trabalho, mais interessante do que encontrar uma exata data de origem das histórias de quadrinhos é compreender o momento em que elas se tornam um fenômeno de massa. O professor brasileiro de Comunicação, Baitello Junior (1999, p.2), traz à luz conceitos que nos auxiliam a compreender este caráter “profundamente transnacional” desta forma de comunicação. Segundo ele, “Harry Pross, em seu pioneiro e surpreendente livro de 1972 *Medienforschung* (Investigação da Mídia), classifica o corpo como a primeira mídia do homem, como ‘mídia primária’, aquela que funde ‘em uma [única] pessoa conhecimentos especiais’”. Prossegue, apresentando-nos uma complexificação do processo comunicativo:

Ocorre que o homem, em sua inquietude e criativa operosidade, procura aumentar sua capacidade comunicativa, criando aparatos que amplifiquem o raio de alcance de sua “mídia primária”. Inventa a máscara, que lhe acentue não apenas traços faciais, mas também

¹⁷ MASP - Museu de Arte de São Paulo "Assis Chateaubriand". **História em quadrinhos & comunicação de massa**. São Paulo: Brasil, 1970, p. 13.

¹⁸idem, p.17.

¹⁹idem, p.21

lhe amplifique a voz; as pinturas corporais, as roupas, os adereços e depois os aparatos prolongadores e/ou substitutos do próprio corpo inauguram um quadro de mediação mais complexo, o da *mídia secundária*. Aí não podemos nos esquecer da escrita e todos os seus desenvolvimentos, carta, imprensa, livro, jornal; tampouco podem-se deixar de fora as técnicas de reprodução da imagem. A “mídia secundária” requer um transportador extra-corpóreo para a mensagem, vale dizer, precisa de um aparato que aumente o raio de ação temporal ou espacial do corpo que diz algo, que transmite uma mensagem ou que deixa suas marcas para que outro corpo, em outro espaço ou em outro tempo, receba os sinais (BAITELLO JUNIOR, 1999, p.3).

Portanto, os quadrinhos seriam, segundo Harry Pross²⁰, uma manifestação da mídia secundária, presente em diversas culturas em quase todas as épocas. Neles conjugam-se imagem e escrita com uma mídia passível de distribuição em grande escala, ultrapassando as limitações naturais da mídia primária. E, assim como uma mídia passa por inovações e transformações, também as histórias em quadrinhos evoluem em seu conteúdo e apresentação:

A primeira história em quadrinhos de espírito verdadeiramente moderno apareceu no começo do ano de 1929: foi “Tarzan”, desenhada por Harold Foster. O herói de Edgar Rice Burroughs foi admiravelmente ajudado pela transformação de suas aventuras em histórias em quadrinhos e só foi prejudicado pelas multificações praticadas pelo cinema. Harold Foster seguiu fielmente as histórias originais de Burroughs, mas sua adaptação em quadrinhos obrigou-o a fazer inovações em estilo cinematográfico: campo e contra-campo, grandes planos, contra-luz. (Convém notar que Foster jamais empregou o balão, mas uma narrativa direta e incorporada ao quadrinho.)²¹

Sem a pretensão de realizar um juízo de valor sobre qual veículo seria mais capacitado a uma adaptação - o cinema ou os quadrinhos -, esta pesquisa utiliza-se desta citação para compreender as mudanças gráficas das HQs, que irão desembocar no estilo mais realista característico das histórias de super-heróis. Em torno de 1910, os desenhistas dividem-se em duas correntes: os humoristas, que

²⁰ Harry Pross (1923-2010), pensador alemão, propõe três possíveis formas de comunicação: a mídia primária (o corpo), a mídia secundária (mídia impressa) e a mídia terciária (mídia eletrônica). Em seu trabalho, buscou colocar o ser humano como foco do processo comunicativo, uma vez que toda a comunicação advém de uma necessidade humana. Seu pensamento pode ser sintetizado em sua célebre frase: “Toda comunicação começa e termina no corpo”.

²¹ MASP - Museu de Arte de São Paulo "Assis Chateaubriand". **História em quadrinhos & comunicação de massa**. São Paulo: Brasil, 1970, p.57.

veem os quadrinhos como divertimento; e os estudiosos, que desejam explorar outras possibilidades narrativas²². Duas décadas mais tarde:

O sucesso de “Tarzan” e “Buck Rogers” levou os sindicatos à convicção de que as velhas fórmulas não eram mais suficientes para reter a atenção do leitor e que o suspense e ação constituíam a onda do futuro. Foi assim que em 1931 o “Chicago Tribune Syndicate” encorajou Chester Gould a criar uma história de aventuras policiais. Dick Tracy, o herói de história do mesmo nome é um inspetor de polícia de uma cidade anônima mas na qual se pode reconhecer Chicago. [...] De todos os grandes criadores de histórias em quadrinhos, Alex Raymond foi sem contestação o mais completo. Alguns tiveram sobre ele maior superioridade criadora ou maior audácia de estilo, outros o suplantaram nos arranjos dos enredos ou na precisão dos diálogos, mas nenhum possui como ele uma gama tão variada de talentos que lhe permitia dominar todos os gêneros a que se dedicou. [...] O espírito ardente dos romances de cavalaria, já encarnado em Flash Gordon e Brick Bradford, encontrou seu campeão mais perfeito no “Príncipe Valente”, criado com carinho em 1937 por Harold Foster²³.

O teor apaixonado do texto não oculta sua parcialidade em elencar os artistas que julga mais talentosos. Entretanto, as criações de Chester Gould (Dick Tracy), Alex Raymond (Flash Gordon) e Harold Foster (Príncipe Valente) apontam para a direção de histórias com desenhos humanos mais realistas e uma forte atmosfera de aventura em uma metrópole contemporânea, no espaço sideral ou na Idade Média. Contudo, não devemos tomar a força crescente deste estilo como uma vitória sobre o estilo humorístico: *cartoons*, charges, tiras, histórias infantis com personagens antropomórficas sempre caminharam lado a lado.

Esta busca por uma linguagem cinematográfica, iniciada nos anos 30, encontra ressonância na popularidade cada vez maior dos mangás, a HQ japonesa, cuja linguagem é ressignificada por artistas ocidentais, devido à sua grande fluidez na leitura:

É preciso, porém, que se levem em conta as constatações de um dos editores da Editora Kodansha quando diz que “uma pessoa leva, em média, cerca de 20 minutos para a leitura de 320 páginas de mangá. Um rápido cálculo revela um rendimento de 16 páginas por minuto, ou 3,75 segundos para cada página. As possíveis respostas para tal constatação, do ponto de vista da capacidade de leitura, não estão

²²idem, p.37

²³ MASP - Museu de Arte de São Paulo "Assis Chateaubriand". **História em quadrinhos & comunicação de massa**. São Paulo: Brasil, 1970, p.63-65.

somente assentadas na estrutura narrativa dos mangás que, como já vimos, é muito mais fluida do que a ocidental: presença abundante de quadrinhos multiformes, linguagem cinematográfica e recursos visuais, mas também na tremenda habilidade adquirida pela nova geração. De fato, os japoneses se colocam como os mais rápidos do mundo, tanto na arte da leitura quanto na visualização das histórias em quadrinhos (LUYTEN, 2000, p.166).

Esta influência parece ser uma via de mão dupla, uma vez que os mangás também se inspiram nos quadrinhos ocidentais:

O segundo momento [marco inicial da trajetória], de maior impacto e muito significativo, foi o contato com o estilo ocidental de desenho e humor por meio do jornal *Japan punch*, editado pelo inglês Charles Wirgman (1862), e do *Toba-ê*, pelo francês George Bigot (1887). Esse contato trouxe também benefício de ordem e técnica, pois os japoneses aprenderam novos métodos de impressão. A xilogravura (cara e dispendiosa) foi substituída pela litogravura, zincogravura e fotogravura a traço. O pincel foi trocado pela pena. O texto foi introduzido nos balões quando Kiyochika Kobayashi, em 1886, publica um cartum no jornal *Maru maru shimbun*. Kobayashi foi um dos primeiros artistas a utilizar essa técnica (LUYTEN, 2000, p.168).

Mas além do contato com o Ocidente, é uma nova tecnologia da comunicação de massa que mais impacta os mangás:

O terceiro momento, muito importante para o desenvolvimento da dinâmica linguagem visual do mangá contemporâneo, surgiu de um meio eletrônico: a televisão. A mídia impressa, ao sentir-se ameaçada, soube tirar proveito da televisão e adaptou-a aos quadrinhos. Isso, no Japão, se deu de modo mais intenso do que em outros países. A nova geração de desenhistas pós-televisão desenvolveu uma linguagem visual com o uso mínimo de palavras (LUYTEN, 2000, p.168).

Apesar desta linguagem cinematográfica ter sido mais ostensivamente elaborada pelas criações nipônicas, estas eram, como já vimos, uma preocupação norte-americana desde o começo do século XX, quando as editoras perceberam uma mudança no hábito de consumo dos leitores. O contato posterior entre HQs e mangás fez germinar esta semente já plantada no solo da estadunidense. As tabelas disponíveis nos anexos, no final desta pesquisa, elencam a frequência de personagens de quadrinhos em animações, filmes e seriados de televisão, o que comprova o constante diálogo entre todas estas plataformas.

1.2. Surgem as heroínas

Sejam norte-americanas, europeias ou asiáticas, seja sua origem moderna ou longínqua, as histórias em quadrinhos, além de travarem diálogo com a televisão e cinema, sempre foram povoadas por personagens femininas desde à sua criação. Estiveram - e ainda estão - presentes como amigas, companheiras, antagonistas, parceiras e heroínas. Segundo Nogueira (2010, p.3):

O mundo das histórias em quadrinhos (HQs) norte-americanas é um mundo de supremacia masculina. Mesmo nos quadrinhos de super-heróis as mulheres sofrem preconceitos. Por anos, elas foram quase sempre retratadas ora como mocinhas indefesas que precisavam de heróis para salvá-las, ora como vilã sem moral, que provocam os heróis virtuosos [sic]. Nos dois casos, elas sempre saem perdendo, seja pela dependência que desenvolvem em relação ao homem, seja por suas ações imorais, suas roupas decotadas, sua falta pudor ao desfilarem sua feminilidade [sic] - ou pelo menos aquilo que os autores transformaram em feminilidade.

Seria em 1941 que surgiria a primeira super-heroína dentro da cultura de massas, que é o que nos propomos a estudar: a amazona grega Mulher Maravilha, criada por William Moulton Marston.²⁴ Lima (2015, p.1-3) diz que:

A Mulher-Maravilha tem sido personagem feminina da mitologia do super-herói mais usada como sujeito em trabalhos acadêmicos fora e dentro do Brasil. Não é de se estranhar tal tendência, já que trata-se da mais bem-sucedida personagem na mídia e a que obteve mais destaque entre seus pares. [...] Criada em 1941, estreou na publicação *All Star Comics* de número 8, junto com aventuras de outros membros da Sociedade da Justiça. Sua origem, entretanto, está fragmentada em mais duas publicações, dando ainda mais elementos importantes para a construção de sua mitologia própria. [...] Seu criador, o professor e doutor William Moulton Marston, ficou conhecido pela criação, também, do polígrafo, o primeiro detector de mentiras, habilidade similar ao laço da verdade, instrumento utilizado pela Mulher Maravilha em suas ações heroicas. [...] O doutor Marston escreveu a Mulher Maravilha nas suas primeiras edições, sob o pseudônimo de Charles Moulton, carregando-a com seus discursos feministas muito além dos dizeres da Primeira Onda Feminista.

Entretanto, mesmo sob a aura auspiciosa de uma personagem feminina independente e com agência, não podemos esquecer que seu criador era um homem de seu tempo e, portanto, não totalmente livre das ideias e conceitos da

²⁴NOGUEIRA, Natania A. Silva. **Representações femininas nas histórias em quadrinhos da EBAL**. História, imagem e narrativas, nº10, abril de 2010.

época. Se a amazona possuía características positivas, ela também era presa por uma visão de gênero determinista biológica:

Para Marston, uma pré-determinada natureza feminina seria mais eficiente, principalmente por ser mais propícia à verdade e ao amor, para governar o mundo até então hegemonicamente nas mãos dos homens. Os tratos científicos que o doutor Marston tinha para com a representação feminina, seus mais importantes discursos foram fundamentais na construção dos primeiros discursos da Mulher Maravilha, a princesa Diana, perpetrados em balões de falas e balões de pensamento nas páginas de suas revistas (LIMA, 2015, p.4).

Esta visão de marcos biológicos nas diferenças sexuais é uma noção relativamente recente, como nos mostra Laqueur (2001, p.16), ao afirmar que, antigamente, a mulher era vista como tendo

a mesma genitália que os homens, só que - como dizia Nemesius, bispo de Emesa, do século IV - 'a delas fica dentro do corpo e não fora.' Galeno, que no século II d.C. desenvolveu o mais poderoso e exuberante modelo da identidade estrutural, mas não especial, dos órgãos reprodutivos do homem e da mulher, demonstrava com detalhes que as mulheres eram essencialmente homens, nos quais uma falta de calor vital - de perfeição - resultara na retenção interna das estruturas que no homem são visíveis na parte externa. [...] Nesse mundo, a vagina é vista como um pênis interno, os lábios como prepúcio, o útero como escroto e os ovários como os testículos.

Percebemos que desde a Antiguidade a mulher era vista como uma versão masculina retraída até pela medicina. A Mulher Maravilha, então, é uma amazona: guerreira, assumindo uma função de virilidade. Contudo, mesmo tendo sido concebida em uma época em que a mulher já era compreendida como uma entidade biológica autônoma, a heroína de Marston ainda era produto de um pensamento hierárquico que separava gêneros de acordo com supostas características específicas a cada sexo. Ainda que seu criador tenha se esforçado em criar uma heroína forte, corajosa e imbuída de valores nobres,

não muito incomum, a Mulher Maravilha viveu situações envolvendo fetiches de bondage [sic], dominação, submissão e sadomasoquismo facilmente identificáveis [sic]. Perpetrados por vilãs diversas, em sua maioria sensualíssimas, que não medirão esforços não apenas para confrontar a Mulher Maravilha, mas também, seus discursos (LIMA, 2015, p.4).

A primeira heroína torna-se, então, um personagem complexo e, por vezes, contraditório. Um híbrido entre uma sensual garota *pinup*, atraente e objetificada sexualmente, e entre um símbolo feminista que deu voz a diversas garotas e, também, abriu o caminho para heroínas posteriores. Acredita-se que esta contradição aparente entre características é o que dá profundidade à personagem e permite que ela ecoe em diferentes pessoas com diferentes sentidos.

A Mulher Maravilha é comumente vista como a primeira heroína de histórias em quadrinhos. Entretanto, de acordo com Lima (2015, p.1)

a pesquisadora Natania Nogueira apresenta uma quantidade considerável de personagens que estavam no trânsito entre os gêneros da aventura e super aventura. Em sua lista, principalmente no artigo comunidade no I Fórum Nacional de Pesquisadores em Arte-sequencial no ano de 2012 na cidade de Leopoldina, a pesquisadora traz à tona Fantomah e Sheena, duas tarzanides de destaque na segunda metade dos anos 30 e início dos 40²⁵.

Devido ao quase total esquecimento das heroínas anteriores e o indiscutível impacto da Mulher Maravilha no imaginário cultural, é muito fácil adotar a princesa amazona como a primeira heroína, mesmo quando Sheena ganha sua própria revista em 1937, a editora Marvel Comics reeditou a revista de Sheena, a Rainha da Selva, em 1984²⁶ e esta ganhou uma série televisiva de 35 episódios entre 2000 e 2002²⁷. Em 1972, a mesma editora lança uma personagem similar, Shanna, em dezembro de 1972²⁸, que é relançada em novo formato em 2015 pelo desenhista Frank Cho²⁹.

Não há informações de estudos se Shanna é uma reinterpretação de Sheena, que a precedeu. Contudo, ambas, assim como Fantomah, “a mulher misteriosa da selva”, criada em 1940, parecem ser versões femininas de Tarzan, o Rei das

²⁵ Para aprofundamento no tema, sugerimos o artigo da pesquisadora: NOGUEIRA, Natania A. S. **Da heroína à supermulher: a invasão feminina nos quadrinhos norte-americanos de aventura e superaventura nas décadas de 30 e 40.** In: Anais do I Fórum Nacional de Pesquisadores em Arte-sequencial, v.01, Leopoldina, 2012.

²⁶ Disponível em: <http://marvel.wikia.com/wiki/Sheena_Vol_1_1>. Acesso em: 1mar.2016.

²⁷ Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0261492/>>. Acesso em: 1mar.2016

²⁸ Disponível em: <[http://marvel.wikia.com/wiki/Shanna_O%27Hara_\(Earth-616\)](http://marvel.wikia.com/wiki/Shanna_O%27Hara_(Earth-616))>. Acesso em: 1mar.2016.

²⁹ Disponível em: <http://marvel.wikia.com/wiki/Shanna_the_She-Devil_Vol_2_1>. Acesso em: 1mar.2016.

Selvas³⁰. Portanto, é relativamente seguro afirmar que este trio compôs-se das primeiras personagens *spin-off* documentadas. A partir delas, surge a Doll Girl em 1939, a Bulletgirl em 1940, Mary Marvel, em 1942 e Miss America em 1943.

Começa, então, um fenômeno interessante que permanece constante e ininterrupto: uma legião de heroínas criadas a partir de uma referência masculina. São mulheres-espelho, cuja função era (ou ainda é) engrandecer os personagens masculinos ou ter um apelo ao público feminino pela identificação e ao público masculino pelo caráter erótico (a garota *pinup*).

Cabe, aqui, uma ligeira digressão que aprofunda o porquê de a representação erótica e sensual de heroínas em quadrinhos, especialmente das capas, seguindo o padrão garotas *pinup*. O termo *pinup*, literalmente traduzido como “prender à parede com um prego”, remete à ideia de imagens femininas sensuais penduradas nas paredes de dormitórios masculinos, armários e vestiários ou oficinas mecânicas. De acordo com Martignette e Meisel (2008), o gênero de ilustração *pinup* vem de uma longa tradição de ilustração publicitária realizada para empresas como a Coca-Cola e General Electric, envolvendo grandes artistas como Gil Elvgren. Segundo Martignette e Meisel (2008, p. 256), o estilo *pinup* começa a tomar forma por volta de 1930, apesar de já ter raízes na virada do século anterior, com ilustradores como Charles Dana Gibson (1867-1944) especializando-se no gênero “*pretty girls*, romance e glamour”:

O desenvolvimento da ilustração *glamour* no século XX foi consequência de um crescimento geral inicial da arte comercial, já que as técnicas de impressão continuavam a evoluir e a melhorar. Nos finais do século XIX, a produção de arte comercial tinha-se expandido rapidamente para acompanhar a voraz procura de ilustrações nos novos periódicos e revistas semanais e mensais. Uma das primeiras lições que os editores aprenderam foi que as revistas venderiam melhor se contivessem ilustrações, tanto na capa como no interior. [...] Esta criação idealizada como completamente americana, que misturava a *girl next door* (rapariga da casa ao lado) e a *girl-of-your-dreams* (rapariga dos teus sonhos), foi concebida em Boston, por volta de 1887, pelas mãos de Charles Dana Gibson (1867-1944). Transformando-se na namoradinha da América, a *Rapariga Gibson* foi inicialmente representada em desenhos feitos à pena. [...] O seu sucesso foi tão esmagador que os desenhos da *Rapariga Gibson* eram vistos nas primeiras capas e como pôster central em revista como a *Life* e a *Collier's*. A mulher sozinha dos

³⁰ Segundo Green (1999, p.12), Tarzan estreou em formato de folhetim em outubro de 1912 na revista *All-Story Magazine*. Desde então, foi representado em revistas, histórias em quadrinhos, 26 romances autorizados, programas de rádio e televisão e mais de 43 longas-metragens.

primeiros desenhos transformou-se num grupo de mulheres, depois num homem e numa mulher ou em grupos mistos. A figura masculina, conhecida como o *Homem Gibson*, foi entusiasticamente aceite [sic] pelos admiradores da *Rapariga Gibson*. Por volta de 1900, a *Rapariga Gibson* (e o *Homem Gibson*) tinham atingido uma popularidade internacional sem precedentes. A imagem de *Rapariga Gibson* foi vista em quase toda a parte nos Estados Unidos e na Europa (MARTIGNETTE; MEISEL, 2008, p.256-257).

Esta forma de representação feminina é tão bem aceita que, segundo os mesmos autores, gerações posteriores de ilustradores como J. C. Leyendecker, Gil Elvgren e Normal Rockwell, levaram este estilo de imagem adiante. Morin (2011, p.83) elucida este fenómeno ao dizer que é a partir da década de 1930 e da imprensa que “esse grande reino dos sonhos projetivos” passa a orientar fortemente o imaginário, sendo que, segundo ele, “os fermentos de identificação estão em ação”. A criação de imagens idealizadas vinculadas à rotina e ao dia a dia (como a *girl netx door* e o *boy netx door*, conforme nos mostraram Martignette e Meisel), torna mais fácil o processo de aceitação e identificação do espectador de uma imagem, romance ou película, pois “é na medida em que o filme se aproxima da vida real que ele acaba na visão mais irreal, mais mítica: a satisfação dos desejos, a felicidade eternizada” (MORIN, 2011, p.86).

Figura 1: a atriz Camille Clifford
Figura 2: a atriz Camille Clifford e o ator Leslie Stiles



Fonte:
<<https://fromthebygone.wordpress.com/tag/camille-clifford/>> Acesso em 16/jun/2016

Fonte:
<<http://stendhal-syndrome.fr/blog/2008/12/cinema-films-series/camille-clifford-gibson-girl/>> Acesso em 16/jun/2016

A atriz belga Camille Clifford (1885-1971) ajudou a criar a imagem da “*pretty girl*”, a garota com curvas acentuadas, cintura fina e elegantemente vestida. Esta iconografia marcou-se de tal forma que também foi incorporada pela atriz Jean Harlow. Na Figura 4, vemos a atriz lendo o script no set do filme “Jantar às oito” (1933). Seu vestido era tão justo para preservar a silhueta da personagem “*pretty girl*” que ela não podia sentar-se. Para descansar, ficava reclinada.

Figura 3: a atriz Camille Clifford
Figura 4: a atriz Jean Harlow



Fonte:
<<https://fromthebygone.wordpress.com/tag/camille-clifford/>> Acesso em 16/jun/2016



Fonte:
<<https://vickielester.com/2016/04/07/jean-harlow-dinner-at-eight/>> Acesso em 16/jun/2016

Este padrão feminino é canonizado por Charles Dana Gibson, na *Gibson Girl* e, posteriormente, por Gil Elvgren com as famosas garotas *pinups*. Atualmente, o ilustrador norte-americano Adam Hughes, um dos mais cobijados ilustradores de quadrinhos, vale-se desta mesma linguagem *pinup* para representar as heroínas.

Figuras 5 e 6: a garota Gibson, por Charles Dana Gibson.



Fonte: GIBSON, Charles Dana. *The Gibson girl and her America*. Nova Iorque: Dover Publications, 2010.



Fonte: GIBSON, Charles Dana. *The Gibson girl and her America*. Nova Iorque: Dover Publications, 2010.

Figura 7: a garota *pinup* de Gil Elvgren exudando sensualidade
 Figura 8: a heroína *spin-off* Mulher Hulk, por Adam Hughes



Fonte:
<https://rsnews.files.wordpress.com/2015/03/ive-been-spotted-1949-by-gil-elvgren.jpg> Acesso em 16/jun/2016



Fonte:
<http://adamhughes.deviantart.com/art/She-Hulk-Designs-144639096> Acesso em 16/jun/2016

As histórias em quadrinhos, um meio de comunicação de massa muito vinculado ao mercado, acabam, igualmente, empregando uma linguagem visual semelhante para a representação feminina. Ao falar de representação de corpos em mídias, Silva (2015, p.17-18) nos traz:

Por intermédio do avanço de meios de comunicação como revistas, jornais, internet, televisão, entre outros, imagens do corpo passam a habitar, de forma frequente, o dia-a-dia das pessoas. Constantes em telas de cinema, em TVs, revistas, computadores e *outdoors*, imagens de modelos, minuciosamente selecionadas, retocadas e aperfeiçoadas por técnicas de fotografia e de computação gráfica, induzem a idealizar um tipo de corpo considerado perfeito. Conforme ressalta Martin-Barbero (1997), nos tempos atuais, os meios de comunicação de massa ocupam, em lugar da família e da escola, espaços-chave de socialização. Eles são mentores de uma nova conduta que interfere em profundos aspectos morais. Segundo o autor, o corpo, com imagens idealizadas, se destaca como objeto de discussão na cultura hedonista presente nos meios de comunicação.

Seja em fotografias ou ilustrações publicitárias, o corpo e a conduta femininos vêm sendo representados segundo um padrão estético amplamente difundido pela mídia de massa. As histórias em quadrinhos, também um produto de seu próprio tempo, fagocitam este modelo *pinup* e o utiliza em suas heroínas. Mas, então, quem são as heroínas? E quem são as heroínas *spin-off*, qual sua força e frequência neste meio de comunicação (HQs)? Quantas vezes foram publicadas, quem são seus criadores e quais suas habilidades? Sua presença no meio de comunicação (HQs) está ligada à força, à presença e à frequência da mulher como versão masculina no imaginário?

1.3. As *spin-off*

Abaixo, apresenta-se o objeto de estudo deste trabalho, as heroínas *spin-off*, em forma de texto e imagens. A série de tabelas que segue abaixo lista os heróis e as respectivas heroínas deles derivadas, com datas, autores, editoras, datas de publicação e poderes comparados. Tais tabelas foram compiladas pelo autor da pesquisa consultando múltiplas fontes, entre elas enciclopédias oficiais da Marvel Comics³¹ e DC Comics³², além de bancos de dados eletrônicos oficiais mantidos

³¹ BREVOORT, Tom; DeFALCO, Tom; MANNING, Matthew K.; SANDERSON, Peter. **Marvel Chronicle: a year by year history**. Londres: DK Publishing, 2010.

pelas próprias editoras³³ e paraoficiais mantidos por fãs, com aval das mesmas³⁴. Algumas informações sobre uma personagem encontravam-se em determinada fonte, porém não em outra, de modo que todas as fontes consultadas se complementaram. Infelizmente, citar a origem de cada informação em cada célula seria impraticável, já que, por várias vezes, em uma mesma célula existem dados coletados de mais de uma fonte. Notas de rodapé, citações diretas ou indiretas tornariam a tabela completamente ilegível.

Uma vez que as heroínas em estudo são versões do masculino, criadas a *partir do* e *em função* do homem, a lista foi organizada com base nos heróis que as geraram. Assim é possível perceber quais heroínas derivaram de quais personagens e a distância temporal entre o original e sua versão. A lista é organizada cronologicamente, do herói mais antigo ao mais recente.

Lista dos heróis que receberam uma versão feminina, organizados cronologicamente do mais antigo ao mais recente.

Tabela 1: Heróis que são base para versão feminina

Ano de criação	Personagem	Criadores	Revista	Editora
1912	Tarzan	Edgar Rice Burroughs	<i>Tarzan of the Apes</i> (folhetim)	The All-Story Magazine
1932	Conan	Robert E. Howard	<i>Weird Tales</i>	Wildside Press
1936	Fantasma	Lee Falk	<i>The Australian Woman's Mirror</i> (jornal)	DC Comics (posteriormente)
1938	Crimson Avenger	Jim Chambers	<i>Detective Comics</i> #20	DC Comics
1938	Giovanni Zatara	Fred Guardineer	<i>Action Comics</i> #1	DC Comics
1938	Superman	Jerry Siegel e Joe Shuster	<i>Action Comics</i> #1	DC Comics
1939	Batman	Bill Finger e Bob Kane	<i>Detective Comics</i> #27	DC Comics
1939	Doll Man	Will Eisner, Jimmy Palmiotti e Justin Gray	<i>Feature Comics</i> #27	DC Comics
1940	Bulletman	Bill Parker e Jon Smalle	<i>Nickel Comics</i> #1	Fawcett Comics (1939-

³² COWSILL, Alan; IRVINE, Alex; MANNING, Matthew K.; McAVENNIE, Michael; WALLACE, Daniel. **DC Comics year by year: a visual chronicle**. Londres: DK Publishing, 2010.

³³ *DC Comics Characters*. Disponível em: <<http://www.dccomics.com/characters>> Acesso entre junho e novembro de 2015. *A to Z in Marvel Comics Characters*. Disponível em: <<http://marvel.com/comics/characters>> Acesso entre junho e novembro de 2015.

³⁴ *Marvel Database - Wikia*. Disponível em: <http://marvel.wikia.com/wiki/marvel_database> Acesso entre junho e novembro de 2015. *DC Database - Wikia*. Disponível em: <http://dc.wikia.com/wiki/dc_comics_database> Acesso entre junho e novembro de 2015.

				1953) DC Comics (1976- presente)
1940	Capitão América	Jack Kirby e Joe Simon	<i>Captain America Comics #1</i>	Marvel Comics
1940	Shazam (Capitão Marvel)	Bill Parker e C. C. Beck	<i>Whiz Comics #2</i>	Fawcett Comics (1939-1953) DC Comics (1972-presente)
1940	Robin	Bill Finger, Bob Kane e Jerry Robinson	<i>Detective Comics #38</i>	DC Comics
1940	Gavião Negro	Dennis Neville e Gardner Fox	<i>Flash Comics #1</i>	DC Comics
1940	Lanterna Verde	Bill Finger e Martin Nodell	<i>All-American Comics #16</i>	DC Comics
1940	Coringa	Jerry Robinson, Bill Finger e Bob Kane	<i>Batman #1</i>	DC Comics
1941	Star Spangled Kid	Jerry Siegel e Hal Sherman	<i>Star-Spangled Comics #1</i>	DC Comics
1941	Arqueiro Verde	Mort Weisinger e George Papp	<i>More Fun Comics #73</i>	DC Comics
1941	Ricardito	Marv Wolfman, Mort Weisinger, Paul Norris e Tom Grummett	<i>More Fun Comics #73</i>	DC Comics
1941	Aquaman	Mort Weisinger e Paul Norris	<i>More Fun Comics #73</i>	DC Comics
1941	Bucky	Joe Simon e Jack Kirby	<i>Captain America Comics #1</i>	Marvel Comics
1941	Caveira Vermelha	Joe Simon e Jack Kirby	<i>Captain America Comics #7</i>	Marvel Comics
1945	Adão Negro	C.C. Beck e Otto Binder	<i>Marvel Family #1</i>	DC Comics
1954	Miracleman ou Marvelan	Mick Anglo	<i>Marvelman #25</i>	Marvel Comics
1955	Ajax, Marciano ou Caçador de Marte	Jack Miller e Joe Certa	<i>Detective Comics #225</i>	DC Comics
1956	Flash	John Broome e Carmine Infantino	<i>Showcase #4</i>	DC Comics
1961	Coisa	Jack Kirby e Stan Lee	<i>The Fantastic Four #1</i>	Marvel Comics
1962	Homem-Aranha	Stan Lee e Steve Ditko	<i>Amazing Fantasy #15</i>	Marvel Comics
1962	Hulk	Jack Kirby e Stan Lee	<i>The Incredible Hulk #1</i>	Marvel Comics
1962	Thor	Jack Kirby, Larry Lieber e Stan Lee	<i>Journey into Mystery #83</i>	Marvel Comics
1962	Homem-Formiga	Jack Kirby e Stan Lee	<i>Tales do Astonish #27</i>	Marvel Comics
1962	Doutor Luz	Gardner Fox e Mike Sekowsky	<i>Justice League of America #12</i>	DC Comics
1963	Negative Man	Arnold Drake, Bob Haney e Bruno Premiani	<i>My Greatest Adventures #80</i>	DC Comics
1963	Homem de Ferro	Don Heck, Jack	<i>Tales of Suspense #39</i>	Marvel Comics

		Kirby, Larry Lieber e Stan Lee		
1963	Magneto	Jack Kirby e Stan Lee	<i>The X-Men #1</i>	Marvel Comics
1963	Professor X	Jack Kirby e Stan Lee	<i>The X-Men #1</i>	Marvel Comics
1963	Vingadores (equipe)	Jack Kirby e Stan Lee	<i>The Avengers #1</i>	Marvel Comics
1963	X-Men (equipe)	Jack Kirby e Stan Lee	<i>The X-Men #1</i>	Marvel Comics
1964	Johnny Quick	Gardner Fox e Mike Sekowsky	<i>Justice League of America #29</i>	DC Comics
1964	Mastermind	Stan Lee e Jack Kirby	<i>The X-Men #4</i>	Marvel Comics
1964	Gavião Arqueiro	Don Heck e Stan Lee	<i>Tales of Suspense #57</i>	Marvel Comics
1965	Metamorpho	Bob Harney e Ramona Fradon	<i>Brave and the Bold #57</i>	DC Comics
1966	Galactus	Jack Kirby e Stan Lee	<i>The Fantastic Four #48</i>	Marvel Comics
1967	Questão	Steve Ditko	<i>Blue Beetle Vol 4 #1</i>	DC Comics
1967	Capitão Marvel	Gene Colan e Stan Lee	<i>Marvel Super Heroes #12</i>	Marvel Comics
1976	Banshee	Roy Thomas e Werner Roth	<i>X-Men #28</i>	Marvel Comics
1968	Dove	Steve Ditko e Steven Skeates	<i>Showcase #75</i>	DC Comics
1968	Ultron	Roy Thomas, John Buscema	<i>Avengers #54</i>	Marvel Comics
1970	Firebrand	Archie Goodwin e Don Heck	<i>Iron Man #27</i>	Marvel Comics
1970	Sunfire	Roy Thomas e Don Heck	<i>X-Men #64</i>	Marvel Comics
1974	Wolverine	Jon Romita, Len Wein e Roy Thomas	<i>The Incredible Hulk #180</i>	Marvel Comics
1974	Justiceiro	Gerry Conway, John Romita e Ross Andru	<i>The Amazing Spiderman #129</i>	Marvel Comics
1975	Noturno	Dave Cockrum e Len Wein	<i>Giant Size X-Men #1</i>	Marvel Comics
1976	Mercenário	Marv Wolfan e John Romita Sr.	<i>Daredevil #131</i>	Marvel Comics
1978	Nuclear	Gerry Conway e Al Milgrom	<i>Firestorm #1</i>	DC Comics
1981	Avalanche	Chris Claremont e John Byrne	<i>Uncanny X-Men #141</i>	Marvel Comics
1983	He-Man	Roger Sweet (Mattel)		DC Comics
1984	Venom	David Michelinie, Mike Zeck, Randy Schueller e Todd McFarlane	<i>The Amazing Spider-Man #252</i>	Marvel Comics
1987	Senhor Sinistro	Chris Claremont e Marc Silvestri	<i>Uncanny X-Men #221</i>	Marvel Comics
1987	Capitão Átomo	Cary Bates, Greg Weisman e Pat Broderick	<i>Captain Atom #1</i>	DC Comics
1987	Asa Noturna	Bob Kane e Bill Finger	<i>Batman #408</i>	DC Comics

1988	Brainiac	Otto Binder e Al Pastino	<i>Adventures of Superman #438</i>	DC Comics
1991	Deadpool	Rob Liefeld e Fabian Nicieza	<i>The New Mutants #98</i>	Marvel Comics
1992	Supreme	Rob Liefeld	<i>Youngblood #3</i>	Image Comics
1992	Kid Quantum	Tom Bierbaum, Mary Bierbaum e David A. Williams	<i>Legion of Super-Heroes Vol 4 #33</i>	DC Comics
1992	Spawn	Todd McFarlane	<i>Spawn #1</i>	Image Comics
1993	Aço	Louise Simonson e Jon Bogdanove	<i>Aventures of Superman #500</i>	DC Comics

Fonte: autoria própria

A organização cronológica manteve a ordem de aparecimento dos heróis, de modo a comparar o hiato temporal entre o personagem masculino e sua versão feminina posterior. Na lista, encontram-se destacados pares criados no mesmo ano, na mesma edição ou em conjunto.

Tabela 2: Heroínas derivadas dos heróis

ORIGINAL		SPIN OFF				
Ano de criação	Herói	Ano de criação	Heroína	Criadores	Revista	Editora
1912	Tarzan	1937	Sheena, a Rainha da Selva	Will Eisner e Jerry Iger	<i>Wags #1</i>	Fiction House
		1940	Fantomah, a Mulher Misteriosa das Selvas	Fletcher Hanks (sob o pseudônimo de Barclay Flagg)	<i>Jungle Comics #2</i>	Fiction House
		1972	Shanna, a Mulher Demônio	Caroline Seuling, Steve Gerber e George Tuska	<i>Shanna, the She-Devil #1</i>	Marvel Comics
1932	Conan	1973	Red Sonja	Barry Windsor-Smith, Robert E. Howard e Roy Thomas	<i>Conan the Barbarian #23</i>	Marvel Comics Dynamite Entertainment
1936	Fantasma	2010 (como Fantasma)	Julie Walker	Lee Falk	<i>Julie Walker is... The Phantom</i>	Moonstone Books
1938	Crimson Avenger	2000	Crimson Avenger (Jill Carlyle)	Geoff Johns e Scott Kolins	<i>Stars and S.T.R.I.P.E #9</i>	DC Comics
1938	Giovanni Zatara	1964	Zatanna	Gardner Fox e Murphy Andrew	<i>Hawkman #4</i>	DC Comics
1938	Superman	1958	Supergirl	Curt Swan e Otto Binder	<i>Superman #123</i>	DC Comics
		1960	Superwoman (Claire Kent)	-----	<i>Superboy #78</i>	
		1976	Poderosa	Gerry Conway	<i>All Star Comics #58</i>	
		2016	Superwoman	Phil Jimenez	A ser publicado	

1939	Batman	1956	Batwoman (Kathy Kane)	Bob Kane e Sheldon Moldoff	<i>Detective Comics #233 (1956)</i>	DC Comics
		1961	Batgirl	Bob Kane e Sheldon Moldoff	<i>Batman #139</i>	
		2006	Batwoman (Kate Kane)	Bob Kane e Sheldon Moldoff	<i>52 #7</i>	
1939	Doll Man	1939	Doll Girl	Jerry Iger, Will Eisner e Chic Stone	<i>Feature Comic #27</i>	DC Comics
1940	Bulletman	1940	Bulletgirl	Bill Parker e Jon Smalle	<i>Nickel Comics #1</i>	Fawcett Comics (1939-1953) DC Comics (1976-presente)
1940	Capitão América	1943	Miss América (Madaline Joyce)	Al Gabriele e Otto Binder	<i>Marvel Mystery Comics #49 (1943)</i> <i>Giant Size Avengers #1 (1974)</i>	Marvel Comics
		1998	American Dream	Tom DeFalco e Ron Frenz	<i>A-Next #1</i>	
		2011	Miss America (America Chavez)	Joe Casey e Nick Dragotta	<i>Vengeance #1</i>	
		2015	Captain America (Samantha Wilson)	Jason Latour, Robbi Rodriguez	<i>Spider-Gwen Vol 2 #1</i>	
1940	Shazam (Capitão Marvel)	1942	Mary Marvel	Otto Binder e Marc Swayze	<i>Captain Marvel Adventures #18</i>	Fawcett Comics (1939-1953) DC Comics (1972-presente)
1940	Robin	1986	Robin (Carrie Kelley)	Frank Miller	<i>The Dark Knight Returns (série)</i>	DC Comics
		1992	Robin (Stephanie Brown)	Chuck Dixon e Tom Lyle	<i>Detective Comics #647</i>	DC Comics
		2011	Robin (Helena Wayne)	Paul Levitz e Marcus To	<i>Huntress Vol 3 #1</i>	DC Comics
1940 (janeiro)	Gavião Negro	1940 (janeiro)	Mulher Gavião	Gardner Fox, Geoff Johns, James Robinson e Sheldon Moldoff	<i>Flash Comics #1</i>	DC Comics
1940	Lanterna Verde	1947	Safira Estrela	Lee Elias e Robert Kanigher	<i>All-Flash Comics #32</i>	DC Comics
		1981	Arisia Rrab	Len Wein, Mike W. Barr e Joe Staton	<i>Tales of the Green Lantern Corps #1</i>	DC Comics
		1983	Jade	Roy Thomas e Jerry Ordway	<i>All-Star Squadron #25</i>	DC Comics
		2013	Jessica Cruz	Geoff Johns	<i>Green Lantern</i>	DC Comics

					Vol 5 #20	
1940	Coringa	1976	Duela Dent	Bob Rozakis	<i>Batman Family #6</i>	DC Comics
		1997	Bianca Steeplechase	Howard Chaykin e Dan Brereton	<i>Thrillkiller #1</i>	DC Comics
		1999	Arlequina	Paul Dini e Bruce Timm	<i>Batman: Harley Quinn (animação)</i>	DC Comics
1941	Star Spangled Kid	1999	Stargirl	Geoff Johns e Lee Moder	<i>Stars and S.T.R.I.P.E #0</i>	DC Comics
1941	Arqueiro Verde	1997	Arrowette	Tom Peyer e Craig Rousseau	<i>Impulse #28</i>	DC Comics
1941	Ricardito	2001	Ricardita (Mia Dearden)	Kevin Smith e Phil Hester	<i>Green Arrow #44</i>	DC Comics
1941	Aquaman	1959	Aquagirl	-----	<i>Adventure Comics #266</i>	DC Comics
		1963	Aquagirl	Jack Miller e Ramona Fradon	<i>World's Finest #133</i>	DC Comics
		1967	Aquagirl	Bob Harney e Nick Cardy	<i>Aquaman #33</i>	DC Comics
		2004	Aquawoman	-----	<i>Teen Tintas/Legion Special #1</i>	DC Comics
1941	Bucky	1991	Bucky (Julia Winters)	Fabian Nicieza e James Fry	<i>Nomad #3</i>	Marvel Comics
		1996	Bucky (Rebecca Barnes)	Jeff Loeb e Rob Liefeld	<i>Heroes Reborn #½</i>	Marvel Comics
1941	Caveira Vermelha	1984	Sin/Caveira Vermelha	J.M. DeMatteis e Ronz Frenz	<i>Captain America #290</i>	Marvel Comics
1945	Adão Negro	2006	Ísis	Geoff Johns, Grant Morrison, Greg Rucka, Mark Waid, Keith Giffen e Joe Bennett	<i>52 #3</i>	DC Comics
1954	Miracleman ou Marvelman	-----	Miraclewoman	Alan Moore	<i>Miracleman #10</i>	Marvel Comics
1955	Ajax, Marciano ou Caçador de Marte	2006	Miss Martian	Geoff Johns e Tony Daniel	<i>Teen Titans #37</i>	DC Comics
1956	Flash	1996	Kid Flash (Iris West)	Mark Waid e Alex Ross	<i>Kingdom Come #3</i>	DC Comics
1961	O Coisa	1985	A Coisa	Mike Carlin e Ron Wilson	<i>The Thing #27</i>	Marvel Comics
1962	Homem-Aranha	1977	Mulher -Aranha (Jessica Drew)	Archie Goodwin e Marie Severin	<i>Marvel Spotlight #32</i>	Marvel Comics
		1984	Mulher -Aranha (Julia Carpenter)		<i>Marvel Super Heroes Secret Wars #6</i>	
		1996	Mulher -Aranha (Martha Franklin)		<i>The Spectacular</i>	

					<i>Spider-Man #236</i>	
		1998	Spidergirl	Mark Bagley, Ron Frenz e Tom DeFalco	<i>What if #105</i>	
		1999	Mulher -Aranha (Chartotte Witter)	Archie Goodwin e Marie Severin	<i>The Amazing Spider-Man #5</i>	
		2004	Araña (Anya Sofia Corazón)	Fiona Avery e Mark Brooks	<i>Amazing Fantasy Vol 2 #1</i>	
		2005	Mulher -Aranha (Veranke)	Archie Goodwin e Marie Severin	<i>New Avengers #1</i>	
		2014	Spider-Gwen	Jason Latour e Robbi Rodriguez	<i>Edge of Spider-Verse #2</i>	
1962	Hulk	1980	Mulher-Hulk	John Buscema e Stan Lee	<i>Savage She-Hulk #1</i>	Marvel Comics
		2009	Mulher-Hulk Vermelha	Ed McGuinness e Jeph Loeb	<i>Hulk #15</i>	
1962	Thor	2000	Thor-Girl ou Tarene	Dan Jurgens e John Romita Jr	<i>Thor #22</i>	Marvel Comics
		2014	Thor (Jane Foster)	-----	<i>Thor #1</i>	
1962	Homem-Formiga	1963	Vespa	Jack Kirby e Stan Lee	<i>Tales to Astonish #44</i>	Marvel Comics
		1979	Estatura	David Michelinie e John Byrne	<i>Marvel Premiere #47</i>	
1962	Doutor Luz	1985	Doutora Luz	Marv Wolfman e George Pérez	<i>Crisis on Infinite Earths #4</i>	DC Comics
1963	Negative Man	1977	Negative Woman	Paul Kupperberg e Joe Staton	<i>Showcase #94</i>	DC Comics
1963	Homem de Ferro	2009	Rescue	(equipe Marvel)	<i>The Invincible Iron Man #2</i>	Marvel Comics
		2016	Homem de Ferro (Riri Williams)	Brian Michael Bendis, Mike Deodato	<i>The Invincible Iron Man Vol 2 #7</i>	
1963	Magneto	1968	Polaris	Arnold Drake, Don Heck, Jim Steranko e Werner Roth	<i>The X-Men #49</i>	Marvel Comics
1963	Professor X	2001	Cassandra Nova	Frank Quietly e Grant Morrison	<i>The New X-Men #114</i>	Marvel Comics
1963	Vingadores (equipe)	2015	A-Force	G. Willow Wilson, Marguerite Bennett e Jorge Molina		Marvel Comics
1963	X-Men (equipe)	2013	X-Men (equipe feminina)	(equipe Marvel)	<i>X-Men #1</i>	Marvel Comics
1964	Johnny Quick	1992	Jesse Quick	Len Strazewski e Mike Parobeck	<i>Justice Society of America Vol 2 #1</i>	DC Comics

1964	Mastermind	2001	Lady Mastermind	Chris Claremont e Salvador Larroca	<i>X-Treme X-Men #6</i>	Marvel Comics
1964	Gavião Arqueiro	2005	Gaviã Arqueira	Allan Heinberg e Jim Cheung	<i>Young Avengers #1</i>	Marvel Comics
1965	Metamorpho	1967	Element Girl	Bob Haney e Sal Trapani	<i>Metamorpho #10</i>	DC Comics
1966	Galactus	2009	Galacta	Aam Warren, Hector Sevilla Lujan	<i>Marvel Assistant-Sized Spectacular #2</i>	Marvel Comics
1967	Questão	1992	Questão (Renee Montoya)	Paul Dini, Bruce Timm e Mitch Brian	<i>Batman #475</i>	DC Comics
1967	Capitão Marvel	1982	Capitã Marvel (Monica Rambeau)	Jhon Romita Jr e Roger Stern	<i>The Amazing Spider-Man Annual #16</i>	Marvel Comics
		1977	Miss Marvel (Carol Danvers)	Gene Colan e Roy Thomas	<i>Miss Marvel #1</i>	
		2012	Capitã Marvel (Carol Danvers)		<i>Captain Marvel Vol 7 #1</i>	
		2013	Miss Marvel (Kamala Khan)	Sana Amanat, Stephen Wacker e G. Willow Wilson	<i>Captain Marvel Vol 7 #14</i>	
		2015	Marvel Woman (Marlene Brashear)	Al Ewing e Alan Davis	<i>Uncanny Avengers: Ultron Forever #1</i>	
1967	Banshee	1981	Siryh	Chris Claremont e Steve Leialoha	<i>Spider Woman #37</i>	Marvel Comics
1968	Dove	1988	Dove (Dawn Granger)	Karl Kesel, Barbara Kesel e Rob Liefeld	<i>Hawke and Dove Vol 2 #1</i>	DC Comics
1968	Ultron	1977	Jocasta	Jim Shooter e George Pérez	<i>Avengers #162</i>	Marvel Comics
1970	Firebrand	2012	Firebrand (Amanda)	Matt Fraction e Salvador Larroca	<i>Invincible Iron Man #513</i>	Marvel Comics
1970	Sunfire	2001	Sunpyre	Scott Lobdell e Salvador Larroca	<i>Uncanny X-Men #392</i>	Marvel Comics
		2005	Lumina	Scott Lobdell, Salvador Larroca e Clayton Henry	<i>Alpha Flight Vol 3 #9</i>	
1974	Wolverine	2004	X-23	Christopher Yost e Craig Kyle	<i>NYX #3</i>	Marvel Comics
		2015	Wolverine (Laura Kinney)	Tom Taylor	<i>All-New Wolverine #1</i>	
1974	Justiceiro	1992	Lady Punisher	Chuck Dixon e John Romita Jr	<i>The Punisher War Zone #7</i>	Marvel Comics
1975	Noturno	2001	Nocturne (Talia Wagner)	Jim Calafiore	<i>Blink #4</i>	Marvel Comics
1976	Mercenário	2008	Lady Bullseye	Ed Brubaker, Marko	<i>Daredevil Vol 2 #111</i>	Marvel Comics

				Djurdjovic e Clay Mann		
1978	Nuclear	1982	Firehawk	Gerry Conway e Pat Broderick	<i>Firestorm Vol 2 #1</i>	DC Comics
1981	Avalanche	2014	Lady Avalanche	Rick Remender e Daniel Acuña	<i>Uncanny Avengers #19</i>	Marvel Comics
1983	He-Man	1985	She-Ra	Mattel	-----	DC Comics (presente)
1984	Venom	1993	She-Venom	David Michelinie e Mark Bagley	<i>Venom: Sinner Takes All #2</i>	Marvel Comics
		1993	Agony	-----	<i>Venom: Lethal Protector #4</i>	
1987	Senhor Sinistro	2008	Miss Sinister	Mike Carey e Scot Eaton	<i>X-Men Legacy #214</i>	Marvel Comics
1987	Capitão Átomo	2006	Bombshell	Geoff Johns, Tony S. Daniel	<i>Teen Titans Vol 3 #39</i>	DC Comics
1987	Asa Noturna	1989	Flamebird	George Pérez, Tom Grummett	<i>Secret Origins Anual Vol 2 #3</i>	DC Comics
1988	Brainiac	1998	Brainiac 4	-----	<i>Legion of Super Heroes Vol 4 #107</i>	DC Comics
		2003	Brainiac 8	Judd Winick e Alé Garza	<i>Titans/Young Justice: Graduation Day #1</i>	
1991	Deadpool	2010	Lady Deadpool	Victor Gischler e Rob Liefeld	<i>Deadpool: Merc with a mouth #7</i>	Marvel Comics
1992	Supreme	-----	Lady Supreme	Rob Liefeld	<i>Supreme #40</i>	Image Comics
		-----	Suprema	Rob Liefeld e Alan Moore	-----	Image Comics
1992	Kid Quantum	1996	Kid Quantum (Jazmin Cullen)	Tom Peyer, Tom McCraw e Lee Moder	<i>Legion of Super Heroes Vol 4 #82</i>	DC Comics
1992	Spawn	1998	She-Spawn ou Nyx	Brian Holguin	<i>The Curse of Spawn #20</i>	Image Comics
1993	Aço	1994	Natasha Irons	Jon Bogdanove e Chris Batista	<i>Steel Vol 2 #1</i>	DC Comics

Fonte: autoria própria

Na lista encontram-se destacados os pares que tiveram pelo menos um criador em comum. Assim, busca-se compreender se houve uma continuação orgânica e natural no desdobramento do personagem. A comparação sugere que, devido aos poucos autores em comum, as decisões nem sempre partem do criador original, mas do estúdio ou da editora.

Tabela 3: Comparação entre os criadores dos heróis e das heroínas

Personagem	Criadores	Heroína	Criadores
Tarzan	Edgar Rice Burroughs	Sheena, a Rainha da Selva	Will Eisner e Jerry Iger
		Fantomah, a Mulher Misteriosa das Selvas	Fletcher Hanks (sob o pseudônimo de Barclay Flagg)
		Shanna, a Mulher Demônio	Caroline Seuling, Steve Gerber e George Tuska
Conan	Robert E. Howard	Red Sonja	Barry Windsor-Smith, Robert E. Howard e Roy Thomas
Fantasma	Lee Falk	Julie Walker	Lee Falk
Crimson Avenger	Jim Chambers	Crimson Avenger (Jill Carlyle)	Geoff Johns e Scott Kolins
Giovanni Zatara	Fred Guardineer	Zatanna	Gardner Fox e Murphy Andrew
Superman	Jerry Siegel e Joe Shuster	Supergirl	Curt Swan e Otto Binder
		Superwoman (Claire Kent)	-----
		Poderosa	Gerry Conway
		Superwoman	Phil Jimenez
Batman	Bill Finger e Bob Kane	Batwoman (Kathy Kane)	Bob Kane e Sheldon Moldoff
		Batgirl	Bob Kane e Sheldon Moldoff
		Batwoman (Kate Kane)	Bob Kane e Sheldon Moldoff
Doll Man	Will Eisner, Jimmy Palmiotti e Justin Gray	Doll Girl	Jerry Iger, Will Eisner e Chic Stone
Bulletman	Bill Parker e Jon Smalle	Bulletgirl	Bill Parker e Jon Smalle
Capitão América	Jack Kirby e Joe Simon	Miss América (Madaline Joyce)	Al Gabriele e Otto Binder
		American Dream	Tom DeFalco e Ron Frenz
		Miss America (America Chavez)	Joe Casey e Nick Dragotta
		Captain America (Samantha Wilson)	Jason Latour e Robbi Rodriguez
Shazam (Capitão Marvel)	Bill Parker e C. C. Beck	Mary Marvel	Otto Binder e Marc Swayze
Robin	Bill Finger, Bob Kane e Jerry Robinson	Robin (Carrie Kelley)	Frank Miller
		Robin (Stephanie Brown)	Chuck Dixon e Tom Lyle
		Robin (Helena Wayne)	Paul Levitz e Marcus To
Gavião Negro	Dennis Neville e Gardner Fox	Mulher Gavião	Gardner Fox, Geoff Johns, James Robinson e Sheldon Moldoff
Lanterna Verde	Bill Finger e Martin Nodell	Safira Estrela	Lee Elias e Robert Kanigher
		Arisia Rrab	Len Wein, Mike W. Barr e Joe Staton
		Jade	Roy Thomas e Jerry Ordway
		Jessica Cruz	Geoff Johns
Coringa	Jerry Robinson, Bill Finger e Bob Kane	Duela Dent	Bob Rozakis
		Bianca Steeplechase	Howard Chaykin e Dan Brereton
		Arlequina	Paul Dini e Bruce Timm
Star Spangled Kid	Jerry Siegel e Hal Sherman	Stargirl	Geoff Johns e Lee Moder
Arqueiro Verde	Mort Weisinger e George	Arrowette	Tom Peyer e Craig Rousseau

	Papp		
Ricardito	Marv Wolfman, Mort Weisinger, Paul Norris e Tom Grummett	Ricardita (Mia Dearden)	Kevin Smith e Phil Hester
Aquaman	Mort Weisinger e Paul Norris	Aquagirl	-----
		Aquagirl	Jack Miller e Ramona Fradon
		Aquagirl	Bob Harney e Nick Cardy
		Aquawoman	-----
Bucky	Joe Simon e Jack Kirby	Bucky (Julia Winters)	Fabian Nicienza e James Fry
		Bucky (Rebecca Barnes)	Jeff Loeb e Rob Liefeld
Caveira Vermelha	Joe Simon e Jack Kirby	Sin/Caveira Vermelha	J.M. DeMatteis e Ronz Frenz
Adão Negro	C.C. Beck e Otto Binder	Ísis	Geoff Johns, Grant Morrison, Greg Rucka, Mark Waid, Keith Giffen e Joe Bennett
Miracleman ou Marvelan	Mick Anglo	Miraclewoman	Alan Moore
Ajax, Marciano ou Caçador de Marte	Jack Miller e Joe Certa	Miss Martian	Geoff Johns e Tony Daniel
Flash	John Broome e Carmine Infantino	Kid Flash (Iris West)	Mark Waid e Alex Ross
Coisa	Jack Kirby e Stan Lee	A Coisa	Mike Carlin e Ron Wilson
Homem-Aranha	Stan Lee e Steve Ditko	Mulher -Aranha (Jessica Drew)	Archie Goodwin e Marie Severin
		Mulher -Aranha (Julia Carpenter)	Archie Goodwin e Marie Severin
		Mulher -Aranha (Martha Franklin)	Archie Goodwin e Marie Severin
		Spidergirl	Mark Bagley, Ron Frenz e Tom DeFalco
		Mulher -Aranha (Chartotte Witter)	Archie Goodwin e Marie Severin
		Araña (Anya Sofia Corazón)	Fiona Avery e Mark Brooks
		Mulher -Aranha (Veranke)	Archie Goodwin e Marie Severin
		Spider-Gwen	Jason Latour e Robbi Rodriguez
Hulk	Jack Kirby e Stan Lee	Mulher-Hulk	John Buscema e Stan Lee
		Mulher-Hulk Vermelha	Ed McGuinness e Jeph Loeb
Thor	Jack Kirby, Larry Lieber e Stan Lee	Thor-Girl ou Tarene	Dan Jurgens e John Romita Jr
		Thor (Jane Foster)	-----
Homem-Formiga	Jack Kirby e Stan Lee	Vespa	Jack Kirby e Stan Lee
		Estatura	David Michelinie e John Byrne
Doutor Luz	Gardner Fox e Mike Sekowsky	Doutora Luz	Marv Wolfman e George Pérez
Negative Man	Arnold Drake, Bob Haney e Bruno Premiani	Negative Woman	Paul Kupperberg e Joe Staton
Homem de Ferro	Don Heck, Jack Kirby, Larry Lieber e Stan Lee	Rescue	(equipe Marvel)
		Homem de Ferro (Riri Williams)	Brian Michael Bendis e Mike Deodato
Magneto	Jack Kirby e Stan Lee	Polaris	Arnold Drake, Don Heck, Jim Steranko e Werner Roth
Professor X	Jack Kirby e Stan Lee	Cassandra Nova	Frank Quietly e Grant Morrison
Vingadores (equipe)	Jack Kirby e Stan Lee	A-Force	G. Willow Wilson, Marguerite Bennett e Jorge Molina
X-Men (equipe)	Jack Kirby e Stan Lee	X-Men (equipe feminina)	(equipe Marvel)
Johnny Quick	Gardner Fox e Mike Sekowsky	Jesse Quick	Len Strazewski e Mike Parobeck

Mastermind	Stan Lee e Jack Kirby	Lady Mastermind	Chris Claremont e Salvador Larroca
Gavião Arqueiro	Don Heck e Stan Lee	Gaviã Arqueira	Allan Heinberg e Jim Cheung
Metamorpho	Bob Harney e Ramona Fradon	Element Girl	Bob Haney e Sal Trapani
Galactus	Jack Kirby e Stan Lee	Galacta	Aam Warren, Hector Sevilla Lujan
Questão	Steve Ditko	Questão (Renee Montoya)	Paul Dini, Bruce Timm e Mitch Brian
Capitão Marvel	Gene Colan e Stan Lee	Capitã Marvel (Monica Rambeau)	Jhon Romita Jr e Roger Stern
		Miss Marvel (Carol Danvers)	Gene Colan e Roy Thomas
		Capitã Marvel (Carol Danvers)	Gene Colan e Roy Thomas
		Miss Marvel (Kamala Khan)	Sana Amanat, Stephen Wacker e G. Willow Wilson
		Marvel Woman (Marlene Brashear)	Al Ewing e Alan Davis
Banshee	Roy Thomas e Werner Roth	Siryn	Chris Claremont e Steve Leialoha
Dove	Steve Ditko e Steven Skeates	Dove (Dawn Granger)	Karl Kesel, Barbara Kesel e Rob Liefeld
Ultron	Roy Thomas, John Buscema	Jocasta	Jim Shooter e George Pérez
Firebrand	Archie Goodwin e Don Heck	Firebrand (Amanda)	Matt Fraction e Salvador Larroca
Sunfire	Roy Thomas e Don Heck	Sunpyre	Scott Lobdell e Salvador Larroca
		Lumina	Scott Lobdell, Salvador Larroca e Clayton Henry
Wolverine	Jon Romita, Len Wein e Roy Thomas	X-23	Christopher Yost e Craig Kyle
		Wolverine (Laura Kinney)	Tom Taylor
Justiceiro	Gerry Conway, John Romita e Ross Andru	Lady Punisher	Chuck Dixon e John Romita Jr
Noturno	Dave Cockrum e Len Wein	Nocturne (Talia Wagner)	Jim Calafiore
Mercenário	Marv Wolfan e John Romita Sr.	Lady Bullseye	Ed Brubaker, Marko Djurdjevic e Clay Mann
Nuclear	Gerry Conway e Al Milgrom	Firehawk	Gerry Conway e Pat Broderick
Avalanche	Chris Claremont e John Byrne	Lady Avalanche	Rick Remender e Daniel Acuña
He-Man	Roger Sweet (Mattel)	She-Ra	Mattel
Venom	David Michelinie, Mike Zeck, Randy Schueller e Todd McFarlane	She-Venom	David Michelinie e Mark Bagley
		Agony	-----
Senhor Sinistro	Chris Claremont e Marc Silvestri	Miss Sinister	Mike Carey e Scot Eaton
Capitão Átomo	Cary Bates, Greg Weisman e Pat Broderick	Bombshell	Geoff Johns, Tony S. Daniel
Asa Noturna	Bob Kane e Bill Finger	Flamebird	George Pérez, Tom Grummett
Brainiac	Otto Binder e Al Pastino	Brainiac 4	-----
		Brainiac 8	Judd Winick e Alé Garza
Deadpool	Rob Liefeld e Fabian Nicieza	Lady Deadpool	Victor Gischler e Rob Liefeld
Supreme	Rob Liefeld	Lady Supreme	Rob Liefeld
		Suprema	Rob Liefeld e Alan Moore

Kid Quantum	Tom Bierbaum, Mary Bierbaum e David A. Williams	Kid Quantum (Jazmin Cullen)	Tom Peyer, Tom McCraw e Lee Moder
Spawn	Todd McFarlane	She-Spawn ou Nyx	Brian Holguin
Aço	Louise Simonson e Jon Bogdanove	Natasha Irons	Jon Bogdanove e Chris Batista

Fonte: autoria própria

Tabela que coloca lado a lado as habilidades dos heróis e heroínas, define seus atributos e identidade, de modo a compreender, por meio da comparação, o quanto os poderes das heroínas estão atrelados ou desvinculados aos dos heróis que lhe deram origem e se os poderes ou habilidades das heroínas foram moldados para se encaixarem a estereótipos de gênero. Ao final, poderes serão comparados para verificar superioridades, igualdades e inferioridades.

Tabela 4: Comparação entre poderes dos heróis e das heroínas

HERÓIS	HEROÍNAS SPIN-OFF
Tarzan	Sheena, a Rainha da Selva
Apesar de ser um humano normal, Tarzan possui diversas habilidades devido à sua criação na selva: escala e prende-se a superfícies, salta como qualquer macaco, transporta-se habilmente com cipós. Sua força, agilidade, capacidade de nadar e resistência são superiores a de um homem. Luta com armas tribais, seus sentidos são treinados para a selva e é capaz de lutar com animais como crocodilos, gorilas e grandes felinos. Consegue comunicar-se com animais e é muito inteligente, capaz de aprender línguas novas em poucos dias (é capaz de falar pelo menos dez línguas e dialetos humanos, além da língua dos macacos).	Domina combate com facas, lanças e arco e flecha. Pode comunicar-se com animais selvagens e, posteriormente, transformar-se em qualquer animal.
	Fantomah, a Mulher Misteriosa das Selvas
	Superforça e voo.
	Shanna, a Mulher Demônio
	Shanna foi ressuscitada com a força mágica da Terra Selvagem e, por isto, está ligada a ela. Conhece instintivamente a história e as línguas da Terra Selvagem e de seus povos. Possui a força de dez homens e supervelocidade.
Conan	Red Sonja
Não possuiu habilidades sobre-humanas. Domínio de técnicas de luta armada e desarmada.	Possuiu as mesmas habilidades do Conan.
Fantasma	Julie Walker
Não possui habilidades sobre-humanas, vale-se de sua inteligência, força e rumores de imortalidade para vencer os inimigos.	Detém as mesmas habilidades do Fantasma, além do controle de animais.
Crimson Avenger	Crimson Avenger (Jill Carlyle)
Habilidades administrativas, combate corpo a corpo.	É um espírito de vingança, portanto ganha as habilidades dos mortos que irá vingar. Tem poder de intangibilidade, teleporte, detém conhecimentos da lei e de armas de fogo.
Giovanni Zatara	Zatanna
Poderes mágicos quase ilimitados ao falar as palavras de trás para a frente em seus encantamentos, tem habilidade básica no combate corpo a corpo e boa prestidigitação.	Como seu pai, nasceu com a habilidade de manipular mágica. Seu poder é aparentemente ilimitado, basta dizer encantamentos com as palavras de trás para frente. Além disso, controla elementos: pirocinese, criociene, electrocinese, hidrocinese, geocinese, aerocinese, e fotocinene. Pode manipular sombras, possui telepatia, telecinese, dom de hipnose, teleporte, viaja entre dimensões, pode alterar a realidade, pode

	projetar/reverter seus ferimentos nos inimigos, defletir energias, manipular o tempo e o clima, manipular energias, curar e transformar. Domina a prestidigitação, é excelente no combate corpo a corpo, possui conhecimentos linguísticos e do ocultismo.
Superman	Superwoman (Claire Kent)
	Não há uma descrição consistente de suas habilidades, supõe-se que sejam as mesmas habilidades do Superman.
	Supergirl
	Possui as mesmas habilidades do Superman, além da metamorfose.
Superforça, supervelocidade, invulnerabilidade, sentidos aguçados (como superaudição), longevidade, resistência, voo, poderes visuais (como visão de calor, visão de raio x, visão microscópica) sopro congelante.	Powergirl
	Superforça, supervelocidade, invulnerabilidade, sentidos aguçados (como superaudição), longevidade, resistência, voo, poderes visuais (como visão de calor, visão de raio x, visão microscópica) sopro congelante.
	Superwoman
	Possui os mesmos poderes do Superman, porém os poderes a estão matando (fica mais fraca a cada vez que os usa).
Batman	Batgirl, Batwoman (Kathy Kane) e Batwoman (Kate Kane)
Não possuiu habilidades sobre-humanas. Domínio de técnicas de luta armada e desarmada, intelecto genial, conhecimento de tecnologia, técnicas de investigação, excelente detetive.	Possuem as mesmas características do Batman, exceto o intelecto genial.
Doll Man	Doll Girl
Superforça, controla seu tamanho.	Controla seu tamanho.
Bulletman	Bulletgirl
Seu elmo lhe dá a capacidade de voar e de criar um campo de força invisível.	Possui os mesmos poderes do Bulletman.
Capitão América	Miss America (Madaline Joyce)
	Superforça, resistência, voo, visão de raio x.
	American Dream
	Não possui poderes, é exímia lutadora.
Força e agilidade acima da média, quase invulnerável, organismo melhorado artificialmente, líder tático e especialista em técnicas de combate.	Miss America (America Chavez)
	Superforça, resistência, voo, teleporte interdimensional.
	Captain America (Samantha Wilson)
	Força e agilidade acima da média, maior velocidade e resistência, funções metabólicas melhoradas, não envelhece, não se intoxica, é resistente a gases e venenos, resistente à hipnose, treinamento militar de elite.
Shazam (Capitão Marvel)	Mary Marvel
Sabedoria de Salomão (intelecto genial), força de Hércules, resistência de Atlas, poder de Zeus (raios), coragem de Aquiles, velocidade de Mercúrio (voo e supervelocidade), quase imortalidade.	Força, velocidade e resistência sobre-humanas, coragem, invulnerabilidade física e à magia, voo, intelecto genial, controle e emissão e raios mágicos.
Robin	Robin (Carrie Kelley)
Robin não possui habilidades sobre-humanas. Como auxiliar do Batman, possui algum conhecimento de técnicas investigativas e de combate.	Possui as mesmas características do Robin.
	Robin (Stephanie Brown)
	Possui as mesmas características do Robin.
	Robin (Helena Wayne)
	É resistente a venenos, possui técnicas investigativas,

	fala várias línguas, exímia lutadora.
Gavião Negro	Mulher Gavião
Superforça e supervisão, voo, especialista em combates armados e desarmados.	Possui as mesmas habilidades do Gavião Negro.
Lanterna Verde	Safira Estrela
Voo, superforça e capacidade de criar o que quiser com seu anel, através do poder da força de vontade.	Voo, superforça e capacidade de criar o que quiser com seu anel, através do poder do amor.
Lanterna Verde	Safira Estrela
	Por meio de seu anel, que funciona pelo poder do amor, pode construir qualquer coisa mentalmente, o que também lhe dá mais força e voo.
	Arisia Rrab
	Possui os mesmos poderes do Lanterna Verde, além de poder regenerativo.
Por meio de seu anel, que funciona pela força de vontade, pode construir qualquer coisa mentalmente, o que também lhe dá mais força, voo e acesso ao conhecimento do universo.	Jade
	Possui os mesmos poderes do Lanterna Verde.
	Jessica Cruz
Coringa	Possui os mesmos poderes do Lanterna Verde.
	Duela Dent
	Detetive, acrobata.
	Bianca Steeplechase
Por ter sido submerso em substância química, ganhou maior resistência à dor e a toxinas. Possui um intelecto genial, porém é louco. Sabe lutar, torturar e intimidar.	Sabe criar toxinas artificialmente.
	Arlequina
	Imunidade tóxica, conhecimento de psiquiatria. Como o Coringa, também é louca e genial.
Star Spangled Kid	Stargirl
Não possui poderes. Sabe lutar, é acrobata e possui habilidades táticas.	Sabe lutar e é acrobata, possui o cajado cósmico que lhe permite voar e soltar raios, seu cinto cósmico lhe dá superforça, agilidade e velocidade.
Arqueiro Verde	Arrowette
Luta armada e desarmada, luta com arco e flecha, caça, habilidade de pilotar aviões.	Boa ginástica, luta com arco e flecha.
Ricardito	Ricardita (Mia Dearden)
Atleta e arqueiro excepcional, especializado em combates, possui um braço biônico com um arsenal de armas.	Arqueira excepcional, especializada em combates e luta com espada.
Aquaman	Aquagirl
	Possui as vantagens da biologia atlante.
	Aquagirl
	Possui as vantagens da biologia atlante.
	Aquagirl
Possui as vantagens da biologia atlante.	
Sua biologia atlante lhe permite ser anfíbio, lhe confere visão, audição e olfato aguçados, superforça, supervelocidade e telepatia marinha. Em tempos, demonstrou ter metamorfose, manipulação aquática e magia. É um diplomata, exímio lutador e mestre tático.	Aquawoman
	Possui as vantagens da biologia atlante.
Bucky	Bucky (Julia Winters)
	Não há relatos de seus poderes.
	Bucky (Rebecca Barnes)
Habilidades de espionagem e de luta (armada e desarmada), fala diversos idiomas. Seu braço biônico lhe dá superforça, menor tempo de	Dançarina, acrobata e possível treinamento de espia.

reação, raios elétricos, disfarces holográficos e outras funções tecnológicas.	
Caveira Vermelha	Sin/Caveira Vermelha
Imortalidade por clonagens sucessivas, corpos clonados com melhorias (força, agilidade e resistência, reflexos e percepções no ápice humano, mas não em nível sobre-humano), gênio estratégico, lutador experiente.	Não possui habilidades sobre-humanas, mas foi treinada por seu pai, o que a tornou excelente lutadora e experiente em armas e explosivos.
Adão Negro	Ísis
Cura acelerada, clarividência, sorte, memória superior, resistência à magia, intelecto avançado, voo, cura, invulnerabilidade, superforça, invulnerabilidade e super-reflexos, habilidade de sobreviver sem sono, comida, água ou ar, teleporte e imortalidade.	Superforça, invulnerabilidade, supervelocidade e super-reflexos, voo, cura, controle dos elementos (clima, controle da flora, controle dos ventos, fogo, eletricidade e terra) e telecinese.
Miracleman ou Marvelman	Miraclewoman
Superforça, invulnerabilidade, supervelocidade, sentidos sobre humanos, longevidade, campos de força, raios de energia, telepatia e telecinese, voo.	Superforça, invulnerabilidade, supervelocidade, superaudição, campos de força, voo, telepatia.
Ajax, Marciano ou Caçador de Marte	Miss Martian
Superforça, supervelocidade, invulnerabilidade e resistência, voo, intangibilidade, invisibilidade, metamorfose, telecinese, telepatia, intelecto genial, poderes visuais (visão de raio x e emissão de raios).	Superforça, invulnerabilidade e resistência, voo, intangibilidade, invisibilidade, metamorfose, telecinese, telepatia, intelecto genial, poderes visuais (visão de raio x e emissão de raios), longevidade.
Flash	Kid Flash (Iris West)
Seu poder de velocidade lhe confere: regeneração acelerada, envelhecimento desacelerado, criação de objetos de energia, voo, percepções avançadas, intangibilidade, autossustento, supervelocidade, roubo da velocidade dos outros, condicionamento super-humano, criação de vortex, intelecto acelerado, superforça.	Possui as mesmas habilidades do Flash.
O Coisa	A Coisa
Superforça, supervelocidade, invulnerabilidade e resistência, pele de pedra, destreza e reflexos acima da média.	Superforça, supervelocidade, invulnerabilidade e resistência, pele de pedra.
Homem-Aranha	Mulher-Aranha (Jessica Drew)
	Excelente atleta e no combate desarmado, esgrimista, espiã, mestre na arte do disfarce, especialista em roubo de informações e operações secretas. Superforça, supervelocidade, resistência, reflexos acima da média, sentidos de audição e olfato aguçados. Voo, manipulação de feromônios, projeção de energias bio-elétricas (raios), resistência a todos os venenos e radiações, habilidade de aderir-se a superfícies verticais.
	Mulher -Aranha (Julia Carpenter)
	Superforça, supervelocidade, agilidade, resistência, fator de cura, habilidade de aderir-se a superfícies verticais, criação de teias por energia psicocinética, telepatia, precognição, clarividência.
	Mulher-Aranha (Mattie Franklin)
	Superforça, supervelocidade, reflexos e resistência sobre humanos. Habilidade de subir em superfícies, pernas e teias de aranhas psiônicas, voo, sentido aranha (precognição), telepatia.

Superforça, agilidade sobre-humana, habilidade de subir/prender-se a qualquer superfície, sentido aranha (precognição), intelecto genial, lançadores de teia artificialmente construídos.	Mulher-Aranha (Chartotte Witter)
	Superforça, supervelocidade e agilidade, habilidade de aderir-se a superfícies, voo, ferroadas bio-elétricas de fonte psíquica. Tece teias psiônicas e tem pernas de aranha saindo das costas. Possui habilidades precognitivas, telepatia, detecção psiônica, hipnotiza homens usando contato visual e pode absorver os poderes de todas as outras Mulheres Aranha.
	Mulher-Aranha (Veranke)
	Excelente atleta e no combate desarmado, superforça, supervelocidade, resistência, reflexos acima da média, sentidos de audição e olfato aguçados. Voo, manipulação de feromônios, projeção de energias bio-elétricas (raios), resistência a todos os venenos e radiações, habilidade de aderir-se a superfícies verticais, metamorfose.
	Spidergirl
	Superforça, resistência, supervelocidade, reflexos sobre-humanos, sentido aranha (precognição), manipulação do biomagnetismo, habilidade de subir em superfícies verticais sólidas, habilidade de localizar pontos fracos nos inimigos.
	Araña (Anyá Sofia Corazón)
	Superforça, agilidade sobre-humana, habilidade de subir/prender-se a qualquer superfície, gera teias biologicamente e camufla-se nas sombras.
	Spider-Gwen
	Possui os mesmos poderes do Homem-Aranha.
	Mulher-Hulk
	Superforça, vigor e velocidade acima da média, fator de cura.
Hulk	Mulher-Hulk Vermelha
Superforça, resistência e invulnerabilidade incalculáveis, longevidade, fator de cura.	Superforça, vigor e velocidade acima da média, fator de cura, absorção de energia.
Thor	Thor-Girl ou Tarene
	Superforça, invulnerabilidade, fator de cura, imunidade a todas as doenças da Terra, não envelhece. Seu martelo de ouro lhe permite voar, projetar energia, manipular o clima e viajar entre dimensões.
Superforça, invulnerabilidade e longevidade. Seu martelo Mjolnir lhe permite teletransporte interdimensional, voo, manipulação do vento e da eletricidade.	Thor (Jane Foster)
	Possui os mesmos poderes do Thor, porém é consumida pelo câncer a cada vez que os utiliza.
Homem-Formiga	Vespa
Muda sua altura do microscópico ao gigante, mantém a força humana de seu tamanho normal no seu tamanho menor, projeção de bio-energia, superforça e agilidade.	Diminuição da altura, voo, raios bio-energéticos, controle telepático de insetos
Doutor Luz	Estatura
	Pode aumentar e diminuir seu tamanho.
Doutor Luz	Doutora Luz
Fotocinese, criação de ilusões, projeção de energia, campo de força, invisibilidade, voo, absorção de energia.	Fotocinese, criação de ilusões, projeção de energia, campo de força, voo, absorção de energia, projeção de luz, intangibilidade.
Negative Man	Negative Woman
Produção de radiação, absorção de energia, voo, intangibilidade, projeção de energia.	Possui as mesmas habilidades do Negative Man.
Homem de Ferro	Rescue
Intelecto genial aplicado à ciência, engenharia e negócios. Sua armadura lhe confere as seguintes habilidades: superforça e resistência, conexão	Pepper Potts usa uma armadura semelhante a do Homem-de-Ferro.
	Homem de Ferro (Riri Williams)

com outras armaduras, voo supersônico, repulsores de energia, mísseis, primeiros socorros regenerativos.	Intelecto genial, inventora e engenheira. Usa a armadura do Homem de Ferro que lhe dá habilidades.
Magneto	Polaris
Manipulação do magnetismo, criação de campos de força magnéticos, voo, usa um capacete que o protege de ataques telepáticos.	Controle eletromagnético, voo, criação de campos magnéticos.
Professor X	Cassandra Nova
Intelecto genial, considerado o telepata mais poderoso do planeta com poderes que abrangem transmissão de pensamento, manipulação, hipnose, projeção astral, criação de ilusões, ataques psíquicos, alteração e apagamento de memória, criação de empatia, entre outros.	Telepatia, telecinese, duplicação de DNA, fator de cura acelerado, intangibilidade, metamorfose.
Johnny Quick	Jesse Quick
Supervelocidade.	Seu poder de velocidade lhe confere: regeneração acelerada, envelhecimento desacelerado, criação de objetos de energia, voo, percepções avançadas, intangibilidade, autossustento, supervelocidade, roubo da velocidade dos outros, condicionamento super-humano, criação de vortex, intelecto acelerado, superforça.
Mastermind	Lady Mastermind
Cria ilusões e possui capacidade limitada de alterar memórias.	Cria ilusões tão poderosas que podem matar (os corpos das vítimas respondem à ilusão como se fossem reais).
Gavião Arqueiro	Gaviã Arqueira
Exímio arqueiro, mestre em artes marciais e operações táticas.	Arqueira de grande habilidade, esgrimista, capacidade de luta com espadas, domina o box e outras formas de combate.
Metamorpho	Element Girl
Elasticidade, reconstrução molecular, metamorfose, invulnerabilidade.	Possui as mesmas habilidades do Metamorpho.
Galactus	Galacta
Alteração da realidade, manipulação de energia, matéria e força vital, consciência cósmica (quase onisciência), telepatia, telecinese.	Mesmas habilidades de seu pai, porém menos poderosa.
Questão	Questão (Renee Montoya)
Humano sem poderes, possui intelecto genial, capacidades investigativas, habilidades jornalísticas, combate corpo a corpo avançado e conhecimento de xamanismo.	Combate corpo a corpo avançado e habilidades investigativas.
Capitão Marvel	Capitã Marvel (Monica Rambeau)
	Transforma seu corpo em qualquer tipo de energia dentro do espectro eletromagnético, absorção, geração e manipulação de energia, em sua forma de energia pode viajar no vácuo do espaço e quase na velocidade da luz.
	Miss Marvel, atual Capitã Marvel (Carol Danvers)
	Superforça, supervelocidade, voo, invulnerabilidade, absorção e projeção de energia.
Superforça, voo, consciência cósmica, absorção e projeção de energia solar, usa Nega-Bands (par de braceletes alienígenas que permitem: voo interestelar, aumento da força física, capacidade de absorver e manipular diversos tipos de energia, invulnerabilidade, sobrevivência no vácuo do espaço, não necessidade de alimentação, oxigênio ou sono.	Miss Marvel (Kamala Khan)
	Morfogenética (pode alongar, comprimir, expandir e deformar seu corpo), bioluminescência, fator de cura acelerado e alteração de tamanho corporal.
	Marvel Woman (Marlene Brashear)
Banshee	Siryh
Manipula sua voz com uma variedade de fins: grito sônico destrutivo, voo pelas ondas vocais,	Possui os mesmos poderes de seu pai, Banshee, além da habilidade de fazer com que qualquer pessoa

habilidade sonar pela voz, escudo sônico vocal, imunidade a sons que possam desorientá-lo, sua voz pode desorientar, causar transe ou deixar inconsciente.	(homem ou mulher) se apaixone por ela usando sua voz.
Dove	Dove (Dawn Granger)
Voo, superforça, invulnerabilidade, regeneração acelerada, sentidos aguçados.	Voo, superforça, invulnerabilidade, regeneração acelerada, sentidos aguçados, concentra um brilho mágico capaz de cegar.
Ultron	Jocasta
Corpo robótico que lhe confere superforça, supervelocidade, voo, raios de plasma e de tração, encéfalo-raios (raios que atingem o cérebro da vítima, induzindo ao coma), absorção de energia, grande memória.	Integração com computadores, superforça, raios oculares, campos de força e sentidos aguçados.
Firebrand	Firebrand (Amanda)
Humano cuja armadura lhe confere força maior, voo e raios.	Solta raios de plasma e pode voar.
Sunfire	Sunpyre
	Possui os mesmos poderes de seu irmão, Sunfire.
	Lumina
Por absorver radiação solar, pode voar, soltar raios de plasma, criar escudos de plasma, cobrir seu corpo com chamas e detectar pessoas ou objetos pela assinatura de calor.	Possui os mesmos poderes de Sunfire.
Wolverine	X-23 / Wolverine (Laura Kinney)
Mestre em artes marciais, fator de cura, sentidos aguçados, longevidade, reflexos sobre-humanos, esqueleto e garras retráteis cobertos do metal indestrutível adamantium.	Possuiu os mesmos poderes de Wolverine, além de garras retráteis dos pés.
Justiceiro	Lady Punisher
Especialista em táticas militares e de guerrilha, infiltração, demolição, atirador de elite, treinado pelas forças especiais.	Proficiente em combate desarmado devido ao seu treinamento policial.
Mercenário	Lady Bullseye
Acrobata, ginasta e lutador excepcional, possui mira quase infalível.	Habilidades similares às do Mercenário, porém em grau inferior.
Noturno	Nocturne (Talia Wagner)
Agilidade, destreza, equilíbrio e coordenação sobre-humanos, grande velocidade e flexibilidade, visão noturna, cauda preênsil, funde-se às sombras, gruda nas paredes, teleporte.	Possessão de corpos, projeção de raios, cauda preênsil, agilidade sobre-humana, telepatia.
Nuclear	Firehawk
Memória avançada, controle de densidade, absorção de energia, projeção de energia, visão aguçada, visão de raio x, visão térmica, visão microscópica, voo, reconstrução molecular, intangibilidade, ligação psíquica, regeneração, autossustento, invulnerabilidade, superforça	Voo, controle de temperatura, projeção de energia
Avalanche	Lady Avalanche
Poder de causar tremores de terra.	Não foram encontradas descrições de seus poderes, presume-se que sejam iguais aos do Avalanche.
He-Man	She-Ra
Superforça (é conhecido como o homem mais forte do universo), invulnerabilidade, agilidade e resistência. Luta com uma espada mágica.	Superforça, invulnerabilidade, agilidade e resistência. Também luta com uma espada mágica, que pode transformar-se em qualquer coisa que ela desejar. Comunica-se com animais, possui telepatia e poder de cura.

Venom	She-Venom
	Possui os poderes do Homem-Aranha, além de metamorfose. Não é detectável pelo sentido aranha.
Possui os poderes do Homem-Aranha, além de metamorfose limitada, camuflagem, o corpo simbiótico pode defender-se (ou o seu hospedeiro), não é detectável pelo sentido aranha.	Agony
	Superforça, resistência, fator de cura acelerado, habilidade de subir em paredes, sentido aranha, imunidade ao sentido aranha, cria teias, capacidade de camuflagem, geração de matéria, geração de ácido metabólico e absorção química.
Senhor Sinistro	Miss Sinister
Metamorfose, regeneração, superforça, invulnerabilidade, reflexos sobre-humanos, telepatia, telecinese, imortalidade, teleporte, voo, campos de força, interação com tecnologia, raios.	Metamorfose, regeneração, superforça, invulnerabilidade, reflexos sobre-humanos, telepatia, telecinese e imortalidade.
Capitão Átomo	Bombshell
Armadura, manipulação quântica cronológica, transmutação atômica, voo, invulnerabilidade, autossustento, geração de matéria, comunicação telepática com computadores, superforça, manipulação do campo quântico.	Armadura, transmutação atômica, voo, invulnerabilidade, superforça, manipulação do campo quântico, empatia com tecnologia.
Asa Noturna	Flamebird
O Asa Noturna é o Robin adulto, que desenvolveu as mesmas habilidades e capacidades do Batman.	Fala diversos idiomas, é acrobata, domina natação e artes marciais.
Brainiac	Brainiac 4
Superforça, intelecto genial, telecinese, telepatia, psicocinese.	Intelecto genial.
	Brainiac 8
	Superforça, invulnerabilidade, projeção de raios, voo, campos de força, manipulação do som.
Deadpool	Lady Deadpool
Especialista em artes marciais, luta com espada e armas de fogo. Fator de cura e longevidade.	Fator de cura, imunidade telepática, resistência a drogas e toxinas, imunidade a doenças, resistência, reflexos e agilidades sobre-humanos.
Supreme	Lady Supreme
	Superforça, supervelocidade, invulnerabilidade, voo, visão de calor, telepatia, teleporte.
	Suprema
Superforça, invulnerabilidade, sentidos aguçados, regeneração, voo, visão de calor, sopro congelante, agilidade.	Superforça, invulnerabilidade, voo, regeneração, agilidade, longevidade, grito sônico, sentidos aguçados, supervelocidade.
Kid Quantum	Kid Quantum (Jazmin Cullen)
Cria campos de estase, onde o tempo é congelado.	Possui os mesmos poderes de seu irmão, Kid Quantum.
Spawn	She-Spawn ou Nyx
Agilidade, superforça, camuflagem, consciência cósmica, detectar ameaças, manipulação de forças negras, controle da densidade, controle de emoções, absorção e manipulação de energia, voo, regeneração, hipnose, fogos infernais, criação de ilusões, imortalidade, invulnerabilidade, magia, necromancia, intangibilidade, absorção de almas, metamorfose, detectar morte, supervelocidade, teleporte, telepatia, capa mágica, armadura mágica.	Magia, necromancia, armadura mágica.
Aço	Natasha Irons
Intelecto genial, domínio nas áreas de armamento, computação e engenharia mecânica, armadura protetora.	Possui armadura protetora e o poder de se transformar em névoa.

Fonte: autoria própria

Tabela 5: Comparação visual entre heróis e heroínas

Tabela que coloca lado a lado as representações gráficas dos heróis e seus respectivos *spin-offs*, disponível no CD que acompanha a dissertação.

Foram detectadas 104 heroínas *spin-off* para 64 heróis. Elas estão nos papéis de filhas, primas, irmãs, amigas, clones, antagonistas, seguidoras ou companheiras. Também foram detectadas duas equipes *spin-off*.

Verificou-se também 2 equipes masculinas com 2 equipes femininas *spin-off*, constituindo-se como uma alternativa apenas com membros mulheres.

A diferenciação visual entre os heróis e as heroínas se dá pela cor dos uniformes: quando não possuem as mesmas cores dos uniformes masculinos, as paletas caminham para tons mais comumente associados à feminilidade, como branco, amarelo e rosa. Existe também uma ênfase nos atributos físicos femininos como seios, curvas, pernas descobertas e nádegas, sempre evidenciados em decotes, saias, uniformes na forma de maiôs ou biquínis. As heroínas são representadas em poses sensuais: inclinando-se para frente, assim valorizando os seios, ajoelhadas de quatro, ou de costas, olhando para o leitor por cima do ombro com as nádegas em destaque.

Os cabelos são desenhados de forma volumosa, muitas vezes cacheados, e são usados como recursos gráfico para ornamentação e identidade visual da personagem. Conforme a tabela mostra, heroínas *spin-off* de personagens que usam máscara, tais como Homem-Aranha, Questão e Spawn, têm cabelo destacado. Uma vez que todos os personagens são mascarados, tornando-se impossível diferenciá-los pela face, a marcação de gênero ocorre pelos cabelos. Até mesmo Jocasta, a versão feminina do robô Ultron, possui cabelo metálico.

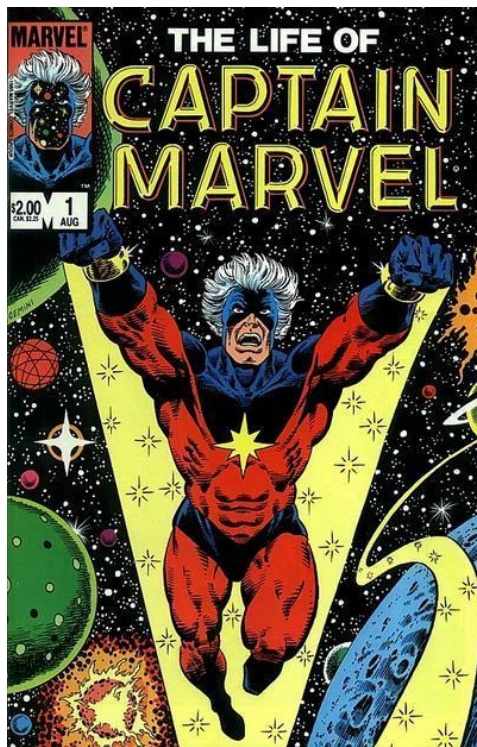
Uma vez que esta pesquisa parte da hipótese de que as heroínas *spin-off* estão ligadas aos mitos religiosos judaico-cristãos, em especial ao mito de Eva e Lilith, é importante notar os cabelos, tanto nos textos judaicos quanto nos cristãos e também nos islâmicos, que simbolizam a sedução e a sexualidade da mulher:

Nos tempos bíblicos e talmúdicos, as mulheres cobriam suas cabeças com véus, como sinal de pudor e modéstia. A exibição do cabelo de uma mulher era considerada uma humilhação (ISAÍAS 3:17 e BERACHOT 24a). Alguns estudiosos do Talmud encaravam o

uso de alguma coisa para cobrir a cabeça como uma expressão de culpa pelo pecado de Eva (GÊNESIS 17:8). Perto do final do século XVIII, apesar da oposição de algumas autoridades ortodoxas, o *shaitl* (palavra yídish para peruca) foi introduzido como forma de cobrir a cabeça. Hoje em dia, somente as mulheres casadas estritamente ortodoxas usam algo para cobrir a cabeça o tempo inteiro e o motivo alegado para isso é que elas não devem ser atraentes para os homens. Na sinagoga, apesar de não ser obrigatório, tornou-se um costume que as mulheres cubram as cabeças, em especial nas congregações ortodoxas e em algumas conversadoras. Entre os reformistas é opcional (KOLATCH, 2001, p.130).

Curiosamente, a personagem Miss Marvel, com cabelos loiros esvoaçantes, ao assumir em definitivo a identidade do Capitão Marvel (passando a chamar-se Capitã Marvel), corta seus cabelos *à la garçonne*. Em português, o substantivo “capitão” é considerado um substantivo de dois gêneros, mas também existem as versões femininas “capitã” e “capitosa”. Em inglês, o substantivo “*captain*” é utilizado para ambos os sexos, seguido do artigo definido “*the*”, que jamais indica o gênero do substantivo. Portanto, “*the captain*” pode referir-se tanto a um homem quanto a uma mulher. Quando a personagem Carol Danvers abandona o claramente feminino título “Miss Marvel” (sendo “*miss*” a designação para “senhorita”), ela adota o título de “Captain Marvel” (Capitã Marvel) em homenagem ao herói que lhe deu origem, “Captain Marvel” (Capitão Marvel). O trabalho tipográfico no título da revista da Capitã lembra o da antiga revista do Capitão: apesar de a fonte ser diferente, ela continua com o mesmo formato alongado sem serifas e a disposição das palavras, uma acima da outra. O uniforme de ambos aproxima-se muito no design e cores, apesar de as cores azul e vermelho estarem invertidas, como em um espelho. Além da cor de cabelo, o corte é o mesmo. Ambas as aventuras também têm como tema o espaço sideral. É, portanto, digno de nota que o esforço editorial para emancipar uma personagem e torná-la autônoma é o que mais a aproxima de sua origem genética. Quando a *spin-off* tenta desvencilhar-se de seu conceito inicial, ela se vê enrolada numa trama urdida com fios da mitologia greco-semítica arcaica. Ao buscar sua identidade, ela se torna visual e conceitualmente indistinta do homem que a gerou: uma mulher-espelho (ver Figuras 9 e 10).

Figuras 9 e 10: comparação das capas das revistas dos personagens Capitão Marvel e sua *spin-off*, Capitã Marvel



Fonte:
 <<http://2.bp.blogspot.com/-Lg-3RoNWqpA/T7rb7swZqVI/AAAAAAAAAk4/vAawnvdc-m20/s640/01+life-of-captain.jpg>>
 Acesso em 16/mai/2016



Fonte:
Captain Marvel #1. Marvel Comics, 2016.

Em relação aos nomes, sempre que possível, os criadores parecem buscar uma versão feminina que remeta à versão masculina. Por exemplo: Homem-Aranha torna-se Mulher-Aranha, Super-Homem torna-se Supermoça. Também, quase todas adotam o nome masculino com algum tipo de prefixo ou pronome que indique o gênero feminino, como “She”, “Miss”, “Lady”, Spawn gera She-Spawn, Venom gera She-Venom, Marciano gera Miss Martian, Senhor Sinistro gera a Miss Sinister, Deadpool gera Lady Deadpool e Punisher gera Lady Punisher. Acreditamos esta ser uma lógica semelhante ao raciocínio do patronímico: nomes femininos formados a partir do nome ou sobrenome do marido, no qual o nome ou o sobrenome original da mulher não mais importam. Ela passa a ser definida pelo nome do cônjuge. Em outros casos, também detectamos que os nomes se deram por uma sequência numérica: Punisher gera Punisher 2, Brainiac gera Brainiac 4 e 8, o que reflete um anulamento ainda maior da identidade feminina.

O que mais chamou a atenção, no entanto, foram os casos mais recentes, nos quais os nomes não foram alterados. Thor gera sua contraparte feminina, também chamada de Thor. Ela não possui aspectos facilmente identificáveis que o diferenciem do personagem masculino: usa o mesmo uniforme e as mesmas armas. O mesmo acontece com as mais atuais versões femininas de Wolverine e de Homem de Ferro, que adotam os nomes masculinos de Wolverine e Homem de Ferro e usam exatamente os mesmos uniformes dos heróis originais. Temos aqui um completo apagamento da figura feminina, que torna-se um espelhamento completo do homem.

Ao comparar os poderes das heroínas e dos heróis, detectou-se que:

- 37 heroínas possuem poderes inferiores aos dos heróis;
- 27 heroínas possuem poderes iguais aos dos heróis;
- 7 heroínas possuem poderes diferentes (não melhores ou piores), e
- 33 heroínas possuem poderes superiores aos dos heróis.

Os poderes e habilidades em grau menor reiteram a posição da mulher como criação masculina, colocando as personagens em um local de subalternidade, no qual aguardam auxílio ou complementação de seus pares homólogos.

Os poderes em grau de igualdade são interessantes, pois as deixam ombro a ombro com os homens. Entretanto, não mudam o fato de que elas são, ainda, versões invertidas já consagradas por um herói e não criações originais que abriram seus próprios caminhos. Deste grupo, destacamos o caso curioso de Thor e Superwoman: as duas possuem os mesmos poderes dos heróis originais, porém o uso de suas habilidades lhes custa a vida. Morrem lentamente ao utilizá-los, sendo aos poucos consumidas por uma doença ou tendo sua energia vital tragada. Elas foram, deste modo, computadas como tendo poderes inferiores aos dos heróis, uma vez que pagam um preço peremptório por eles.

Quando os poderes são superiores, eles costumam ser habilidades associadas ao estereótipo feminino e poderes de apoio: poderes empáticos, de cura, telepatia, metamorfose, clarividência, voo, empatia, sedução, manipulação de emoções, flexibilidade, proteção (campos de força), controle de forças da natureza, raios e controle/comunicação com animais.

É possível compreender este fenômeno segundo estruturas do imaginário, conforme mapeadas por Gilbert Durand. Segundo ele, compreender a semântica das imagens e definir os símbolos gera duas importantes consequências: definir sua anterioridade cronológica e ontológica, o que está além da semiologia e alcança o imaginário e sua face psicológica³⁵. A outra consequência seria compreender o símbolo além de sua natureza linguística, em uma só dimensão, mas sim pensar a semântica das imagens de forma não linear³⁶.

Segundo o autor, podemos dividir imagens segundo um *regime diurno* e um *regime noturno*, que se complementam. Partindo de uma análise do romance bretão “Tristão e Isolda”, Durand (2012, p.68) nos diz que:

este dualismo de inspiração cátara estruturaria toda a literatura do Ocidente, irremediavelmente platônica. [...] Semanticamente, estes dois termos [puro e sombra] opõem-se e formam os dois pólos do universo Valeriano: ser e não ser... ausência e presença... ordem e desordem³⁷.

A partir de então, teríamos uma divisão: os regimes diurnos, contemplando o sol, a luz, o dia, a fé que inspira o herói e paisagens diurnas; e os regimes noturnos, compostos pela lua, pelos animais noturnos e pelas trevas. Entretanto, é curioso notar como o regime noturno, associado a um lado negativo, também é marcado por uma rejeição do feminino: “os dois *Regimes* da imagem são, assim, os dois aspectos dos símbolos da libido. Por vezes, com efeito, o desejo de eternidade liga-se à agressividade, à negatividade, transferida e objetivada, do instinto de morte para **combater o Eros noturno e feminino**” (DURAND, 2012, p.197, grifo nosso).

Percebemos que o feminino, comumente associado às águas e sua profundidade (que sugere intuição), aqui é marcado no regime noturno de forma negativa: um Eros “feminoide” que deve ser combatido.

Os regimes propostos por Durand são engendrados com base nos conceitos de *animus* e *anima*, propostos por Carl Gustav Jung:

³⁵ DURANT, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**. São Paulo: Martins Fontes, 2012, p.31.

³⁶ Ibid, p.32-33.

³⁷ Apesar de o autor demarcar este romance como fundamental para uma visão dicotômica na literatura ocidental, não podemos deixar de notar que estruturas com divisão semelhante já estavam presentes no imaginário há muito tempo.

Dentre esses arquétipos há sobretudo dois investidos de grande significado, pois, pertencendo por um lado à personalidade, e por outro estando enraizados no inconsciente coletivos, eles constroem uma espécie de elo de ligação [sic] ou ponte entre o pessoal e o impessoal, bem como entre o consciente e o inconsciente. Estas duas figuras - uma é masculina, a outra feminina - foram denominadas de *animus* e *anima* por Jung. Ele entende aí um complexo funcional que se comporta de forma compensatória em relação à personalidade externa, de certo modo uma personalidade interna que apresenta aquelas propriedades que faltam à personalidade externa, consciente e manifesta. São características femininas no homem e masculinas na mulher que normalmente estão sempre presentes em determinada medida (JUNG, 1995, p.15).

O *animus*, que associamos com o regime diurno, “refere-se a um ser masculino, cujo rastro pode ser seguido e que deve ser representado”³⁸. É marcado, segundo Emma Jung, pela “força”, “sentido”, “ciência”, “vontade”, a “liderança” e na “figura do herói”³⁹.

Já a *anima*, que pode ser associada ao regime noturno de imagens, é o arquétipo feminino. Segundo Jung (1995, p.58) elas também configuram-se como uma expressão da sensualidade que, descontrolada, também pode ser mortal:

É preciso que seja possível reconhecer traços nitidamente femininos nas formas em que a figura da anima pode ser considerada. [...] Normalmente, elas [ninfas, virgens transformadas em cisnes, ondinas e fadas] **são de uma beleza arrebatadora**, mas apenas meio-humanas, tendo um rabo de peixe, como as sereias, ou **metamorfoseando-se** em ave, como as que se transformam em cisnes. [...] Estes seres, ou por serem **provocantes** ou pelo seu canto, atraem o homem a seu reino (sereias, Loreley, etc.), onde ele desaparece para sempre; ou então, o que é um traço muito significativo, elas procuram prender o homem pelo amor para viver com ele em seu mundo. Mas **elas sempre estão ligadas a algo sinistro**, a um tabu que não pode ser ultrapassado (grifo nosso).

Quando sobrepomos os conceitos de Durand e Jung com o objeto de pesquisa, vemos que os poderes das *spin-off* encaixam-se nos arquétipos propostos: temos heroínas de beleza estonteante, muitas vezes com poder de sedução fatal para homens e dotadas de poderes de metamorfose. Se organizarmos estas habilidades, segundo os arquétipos estudados, teremos a seguinte tabela:

³⁸ JUNG, Emma. **Animus e anima**. São Paulo: Cultrix, 1995, p.16.

³⁹ Ibid, p.17-18.

Tabela que coloca lado a lado as representações gráficas dos heróis e seus respectivos *spin-offs*, segundo os regimes diurno e noturno de imagens, de acordo com Gilbert Durand (2012), e segundo os arquétipos *animus* e *anima* de Emma Jung (1995).

Tabela 6: Divisão dos poderes das heroínas segundo os regimes noturno e diurno de imagens

IMAGENS DE REGIME DIURNO / ANIMUS	IMAGENS DE REGIME NOTURNO / ANIMA
Características	
Solar, positivo, expansivo, ativo, extrovertido. Quando o <i>animus</i> manifesta-se na mulher, é o arquétipo da grande mãe e da maternidade, daquela que cuida e está em seu lugar em relação ao homem.	Noturno, negativo, intuitivo, passivo, introvertido. Arquétipo feminino de sensualidade. Também está ligado ao arquétipo de insubordinação e ao feminino selvagem.
Poderes nas heroínas <i>spin-off</i>	
<u>Poderes mentais</u> : empatia e telepatia. <u>Poderes xamânicos/espirituais</u> : cura, controle de forças da natureza e de animais. <u>Poderes físicos</u> : maleabilidade e adaptabilidade.	<u>Poderes corporais e de manipulação</u> : sedução, metamorfose, controle de feromônios.
Significado dos regimes de imagens e dos arquétipos nas heroínas <i>spin-off</i>	
É a heroína como versão masculina ou <i>spin-off</i> de Adão que aceita seu papel. Representa Eva.	É a heroína como versão masculina ou <i>spin-off</i> de Adão que <i>não</i> aceita seu papel secundário. Representa Lilith.

Fonte: autoria própria

As últimas células da tabela sugerem dois arquétipos que representam bem as heroínas *spin-off*: Eva e Lilith. Ambas são criadas a partir de Adão e atuaram com força nas imagens simbólicas da cultura ocidental. Eva e Lilith responderam à sua posição de versão do masculino de formas bastante diferentes: a primeira abraça o seu papel; a segunda não. Conforme veremos no próximo capítulo, esta diferença foi de fundamental importância para a estruturação simbólica do feminino e reflete-se, até hoje, nas heroínas de histórias em quadrinhos.

CAPÍTULO 2: IMITADORAS

A menina e a mulher, em seu desdobramento novo e próprio, serão apenas de passagem imitadoras dos vícios e das virtudes masculinos e repetidoras das profissões dos homens. Depois da incerteza dessas transições, o que se revelará é que as mulheres só passaram por todos esses sucessivos disfarces (muitas vezes ridículos) para purificar sua própria essência das influências deformadoras do outro sexo. [...] Um dia se encontrarão a menina e a mulher cujos nomes não significarão apenas uma oposição ao elementos masculino, mas algo independente, algo que não fará pensar em complemento ou limite, apenas na vida e na existência: o ser humano feminino.

Rainer Maria Rilke, *Cartas a um jovem poeta*.⁴⁰

2.1. Iconografia cristã nas HQs

A apresentação do objeto no primeiro capítulo nos mostrou, pela repetição das imagens através dos anos, que a heroína *spin-off* é um fenômeno recorrente e que não parece arrefecer. Pelo contrário: a explosão de personagens femininas *spin-off* vem crescendo nas últimas décadas, tomando fôlego nas imagens das mais variadas heroínas. Mas por que as mulheres estariam circunscritas na posição de imitadoras de nomes, profissões e características masculinos?

Uma possível resposta é um imaginário social e religioso que domina o nosso modo de ver as coisas. Não seríamos tão livres para criar o quanto pensamos ou desejamos, uma vez que estaríamos circunscritos em uma sociedade cujo imaginário foi permeado de imagens muito arcaicas que transbordam para os meios de comunicação. Sejamos ou não cristãos, o imaginário bíblico e a ética religiosa do

⁴⁰RILKE, Rainer Maria. **Cartas a um jovem poeta**. Porto Alegre: L&PM, 2013, p.69-70.

pentateuco estão imiscuídos em nossa vida diária e são inculcados nos membros da sociedade desde a infância.

Entretanto, é crucial ter em mente que as heroínas *spin-off* são criações norte-americanas. Deve-se, então, perguntar: qual é a configuração religiosa dos Estados Unidos, que são a sede das duas maiores editoras de histórias em quadrinhos - Marvel Comics e DC Comics - contempladas neste estudo? Segundo o último Censo⁴¹ estadunidense, disponível *on-line*, do ano de 2011, a população norte-americana apresenta-se como majoritariamente cristã, variando entre católicos, batistas, metodistas, protestantes, luteranos, presbiterianos e diversas outras variações da forma de professar a fé cristã (ver Anexo 1).

No caso brasileiro, uma pesquisa detalhada realizada pelo IBGE revela uma predominância da fé cristã, desde a formação do país. Mesmo que ocorram transformações e movimentações entre segmentos dentro do próprio cristianismo, como, por exemplo, o declínio numérico do catolicismo, a ascensão dos evangélicos e o aumento discreto dos espíritas, parece que estes números são rearranjos internos dentro de um mesmo núcleo cristão, no qual as demais religiões permanecem orbitar em uma proporção constante (ver Anexos 2 e 3).

Portanto, cremos que a configuração religiosa brasileira mostra-se receptiva a enredos moldados (de forma consciente ou não), segundo um imaginário cultural e religioso, abrindo caminho para a investigação das três hipóteses deste trabalho, previamente mencionadas (1- As heroínas *spin-off* das histórias em quadrinhos são reféns de um modelo de pensamento de origem judaico-cristã, com forte influência greco-romana. Este padrão é um modelo religioso e mitológico patriarcal que cria uma série de impedimentos para a autonomia das heroínas nos enredos. 2- Este modelo de pensamento patriarcal propaga ainda hoje os arquétipos de Eva, submissão feminina e a mulher como uma versão masculina, e de Lilith, a mulher que não se submete e é apagada da história. 3- Há uma grande dificuldade em inverter e romper com este modelo religioso presente no imaginário e divulgado pelos meios de comunicação de massa).

Ao comparar ambos os dados demográficos, percebemos que nos Estados Unidos as demais fés, assim como no Brasil, apesar de permearem a sociedade,

⁴¹ UNITED STATES CENSUS BUREAU. Disponível em: <<http://www.census.gov/library/publications/2011/compendia/statab/131ed/population.html>> Acesso em: 16maio.2016.

não são tão expressivas como a fé cristã. Pensadores tão diversos quanto Paulo Freire, Pierre Bourdieu e Hans-Georg Gadamer afirmam, cada um a seu modo, que a neutralidade de uma posição ou discurso é irreal, uma vez que sempre falamos a partir de um lugar e com ideias que moldaram nosso pensamento. É razoável dizer, portanto, que o meio de comunicação das histórias em quadrinhos tampouco é neutro. Não existiria uma leitura ou fabricação inocente (ainda que possa ser inconsciente), pois:

Historicamente, além de reproduzirem as contribuições pictóricas, estéticas e literárias advindas das mais diferentes épocas, os quadrinhos descrevem de maneira desconcertante a realidade social, psicológica e política que os interpenetram, transmitindo ao leitor conceitos, modos de vida, visões de mundo, etc. Segundo vários estudos ligados à área, não há quadrinhos neutros, assim como não existe leitura inocente, não podemos achar que este ou aquele escritor (ou cineasta, músico, teatrólogo, quadrinhista) se encontra à margem do processo social e cultural que o forma (DOS SANTOS, 2010, p.1).

Podemos incluir na lista das contribuições incorporadas pelos quadrinhos, conforme mencionado acima, os mitos e religiões de diferentes países. Neil Gaiman, em “Sandman”, brinca livremente com a mitologia cristã, do céu e inferno, e com a mitologia greco-romana. A Mulher Maravilha bebe na cultura grega e Thor inspira-se nos deuses nórdicos. Vixen, heroína de um país africano fictício, obtém seus poderes de um totem ligado à força da terra, uma referência direta às religiões aborígenes de partes do continente (provavelmente Quênia ou Uganda). Magia, uma X-Men, torna-se rainha do Limbo, a região astral concebida pela igreja católica. Namor e Aquaman são reis de Atlântida, uma lenda grega mencionada por Platão. Doutor Estranho e Wiccano foram inspirados em elementos místicos, esotéricos e também na religião Wicca. Estas narrativas incorporadas são, por vezes, uma decisão consciente para agregar referências e conteúdos mais “eruditos”, de modo a validar a qualidade dos quadrinhos (ainda visto por alguns como uma mídia menor ou restrita a um público *nerd* inculto). Também são tentativas de criar algo exótico e diferente e, em outras vezes, fazem-se presentes de forma inconsciente nas estruturas das histórias.

Existe, entretanto, uma compreensível relutância de compreender as histórias bíblicas também como mitos. Segundo Eliade (2016, p.141-142)

É difícil apresentar em poucas páginas as relações entre o cristianismo e o pensamento mítico. Essas relações suscitam diversos problemas de natureza distinta. Em primeiro lugar, temos o equívoco emprego do termo “mito”. Os primeiros teólogos cristãos tomavam esse vocábulo na acepção que se impusera há muitos séculos no mundo greco-romano, i.e., de “fábula, ficção, mentira”. Conseqüentemente, recusavam-se a ver na pessoa de Jesus uma figura “mítica” e, no drama cristológico, um “mito”. A partir do século II, a teologia cristã teve de defender a historicidade de Jesus simultaneamente contra os docetistas e os gnósticos, bem como contra os filósofos pagãos.

O autor prossegue afirmando que

Não há dúvida que, nos Evangelhos, abundam “elementos mitológicos”. Além do mais, os símbolos, as Figuras e os rituais de origem judaica e mediterrânea foram cedo assimilados pelo cristianismo. [...] Ao invés de postular no início do cristianismo, um personagem histórico do qual nada se pode saber, devido à “mitologia” da qual foi rapidamente revestido, esses sábios postularam, ao contrário, um “mito” que foi perfeitamente “historicizado” pelas primeiras gerações de cristãos (ELIADE, 2016, p.142).

Sem grande esforço, é perfeitamente possível ver semelhanças nas narrativas de Superman com as histórias de Moisés e de Cristo. Assim como Moisés, Superman é forçado a separar-se de seus pais devido a um grave evento iminente (o assassinato dos bebês judeus ou a explosão do planeta Krypton). Moisés é colocado em um cesto que cruza um rio, Superman é colocado em uma nave que cruza o universo, e ambos, posteriormente, são adotados por um casal que inicialmente lhes oculta sua verdadeira origem. Após alguns anos, Moisés vê a sarça ardente. Então, a voz de Deus, seu pai, lhe informa sua missão e lhe concede poderes divinos. Analogamente, Superman, já mais velho, descobre sua origem através de uma mensagem gravada, na qual escuta a voz de seu pai, que lhe elucida seus poderes. Moisés está pronto para libertar e proteger seu povo. Superman agora está pronto para libertar e proteger a humanidade. É digno de nota que Superman foi criado em 1938 por dois escritores judeus, Jerry Siegel e Joe Shuster.⁴²

A associação com a figura de Cristo também se encontra no nome de Superman. Originalmente, é batizado de Kal-El, sendo que “El” ou “Eloim” não é

⁴² COWSILL, Alan; IRVINE, Alex; MANNING, Matthew K.; McAVENNIE, Michael; WALLACE, Daniel. **DC Comics year by year: a visual chronicle**. Londres: DK Publishing, 2010, p.20.

apenas um dos nomes do deus judaico⁴³, como também uma terminação característica de nomes de origem semítica (como Daniel, Gabriel, Israel e Emanuel). De fato, acrescentar este pós-fixado ao nome era considerado uma forma de conceder proteção divina à criança. Nos últimos dois longas-metragens de Superman, o roteiro enfatizou a mitologia cristã. Em “O Homem de Aço” (2013), Superman tem 33 anos, como Cristo, e é representado como tal em duas cenas: ao conversar com o padre em uma igreja, ele senta-se em frente a um vitral que o emoldura. A auréola do vitral, ao fundo, orna a cabeça de Superman, vinculando-o, sutilmente, à figura desenhada no vidro. Em outra cena, numa luta no espaço, Superman permite-se cair de costas, em direção à Terra, com os braços abertos em forma de cruz. Além disso, assim como Cristo tem seu período no deserto em meditação antes de iniciar seu ministério, Superman também tem um período de meditação, busca de si mesmo, no qual se isola do mundo e usa uma longa barba como Cristo (ver Figura 11).

Em seu mais recente filme, de 2016, “Batman vs Superman: a origem da Justiça”, Superman é visto como uma figura controversa e semidivina, adorado em cultos ao mesmo tempo em que é acusado de ser um falso deus. Seu principal oponente é Apocalipse, uma criatura monstruosa e de força descomunal que facilmente destrói uma ilha na cidade de Metrópolis. Tanto nos quadrinhos como no filme, Apocalipse é uma criatura repleta de protuberâncias ósseas pelo corpo todo, como garras e chifres. No livro de “Apocalipse do apóstolo S. João”, entre as diversas calamidades profetizadas, estão a aparição de diversas bestas, como o dragão (capítulo 12, versículo 3), a besta do mar (capítulo 13, versículo 1), a besta que sobe da terra (capítulo 13, versículo 11)⁴⁴ e a prostituta sobre a besta da Babilônia (capítulo 17, versículo 3)⁴⁵. Ainda que sejam criaturas com múltiplas cabeças, de cor púrpura e com nomes escritos na pele, os monstros bíblicos todos possuem uma considerável quantidade de chifres, como o Apocalipse de Superman.

⁴³ ARMSTRONG, Karen. **A Bíblia**: uma biografia. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007, p.20.

⁴⁴ BÍBLIA SAGRADA. Tradução de João Ferreira de Almeida. 86ª impressão. Rio de Janeiro: Imprensa Bíblica Brasileira, 1996, p.290-291.

⁴⁵ idem, p.294.

Figura 11: capturas de imagem do filme “O Homem de Aço” (2013) mostrando as imagens religiosas presentes no filme

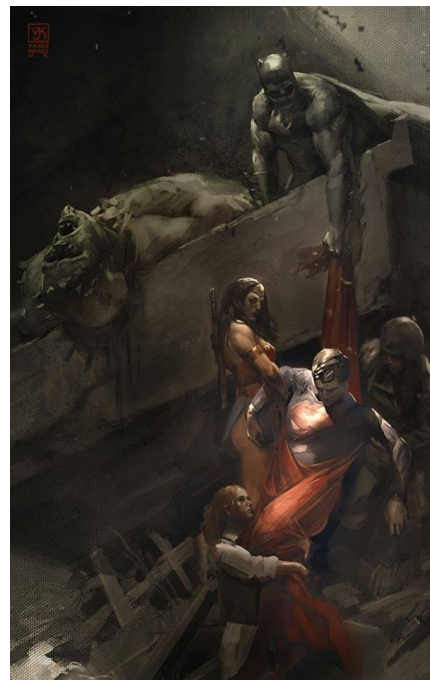


Fonte: <<https://jesusmoviechrist.files.wordpress.com/2015/05/manofsteelsucks.jpg>>
Acesso em: 06/abr/16

Figuras 12 e 13: inspirações religiosas para o filme “O Homem de Aço” (2013)



Fonte:
<<https://www.facebook.com/batmanvsuperman.dawnofjustice.dc/photos/a.879488655414617.1073741828.879473015416181/1272477216115757/?type=3&theater>> Acesso em: 06/abr/16



Fonte:
<<https://www.facebook.com/batmanvsuperman.dawnofjustice.dc/photos/a.879488655414617.1073741828.879473015416181/1272477192782426/?type=3&theater>> Acesso em: 06/abr/16

Na batalha final do longa-metragem, Superman, como Cristo, morre para salvar a humanidade. Ele dá sua vida ao ser perfurado por uma garra em forma de lança, tal como Jesus foi perfurado por uma lança quando já crucificado. A cena de sua morte, na qual Batman, Mulher Maravilha e Lois Lane retiram o corpo de Supermando campo de batalha foi declaradamente inspirada⁴⁶ no quadro “A deposição da cruz” (1612-1614) pelo pintor flamengo Peter Paul Rubens (1577-1640). (Ver as Figuras 12 e 13, que seguem conforme divulgadas pela própria editora: à esquerda, o quadro de Rubens e, à direita, a arte conceitual usada para o filme).

Vemos, portanto, que as associações mitológicas e religiosas com histórias em quadrinhos não são recentes. Este meio de comunicação mantém diálogo frequente com narrativas arcaicas com forte conteúdo simbólico e arquetípico. De acordo com Contrera (1996, p.18):

O mito (juntamente com os sonhos, as variantes psicopatológicas e os estados alterados da consciência) é considerado fonte básica a partir da qual os textos/tramas da cultura são tecidos. Um tecer que tem um movimento contínuo que entendemos aqui como sendo comunicação viva no seio de uma cultura - uma constante reciclagem e elaboração de conteúdos fundantes da condição humana, já que, como bem coloca E. Morin (s.d. 92): [...] por intermédio da linguagem, do símbolo, do mito e do totem, as participações humanas libertas pela regressão dos instintos específicos mostram-se abertas e a quem quer que seja. Essas participações, essas identificações, são também projeções, alienações, em que o homem fixa a sua realidade fora de si. No encontro desse “humano” com esse “cósmico” efetua-se a apropriação do mundo e do homem pelo homem.

O que esta dissertação propõe, na investigação das hipóteses que nortearam a pesquisa, é que, além de roteiristas e artistas visuais utilizarem conscientemente esta “fonte básica a partir da qual os textos/tramas da cultura são tecidos” criar personagens e histórias (como, por exemplo, a decisão consciente de utilizar a lenda de Atlântida para criar Aquaman e Namor, ou a decisão de usar Thor, o deus nórdico do trovão, como personagem principal), estes elementos arcaicos também atuam de

⁴⁶ A própria DC Comics, por meses antes da estreia do filme “Batman vs Superman: a origem da justiça” em 24 de março de 2016, divulgou diversas imagens em sua página oficial do Facebook, com o intuito de promover o longa. Entre as imagens selecionadas, estavam fotos de bastidores e artes conceituais com figurino, conceito de personagens, criação de ambientes e cenas. A página do filme, ainda on-line, mantida pela DC Comics, pode ser acessada no link: <<https://www.facebook.com/batmanvsuperman.dawnofjustice.dc/photos>>

forma inconsciente, penetrando despercebidos nas narrativas. Eles são simultaneamente a matéria-prima da imaginação e as fronteiras invisíveis da liberdade criativa.

Por sermos seres culturais e comunicativos, somos também um produto de nosso tempo, dos preconceitos e filosofias que nos alimentam. Longe de apontar um determinismo social-cultural inescapável, esta dissertação apenas tenciona apontar como as histórias em quadrinhos, este meio de comunicação de massa, também se vê capturado neste pensamento religioso arcaico que pode dificultar (mas não impedir) a criação de algo para além dos limites de seu contexto temporal e cultural (atual ou mais antigo).

2.2. Imaginário presente nas *spin-offs*

Para confirmar (ou não) a hipótese de que as heroínas *spin-off* fazem parte de um modelo religioso patriarcal judaico-cristão (com influência greco-romana) é necessário estudar o imaginário e suas raízes mitológicas. Seguindo os passos de trabalhos como Edgar Morin, Gilbert Durand, Joseph Campbell, Gustav Jung, Mircea Eliade, Francis Huxley e Malena Contrera, acredita-se que o imaginário não está restrito aos limites de um recorte histórico, mas é, muitas vezes, tomado de conteúdos arcaicos:

Sua concepção [C. Castoriadis] de imaginário social, no entanto, guarda um problema, já que sua visão subentende que o imaginário seja um epifenômeno do social, situando a origem do imaginário nas condições sociais concretas de vida, considerando só uma direção do amplo processo de imbricação entre imaginário e sociedade. O problema aqui, pelo que me parece, não reside na lógica da proposição, mas no recorte temporal que se faz; considera-se as relações entre imaginário e sociedade historicamente, de forma linear, como se o imaginário se restringisse aos limites da memória histórica de uma sociedade. Neste sentido, a proposição de Morin sobre os processos de recursividade presentes na cultura e na criação do imaginário propõe uma visão menos linear e causal e me parece bem mais adequada para tratar de compreender melhor a complexidade relativa ao tema. [...]Imaginário não é epifenômeno social, este é o ponto que nos interessa aqui. [...] É preciso considerar a natureza endógena da imagem e seu oceano etéreo, sua ancestralidade e sua natureza incerta que nos remetem ao que Carl Gustav Jung chamou de inconsciente coletivo, ao afirmar, em 1916, que: o inconsciente coletivo compreende toda a vida psíquica dos antepassados, desde seus primórdios. É o pressuposto e a matriz de todos os fatos psíquicos (CONTRERA, s.d, p.3-4)

Segundo esta epistemologia, o imaginário pode ser entendido como pré-existente à vida de uma sociedade específica⁴⁷. E, levando em conta a “lei da cumulatividade da memória cultural da espécie”, ao lidar com o imaginário, “cada sociedade o reproduz, reatualiza e recria a partir de suas condições e particularidades”⁴⁸. Levando em consideração estes aspectos do imaginário, Messias e Helal (2011, p.1), ao analisar especificamente as histórias em quadrinhos, afirmam que:

As histórias em quadrinhos (HQs), enquanto meios de comunicação de massa, servem como ambiente para o desenvolvimento do mito do herói da contemporaneidade. Elas atualizam a esfera mítica, contextualizando o herói e trazendo à tona questões pertinentes ao espírito do tempo atual. A produção simbólica resultante dessas interações funciona como objeto de investigação tanto das práticas comunicacionais da cultura de massa quanto de sua influência na construção do imaginário. Neste contexto, os quadrinhos norte-americanos de super-heróis são um campo fértil para averiguações sobre possíveis rumos da mitologia dos heróis e seu papel social no século XXI.

Esta afirmativa vai ao encontro da análise de Vergueiro e D’Oliveira (2009, p.6):

O caso dos super-heróis é bastante ilustrativo a este respeito. Tantas vezes apontados como porta-vozes de interesses estrangeiros, cumprem igualmente, junto aos jovens leitores, um papel semelhante ao dos personagens dos contos-de-fada. Independente de localização geográfica ou vestimenta, apresentam características identificadas em diversos grupos como desejáveis: a força descomunal, destreza e capacidade de resolver problemas de um jeito autoritário, porém reconhecido como positivo.

O imaginário arcaico, isto é, esta esfera mítica, é atualizado pelos super-heróis, segundo Messias e Helal e, segundo Vergueiro e D’Oliveira, ultrapassa fronteiras geográficas. Uma vez que as condições sociais de um tempo específico não estão dissociadas do mito e religião como fontes narrativas, é na Segunda Guerra Mundial que o terreno do imaginário é repovoado pelos quadrinhos com maior intensidade. “A Segunda Guerra Mundial aumentou o fascínio em torno da figura dos super-heróis” (VERGUEIRO; D’OLIVEIRA, 2009, p.7) o que, de fato, constata-se com a criação de personagens como Mulher Maravilha, Superman e

⁴⁷ CONTRERA, Malena. **Imagens endógenas e imaginação simbólica**. COMPÓS, 2015, p.4

⁴⁸ idem, p.4

Capitão América, todos com uniformes com as cores da bandeira norte-americana: azul, branca e vermelha. É neste momento histórico que surge a heroína *spin-off*:

No início do século havia dois universos distintos e bem delimitados para cada um dos sexos, o do homem era público e o da mulher privado, limitado ao reduto doméstico. Contudo, o desenrolar dos fatos políticos, econômicos e sociais trataram de mudar esta configuração. Com a Grande Depressão (1929-1940) e a Segunda Guerra Mundial (1941-1945), as mulheres foram obrigadas a assumir papéis mais ativos na sociedade e na família. Muitas delas passaram a trabalhar em fábricas - principalmente de munições - para sustentar a família e ajudar nos esforços de guerra. Outras - mais de 350 mil - foram ao próprio *front* auxiliando as tropas dos Estados Unidos, servindo como enfermeiras ou operadoras de rádio. O espaço feminino foi arduamente conquistado, construído no contexto sociocultural. [...]

A identidade feminina, antes escondida não tendo como se expressar vai surgir no campo do trabalho, mediante ao saber-fazer estruturando a mulher como ser "real". A partir daí ela vai ocupar um lugar antes só permitido ao homem e que se expande, na medida em que a produção e a demanda de mão de obra [sic] convocam cada vez mais o trabalho feminino, porém ainda com salários indignos. É nesse momento que é concebida a imagem da *Mulher Maravilha* como um símbolo da luta feminina. Em 1942, fez então sua estreia a primeira super-heroína do mundo, criada pelo psicólogo William Moulton Marston, causando celeuma numa sociedade cheia de tabus, em que homens e mulheres tinham seus papéis definidos e diametralmente opostos em todas as áreas (DOS SANTOS, 2010, p.12-13).

Conforme já exposto, a Mulher Maravilha não é uma *spin-off* e tampouco é a primeira heroína, ainda que sua importância a marque como inaugural. Mesmo assim, foi a primeira concebida dentro de um universo bélico, militar, iminentemente masculino. Ela deixa sua ilha de amazonas em companhia do militar norte-americano Steve Trevor para combater os nazistas. Esta atitude foi análoga a de tantas outras mulheres na Segunda Guerra. Estas condições externas atípicas desestruturaram a hierarquia dos papéis sexuais de época e provocaram uma mudança social: as mulheres foram convocadas a assumir papéis e funções antes reservados aos homens. No pós-guerra, esperava-se que a volta dos soldados recolocasse as mulheres em seus papéis anteriores. Felizmente, uma recusa feminina ao regresso de funções baseadas numa identidade essencializada abriu caminho para discussões posteriores.

Entretanto, ainda há a questão: por que nesta época em que se criou personagens cívicos para estimular o patriotismo também não foi criada apenas

heroínas bélicas de origem própria, mas sim *spin-offs*? Como veremos a seguir, acredita-se que os meios de comunicação, as histórias em quadrinhos, não criaram ou divulgaram conteúdos numa tábula rasa; eles releeram conteúdos arcaicos do imaginário com os quais os artistas trabalharam. Assim, quando as mulheres preencheram as lacunas de mecânicos, operadoras de fábrica e motoristas, plasmaram o papel da *spin-off*: a mulher como versão do masculino. As estratégias de *marketing* dos quadrinhos apenas teriam seguido uma tendência, capturando na atmosfera conceitos já presentes.

A ideia de que a mulher seria uma versão do masculino, conforme visto por Laqueur (2001), não era novidade. Silva (2015, p.37-38) nos informa que

Em Atenas, na época de Péricles, o calor do corpo era a chave da fisiologia humana. Os seres capazes de absorver calor e de manter o equilíbrio térmico eram mais fortes, reativos e ágeis que um corpo frio inerte. A fisiologia grega justificava direitos desiguais e espaços urbanos distintos para os corpos, o que se acentuava na fronteira entre os sexos, pois as mulheres eram tidas como versões mais frias que os homens. Os gregos utilizavam a ciência do calor corporal para ditar regras de dominação e de subordinação (SENNETT, 2001). Na Grécia, acreditava-se que “macho” e “fêmea” constituíam dois pólos de um *continuum* corporal. Sennett descreve que, na concepção grega da época, precariamente aquecidos, fetos masculinos tornavam-se homens efeminados; fetos femininos excessivamente aquecidos davam origem a mulheres masculinizadas. A partir dessa filosofia, os gregos construíram a base do entendimento sobre a anatomia de homens e de mulheres, supondo que os mesmos órgãos fossem reversíveis em genitália masculina e feminina. Essas idéias foram aceitas por cerca de dois mil anos, passando da antiguidade ocidental por intermédio de doutores árabes, à medicina cristã da Idade Média, sobrevivendo à Renascença, até ser superada, apenas no século XVIII. Durante a maior parte da história do Ocidente, a medicina discorreu sobre o corpo cuja fisiologia alternava-se de muito frio a muito quente, de muito feminino a muito macho. A compreensão antiga sobre o calor do corpo levou a crenças sobre vergonha e honra. O registro médico, passando da fêmea fria, passiva e frágil, para macho quente, forte e participante, formava uma escala ascendente de valores. Essa escala tratava os machos como superiores às fêmeas.

Por Silva (2015, p.38-39) compreendemos como a visão médica persistiu na ideia de que o corpo feminino era nada mais que uma versão - ou *spin-off* - do corpo masculino, pois ainda no Renascimento

não se dispunha de terminologia anatômica para descrever, em detalhes, o sexo da mulher, que era representado como composto

dos mesmos órgãos do homem, apenas dispostos de maneira diferente (BOURDIEU, 2003). A partir do século XVIII, os órgãos que tinham nomes associados - ovários e testículos, por exemplo - passam a ser distinguidos em termos linguísticos. Os que não tinham nome específico, como a vagina (nomenclatura que só entrou no vernáculo europeu por volta de 1700), passaram a tê-la. [...] O modelo do sexo único continuou a existir por intermédio de conhecimentos galênicos transmitidos a centenas de milhares de pessoas. Como destaca Laqueur, o modelo de sexo único este por muito tempo radicado em áreas do pensamento médico, cujas origens remontam à antiguidade. Não havia um sexo verdadeiro e essencial que diferenciava o homem da mulher. Porém não havia tampouco dois sexos justapostos. Existia apenas um sexo, cujos exemplares mais perfeitos eram julgados masculinos no nascimento, e os menos perfeitos rotulados de femininos.

Segundo Laqueur (2001), é apenas no século XVIII que surge um modelo de dimorfismo sexual radical que a representa como um ser completamente diferente do homem⁴⁹ e não mais como um espelho invertido. Esta diferenciação, no entanto, não foi um processo tranquilo:

Contudo, no fim do século XVII e ao longo do século XVIII, a ciência passou a considerar, em termos aceitáveis, a nova epistemologia: as categorias masculina e feminina como sexos biológicos opostos. [...] Segundo Laqueur, havia um receio impregnado de que homens ao conviverem intimamente com mulheres pudessem tornar-se como elas; ainda mais ameaçadora era a possibilidade de mulheres tornarem-se semelhantes aos homens (SILVA, 2015, p.39).

Neste caso, é importante ressaltar que Silva e Laqueur referem-se a um contexto europeu em um recorte específico de tempo, no qual, apesar de acreditar-se que uma mulher era uma versão masculina, sendo apenas um derivado do homem, não eram bem vistas se exerciam um papel masculino.⁵⁰ Entretanto, em outras culturas e outros períodos, isto não ocorria. Como nos mostram Fry e MacRae (1985, p.37) ao analisarem diversas populações indígenas na América do

⁴⁹LAQUEUR, Thomas. **Inventando o sexo**: corpo e gênero dos gregos a Freud. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001, p.17.

⁵⁰Fairbrother (2000), ao traçar um panorama social europeu do século XVIII e XIX, apresenta uma sociedade rígida em costumes e valores, no qual não era impossível viver com total liberdade individual. Este ambiente foucaultiano, no qual encontramos o vigiar e o punir, foi, segundo Fairbrother, um dos motivos para o escapismo imaginativo para o oriente. O orientalismo seria uma fuga para uma terra irreal, imaginada por europeus, no qual se poderiam projetar todos os sonhos e fantasias não vividos. Para aprofundamento neste tema, sugere-se a leitura de FAIRBROTHER, Trevor J. **John Singer Sargent: the sensualist**. Seattle Art Museum, 2000, e de SAID, Edward W. **Orientalismo**: o Oriente como invenção do Ocidente. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

Norte e constataram que “as mulheres que voluntariamente trocavam de papel sexual acabavam sendo melhores ‘homens’ que os homens de verdade. Eram valentes, corajosas e boas provedoras.” Maurice Sartre (apud CORBIN, 2013a, p. 45) nos apresenta o corpo masculino e virilidade como a medida fundamental do homem e da virtude, ao passo que atributos femininos são negativos:

E o corpo é uma elegância masculina, na qual a virilidade se acomoda, ao passo que alguns adornos desqualificam o varão. [...] No momento em que as mulheres, na obra *Assembleia das mulheres*, se entrincheiram na Acrópole e por conta própria decidem dirigir a cidade, elas se vestem com as roupas de seus maridos.

O ideal de beleza grego é eminentemente masculino. Na Antiguidade, a sociedade exaltou o homem ligado à guerra e à política, a continuidade das linhagens e a beleza física masculina. Para que a mulher tenha um papel ativo na sociedade é necessário que ela assuma um papel masculino. Jean-Paul Thullier (apud CORBIN, 2013a, p.76) vai mais a fundo e analisa a origem da palavra “virilidade”. Sua raiz, *vir*, tem quatro sentidos principais: 1) a de um marido ativo, 2) a que designa o “meu homem” numa atividade sexual, 3) o termo que se opõe ao comportamento feminino e ao *puer* (jovem ou jovem escravo) e, 4) ao órgão sexual hiperdimensionado, valorizado pelos romanos.

A relação entre este ideal masculino grego e a mulherreflete-se de forma mais evidente no mito das amazonas. Filhas do deus da guerra, Ares, participam da Guerra de Tróia ao lado da rainha Penthesileia⁵¹. Segundo Souli (1995, p.74)

As amazonas eram uma raça bélica composta inteiramente de mulheres. Das crianças a que davam luz, permitiram apenas que as garotas sobrevivessem, **cortando seus seios direitos para que, quando crescessem, não atrapalhassem o manejo do arco e flecha.** Eram excelentes cavalgadoras, habilidosas nas artes da guerra e os homens se aproximavam delas por sua própria conta e risco (grifo nosso).⁵²

Vemos que, em concordância com que nos mostrou Sartre, as mulheres necessitavam assumir papéis de homens para terem agência. As amazonas abrem

⁵¹ Filha de Ares e Otrera, irmã da rainha Hipólita.

⁵² *The Amazons were a warlike race composed entirely of women. Of the children whom they gave birth, they allowed only the girls to live, cutting of their right breasts when they grew up so as not to obstruct their archery. They were excellent horse-women and skilled in the arts of war, and men approached them at their peril.*

mão de sua feminilidade, de forma simbólica e concreta, cortando o seio para assim poderem exercer a arte da guerra que é eminentemente masculina. Há uma predominância entre os papéis.

Entretanto, Riane Eisler busca compreender se esta predominância, ou maior importância atribuída, a um dos gêneros sempre este presente. Investigando sociedades nas quais encontra certo equilíbrio entre homens e mulheres, alerta-nos para o fato de que “*não* faz sentido concluir que as sociedades em que os homens não dominavam as mulheres eram sociedades em que as mulheres dominavam os homens” (EISLER, 1989, p.11). Ela, então, classifica a sociedade segundo dois modelos básicos:

O primeiro, que eu denominaria modelo *dominador*, é popularmente chamado de patriarcado ou matriarcado - a *supremacia* de uma metade da humanidade sobre a outra. O segundo, no qual as relações sociais se baseiam primordialmente no princípio de *união* em vez da supremacia, pode ser melhor descrito como modelo de *parceria*. Neste modelo - a começar pela mais fundamental diferença em nossas espécies, entre macho e fêmea - a diversidade não é equiparada à inferioridade ou à superioridade (EISLER, 1989, p.11).

Segundo a autora, o problema subjacente encontra-se em um sistema social no qual a masculinidade “verdadeira” é associada à violência e dominação. Os homens que se afastam destas funções são “afeminados” e desqualificados, enquanto as funções femininas são interpretadas como atividades de segunda importância⁵³. Sartre (apud CORBIN, 2013a, p.45) reitera que na sociedade grega clássica “todo traje muito refinado ou toda prática ‘feminina’ atrai a desconfiança”. Sob a luz destas informações, podemos agora compreender porque o mito das amazonas nos traz mulheres guerreiras que são nada menos que *spin-offs* dos guerreiros masculinos.

Brandão (1987) nos apresenta um panorama similar ao de Eisler. Dialogando com Neumann⁵⁴ e com Bachofen⁵⁵, autor de *Das Mutterrecht*, observa-se que em épocas remotas era impossível atribuir a paternidade ao pai. Portanto, a mãe era a referência de consanguinidade.

⁵³ EISLER, Riane. **O cálice e a espada**: nossa história, nosso futuro. Rio de Janeiro: Imago, 1989, p.12.

⁵⁴ Erich Neumann (1905-1960), psicólogo e filósofo alemão.

⁵⁵ Johann Jakob Bachofen (1815-1887), historiador e filólogo suíço.

Ela, unicamente ela, era a autoridade, a legisladora: governava tanto o grupo familiar como o social. Tratava-se da *ginecocracia*, o poder, o governo da mulher. Tal supremacia era expressa não apenas na esfera da organização social, mas ainda e sobretudo na religião. A religião olímpica, dos deuses de cima, Zeus, Apolo, Ares, Posídon, Atená, fora precedida por outra, em que deusas, figuras maternas, eram as divindades do Hades, *debaixo*, ctônias: Erinias, Deméter, Persófone. Supõe Bachofen que, através de um longo processo “histórico”, a constituição ginecocrática teria passado por três fases: *heterismo*, [...], ‘vida ou condição de companheira, de cortesã’, aqui, mais em sentido social, isto é, a fase em que não existindo casamento, a mulher era mulher de todos. Eis porque, nesse estágio, o “pai” é chamado *Udéis*, “Ninguém”. E era óbvio que assim acontecesse: afinal, a maternidade é natural e a paternidade mentalmente adquirida (BRANDÃO, 1987, p.231).

O autor prossegue, abordando a figura mitológica das amazonas:

O *amazonismo* é a segunda etapa da ginecocracia: é o estágio agressivo da mulher, uma espécie de imperialismo feminino. *Amazonismo* é palavra formada com base no grego (*amazón*), “amazona”, que a etimologia popular fazia porvir de (a) *não* e (*madzós*) *seio*. Segundo se acreditava, as *Amazonas*, mulheres guerreiras, que habitavam o Ponto Euxino, a Cítia ou a Lídia, multilavam o seio direito para que pudessem manejar com mais destreza o arco. Só concebiam relações sexuais com adventícios: os filhos homens eram emasculados e empregados, quando não eliminados, em serviços inferiores. Uma projeção do *amazonismo* é o mito das *Danaides* e das *Lemníades*. O símbolo é o nomadismo, a agressividade da natureza (BRANDÃO, 1987, p.231).

Temos, então, a origem mitológica das amazonas já profundamente associada à sua simbologia. Seu próprio nome - “sem seio” - detona a mulher que despede-se de uma parte significativa, novamente simbólica ou representativa, de sua feminilidade para assumir uma versão masculina e agressiva.

2.3. A vivente

Assim como a cultura greco-romana, a cultura judaico-cristã é uma cultura patriarcal. Ela favorece o homem e situa a mulher no papel de subalternidade ao homem e a deus, conforme vemos exemplificado em diversos versículos. Levítico parte do princípio da “imundície” associada à sexualidade feminina, especialmente ao sangue menstrual, e prescreve uma série de atividades para a purificação da mulher:

2. Fala aos filhos de Israel, dizendo: Se uma mulher conceber e tiver um varão, será imunda sete dias, assim como nos dias da separação da sua enfermidade será imunda.
3. E no dia oitavo se circuncidará ao menino a carne do seu prepúcio.
4. Depois ficará ela trinta e três dias no sangue da sua purificação; nenhuma coisa santa tocará, e não virá no santuário até que se cumpram os dias da sua purificação.
5. Mas, se tiver uma fêmea, será imunda duas semanas, como na sua separação; depois ficará sessenta e seis dias no sangue da sua purificação.
6. E, quando forem cumpridos os dias da sua purificação por filho ou por filha, trará um cordeiro de um ano por holocausto, e um pombinho ou uma rola para expiação do pecado, diante da porta da tenda da congregação, ao sacerdote.
7. O qual o oferecerá perante o Senhor, e por ela fará propiciação; e será limpa do fluxo do seu sangue. Esta é a lei da que der à luz varão ou fêmea.
8. Mas, se em sua mão não alcançar assaz para um cordeiro, então tomará duas rolas, ou dois pombinhos, um para o holocausto e outro para a expiação do pecado; assim o sacerdote por ela fará propiciação, e será limpa (LEVÍTICO 12:2-8)⁵⁶.

A ideia de que a mulher, *a priori*, já é maculada de alguma forma, também abre parâmetros para que se possa pensar nela como uma propriedade: “1. Quando um homem tomar uma mulher, e se casar com ela, então será que, se não achar graça em seus olhos, por nela achar coisa feia, ele lhe fará escrito de repúdio, e lho dará na sua mão, e a despedirá da sua casa (DEUTERONÔMIO, 24:1)⁵⁷”. As epístolas também fornecem uma série de normas de conduta, tais como se portar no culto:

34. As mulheres estejam caladas nas igrejas; porque lhes não é permitido falar; mas estejam sujeitas, como também ordena a lei.
35. E, se querem aprender alguma coisa, interroguem em casa a seus próprios maridos, porque é indecente que as mulheres falem na igreja (CORÍNTIOS, 14:34-35)⁵⁸.

Regras semelhantes surgem para coordenar a vida doméstica e privada:

22. Vós, mulheres, sujeitai-vos a vossos maridos, como ao Senhor;
23. Porque o marido é a cabeça da mulher, como também Cristo é a cabeça da igreja; sendo ele próprio o salvador do corpo.

⁵⁶ BÍBLIA SAGRADA. Tradução de João Ferreira de Almeida. 86ª impressão. Rio de Janeiro: Imprensa Bíblica Brasileira, 1996, p.115.

⁵⁷ Ibid, p.211.

⁵⁸ Ibid, p.203.

24. De sorte que, assim como a igreja está sujeita a Cristo, assim também as mulheres sejam em tudo sujeitas a seus maridos (EFÉSIOS, 5:22-24)⁵⁹.

O mesmo repete-se em outros versículos: “18. Vós, mulheres, estai sujeitas a vossos próprios maridos, como convém no Senhor (COLOSSENSES, 3:18)⁶⁰”. Há também exortações às mulheres mais velhas para que ensinem as mais jovens como devem se conduzir no lar: “5. A *serem* moderadas, castas, boas donas de casa, sujeitas a seus maridos, a fim de que a palavra de Deus não seja blasfemada (TITO, 2:5)⁶¹”. Também seguem mais orientações de deveres: “1. Semelhantemente vós, mulheres, *sedé* sujeitas aos vossos próprios maridos; para que também, se alguns não obedecem à palavra, pelo porte de suas mulheres sejam ganhos sem palavras (1 PEDRO, 3:1)⁶²”.

A religião, ao mesmo tempo produto e cocriadora da cultura, gera um modelo social que hierarquiza os sexos e determina padrões pouco flexíveis de comportamento com severas punições para os que rompem com o modelo. Este modelo povoa o imaginário arcaico - mitológico e religioso - que, conforme se irá buscar demonstrar, vive até hoje. Este imaginário ainda é o guia pelo qual orientamos nossa sociedade e a lente pela qual enxergamos nosso imaginário atual.

A origem da submissão da mulher bíblica encontra-se na primeira mulher. Ela é criada por deus, não porque deus deseja criar uma mulher, mas porque deus não quer que o homem permaneça sozinho:

18. E disse o Senhor Deus: Não é bom que o homem esteja só; far-lhe-ei uma adjutora que esteja como diante dele.

19. Havendo pois o Senhor Deus formado da terra todo o animal do campo, e toda a ave dos céus, os trouxe a Adão, para este ver como lhes chamaria; e tudo o que Adão chamou a toda a alma vivente, isso foi o seu nome.

20. E Adão pôs os nomes a todo o gado, e às aves dos céus, e a todo o animal do campo, mas para o homem não se achava adjutora que estivesse como diante dele.

21. Então o Senhor Deus fez cair um sono pesado sobre Adão, e este adormeceu; e tomou uma das suas costelas, e cerrou a carne em seu lugar;

22. E da costela que o Senhor Deus tomou do homem, formou uma mulher, e trouxe-a a Adão.

⁵⁹ Ibid, p.226.

⁶⁰ Ibid, p.234.

⁶¹ Ibid, p.249.

⁶² Ibid, p.269.

23. E disse Adão: Esta é agora osso dos meus ossos, e carne da minha carne; esta será chamada varoa, porquanto do varão foi tomada.

24. Porquanto deixará o varão o seu pai e a sua mãe, e apegar-se-á à sua mulher, e serão ambos uma carne.

25. E ambos estavam nus, o homem e a sua mulher, e não se envergonhavam (GÊNESIS, 2:18-25).⁶³

É significativo notar que o homem recebe o nome de Adão desde que é criado, enquanto a primeira mulher permanece sem nome. É chamada de “a mulher” ou simplesmente de “sua mulher” durante o segundo e terceiro capítulos, até o momento da queda, quando ela é enganada pela serpente. A ausência de nome próprio sugere ideias de falta de individualidade, o feminino compreendido como algo genérico e menos importante que não necessita ser claramente definido e, também, a noção de propriedade. Após a expulsão do paraíso, deus amaldiçoa a mulher e coloca o feminino e o masculino em pontos opostos. A partir de então, ambos se encontram em caráter de animosidade e em relação assimétrica, na qual a mulher lhe é subserviente:

15. E porei inimizade entre ti e a mulher, e entre a tua semente e sua semente; esta te ferirá a cabeça e tu lhe ferirás o calcanhar.

16. E à mulher disse: Multiplicarei grandemente a tua dor, e a tua concepção; com dor terás filhos; e o teu desejo será para teu marido, e ele te dominará (GÊNESIS, 3:15-16)⁶⁴.

A mulher, então, é batizada; mas não por deus e sim pelo homem que a dominará: “20. E chamou Adão o nome de sua mulher, Eva; porquanto ela era a mãe de todos os viventes” (GENESIS, 3:20)⁶⁵.Eva(em hebraico, חַוָּה) significa “a vivente”.

Corbin (2013b) nos traz uma releitura da criação de Eva feita pelo francês Georges-Louis Leclerc (1707-1788), o conde de Buffon, que atuou como naturalista, matemático e escritor. Quando Buffon escreve “História natural do homem” em 1749, ele imagina o despertar de Adão ligado à ideia de posse: o primeiro homem deleita-se ao descobrir seus cinco sentidos e é tomado pela noção de possuir. Recebe uma companheira e se espanta: “Em seu despertar descobre a mulher ao seu lado. ‘Eu acreditei, confia ele, ter-me duplicado’” (CORBIN, 2013b, p.16). Na versão de Buffon, Adão estica seu braço em direção à Eva, parecendo copiar a ação criadora de deus:

⁶³ Ibid, p.4-5.

⁶⁴ Ibid, p.5.

⁶⁵ Ibid, p.5.

“Estendendo a mão, Adão duplica o gesto criador figurado por Miquelangelo no teto da Capela Sistina. Ele confere existência à mulher que, fica subentendido, não a possuía antes desse episódio” (CORBIN, 2013b, p.17). Se pensarmos que o ato de nomear algo - um sentimento, um objeto, uma pessoa - é compreender-lhe, trazer-lhe à consciência e dar-lhe vida psíquica; quando Adão nomeia Eva ele se torna seu cocriador.

Figura 14: “A criação de Eva”, 1383, por Bertrand von Minden
 Figura 15: “A criação de Eva”, ca 1662, por Carlo Francesco Nuvolone



Fonte: <<http://www.the-athenaeum.org/art/detail.php?ID=131797>> Acesso em: 09/11/2015



Fonte: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nuvolone,_Carlo_Francesco_-_Creation_of_Eve_-_Google_Art_Project.jpg> Acesso em: 09/11/2015

Eva é invocada diversas outras vezes na Bíblia para ilustrar a posição secundária da mulher: se a mulher foi criada como uma versão do homem, deve obediência ao homem. O livro de Timóteo explicita os deveres das mulheres cristãs e usa o mito de Eva como argumento:

11. A mulher aprenda em silêncio, com toda a sujeição.
12. Não permito, porém, que a mulher ensine, nem use de autoridade sobre o marido, mas que esteja em silêncio.
13. Porque primeiro foi formado Adão, depois Eva.
14. E Adão não foi enganado, mas a mulher, sendo enganada, caiu em transgressão.

15. Salvar-se-á, porém, dando à luz filhos, se permanecer com modéstia na fé, na caridade e na santificação (1 TIMÓTEO, 2:11-15).⁶⁶

É apenas ao cumprir o papel de obediência e procriadora que a mulher pode se redimir da infração de Eva. Já na primeira epístola aos Coríntios, a submissão feminina também encontra raiz na mulher como versão do homem, criada para ele:

7. O varão pois não deve cobrir a cabeça, porque é a imagem e glória de Deus, mas a mulher é a glória do varão.

8. Porque o varão não provém da mulher, mas a mulher do varão.

9. Porque também o varão não foi criado por causa da mulher, mas a mulher por causa do varão (1 CORÍNTIOS, 11:7-9).⁶⁷

Eva, conhecida pelos judeus e cristãos como a primeira mulher, é criada como uma *spin-off*, um derivativo de um molde masculino. Entretanto, a mitologia judaico-cristã toma uma direção interessante quando descobrimos que, na realidade, Eva não foi a primeira mulher, mas a segunda.

2.4. Da noite

Antes da queda, antes da serpente e antes de Eva havia Lilith. Segundo Koltuv (1997, p.17), “embora existam muitos mitos acerca de seus primórdios”, Lilith aparece nitidamente, em todos eles, como uma força contrária, um fator de equilíbrio, um peso contraposto à bondade e masculinidade de Deus, porém de igual grandeza. Seu nome (em hebraico, לילית) significa “da noite” e vemos que, em toda mitologia que a cerca, encontramos elementos diminuição, humilhação e insubmissão sexual e psicológica. É definida como:

Lilith, um irresistível demônio feminino da noite, de longos cabelos, sobrevoa as mitologias suméria, babilônia, assíria, cananéia, persa, hebraica, árabe e teutônica. Durante o terceiro milênio antes de Cristo, na Suméria, ela foi, a princípio, *Lil*, uma tempestade destruidora ou espírito do vento. Entre os semitas da Mesopotâmia, ela ficou conhecida como *Lilith*, que, mais tarde, ao confabular com *layil* (a palavra hebraica para noite), tornou-se Lilith, um demônio noturno que agarra os homens e mulher que dormem sozinhos, provocando-lhes sonhos eróticos e orgasmo noturno (KOLTUV, 1997, p.13).

⁶⁶ Ibid, p.242.

⁶⁷ Ibid, p.199.

Outra leitura do mito bíblico da criação sugere que Adão foi criado como ser andrógino: “Deus criou o homem à sua imagem, à imagem de Deus o criou; macho e fêmea o criou”. Ou seja, o uno que é feito de duas partes⁶⁸. Segundo Sicuteri (1985, p.13-14), “Adão trazia em si, fundidos, o princípio masculino e o princípio feminino e tais princípios só depois foram separados sucessivamente. Já está implícita a resposta: Adão teve *duas naturezas femininas*, duas companheiras”. Ou seja, as duas companheiras seriam Lilith e Eva.

Ao comentar Beresit-Rabba o versículo 26 de Gênesis 1, ele nos apresenta uma outra hipótese: “Quando o Senhor, Ele seja bendito, criou o homem, o criou bifronte, dividiu-o e resultaram em dois dorsos, um aqui e um ali”.⁶⁹ Temos aqui um hermafroditismo, cuja ideia de um hermafroditismo psíquico original pode ser remontada até o “Banquete” de Platão. Neste texto, o filósofo grego discursa sobre o mito do homem primitivo hermafrodita. Os babilônicos, de forma similar, também viam o primeiro homem como andrógino.⁷⁰ Como veremos posteriormente, no capítulo três desta dissertação, este hermafroditismo ou sexualidade mais fluída, quando se reflete nas heroínas, surge de forma bastante negativa.

Contudo, ao buscar referências de Lilith na Bíblia, encontramos um silêncio ensurdecador. O motivo deste silêncio é explicado por Sicuteri (1985, p.23) pois:

Sabemos que tais versões do *Gênesis* – e particularmente o mito do nascimento da mulher – são ricas de contradições e enigmas que se anulam. Nós deduzimos que a lenda de Lilith, primeira companheira de Adão, foi perdida ou removida durante a época de transposição da versão jeovística para aquela sacerdotal, que logo após sofre as modificações dos Pais da Igreja.

A presença destes paradoxos nos textos bíblicos teria a função e levar a uma intuição da divindade por meio das contradições, conforme sugere Armstrong (2007, p.12-13). Para a autora,

judeus e cristão desenvolveram um método de estudo da Bíblia que vinculava textos que não tinha conexão intrínseca alguma. Demolindo constantemente barreiras de diferença textual, eles alcançavam uma *coincidentia oppositorum*, extática, presente também em outras tradições de Escrituras. Ela é essencial, por

⁶⁸SICUTERI, Roberto. **Lilith: a lua negra**. 3ª ed., Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1985, p.13.

⁶⁹ Ibid, p.16.

⁷⁰ Ibid, p.16.

exemplo, para a interpretação apropriada do Corão. Desde um período muito remoto, os arianos da Índia aprenderam a compreender o Brahma, a força misteriosa que mantinha os diversos elementos do mundo unidos, quando ouviam os paradoxos e enigmas dos hindus do Rigveda, que aparentemente fundiam coisas não relacionadas (ARMSTRONG, 2007, p.12).

Acreditamos encaixar-se aí também a prática dos koans (*kung-ans*) nas práticas meditativas do budismo de tradição Ch'an e Zen. Koans constituem-se de enigmas insolúveis pelo raciocínio lógico, que força o meditante a transcender o pensamento dual e contemplar a unidade que abarca elementos aparentemente não relacionados e paradoxais.

Vemos estes paradoxos na bíblia quando o livro de Gênesis nos oferece duas versões da criação. Entretanto, Armstrong (2007, p.19) afirma que os israelitas pensavam historicamente, em termos de causa e efeito, e que cada uma das doze tribos tinha seus próprios heróis e visão dos fatos. Ela detecta duas monarquias centradas na figura do rei: "No dia de sua coroação, o rei era adotado por Jeová, tornava-se um 'filho de Deus' e membro da Assembléia Divina de seres celestes de Jeová" (ARMSTRONG, 2007, p.19). Este patriarcalismo, quase sempre associado ao sol, encontra semelhança no Egito e Japão, entre maias, incas e astecas. Ainda segundo Armstrong (2007), o povo israelita divide-se em duas dinastias: a do norte (Israel) e a do sul (Judá). As sagas nacionais que serão compiladas na Bíblia começam a combinar as narrativas de ambas, contribuindo para versões conflitantes.

Tabela que elenca características das duas dinastias e seu papel nas criações das sagas nacionais.

Tabela 7: Dinastias de Israel e Judá

ISRAEL: Dinastia do norte	JUDÁ: Dinastia do sul
Maior e mais próspera, mas há pouca informação sobre este reino. Deus é chamado de Eloim designado por historiadores como E. Deus é transcendente e fala por anjos. Sagas com heróis como Jacó e Moisés. As narrativas não falam de Caim e Abel, do dilúvio ou da Torre de Babel.	Preferida pelos historiadores. Deus é chamado de Judá, designado por historiadores como J. Deus antropomórfico e manifesta-se na terra. Judá é um deus mais volúvel, que anda por jardins, como um rei. Saga épica.

Fonte: autoria própria

Os textos de ambas as dinastias são unificados no Pentateuco no século VIII a.C. Sabemos não se tratar de relatos históricos, mas sim de lendas, personagens divinos e mitologia. Esta visão é confirmada por Armstrong (2007, p.21-22):

J e E não escreviam relatos históricos modernos. Como Homero e Heródoto, eles incluem lendas sobre personagens divinos e elementos mitológicos que tentavam explicar o sentido do que aconteceu. Suas narrativas são *mais* que história. Desde o princípio, não houve uma mensagem única e fidedigna sobre o que iria se tornar a Bíblia. Os autores J e E interpretaram a saga de Israel de maneiras muito diferentes, e os futuros editores não fizeram qualquer tentativa de eliminar as incoerências e contradições. **Historiadores subsequentes se sentiriam em liberdade para fazer acréscimos à narrativa JE e submetê-la a alterações radicais** (grifo nosso).

Este processo de alterações acabou por editar Lilith e retirá-la da história de criação. Segundo Sicuteri (1985, p.25), podemos encontrar indícios de que Lilith preexistiu Eva:

Então Jeová Deus fez cair um sono profundo sobre o homem que adormeceu; tirou-lhe uma das costelas e fechou a carne em seu lugar. [...] A costela (ou o osso) aqui é o símbolo da nova entidade que nasce *deles*, isto é, o *casal*. É evidente que isto quer dizer que o casal já existia antes do “nascimento” de Eva!

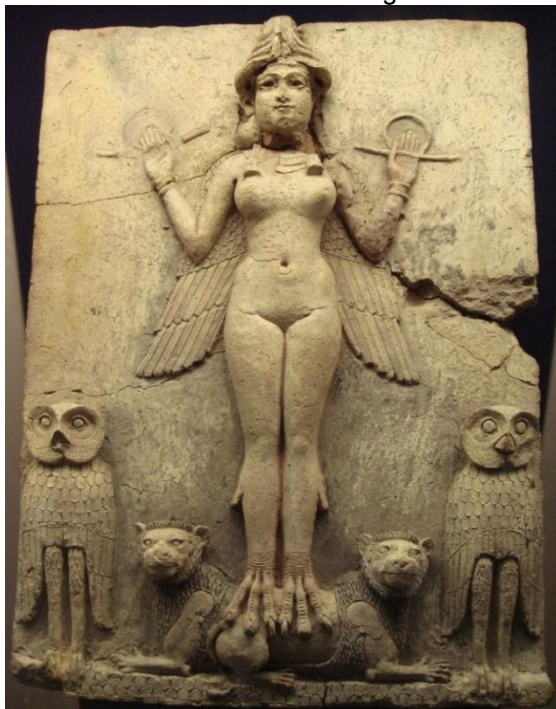
Mobilizando textos de rabinos e apócrifos, Sicuteri nos traz o nascimento de Lilith que, ao contrário de Eva, parece ser mais animalesco e traumático: “No *princípio* a criou, mas quando o homem a viu cheia de saliva e de sangue afastou-se dela, tornou a criá-la uma segunda vez, como está escrito: '*Desta vez*. Esta e aquela da primeira vez” (SICUTERI, 1985, p.27). Já de acordo com Koltuv (1997, p.17-18), Lilith seria uma das duas luzes que deus criou: a lua, sendo a primeira o sol. Por ter inveja do sol e de seu brilho, foi diminuída e afastada. Koltuv (1997, p.25) também nos diz que, segundo o Zohar⁷¹, Lilith é nutrida por águas e que o vento do sul dissemina sua influência sobre todas as bestas do campo. Ela é, igualmente, a alma de “toda criatura viva que rasteja”. Sicuteri reafirma que Lilith teria sido a primeira esposa de Adão:

⁷¹ Literatura judaica, significando “esplendor”, no qual encontram-se princípios místicos da Cabala.

A primeira companheira foi Lilith, cheia de *sangue e saliva*. [...] Era tal que provocava em Adão uma sensação desagradável ou angustiante. O que significa este sangue? O que significa esta saliva? Se associarmos, deixando livre a imaginação, pensamos no sangue menstrual, aqui, talvez, usado como metáfora alegórica, para fazer perceber o caráter carnal, fisiológico, vital, instintivo da mulher. [...] pode-se pensar na experiência sexual livre de tabus e proibições (SICUTERI, 1985, p.27).

Saliva e sangue seriam as secreções eróticas que pertenceriam à “mulher da primeira vez”. Destacamos a interessante interpretação de que “a mulher da primeira vez era aquela que Adão sonhou eroticamente, enquanto Eva é a materialização do sonho. [...] A primeira mulher era capaz de instigar em Adão uma insustentável perturbação” (SICUTERI, 1985, p.28).

Figura 16: “Lilith” (2025 a 1790 a.C.), British Museum
 Figura 17: “Lilith” (1892) por John Collier



Fonte:
 <https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Lilith_Periodo_de_Isin_Larsa_y_Babilonia.JPG> Acesso em: 14/11/2015



Fonte:
 <[https://en.wikipedia.org/wiki/Lilith#/media/File:Lilith_\(John_Collier_painting\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Lilith#/media/File:Lilith_(John_Collier_painting).jpg)> Acesso em: 14/11/2015

Interpretamos tal perturbação como a incapacidade do homem de controlar a sexualidade feminina, a dificuldade em lidar contra uma mulher com mente própria, autônoma, senhora de si e de suas vontades. Sabemos, também por Sicuteri (1985, p.17-18) que a sexualidade de Adão, afrontada por Lilith, no começo era frágil: “Adão exprimia certamente uma sexualidade em estado primário. [...] Nesta fase, isto é,

quando proclama sua solidão, Adão ainda é andrógino, talvez em sentido psíquico, mas ignora a alteridade sexual; é ainda animal”. Ele copula com os animais, sem consciência clara de si. Teria, então, Lilith desempenhado o papel de trazer o homem à consciência? Não seria através do contato com Lilith, que significa o aspecto psicológico feminino, a *anima*, o *regime noturno*, sempre representada por elementos femininos como águas e forças da natureza, lua e noite, que Adão cresce psicologicamente? Koltuv (1997, p.33) apresenta sua interpretação:

A princípio, Adão se relacionava sexualmente com Lilith e com os animais e tinha uma sexualidade natural e instintiva, mas essa inconsciente inteireza urobórica era uma afronta a Deus, que fez com que Adão sacrificasse seus instintos e perdesse o contato com sua *anima* Lilith e seus modos lunares. A lenda nos conta que, na primeira noite após a queda, quando o Sol se pôs, Adão estava só e assustado. Por isso, sacrificou o unicórnio, a criatura de unidade primordial, a Deus. Eva, destinada a ser mãe de todos os que vivem e feita da costela do próprio Adão, não era tão poderosa ou primordial quanto Lilith, com quem Adão se encontra agora apenas à noite, através de ereções noturnas, enquanto está adormecido.

Lilith passou a ser vista como um ser feminino extremamente negativo e uma das suas narrativas de criação apresenta fortes imagens de degradação:

Deus então criou Lilith, a primeira mulher, assim como havia criado Adão, mas usando fezes e imundície ao invés de pó puro.[...] É de se supor que Jeová Deus tivesse em mente a criação da mulher como uma criatura predestinada a ser inferior ao homem. *Seguramente aqui interveio a agressividade masculina inserida na sociedade hebraica estruturada rigidamente em sentido patriarcal com acentuação os valores patrilineares* (SICUTERI, 1985, p.28).

Percebemos que os arquétipos de Eva e Lilith, imiscuídos nos textos da Bíblia, direcionam com certa força a visão com que a sociedade da época e a sociedade atual enxergam a mulher e lidam com a feminilidade. Tê-los em mente ajuda a “esclarecer, finalmente, o grande equívoco do primado masculino sobre a mulher sentida como inferior. **Toda a história psicológica da relação homem-mulher, como diz James Hillman, é uma série de notas de rodapé à história de Adão e Eva**” (grifo nosso).⁷²

⁷²SICUTERI, Roberto. **Lilith: a lua negra**. 3ª ed., Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1985, p.24.

2.5. Eva e Lilith nos quadrinhos e em outras mídias

Da Bíblia para as pinturas e gravuras de artistas clássicos, Eva e Lilith também caminharam para as histórias em quadrinhos. Eva, criada a partir da costela de Adão, encontra-se repaginada nas heroínas *spin-offs*, criadas a partir das costelas dos heróis que as precederam. Sua origem genética vinculada aos homens e, desta forma, validada, encontra aceitação com o público e parece ter caído no gosto dos roteiristas e editores.

Conforme demonstrado nas tabelas 1 a 6, as “Evas” sempre estiveram presentes de alguma forma nas histórias. Seu número, entretanto, vem aumentando nos últimos anos. Seus poderes e habilidades encontram-se vinculados aos símbolos femininos também presentes na mitologia bíblica: águas, sensualidade, magia, sedução, controle de animais e controle das forças da natureza. São imagens da *anima*, reflexos “lunares” da psique em imagens representativas do regime noturno proposto por Durand. Sua força é tanta que extrapolam os limites das heroínas e plasmam-se também no universo infantil, conforme as Figuras 18 a 21.

Da costela de Mickey Mouse, criado em 1928, sai pouco tempo depois, no mesmo ano, Minnie Mouse. Pato Donald, de 1934, serve de molde para criar sua namorada, Margarida, três anos mais tarde. Ambas, como Eva, são suas namoradas. Por vezes geniosas, não deixam de ser companheiras. Iconograficamente, Minnie e Margarida são imagens carregadas de estereótipos femininas que atuam como marcadoras da diferença: grandes laços na cabeça, saia, salto alto e poses delicadas com a mão no quadril e, por vezes, uma das pernas dobradas. Caso o laço e os cílios sejam retirados, elas tornam-se idênticas aos personagens masculinos que lhes deram origem, o que indica que sua imagem como mera versão *spin-off* é tão marcada que faz-se necessário de atributos femininos exagerados para que possam tentar se descolar da imagem masculina.

Figuras 18 e 19: Mickey Mouse e Minnie Mouse



Fonte: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/d/d4/Mickey_Mouse.png
Acesso em: 01/03/2016



Fonte: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/236x/2d/21/99/2d219976c1fff77610bf6d4536cd005d.jpg>
Acesso em: 01/03/2016

Figuras 20 e 21: Pato Donald e Margarida



Fonte: <http://www.clickgratis.com.br/blog-clickgratis/wp-content/uploads/2011/07/Pato-Donald.jpg>
Acesso em: 01/03/2016



Fonte: <http://vignette4.wikia.nocookie.net/theunitedorganizationtoonsheroes/images/3/3c/Daisy2.png/revision/latest?cb=20130423122013>
Acesso em: 01/03/2016

Os quadrinhos dos Smurfs, criados em 1958 pelo belga Pierre Culliford (que assina sob o pseudônimo de Peyo) trazem um exemplo bastante claro dos arquétipos de Eva e Lilith presentes no imaginário atual. Inicialmente uma comunidade eminentemente masculina de diminutos seres azuis, os Smurfs sempre foram alvo de perseguição do mago Gargamel. Após diversas tentativas frustradas,

o mago cria um plano para enganar os Smurfs e capturá-los: a Smurfette, na história, foi criada em 1966.

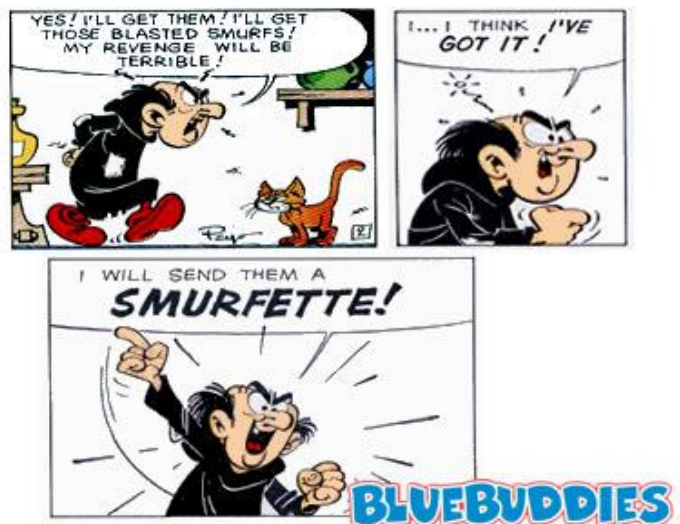
Como Lilith, a primeira esposa de Adão, Smurfette, em sua primeira versão, é má e de cabelos negros. Ela provoca confusões, beija os pequeninos e os seduz. Atua como uma força caótica, contrária à ordem masculina, a qual os Smurfs têm pouca chance de resistir. Como Lilith, a Smurfette é um problema que deve ser resolvido. Ela é resgatada por Papai Smurf que, como uma força masculina benévola, usa a Smurfette má como base para criar uma segunda Smurfette: agora loira, boa, delicada, concordata e pudica. Como Eva, a segunda esposa é criada porque a primeira não saiu como deveria. A segunda Smurfette, reformulada, adéqua-se ao bem e apresenta uma feminilidade amaciada.

Figura 22: Smurfette

Figura 23: Gargamel decide criar a Smurfette



Fonte:
<http://vignette3.wikia.nocookie.net/p_/images/8/83/Smurfette_3.png/revision/latest?cb=20150302032334&path-prefix=protagonist>
Acesso em: 01/03/2016



Fonte: <http://bluebuddies.com/help/smurfette_created_by_gargamel.htm>
Acesso em: 01/03/2016

Assim como Smurfette incorpora o arquétipo de Lilith e deve ser combatida, as heroínas de história em quadrinhos também assumem este papel. E, invariavelmente, compartilham do mesmo destino da primeira esposa adâmica: são ameaçadoras e incontroláveis, não podem existir.

Quando a heroína desenvolve plenamente seus poderes, ela se torna detentora de habilidades quase ilimitadas, em alguns casos, uma

semideusa. Entretanto, elas não se mostram capazes de controlar suas habilidades. Descontrolam-se completamente, sucumbem à loucura, perdendo assim suas personalidades. Tornam-se então verdadeiras Liliths: encarnações femininas de grandes poderes com enorme potencial destrutivo. Curiosamente, no meio de sua loucura, elas tornam-se ainda mais sedutoras, o que interpretamos como a sexualidade irrefreada de Lilith atuando no arquétipo.

Temos como exemplo Jean Grey, telepata benigna que, ao manifestar seus poderes na totalidade, torna-se a Fênix. Com habilidades incríveis, capaz até de destruir mundos, torna-se quase impossível detê-la. A própria Jean não é capaz de controlar tamanho poder e sucumbe, de modo que sua *sombra*, o lado feminino reprimido da garota perfeita, vem à tona. A Fênix brinca com os sentimentos de Wolverine e Ciclope, seduzindo-os por vezes e manipulando seus sentimentos para que não lutem contra ela. Iconograficamente, a personagem chega até a destruir o logotipo da revista na imagem da capa. É curioso notar que, durante todo este processo, Jean parece brigar consigo mesma: não quer ser a Fênix e pede para ser eliminada.

A Garota Invisível, esposa loira recatada do Senhor Fantástico, criada no mais típico molde *american way of life*, ao manifestar seus poderes, também torna-se má. Adota o nome de Malícia e veste uma roupa de couro no estilo sadomasoquista, com máscara, espetos e boa parte do corpo à mostra. Novamente, a sexualidade reprimida, a *sombra*, surge com força total.

Já a Feiticeira Escarlate, personagem com poderes mágicos, enlouquece em uma história. Quando isto acontece, seu poder manifesta-se na totalidade e ela torna-se uma ameaça. Por meio de seu encantamento, ela alterna a realidade, mudando para pior o destino do planeta. Seu desenho representa um poder feminino tão primal e voraz que ela mesma é desconstruída ou desmontada por ele. Mesmo após grandes conjuntos de heróis terem-na combatido e reestabelecido a ordem, a maior parte dos danos causados por esta Lilith mostrou-se irreversíveis.

Vemos, então, paralelismo claro entre as heroínas e os arquétipos bíblicos. Quando são boas, criadas a partir dos homens, *spin-offs* que reconhecem seus lugares e adotam os nomes dos heróis da mesma forma que uma mulher adota o nome do marido, elas são Eva. Entretanto, ao mostrarem serem agentes (e não objeto) de sua sexualidade e explorando o potencial máximo de suas habilidades, sem serem cerceadas ou censuradas por controles masculinos, então são Lilith.

Tornam-se uma ameaça para os amigos, para o planeta e até mesmo para o universo. Exatamente da mesma forma que “a primeira mulher era capaz de instigar em Adão uma insustentável perturbação” (SICUTERI, 1985, p.28), as heroínas sob o regime lunar Lilith causam uma insustentável perturbação nos heróis. São perversas e devem ser combatidas a qualquer custo, fazendo até com que mocinhos e vilões se unam contra elas. Que seria isto senão o medo do feminino quando deixa o papel de subalternidade?

Encontramos na Tabela 8 as representações de Jean Grey, Garota Invisível e Feiticeira Escarlata antes e após a incorporação do arquétipo de Lilith.

Tabela 8: Arquétipos de Lilith e Eva nos quadrinhos e em outras mídias

Tabela que faz um levantamento das representações gráficas das heroínas sob o regimento do arquétipo de Lilith e sob o arquétipo de Eva (*spin-offs*) em outras mídias, disponível no CD que acompanha a dissertação.

Dentre as diversas manifestações das heroínas na Tabela 8, três delas chamam atenção. Duas são versões para a Supergirl, uma para o cinema, a outra para a televisão, e a outra uma versão para a personagem X-23.

Supergirl, a prima do Superman, ganha seu longa-metragem em 1984. Assim como Superman, a personagem, cujo nome é Kara Zor-El, é enviada ao planeta Terra para salvar-se da destruição de seu planeta natal Krypton. Entretanto, ao contrário de Superman, que é enviado à Terra quando ainda era um bebê, Kara vem à Terra em sua primeira infância, em torno dos 7 anos (apesar de quem em outras versões desta mesma história, ela vem como uma adolescente). Ao chegar na Terra, ela luta contra Selena, uma bruxa sem poderes. Entretanto, quando Selena descobre o Omegahedron, um item científico kryptoniano, ela é capaz de realizar feitiços de verdade e é impedida por Supergirl.

Este filme possui diversos pontos dignos de nota. O primeiro é que o antagonista de um filme com uma *spin-off* é uma mulher. O segundo é que esta mulher é uma bruxa, enlaçando a história ainda mais em estereótipos femininos. Terceiro, a bruxa não é uma bruxa de verdade. Ela só consegue poderes reais quando utiliza o Omegahedron, uma invenção de Krypton. Neste caso, nem mesmo os arquétipos femininos da feiticeira, da magia, da intuição feminina podem atuar enquanto não são validados pelo aspecto masculino: a ciência e o pensamento

racional. O homem confere o poder à mulher e, sem o homem, a vilã não age. E, sem o homem, Superman, a *spin-off*, Supergirl, não existe. O quinto e último aspecto, mas não por isto menos significativo, é que a batalha entre Selena e Supergirl acontece em um parque de diversões. Em filmes de super-heróis, é comum que grandes batalhas ocorram nas ruas, testemunhadas pelo público que os adora e que os heróis devem proteger. Também podem aparecer alguns marcos históricos ou arquitetônicos. Por que, então, a batalha deste filme se dá em um lugar onde, por natureza, as coisas não são levadas a sério, são um mero divertimento? Seria por que estas heroínas não seriam tão sérias ou, talvez, por crer-se que não mereçam a mesma atenção que os heróis?

Posteriormente, em 2015, Supergirl ganha uma série de televisão bem recebida pelo público. Nesta adaptação, quando Kara chega à Terra, ela vai trabalhar em uma revista de moda. Cabe aqui uma pergunta pertinente: por que Kara, que sai já adolescente e, infere-se, já estudada, de um planeta cientificamente muito mais avançado que a Terra decide atuar na área de moda quando chega ao seu novo lar cósmico? A história não poderia ter andamento se ela fosse cientista como seus pais, ou arquitetura, ou bióloga ou engenheira? Compreende-se que, aqui, a personagem é fortemente direcionada para representações sociais tipicamente femininas: moda, arte, sensibilidade. Quando descobre seus poderes, pede ajuda a um colega para criar um uniforme que, como nos quadrinhos, consiste de uma saia e capa. O jogo de câmeras do seriado enfatiza a silhueta da atriz e suas nádegas. Entretanto, a cena mais significativa é quando Superman aparece e, contra a luz, lhe estende a mão. É uma imagem emblemática pois representa a *spin-off* literalmente à sombra do homem que a gestou.

Já no filme “Logan”, de 2017, a *spin-off* de Wolverine (ou Logan, seu nome civil) é X-23. Se nos quadrinhos X-23 é uma adolescente poderosa, nos filmes ela é representada como uma criança que é cuidada pelo herói.

A mudança dos quadrinhos para o cinema ou televisão acabar por tornar a arte, os personagens e as mensagens legítimos e consagrados. Joseph Campbell em “O poder do mito”, atesta o cinema como meio de consagração e difusão do mito. Em diálogo com Bill Moyers, ele explica:

MOYERS: O que acontece quando pessoas se tornam lendas? Você diria, por exemplo, que John Wayne se tornou um mito?

CAMPBELL: Quando se torna modelo para a vida dos outros, a pessoa se move para uma esfera tal que se torna passível de ser mitologizada.

MOYERS: **Isso acontece com frequência a atores de cinema, de onde tiramos muitos dos nossos modelos.** [...]

MOYERS: É a clássica história do estranho que chega a uma cidade, faz o bem aos outros e parte, sem esperar por uma recompensa. **Por que é que os filmes nos tocam dessa maneira?**

CAMPBELL: Existe algo mágico nos filmes. A pessoa que você vê está ao mesmo tempo em algum outro lugar. Esse é um atributo de Deus. Se um ator de cinema chega a uma casade espetáculos, todos se viram e contemplam o ator de cinema. Ele é o verdadeiro herói do evento. Está em outro plano. É uma presença múltipla. O que você vê na tela não é de fato ele, contudo “ele” está lá. Através de múltiplas formas, a forma das formas, de que tudo isso provém, está exatamente ali.

MOYERS: **O cinema parece criar imagens grandiosas**, enquanto a televisão cria meras celebridades. Estas não se tornam modelos na mesma proporção em que são alvo de mexericos.

CAMPBELL: **Talvez porque vemos as personalidades da TV em casa e não num templo especial, como é a sala de exibição** (CAMPBELL, 1990, p.29-30, grifo nosso).

Portanto, quando as heroínas passam dos quadrinhos para uma mídia altamente consagrada e com amplo poder de difusão elas acabam sendo dotadas de maior ressignificação no imaginário cultural atual. As *spin-offs* tornam-se “imagens grandiosas” exibidas em um “templo especial” do cinema. Muda-se a mídia, altera-se a recepção. Mesmo quando não estão no cinema e em programas televisivos, desenhos ou jogos, estes outros meios de comunicação ainda são dotados de maior poder de penetração e validação simbólica.

Também faz-se relevante considerar se esta matriz cultural da heroína *spin-off* encontra ressonância em mídias mais poderosas. Como mostra a Tabela 8, a presença das *spin-offs* em desenhos animados, videogames, seriados e filmes é abundante. Tal fato mostra que elas estão sancionadas na cultura pop dos dias de hoje e são queridas pelo público. Seria esta uma aderência do arquétipo de Eva na psique do leitor? Cremos que, neste sentido, os meios de comunicação são uma das principais ferramentas para a divulgação deste imaginário.

CAPÍTULO 3: MASCULINO E FEMININO

*Ser um homem feminino
 Não fere o meu lado masculino
 Se Deus é menina e menino
 Sou masculino e feminino*

Pepeu Gomes – Masculino e Feminino

*Garotas podem usar jeans
 E cortar seus cabelos curtos
 Vestir camisas e botas
 Porque não tem problema ser um garoto
 Mas para um garoto se parecer com uma garota é
 degradante
 Porque você acha que ser uma garota é degradante
 Mas secretamente você adoraria saber como é
 Não adoraria
 Como é para uma garota⁷³*

Madonna – What if feels like for a girl

3.1. O mito do herói

Para Press (1997, p.7), a diferença fundamental entre a lenda e o mito é que a primeira baseia-se em uma figura histórica ou em um evento real.⁷⁴ Ambas as narrativas teriam um papel considerável na psique humana. Para Armstrong (2005, p.11), “a mitologia foi, portanto, criada para nos auxiliar a lidar com as dificuldades humanas mais problemáticas. Ela ajudou as pessoas a encontrarem seu lugar no mundo e sua verdadeira orientação”.

⁷³ *Girls can wear jeans and cut their hair short / Wear shirts and boots 'cause it's okay to be a boy / But for a boy to look like a girl is degrading / 'Cause you think that being a girl is degrading / But secretly you'd love to know what it's like wouldn't you / What it feels like for a girl*

⁷⁴ *A legend is also an anonymous handed down and embellished by storytellers over the centuries until someone finally writes it down. The difference between a myth and a legend is based on an actual historical figure or event.*

Estas narrativas míticas surgem a partir de uma busca de sentido, na qual grupos de pessoas procuram encontrar um significado para sua existência. De acordo com Press (1997, p.7), quer acreditemos em mitos como uma verdade ou apenas como simples histórias, eles detêm um apelo mágico que cativa gerações de humanos. Enquanto cada cultura possui sua própria mitologia, a partir do século XVII, cientistas e filósofos iniciaram estudos comparados nos quais apontaram semelhanças que vinham à superfície sempre que cruzavam histórias de locais diversos e épocas diferentes.⁷⁵ Para Campbell (1992, p.15), as coincidências míticas entre as narrativas de povos diversos pediam por uma visão de largo alcance, capaz de abarcar os mitos por um denominador comum coletivo:

O estudo comparativo das mitologias do mundo nos compele a ver a história cultural da humanidade como uma unidade; pois achamos que temas como o roubo do fogo, o dilúvio, a terra dos mortos, o nascido de uma virgem e o herói ressuscitado estão presentes no mundo todo - aparecem em toda parte sob novas combinações e se repetem como os elementos de um caleidoscópio.

Estas associações entre mitos de países e épocas diferentes tornou-se uma das assinaturas teóricas de Jung:

O psicanalista suíço Carl Jung levou aquela teoria [de Freud] um pouco mais longe e sugeriu que a razão pela qual os mitos têm fascínio tão poderoso nas imaginações humanas é que eles contêm os mesmos “arquétipos” ou personagens principais simbólicos em cada psique ou inconsciente humanos. Ao refletir estes arquétipos universais, os mitos não apenas ajudam as pessoas a solucionar conflitos individuais, mas as ajuda a se relacionarem com a sociedade (PRESS, 1997, p.7)⁷⁶.

Dentro da mitologia, Press destaca que um dos arquétipos mais poderosos é o do herói. Ele, presente em todas as culturas, nos traz indivíduos extraordinários que desempenham ações super-humanas para ajudar a sociedade. São pessoas

⁷⁵ *Whether myths are believed as truth or merely enjoyed as entertaining stories, they have had an almost magical appeal to every generation since humans invented language. While every culture has its own unique mythology, scientists and philosophers as early as the seventeenth century became fascinated with the similar themes and characters that seemed to surface all over the world. They began collecting and comparing myths and came up with some interesting theories (PRESS, 1997, p.7).*

⁷⁶ *The Swiss psychoanalyst Carl Jung took that theory a bit further and suggested that the reason myths have such a powerful hold on human imaginations is that they contain the same “archetypes” or principal symbolic characters in every human psyche or unconscious. By reflecting these universal archetypes, myths not only help people work out individual conflicts, but help them relate to society.*

que geralmente, mas não sempre, possuem força sobrenatural ou habilidades mágicas⁷⁷. Segundo Press (1997, p.8):

Os tipos de heróis tradicionais geralmente têm um número de coisas em comum: um chamado para a aventura; uma longa e perigosa viagem e/ou busca por alguma pessoa, lugar ou coisa; a superação de incríveis obstáculos; vencer monstros grotescos ou inimigos mortais; e o salvamento dos pobres e dos desprotegidos. Todos eles ou tem poderes super-humanos deles mesmos ou recebem ajuda dos deuses.⁷⁸

É relevante notar a relação entre a jornada do herói e o pensamento religioso. Suas ações são auxiliadas por divindades ou, muitas vezes, os heróis são chamados à ação pelos próprios deuses; o que ocorre em diversas culturas. Recebem os poderes dos deuses ou, em alguns casos, são semi-deuses. Conforme explanado anteriormente, os quadrinhos assumiram o papel de atualizar e divulgar as narrativas mitológicas. Segundo Eliade (2016, p.159)

Pesquisas recentes trouxeram à luz as estruturas míticas das imagens e comportamentos impostos às coletividades por meio da *mass media*. Esse fenômeno é constatado especialmente nos Estados Unidos. Os personagens dos *comic strips* (histórias em quadrinhos) apresentam a versão moderna dos heróis mitológicos ou folclóricos. Eles encarnam a tal ponto o ideal de uma grande parte da sociedade, que qualquer mudança em sua conduta típica, ou pior, ainda sua morte, provocam verdadeiras crises entre os leitores; estes reagem violentamente e protestam, enviando milhares de telegramas aos autores dos *comic strips* aos diretores dos jornais.

À primeira leitura, a afirmativa de Eliade pode parecer mera elucubração ou um devaneio teórico um tanto exacerbado. Todavia, este é um fato bastante real. No ano de 2016, a Marvel Comics decidiu reformular um de seus personagens mais icônicos, o Capitão América. O intuito foi chocar os fãs e, assim, roubar a atenção da sua principal concorrente, a DC Comics, que estava relançando seus heróis em um formato clássico que prometia dialogar melhor com as recentes adaptações para as

⁷⁷ *One of the most powerful, mythological archetype is that of the Hero. The myths and legends of every culture feature extraordinary individuals who perform superhuman feats to aid society. Usually (although not always) these individuals are humans with supernatural strength and/or other magical abilities* (PRESS, 1997, p.8).

⁷⁸ *Traditional hero types usually have a number of things in common: a call to adventure; a long, dangerous voyage and/or search for some person, place, or thing; the overcoming of formidable trials; the slaying of grotesque monsters or deadly enemies; and the rescue of the poor and helpless. They all either have superhuman power themselves or they get help from the gods.*

telas de cinema. A ação da Marvel Comics não logrou o êxito esperado. Ao reverter personagens como Superman e Mulher Maravilha às suas origens clássicas, a DC Comics convidou os fãs a apreciar histórias mais próximas à sua mitologia original. A Marvel Comics, ao contrário, alterou a origem genética do Capitão América. Antes um modelo de conduta, um verdadeiro herói americano, o Capitão foi transformado em um agente duplo nazista, cujas más intenções sempre estiveram ocultas sob seus atos de altruísmo. Longe de agradar os fãs, a repercussão negativa, como explanou Eliade, se deu por “qualquer mudança em sua conduta típica” que foi capaz de gerar “verdadeiras crises entre os leitores”. Os protestos e reações violentas das quais Eliade falou aconteceram. Enquanto um periódico descrevia um “caos *online*”⁷⁹ devido ao anúncio da vilania do personagem, Nick Spencer, o roteirista responsável pelo novo Capitão América, chegou a ser ameaçado de morte⁸⁰.

Tal fato ocorre pelo mito do herói já estar fundido ao personagem dos quadrinhos. Este mito é constantemente divulgado pelos meios de comunicação e “por um processo inconsciente de projeção e identificação, o leitor participa do mistério e do drama, e tem a sensação de estar pessoalmente envolvido numa ação paradigmática, isto é, perigosa e ‘heróica’” (ELIADE, 2016, p.159).

Para Avens (1993, p.78-79), tais mitos “são revelações originais e involuntárias da psique pré-consciente. Sua função é promover uma consciência da solidariedade de toda a vida, uma unidade de sentimento entre indivíduos, e também um sentido de harmonia com o todo da natureza e da vida.” Ou seja, como Armstrong, Avens concorda que os mitos possuem um sentido organizador em nossas mentes, daí o processo de identificação descrito por Eliade.

Um dos mais respeitados mitólogos, Joseph Campbell, interpreta a o herói segundo uma jornada típica que se repete: “O percurso padrão da aventura mitológica do herói é uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: *separação-inciação-retorno* - que podem ser considerados a unidade nuclear do monomito” (CAMPBELL, 1995, p.36). Ele diferencia dois tipo de herói: “o

⁷⁹ RIESMAN, Abraham. **How one panel of a *Captain America* comic led to backlash, death threats, and valid debates about fandom.** Vulture, 02.jun.2016. Disponível em: <<http://www.vulture.com/2016/06/captain-america-comic-has-led-to-online-chaos.html>> Acesso em: 02.jun.2016.

⁸⁰ JOHNSTON, Rich. **Capitain America writer Nick Spencer gets death threats on social media.** Bleeding Cool, 25.maio.2016. Disponível em: <<https://www.bleedingcool.com/2016/05/25/captain-america-writer-nick-spencer-gets-death-threats-on-social-media/>> Acesso em 25.maio.2016.

herói do conto de fadas obtém um triunfo microcósmino, doméstico, e o herói do mito, um triunfo macrocósmino, histórico-universais”⁸¹. Tendo em mente a jornada grandiosa de Superman, uma releitura do mito de Cristo, ou a jornada profunda da Fênix, uma releitura do mito de Lilith, vemos que são os mitos macrocósminos os que parecem ter maior ressonância nas HQs.

Após inúmeros exemplos magistralmente elucidados por Campbell, vemos a figura do herói comunicando-se com deuses e vencendo diversas etapas de sua jornada. Em outra pesquisa, Lozano (2010) analisa a literatura na busca do papel da heroína para além das mulheres que apoiam os heróis clássicos. Ela afirma

A realidade é que as mulheres não encontram na literatura clássica heroínas triunfantes, nem heroínas que transformem seu entorno: os modelos femininos induzem à dependência psíquica e emocional. Aí que elas, mais do que servir como exemplo das melhores faces da mulher - como deveria ser o caso de uma autêntica heroína - apresentam as piores facetas, as mais perigosas.

O que a mulher de hoje requer é uma literatura onde as mulheres não corram ativamente para os homens ou se suicidem por eles, mas sim mulheres que sejam capazes de correr atrás de si mesmas: mulheres que encontrem em si o ponto de equilíbrio, o centro fundamental, o projeto mais importante da vida... (LOZANO, 2010, p.232)⁸²

Pesquisas como as de Devereux (1990) e Whitmont (1991) nos trazem dados assaz relevantes para delinear a relação entre a mulher e o mito. Os trabalhos, contudo, abordam os temas como: a gravidez de deusas, o rapto de Hipodamia, Ártemis e suas habilidades de doula e amantes divinas.⁸³ Ou então tratam da repressão do feminino e a evolução do pensamento mitológico em relação à simbologia da mulher.⁸⁴ O tema da parteira também é recorrente, o que mostra uma ancoragem da mulher às associações simbólicas de fertilidade, nutrição, maternidade e cuidado. Não há menção sobre um mito da heroína, talvez por que o feminino não

⁸¹ CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1995, p.41.

⁸² *La realidad es que las mujeres no encuentran en la literatura clásica heroínas triunfantes, ni heroínas que transformen su entorno: los patrones femeninos inducen a la dependencia psíquica y emocional. De ahí que ellas, más que servir como ejemplo de las mejores facetas de la mujer - como debiera ser el caso de una auténtica heroína - presentan las peores, las más peligrosas. Lo que requiere la mujer de hoy es una literatura donde mujeres no corran afanosamente hacia los hombres y se suiciden por ellos, sino mujeres que sean capaces de correr tras de sí mismas: mujeres que encuentren en sí el punto de equilibrio, el centro fundamental, el proyecto más importante de la vida...*

⁸³ DEVEREUX, Georges. **Mulher e mito**. Campinas: Papirus, 1990.

⁸⁴ WHITMONT, Edward. **O retorno da deusa**. São Paulo: Summus, 1991.

se expresse desta forma? Seria este um dos motivos que obriga as mulheres a criarem *spin-offs* a partir de heróis para que tenham protagonismo?

Buscando responder a esta pergunta, Sadri (2014) olha para as histórias em quadrinhos, concluindo que o papel da super-heroína ainda é periférico, preso ao patriarcado. Reformular o mito para incluir a mulher poderia ser uma opção? Para Campbell, o papel do mito hoje já não é mais o mesmo de antigamente:

O problema da humanidade hoje, portanto, é precisamente o oposto daquele que tiveram os homens dos períodos comparativamente estáveis das grandes mitologias coordenantes, hoje conhecidas como inverdades. Naqueles períodos, todo o sentido residia no grupo, e não havia nenhum sentido no indivíduo com a capacidade de se expressar; hoje, não há nenhum sentido no grupo - nenhum sentido no mundo: tudo está no indivíduo. Mas, hoje, o sentido é totalmente inconsciente. Não se sabe o alvo para o qual se caminha. Não se sabe o que move as pessoas. Todas as linhas de comunicação entre as zonas consciente e inconsciente da psique humana foram cortadas e fomos divididos em dois (CAMPBELL, 1995, p.372-373).

Pode ser que aí encontramos um dos motivos pelo qual os mitos foram revitalizados nas HQs e, também, porque as histórias em quadrinhos hoje estão bastante valorizadas. Segundo o Campbell, estamos partidos ao meio e sem um norte. Os mitos representam os caminhos possíveis que nos indicam como lidar com situações e problemas, algo que não saberíamos mais como fazer. Um livro, um filme ou um gibi com aspectos mitológicos nos ofereceria fórmulas para nossas condutas. É bastante provável que a mídia de massa detectou esta nossa necessidade e se utiliza de seus canais de divulgação para contar tais histórias. Mesmo que a mídia não tenha compreendido esta necessidade e tenha percebido apenas um aumento nas vendas dos quadrinhos sem que saibam o motivo, ela decerto soube aproveitar a oportunidade lucrativamente.

Para Campbell, outro motivo para a mutação do mito na atualidade é a falência do conceito de Estado-nação e de sentimentos ufanistas, assim como a perda a magia religiosa:

A ideia de nação, com a bandeira servindo de totem, serve hoje de elemento engrandecedor do ego infantil e não de elemento aniquilador da situação infantil. [...] Da mesma maneira, não podem as grandes religiões do mundo, tal como são entendidas em nossos dias, atender a essa exigência. Pois estas tornaram-se associadas

com as causas das facções, como instrumentos de propaganda e de autocongratulação (CAMPBELL, 1995, p.373).

A análise do mitólogo vai ao encontro do diagnóstico do sociólogo polonês Zygmunt Bauman. Com sua escola de pensamento, Bauman afirma que o “mundo líquido” atual caracteriza-se pela dissolução das relações de trabalho e incerteza geral. Valores são colocados em cheque numa sociedade marcada essencialmente pelo consumo. Ironicamente, os mitos, que ressurgem nos quadrinhos como uma das várias respostas à uma sociedade cindida, logo é incorporado pelo próprio consumo e transformado em um produto individual; característica que ajudou a comprometer seus valores originais em primeiro lugar.

3.2. As que escapam.

A delimitação de um objeto de pesquisa solicita que um autor defina da melhor forma possível o que deseja estudar e estipula que o autor se mantenha dentro deste recorte. Entretanto, por vezes é proveitoso compreender o que se estuda ampliando-se a metodologia. Uma indagação da banca de qualificação tornou-se um ponto importante a ser explorado: “o que acontece com as heroínas que escapam do fenômeno das *spin-offs*?” Neste caso, contemplar o que não faz parte do conjunto oferece parâmetros para compreender o conjunto, da mesma forma que, ao observar o espaço negativo, formamos a figura em nossas mentes. Foi uma digressão fortuita que resultou em dados interessantes.

Como seriam, então, as heroínas que escapam deste modelo e não se encaixam no arquétipo de Eva? Por terem uma origem independente dos homens, isto é, não serem derivadas deles, teriam maior liberdade em sua manifestação imagética ou roteirística? Buscamos algumas respostas em método semelhante ao adotado na análise das heroínas *spin-offs*: uma compilação de imagens a serem examinadas graficamente e simbolicamente, expostas na Tabela 9.

Tabela 9. Heroínas que fogem do modelo *spin-off*

Tabela que elenca heroínas que escapam do fenômeno *spin-off* e busca compreender suas implicações, disponível no CD que acompanha a dissertação.

As imagens nos mostram que as heroínas que não são *spin-offs* apresentam-se de forma tão sexualizada quanto as que são: uniformes com decotes, maiôs e

considerável proporção de pele à mostra. Todavia, a pele relevada é ainda mais flagrante quando estas heroínas caminham para outras mídias. A personagem Mística, por exemplo, é uma notória vilã reconhecida por seu vestido branco e adornos de caveiras. Sensual, não tem moral nem escrúpulos, abandonando os próprios filhos, traindo amigos e a própria causa pela que luta se lhe convier. O único que importa é seu interesse próprio. Ao ser transportada para o cinema, entretanto, ela surge com pele reptiliana e completamente nua. A solução gráfica de um corpo coberto com escamas gerou fortuitos efeitos especiais que enfatizaram os poderes metamórficos de Mística. Não seria esta pele, também, um eco do arquétipo de Lilith? Lilith, súcubo diabólico, também é compreendida como a serpente que enganou Eva; é sedutora, como a Mística lepidota

Mas a nudez de Mística é justificada pelo roteiro? Acredita-se que não. Nos três primeiros filmes da série, “X-Men” (2000), “X2” (2003), “X-Men: O Confronto Final” (2006), não há explicação para sua nudez. Ausente do quarto filme, “X-Men Origins: Wolverine” (2009), ela retorna no quinto filme, “X-Men: First Class” (2011) e, mais tarde, torna-se a protagonista de “X-Men: Days of Future Past” (2014). É no quinto filme em que há uma explicação subentendida para sua nudez. Mística passou a vida toda escondida e com medo de ser uma mutante, pois sua aparência peculiar lhe tornava alvo fácil para preconceitos, zombaria e violência. Mas no decorrer do filme, aprende a valorizar-se e se assume como é. Então profere a frase *“Mutant and proud!”* (“Mutante e com orgulho!”) que se tornou bordão da série. Especula-se que sua nudez deve-se ao fato de Mística ter descoberto e construído sua identidade e que naquele momento mostrava sua verdadeira face para o mundo. O corpo antes escondido era agora revelado, simultaneamente um ato de auto-aceitação e agressão contra o racismo. O argumento parece lógico, mas cai por Terra quando pensamos nas figuras de outros mutantes na série, em especial os mutantes vilões, que têm muito orgulho de serem quem são. Muitos também possuem marcas ou sinais corporais tão evidentes quanto os de Mística - tal é o caso de Dentes de Sabre e Grouxo, por exemplo (ambos presentes no filme do ano 2000). Eles não apenas inflam-se de orgulho, como também lutam pela supremacia mutante, buscando o extermínio da raça humana. Por que os homens, como Magneto, também não andam nus?

A resposta parece delinear-se quando examinamos o caso do Dr. Manhattan, personagem de outra franquia. Nos quadrinhos, este personagem é dotado de

poderes semidivinos e transcendente todo o pensamento humano. Por não estar mais preso à moral ou às convenções humanas, ele anda nu. É uma nudez desprovida de erotismo ou de vergonha. Entretanto, no cinema, a nudez frontal do personagem causou grande controvérsia, fazendo com que fosse comparado a um ator pornográfico. Sua área genital foi rapidamente coberta por uma tanga preta.⁸⁵

Mística está vestida nos quadrinhos, mas exposta nos cinemas. Dr. Manhattan está nu nos quadrinhos, mas vestido no cinema. A nudez de Mística não causa incômodo no público. Porém o tabu da nudez masculino pede a censura. O corpo da mulher é exposto para o deleite, o corpo do homem é protegido.

Conforme nos mostra a Tabela 9, outras heroínas que escapam do modelo *spin-off* também são representadas de forma sexualizada. Além das poucas vestimentas, suas poses são sensuais e os cabelos esvoaçantes são uma constante. Conforme já explicitado, os cabelos são uma representação da feminilidade e sensualidade - daí a exigência de muitas culturas pelo uso de véus, lenços ou turbantes. A personagem Medusa, da Marvel Comics, possui longos cabelos ruivos que chegam até seus pés, assemelhando-se visualmente à figura de conto de fadas Rapunzel. Medusa utiliza-os como armas para agarrar e atacar inimigos. O cabelo como arma aparece até na personagem Sindel (que também não é uma *spin-off*) do jogo "Mortal Kombat". Sindel faz de suas madeixas um chicote.

Os estereótipos reparecem na roupa da Feiticeira Escarlata, inadequada para o combate, mas em sincronia com a lógica da moda. Os poderes destas heroínas também se manifestam graficamente de forma cor-de-rosa, novamente indicando padrões de feminilidade que se impõem ("rosa é cor de menina").

O caso da ninja Psylocke pede consideração. Apesar de ser uma personagem forte, inteligente, complexa e bastante querida pelos fãs, ela é pega nas redes da representação erotizada (sua uniforme é um maiô) e dos poderes rosa. Psylocke expressa sua habilidade paranormal na forma de uma borboleta, que envolve sua face como uma aura telepática. É curioso notar que entre os vários animais da cultura asiática associados a algum tipo de arte marcial - tais como macaco, águia, dragão ou leopardo - nenhum é uma borboleta. De certo que os diversos estilos desenvolvem-se a partir do estudo dos movimentos dos animais e, numa

⁸⁵ GRAHAM, Mark. **Dr. Manhattan's 'Giant Blue Wiener' Gets 'Glowing' Reviews**. Vulture, 06.mar.2009. Disponível em: <http://www.vulture.com/2009/03/dr_manhattan_wang_reviews.html> Acesso em: 13.set.2016.

combinação entre arte e luta, coreografam-se os gestos mortais do tigre ou do dragão. Contudo, qual seria um gesto mortal de uma borboleta? Não seria possível depreender a borboleta como um efeito visual do poder de Psylocke que interpela a personagem e a coloca de volta em seu lugar de mulher quando ela começa a expressar autonomia?

As heroínas que não são *spin-offs* também estão presas com poderes associados com o aspecto feminino: telepatia, poderes empáticos, controle de elementos da natureza, feitiçaria ou armas psíquicas. Temos, por exemplo, Tempestade (controle do clima), Jean Grey e Psylocke (telepatia e telecinese), Garota Invisível (poderes telecinéticos e invisibilidade), Elektra (ninja com poderes empáticos) e Feiticeira Escarlata (magia e feitiçaria), Magia da Marvel Comics (magia, encantamentos e teletransporte), Encantor (magia e encantamentos), Miragem (manipulação telepática), Gelo (manipulação de forças da natureza: gelo), Fogo (manipulação de forças da natureza: fogo), Magia ou Encantadora da DC Comics (magia e feitiçaria), entre outras.

Quando são transportadas dos quadrinhos para o cinema, personagens femininas fortes que não são *spin-offs* tem sua importância bastante reduzida. Psylocke, personagem carismática, mal aparece em “X-Men: Apocalipse” (2016). A atriz Halle Berry se queixou do pouco tempo de tela reservado à Tempestade na franquia dos X-Men⁸⁶. Lince Negra foi a personagem principal nos quadrinhos na saga “Dias de um futuro esquecido”, voltando ao passado para salvar o mundo. Entretanto, no cinema, é apagada. Quem volta ao passado é Wolverine, ao passo que Kitty permanece em função tipicamente feminina, de cura.

Nas HQs, Vampira não é uma personagem sem profundidade ou um tipo bidimensional. Pelo contrário, é bastante complexa. Já foi vilã para depois tornar-se heroína. Possui questões pessoais de relacionamento que direcionam algumas de suas escolhas, mas não todas. Sagaz e bem-humorada, chega a ironizar os

⁸⁶ Ver reportagens nos artigos abaixo:

PARKER, Heidi. **Halle Berry will NOT have her scenes cut down in X-Men: Days Of Future Past insists director after claims Storm was turned into a cameo.** Daily Mail, 18.mar.2014. Disponível em:

<<http://www.dailymail.co.uk/tvshowbiz/article-2583508/Halle-Berrys-Storm-not-cut-one-scene-X-Men.html>> Acesso em: 09.nov.2016.

WEINBERG, Scott. **Halle Berry lobbying for more Storm time?** Rotten Tomatoes, 12.jan.2007. Disponível em:

<<https://editorial.rottentomatoes.com/article/halle-berry-lobbying-for-more-storm-time/>> Acesso em: 09.nov.2016.

opponentes durante o combate. Muito inteligente, possui ensino superior em Direito. Vampira é uma personagem forte tanto emocionalmente quanto em poderes, descrita muitas vezes como a X-Men mais poderosa. É a linha de frente de ataque e já foi a líder de sua equipe algumas vezes. Contudo, assim como aconteceu com as demais heroínas, na adaptação para o cinema estes atributos não foram levados em conta. Nas telas, Vampira é representada como uma criança indefesa, que precisa ser consolada e salva, estando deprimida em todos os filmes.

Percebe-se que personagens fortes nos quadrinhos perdem seu protagonismo e relevância nas adaptações. Mesmo assim, não escapam da sexualização na representação das imagens promocionais. Ainda analisando a iconografia da Tabela 9, detecta-se que em pôsteres estas heroínas são quase sempre representadas com as nádegas em evidência, seja de costas ou de perfil. A sexualização ostensiva repete-se nos decotes, nos seios, nos cabelos e em roupas mínimas. As imagens revelam, inclusive, heroínas em poses não naturais para mostrar suas nádegas. Este tratamento gráfico das mulheres foi alvo do site satírico *“The Hawkeye Initiative”*⁸⁷ (literalmente, “A Iniciativa do Gavião Negro”). O portal começou a reunir ilustrações de super-heróis desenhados nas mesmas poses das heroínas, ironizando o tratamento do feminino ao expor homens em poses pouco glamourosas nas quais os glúteos eram quase sempre o foco da atenção.

Todavia, a ênfase nas nádegas não é gratuita, mas faz parte de um imaginário também arcaico. É possível encontrar na história da arte as nádegas objetificando mulheres desde o quadro “Vênus ao espelho” (c. 1647-51) por Diego Velázquez até o quadro “Estudo de mulher” (1884), do brasileiro Rodolpho Amoedo (ver Tabela 9).

Critica-se a sexualização das heroínas, mas os heróis também não seriam erotizados? Tanto nos quadrinhos quanto nos cinemas, somos apresentados a corpos masculinos perfeitos e musculosos. A força, contudo, é torácica e braquial. Se a mulher é sensual porque é o objeto do desejo masculino, o homem é sensual porque é o agente de sua sexualidade. Sua beleza física não é apenas para ser admirada ou para impressionar os sentidos. Ela é a continuidade de seus valores internos, de sua nobreza e força de caráter. Aí jaz a diferença entre os corpos dos heróis e das heroínas.

⁸⁷ Uma coleção de ilustrações pode ser encontrada no site: <http://thehawkeyeinitiative.com/>

Diante destes dados, percebe-se que mesmo nas heroínas que não são *spin-off* ainda impera uma divisão estereotipada: homens são racionais, intelectuais e as mulheres emotivas e sensuais. Um exemplo é no filme “Vingadores 2: a era de Ultron”. Homem de Ferro, cientista genial, cria um mega vilão por acidente: o robô Ultron. Este é fruto do pensamento racional masculino. Já no filme “Esquadrão Suicida”, a personagem Magia (ou Encantadora) também é uma vilã. Mas, ao contrário de Ultron, é uma bruxa, incorporando os aspectos femininos associados ao regime noturno de imagem ou à *anima*. Além de ser feiticeira, veste roupas decotadas e transparentes. Assim como a Fênix, quando manifesta seus poderes na totalidade, encarna o arquétipo de Lilith. Magia e Fênix, plenas e em seu ápice, tornam-se um ícone da mulher insubmissa que é uma ameaça não só a um grupo de pessoas, mas a todo o universo. Tamanho é o medo do feminino descontrolado que heróis e vilões unem-se para eliminá-las ambas a qualquer custo.

Deste modo, depreende-se que a heroína que não é versão masculina também é representada segundo estereótipos femininos e é erotizada, sendo este o preço que paga para poder agir. Do contrário, é vitimizada ou tem sua importância reduzida.

Segundo dados do professor Dr. Christopher Bell⁸⁸, apresentados em 17 de outubro de 2015, estas heroínas não aparecem em ações de marketing. Apesar de Bell não ter em mente um recorte de heroínas *spin-offs* ou demonstrar interesse ou ciência nesta classificação, coincidentemente os exemplos fornecidos por ele são apenas de personagens que escapam ao fenômeno estudado nesta dissertação. As informações de Bell encontram-se elencadas na Tabela 10.

Tabela 10. Ações de *merchandising*

Tabela que ilustra a invisibilidade das heroínas que escapam do fenômeno *spin-off* das ações de *marketing* e *merchandising*, disponível no CD que acompanha a dissertação.

Para Bell, em 1983, 90% da mídia norte-americana eram de propriedade de 50 companhias de comunicação. Em 2015, os mesmos 90% da mídia são de

⁸⁸ BELL, Christopher. **Promovam as super-heroínas!** TED Talks.

Disponível em:

<https://www.ted.com/talks/christopher_bell_bring_on_the_female_superheroes?language=pt-br.>
Acesso em 17/out/2015.

propriedade de seis companhias: Comcast, The Walt Disney Company, News Corporation, CBS Corporation, AOL Time Warner e Viacom. Destas companhias, a Walt Disney Company é dona da Marvel Comics e AOL Time Warner é dona da DC Comics, as duas maiores editoras de quadrinhos de super-heróis.

Em 2015, emails vazados do diretor executivo da Marvel mostravam a intenção clara de não realizar filmes de heroínas (ver Tabela 10). A Disney também demonstrou maior interesse em desenvolver sua linha de produtos femininos na franquia das princesas. Bell nos mostra a invisibilidade nas heroínas nas ações de merchandising: na cena em que fala com Darth Vader, a Princesa Leia é substituída por Luke. Na cena em que anda de moto, a Viúva Negra é substituída pelo Capitão América. Lancheiras, brinquedos, fantasias e outros objetos apagam as heroínas, restando apenas os demais integrantes das equipes. De acordo com Bell, a invisibilidade feminina repercutiu nas redes sociais, com usuários utilizando *hashtags* como #WeWanLeia e #Were'sRey para simultaneamente criticar e questionar as empresas sobre a ausência de produtos com as heroínas Princesa Leia e Rey, da série "Star Wars". Todavia, o que Bell descobre é que os produtos com heroínas lançados no mercado são bonecas que se assemelham muito em estilo à boneca Barbie. A presente pesquisa interpreta este fato (a criação das bonecas Barbie como heroínas), como uma ação com resultados questionáveis, pois isto implicaria em uma considerável tendência de separação. As heroínas estariam segmentadas segundo uma ordem de gênero, colocadas em um nicho que restringiria seu acesso apenas às garotas: as garotas teriam à sua frente bonecas que reforçariam estereótipos femininos, quando poderiam ter opções lúdicas de personagens que lhes ampliassem as opções de fantasia e projeções pessoais. Por este mesmo motivo, os garotos não teriam interesse por tais bonecas ou se sentiriam inibidos de brincar com elas, temendo represálias sociais que reforçam uma divisão clara entre as performances masculina e feminina.

Bell conclui sua apresentação mostrando que, entre os filmes de super-heróis lançados, apenas dois tem como protagonistas super-heroínas: "Mulher Maravilha" e "Capitã Marvel". Destas, apenas a primeira não é uma *spin-off*. Temos aí uma grande desproporção entre representações de heróis e heroínas.

3.3. Invertendo o modelo

Uma vez que as heroínas *spin-off* são uma versão do masculino, é natural que surja a pergunta: é possível inverter este modelo religioso judaico-cristão, greco-romano e patriarcal? Pode um herói ter características predominantemente femininas? Pode o homem surgir a partir da mulher?

A princípio, a resposta parece ser “não”, em vista da dificuldade em encontrar exemplos. Parece que não há eventos do homem como derivado da mulher, por mais que a memória seja evocada. Entretanto, estas versões existem. Uma lista que será analisada foi compilada na Tabela 11.

Tabela 11. Masculino e feminino

Tabela que tensiona a dinâmica entre homem e mulher e elenca os heróis *spin-offs* de heroínas, disponível no CD que acompanha a dissertação.

De modo a melhor respondermos a esta questão somos convidados a expandir os limites do objeto e contemplarmos a produção asiática, cuja comparação parece ser não apenas salutar, mas útil à compreensão.

Na cultura dos mangás, este intercâmbio entre os gêneros acontece com certa regularidade. No mangá “Ranma ½”, de Rumiko Takahashi, publicado entre 1987 e 1996, o personagem principal é o garoto Ranma acompanhado por seu pai, Genma. Ambos viajam à uma região da China repleta de poças d’água amaldiçoadas: quem se banha nestas águas, toma a forma do último ser que morreu afogado ali. Ao caírem por acidente nas poças, Genma torna-se um panda e Ranma torna-se uma garota, as derradeiras criaturas que morreram afogadas naquele pequeno conjunto aquático. Todavia, a transformação não é permanente. Quando banhados com água quente, voltam à forma original. Caso entrem em contato com água fria, tornam-se respectivamente um panda e uma garota. A história segue em estilo cômico, com Ranma mudando de sexo constantemente.

Também encontramos roteiros mais sérios, que fogem ao estilo da comédia, nos quais há diversos heróis cujo poder provém de uma fonte feminina: uma deusa, uma musa, um artefato criado por uma mulher. Um exemplo é o mangá “Os cavaleiros do Zodíaco”, por Masami Kurumada, de 1986, que segue em publicação até hoje. A série de sucesso também ganhou um anime em 1986, e este também continua a ser produzido em diversas temporadas, sem previsão de fim.

Nesta história, os cavaleiros lutam em nome da justiça, para proteger não só o mundo, mas também a deusa Atena, sua patrona que lhes oferta armaduras de combate. Cada armadura está ligada à uma constelação zodiacal e confere ao cavaleiro poderes específicos. O personagem Shun herda a armadura de Andrômeda, ou seja, uma armadura regida por poderes femininos. A couraça de Shun é cor-de-rosa, de curvas delicadas e com seios demarcados. O próprio rapaz é andrógono, desenhado menor e mais delgado que seus colegas, com cabelos e cílios longos. Pacifista, quase nunca luta, mantendo-se em oração e chorando com frequência. Por este motivo é criticado por seu irmão, que pede que ele “seja um homem”⁸⁹. Na versão para o cinema, “A lenda do santuário”, de 2014, Shun continua graficamente menos expressivo que os demais cavaleiros. Sua androginia reflete-se na cintura fina, um corpo de ampulheta afeminado. Nas composições de grupo, ele é o que aparece menor e mais distante, revelando menor grau de importância. Suas correntes de batalha, tidas como indestrutíveis, rompem-se no primeiro combate. Então ele prossegue no filme apenas em função de apoio, cuidando de Atena enquanto seus parceiros lutam. Todas estas características, da cor à forma, do comportamento às situações de roteiro, colocam Shun em situações de passividade.

O oponente de Shun no anime é o cavaleiro Afrodite, chamado de o “maravilhoso guerreiro”. Todavia, a beleza para Afrodite é sinal de futilidade. Dentre todos os inimigos, ele é menos interessado num ideal de luta. Além do nome de uma deusa grega, possui lábios rosados, uma marca de beleza, olhos femininos e brilhantes. É igualmente um dos cavaleiros mais cruéis. É a expressão da *anima* manifestando-se no homem de forma prejudicial. No longa de 2014, a participação de Afrodite é de apenas alguns minutos, quando morre imediatamente. No roteiro, o feminino anunciado em um corpo masculino parece não ser tolerado.

A série ainda tem outros exemplos: Miro, o cavaleiro de escorpião, ganha uma versão *spin-off*, que mantém o mesmo nome. O mesmo ocorre com os cavaleiros de gêmeos, Saga e Kannon, que geram as *spin-offs* Integra e Paradox. Visando conquistar o público feminino, em 2013 a franquia decide lançar “Santia Shô”, uma série *spin-off* apenas com amazonas. As derivadas dos cavaleiros usam armaduras

⁸⁹ Este diálogo corre nos episódios 58 e 68 da série.

semelhantes, mas não abrem mão de ícones que funcionam como marcadores de gênero: saias e lenços.

Em outra temporada, encontramos Verônica de Nasu, uma inimiga dos infernos que é uma travesti, cujo poder vem do controle de moscas. Fantaso, inicialmente apresentada como uma bela porém malvada oponente, revela ser um homem travestido de cruéis intenções. Mais uma vez, o feminino manifesto no homem é algo negativo. O tema da travesti também surge em “Yu Yu Hakusho” (1992), tanto no mangá quanto na versão anime. Ao lutar contra Myiuki, o protagonista Yusuke apalpa seus seios e órgãos genitais e descobre tratar-se de um homem. Myiuki protesta: “Meu corpo pode ser de homem, mas meu coração e a minha voz são de mulher!”, ao que Yusuke responde: “Se você é homem, aja como homem! E se seu coração é de mulher mesmo, trate de se tornar uma mulher por inteira, você está ouvindo?”⁹⁰. Por estes exemplos, vemos que nos mangás existe uma polaridade: homens devem ser masculinos e mulheres femininas, com pouca tolerância para um intercâmbio entre ambos. Homens regidos por deusas ou com predominância da *anima* em sua psique são excessivamente emocionais e passivos, ou são inimigos de combate.

Conforme ainda nos mostra a Tabela 11, esta lógica parece persistir nos quadrinhos ocidentais. O vilão Ultron torna-se mais perverso quando se torna uma mulher. Assim como Atena nasce da cabeça de Zeus, o novo Ultron feminino nasce da cabeça do Ultron masculino, em referência à mitologia grega. Loki, o deus da trapaça, também assume a forma de uma mulher. Na série “Sandman”, a personagem Desejo é andrógena, cujo sexo é impossível determinar. O roteiro usa ambos os artigos para referir-se a ela, como no texto que a descreve: “jamais o(a) possuído, sempre o(a) possuidor(a)”. A duplicidade dos artigos é uma constante, assim com a duplicidade das intenções da personagem. Desejo é a principal antagonista do senhor dos sonhos. Não tem moral, é manipuladora e egoísta.

Personagens homens com poderes eminentemente femininos pagam um preço por exercê-los. O Professor X é descrito como o telepata mais poderoso da Terra. A telepatia, no entanto, é uma habilidade tipicamente feminina, regida pela *anima* ou pelo regime noturno das imagens. Para que possa exercê-la, o Professor X deve comprometer sua hombridade: em um embate psíquico, no qual usa sua

⁹⁰ No anime o diálogo acontece no episódio 24, no mangá, no número 6, página p.59, publicado pela JBC em 2015.

habilidade ao máximo, perde a função das pernas. Torna-se assim um cadeirante, paralisado da cintura para baixo. Ele é simbolicamente incapaz de expressar sua masculinidade da forma mais elementar como resultado do desenvolvimento de um atributo empático. Seu filho, Legião, um telepata tão poderoso quanto o pai, é louco. O Rei das Sombras, entidade telepática do plano astral, é diabólico. Nestes casos, para exercer a telepatia feminina, um abre mão da sanidade, o outro ganha a vilania.

A Mulher Maravilha também possuiu *spin-offs*. Contudo, suas versões masculinas são de realidades alternativas, ou seja, não-canônicas e não constam nas enciclopédias oficiais até agora consultadas. Este fato é significativo, pois revela que estas versões não foram consagradas pelo tempo. Na versão de 2006, o *spin-off* da Mulher Maravilha é Hércules. Entretanto, ele não assume o nome da Mulher Maravilha, apenas a representa em uma única edição (*“Wonder Woman”* volume 3, nº3). Hércules está temporariamente neste papel, não muda sua roupa e não abre mão de sua masculinidade, o que é evidente pela sua fala: “Hora de um **homem**, não acha?” Isto é, hora de um homem agir em vez de uma mulher. Ele, portanto, é um substituto e não uma versão. Outros *spin-offs* são Dane of Elysium, de 2008, e Wonderous Man, de 2015. É muito importante ressaltar que ambos são de uma realidade alternativa na qual *todos* os gêneros são trocados, o que anula o modelo de inversão das polaridades. Isto é, não é mais válido pensar em um homem como uma versão do feminino, pois nesta realidade, nada está onde deveria estar. Nada é correto, é um mundo onde tudo é o contrário. Quando surgem nas histórias, tais mundos alternativos e realidades paralelas configuram-se como um local de passagem, de aventura, de estranhamento no qual os heróis podem realizar uma missão ou encontram-se presos e de onde precisam escapar o quanto antes. Sua estadia é temporária envolve um choque, um estranhamento com todas estas diferenças, e é pelo contraste entre as bizarrices dos mundos paralelos que os heróis sentem o conforto de voltar ao lar, ao “mundo real”. Este mundo é a versão canônica e oficial da história, que será escrita nas enciclopédias oficiais e usada como referência para adaptações futuras.

Wiccano é um *spin-off* bem sucedido da Feiticeira Escarlata e pertence ao universo canônico da Marvel Comics. Foi criado após o sucesso da Feiticeira, pensado para ser seu filho, com poderes mágicos muito semelhantes. A marca do feminino em Wiccano é bastante forte, pois ele também manipula a magia, catalogada no regime noturno de imagens. Wiccano também é homossexual, fato

que pode ser interpretado de duas formas. Uma interpretação positiva é que este personagem é um questionamento do papel masculino padrão nos quadrinhos e oferece não apenas maior sensibilidade, mas também outras possibilidades de exercer a masculinidade em uma expressão salutar de diversidade. Uma segunda interpretação mais pessimista é que Wiccano está de tal forma vinculado ao feminino, ou seja, a origem genética da *anima* é tão forte que isto se reflete em sua orientação sexual, que é expressa como sua fraqueza. Enquanto outros personagens masculinos gays são proativos e maduros, tais como o Homem de Gelo, Wiccano precisa sempre ser cuidado por seu namorado Hulkling. A Tabela 11 mostra-nos duas imagens significativas: uma na qual Wiccano está submisso à mãe, que pisa em seu peito, e outra na qual é abraçado por seu amor, que tem o dobro do seu tamanho, e que o protege. Em ambas as imagens vemos que a manifestação do feminino no homem o torna frágil.

A pesquisa também encontrou *spin-offs* masculinos das personagens Zatanna (Zachary Zatara), Poderosa (Powerboy) e Terra (Geo Force). Entretanto, não foram encontradas quaisquer informações sobre eles em nenhuma fonte, não havendo dados suficientes para análise. Mesmo assim, pode-se compreender que este silêncio se dá pelo fato que estas imagens não tiveram eco no imaginário cultural. E, por isto, não sobreviveram. Candido (2010, p.25) aponta que o vínculo de um personagem com o imaginário popular é importante para que ele tenha solidez nas tradições narrativas. Para ele, um romance de sucesso tem “situações e personagens de cunho arquetípico, dotados da capacidade de despertar ressonância” (CANDIDO, 2010, p.31).

Tendo em mente esta dinâmica entre masculino e feminino, conclui-se que, se para uma mulher é digno e compreensível comportar-se como um homem, o inverso não acontece. Quando um homem demonstra características femininas, ele é alvo de zombaria, pois evidencia fraqueza moral e perda de potência. Esta é uma herança cultural milenar, que pode ser encontrada até na Antiguidade Clássica:

Todo traje muito requintado ou toda prática “feminina” atraia a desconfiança. A depilação testemunha o desejo do homem adulto de conservar seu aspecto adolescente e, portanto, prosseguir uma carreira de erômero para além da idade que o costume e o autoriza. (...) Os próprios cabelos são objeto de atenção. Se, no período arcaico, os cabelos longos caracterizam os aristocratas, o período clássico vê nesta prática um sinal de feminização, próprio aos lônios

e aos Bárbaros, sobretudo quando deixam os cabelos soltos ao sabor do vento. A própria finura das vestimentas trai o homem verdadeiro. Já vimos como, em Esparta e em Atenas, buscava-se habituar o *efebo* a vestir roupas grotescas, sinônimo de virilidade. (SARTRE, apud CORBIN, 2013a, p. 45)

A sociedade grega e romana do passado organizava-se ao redor do homem adulto e da construção do ideal masculino: o guerreiro e o político. Associar estes dois elementos à feminilidade era miná-los. Segundo Sartre (apud CORBIN, 2013a, p. 69-70), a desmoralização do homem acontecia com um cuidado com a beleza e na expressão de delicadeza:

A eliminação dos homens – cômica em Aristófanes quando as mulheres assumem o poder, trágica sob a tirania de Aristodemos de Cumes que mata os homens, distribui as mulheres aos escravos, envia os filhos aos campos no lugar deles, castra os escravos promovidos à ordem de mestres tratando-os como mulheres (cabelos longos, banhos frequentes, roupas finas, perfumes) – marca o fim da cidade organizada, a ruína do mundo.

O feminino no homem, tal é “a ruína do mundo”. Das proibições de Levítico 18:22 aos códigos gregos, torna-se evidente que o modelo religioso patriarcal, seja ele judaico-cristão, seja ele greco-romano, é rígido. Estes personagens não conseguem romper com este pensamento e operam dentro de seus parâmetros.

Homens com características femininas ou associados à divindades femininas são representados como frágeis ou delicados. São dotados do arquétipo de Eva, que lhes subtrai a hombridade.

A androginia, a mudança de sexo, a sexualidade transversal ou borrão nas fronteiras entre sexos caracterizam os homens como vilões, trapaceiros, manipuladores, ligados às forças do mal ou ao mundo da subjetividade. Não chega a ser o arquétipo de Lilith, mas estas barreiras nebulosas entre os gêneros também são negativas. Como vemos, os quadrinhos estão repletos de símbolos e, segundo Avens (1993, p.78) “a função simbólica é a raiz comum tanto dos níveis discursivos (científico e filosófico), como dos níveis intuitivos (artístico, mítico e religioso) da experiência”. Ou seja, estes símbolos e aspectos mitológicos fazem-se presentes desde a narrativa científica à narrativa artística das HQs. Conforme nos relevaram os dados coletados, nas histórias em quadrinhos atuais o feminino é sempre um problema, sempre uma questão que contamina as mulheres emancipadas, como

contaminou Lilith, e que contamina especialmente os homens em contato com sua *anima*.

CONCLUSÃO

A dissertação teve por objetivo compreender as heroínas de quadrinhos de ação que são versões de heróis masculinos, também denominadas *spin-offs*. Pelo fato de até o momento não terem sido realizadas pesquisas sobre este tema, o que igualmente veio a justificar a escolha do objeto, foi necessário realizar um levantamento quantitativo destas heroínas. Não se optou por um recorte temporal, entretanto elencaram-se todas as que foram detectadas na pesquisa.

Após a pesquisa quantitativa, na qual além de relacionar as *spin-offs* com os heróis que lhe deram origem, também foram determinadas sua data de concepção, a mídia na qual surgiram pela primeira vez, assim como a editora que as publicou. Estes dados, por sua vez, foram cruzados com as informações de quem foram os roteiristas responsáveis por elas e se estes foram os mesmo responsáveis pela criação dos heróis originais. Constatou-se um número inexpressivo de correlações, o que sugeriu que a criação das *spin-offs* não nasceu de um intuito artístico. Supôs-se que, em realidade, dimanou de intenções de diversificar o público leitor e assim ampliar o mercado.

Então, iniciou-se uma segunda etapa da pesquisa: a análise qualitativa. Neste momento, foi estudada a simbologia subjacente às heroínas e, mediante levantamento bibliográfico específico da área de Comunicação, Psicologia e Mitologia, apontaram-se prístinas narrativas ainda presentes nas HQs.

Verificou-se que temas bíblicos sub-reptícios repetiam-se nas histórias em quadrinhos, delimitando um espaço de ação consideravelmente limitado para as heroínas. As *spin-offs*, encarnando o arquétipo de Eva - a mulher criada a partir da costela de Adão - atuavam com poderes tipicamente "femininos". Tais habilidades foram classificadas de modo orgânico dentro dos conceitos de *anima* e *animus* propostos por Carl Gustav Jung e desenvolvidos por Gilbert Durand no regime diurno e regime noturno de imagens. Verificou-se que as *spin-offs* estavam fortemente vinculadas às imagens noturnas ou da *anima* tais como: poderes de cura, telepáticos, controle de águas e forças telúricas e contato com a natureza. Além do mais, sua iconografia é assaz sexualizada, com ênfase em cabelos longos e volumosos, seios e nádegas em destaque, cintura fina e pernas longas; tudo

apresentado em poses sugestivas, trajadas em uniformes que as deixavam frequentemente seminuas.

A liberdade das *spin-offs* é proporcional ao quanto se adequam ao arquétipo de Eva e seguem à sombra da figura masculina. Quando atingem seu potencial máximo, além do controle de qualquer homem, elas são possuídas pelo arquétipo de Lilith, a primeira esposa de Adão. Lilith, cruel, sedutora, senhora de forças destrutivas, é apagada da narrativa épica bíblica, pervagando pela Terra em busca de vingança. De modo semelhante, as heroínas regidas sob sua influência tornam-se más, absolutamente sensuais, insanas a ponto de não conseguirem sustentar suas próprias habilidades. Seu flagrante descontrole psíquico e claro desalinho moral, tornam-nas um risco e um malefício simultaneamente para o mundo e para si próprias. Com as personalidades anuladas diante da força feminina em máxima expressão, tais heroínas tornam-se uma ameaça tão grande cuja única saída é seu extermínio. Detectou-se nestas histórias um pavor latente, mas não menos intenso, que pode ser traçado aos pródromos do relacionamento entre homens e mulheres: o medo da mulher senhora de si mesma e de sua sexualidade.

Tal receio ressurgiu quando a pesquisa inverteu a lógica do *spin-off* e investigou a existência de personagens masculinos como versões de personagens femininas preexistentes. A figura fictícia criada a partir da mulher é sempre dúbia, tingida de fraqueza moral ou covardia, delicadeza exagerada e passividade diante da ação. Além disso, a pesquisa reparou que tais personagens possuíam a moral fluída, caracterizando-se frequentemente como vilões ou sendo dotados de alguma forma de perversão, constituindo-se de figuras teratológicas..

Concluiu-se que, ao seguir os passos de Eva e manter-se na posição de versão masculina, à sombra do homem, a heroína *spin-off* prospera. Ela recebe divulgação nas histórias em quadrinhos e migra para outras mídias, tais como desenhos animados, seriados televisivos e longas-metragens. Quando toma os rumos de Lilith, compartilha de seu destino: é vilificada e extinguida.

Reflexionou-se que os quadrinhos, conscientemente ou não, replicavam mitologias arcaicas, sendo por este motivo compreendido por alguns pesquisadores como uma nova plataforma midiática na qual os mitos são doravante ressignificados para os tempos atuais. Tendo em mente as narrativas e os poderes das heroínas, percebeu-se que os arquétipos de Eva e Lilith reapareciam com frequência, inclusive no universo das histórias infantis. Entretanto, também com igual frequência, o

arquétipo mostrava-se tão esvaziado pela imagem sexualizada que dava lugar à estereotípa feminina em sua expressão mais basal.

Quando a pesquisa investigou heroínas que pareciam escapar do fenômeno *spin-off*, compreendeu que as mesmas caíam na mesma trama. As histórias urdidas capturavam-nas e as configuravam-nas segundo padrões análogos aos das *spin-offs*. Eram detentoras de poderes de cura, poderes mágicos e transpiravam sensualidade.

Ao término do trabalho, a pesquisa indaga se talvez não faça diferença a heroína ser ou não uma *spin-off*. Compartilhe ou não uma origem genética em comum com um herói, a mitologia arcaica falta muito alto e captura todas num denominador comum. O manto de Eva e Lilith recai em suas falas, em suas ações e em seus destinos.

Também notou-se que a heroína está sempre em número menor nas equipes. Os X-Men originais são cinco, dos quais apenas um membro é uma mulher. A Liga da Justiça possui sete integrantes fundadores, sendo que um é do sexo feminino. Nestas histórias, na qual a *spin-off* é uma versão do homem e, tal como Eva, segue seus passos, ainda é necessário que os homens, em número maior e com mais destaque, abram caminho para que a heroína possa agir. É preciso que exista primeiro um certo número de X-Men masculinos para que depois possa haver o X-Man feminino (Figuras 24 a 27).

Figura 24 e 25: Mulheres são a minoria nas equipes



Fonte:
http://static.comicvine.com/uploads/original/5/55540/2816780-ace_comics_6_issue_subscription_all_new_x_men.jpg Acesso em: 09/11/2015



Fonte:
https://damiengwalter.files.wordpress.com/2014/03/avengers_earth-616_by_granov.jpg Acesso em: 09/11/2015

Figura 26 e 27: Mulheres são a minoria nas equipes



Fonte:

http://vignette3.wikia.nocookie.net/superfriends/images/2/2f/Header_2.png/revision/latest?cb=20101108003406 Acesso: 09/11/2015



Fonte:

http://media.dcentertainment.com/sites/default/files/GalleryChar_1900x900_JusticeLeague_52ab8e54d0a6f0.42170553.jpg Acesso em: 09/11/2015

Este esmar acadêmico indicou que heroína *spin-off* tem princípio como um sujeito cuja agência está diretamente vinculada ao homem que lhe engendrou. A sexualidade dela funciona como objeto para deleite masculino. Aqui ocorre o contrário do herói que se incorpora de sexualidade, cuja beleza é uma cristalização de valores morais internos. O herói é forte e musculoso porque possui um caráter benigno e sólido que será empregado para o benefício comum. A força física, plasmada em ombros largos, bíceps hipertrofiados e tronco destacado, é um desdobramento ou uma continuidade de suas virtudes, que nunca é genital. Se a heroína está frequentemente seminua ou tem seus uniformes rasgados em combate, os homens tem sua sexualidade protegida. Seus troncos podem ser despidos e suas pernas até podem estar à mostra, mas os órgãos genésicos jamais ficam em evidência.

Também verificou-se que a heroína é curvilínea e graciosa porque foi criada pelo homem - roteiristas e ilustradores - e para o homem - leitores e consumidores.

A *spin-off* é, simultaneamente, a *pretty girl* do começo de 1900 e a garota *pinup* de 1950.

Mesmo com todas as mudanças e avanços, o imaginário simbólico arcaico persiste. O homem vem primeiro e a mulher em segundo, em papel de apoio. Se o papel é de apoio, ela não é a protagonista.

A responsabilidade não é unicamente da cultura de massas. Ela possui, sim, participação neste processo, pois nutre-se dele e vale-se dos meios de comunicação, de penetração poderosa, para divulgar as histórias e criar produtos. Entretanto, não é possível desconsiderar uma estrutura antro-po-sócio-psicológica que carregamos e mantemos viva que, por sua vez, compactua diretamente em o padrão sócio-econômico-moral da cultura de massas.

Compreendemos, então, que o pensamento religioso, dicotômico por natureza, reflete-se no patriarcado, também dicotômico. As heroínas *spin-off* estão dentro deste imaginário que pertence ao modelo patriarcal religioso de origens judaico-cristã, com influência greco-romana. Este modelo é um sistema fechado que não lida bem com a incerteza - incerteza que se apresenta como mulheres autônomas ou homens femininos - e que não permite a dúvida. Tanto a incerteza quanto a dúvida têm a capacidade de balançar os pilares sobre os quais foram construídas a hierarquias entre os sexos.

Portanto, a heroína *spin-off* não consegue romper com o modelo religioso do imaginário, permanecendo sob a sombra do homem que lhe gerou e a quem deve obediência, atolada nas charnecas mitológicas. Quanto mais esforça exprime para libertar-se, mais afunda.

A figura do herói, no âmbito simbólico, é um desdobramento religioso. O herói pode vir dos deuses, pode carregar sua mensagem ou pode ser eleito tanto pelos deuses quanto pelo destino. Neste caso, não há incerteza e tampouco a dúvida. Há apenas mimese. A história segue o caminho mitológico e psicológico do herói e mimetiza os passos do divino.

Em uma matriz cultural patriarcal, na qual o homem, ou um deus de manifestação masculina, é o princípio criador, *todos - homens e mulheres igualmente - são spin-off deste masculino primordial*. A mulher é criada a partir do homem, mas o homem é criado à imagem e semelhança de deus (ver Figuras 28 a 31). Como poderiam as heroínas *spin-offs* quebrar os grilhões que as cingem e buscar uma voz diferente, autônoma, se até mesmo os heróis das quais são

derivadas não são variações lícitas de outro princípio masculino? O herói masculino é cerceado pelo divino, e a heroína é cerceada pelo herói.

Este modelo não se rompe facilmente. De fato, o objeto analisado nesta dissertação mostrou exatamente o oposto: o modelo de pensamento patriarcal, com todas as suas implicações mitológicas, é vivente. Como Eva, “a vivente”, a história simbólica das *spin-offs* é viva, não se extingue. Ela permanece como brasa, queimando morosamente sob as cinzas, pronta para incandescer quando nossa estrutura psicológica esbarra em fronteiras não exploradas e assim, reativando velhos padrões de interpretação.

Figura 28: “Deus”, (1896) Viktor Vasnetsov
 Figura 29: “Paternidade”, (?) Viktor Vasnetsov



Fonte:
 <<http://www.wikiart.org/en/viktor-vasnetsov/god-of-hosts-1896>> Acesso em: 14 /11/2015



Fonte:
 <<http://uploads6.wikiart.org/images/viktor-vasnetsov/fatherhood.jpg>>
 Acesso em: 14 /11/2015

Figura 30: “Deus, o Pai”, (1510-17) Cima da Conegliano
 Figura 31: “A criação de Adão”, (1512) Miguel Ângelo



Fonte:
 <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/7c/Cima_da_Conegliano%2C_God_the_Father.jpg> Acesso em: 14 /11/2015



Fonte:
 <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/64/Creaci%C3%B3n_de_Ad%C3%A1n_%28Miguel_%C3%81ngel%29.jpg> Acesso em: 14 /11/2015

Contudo, existe a possibilidade de mutação ou, como a chama Edgar Morin, de crise. Neste momentos, padrões antigos são reformulados e surgem novas oportunidades. Para Morin, os fenômenos da crise são

concebidos não como epifenômenos ou disfuncionamentos sociais, mas como manifestação de sua vida coletiva, com períodos de **maior ou menor rejeição dos seus mitos, que afloram em todas as suas representações, e de maneira mais aguda quando ocultos**. A mudança e a crise se tornaram o nosso modo de ser na pós-modernidade (VEGA E DO NASCIMENTO, 1999, p.122, grifo nosso).

Conforme sugere o pensador francês, a crise nos oferece a chance de rejeitar mitos que talvez tenha estacionado em épocas pregressas. Ele também diagnostica que tais mitos prístinos surgem com força maior quando são negados pela consciência, isto é, quando fazem parte de nosso inconsciente ou da sombra, como entendia por Jung. Também temos na crise uma revisão da consciência:

Será a “consciência moderna” que, **esgotada pelo pensamento mutilante e redutor, precisará repensar-se a si própria, reformar-se**, para que a “crise dos paradigmas” possa frutificar num *ethos* compreensivo mais retotalizador, **sem preocupações saudosistas de reencontrar uma *arkhê* mítica**. Praticar ciência com consciência será o principal guia imaginário para os múltiplos trajetos que a complexidade perseguirá de agora em diante. Trata-se, em suma, de trazer a metáfora para onde só existe metonímia, de reivindicar, para o homem domesticado da ciência, o estatuto selvagem do poeta (VEGA E DO NASCIMENTO, 1999, p.111, grifo nosso).

A proposta de Morin é uma reformulação sem um apego a arquétipos míticos. Todavia, esta reformulação não é de todo um processo consciente. Ao contrário do pensamento religioso, a possibilidade de mutação não é dicotômica, mas sim caótica. Ela vem da natureza e não da cultura (criação humana) e desafia a compreensão. Ela pode romper com o sistema ou ser podada para adequar-se a ele.

Um possível sintoma desta crise seja no maior número de heroínas que surgiram nos últimos anos. Conforme esta dissertação mostrou, as heroínas fizeram-se presentes em plataformas midiáticas das mais diversas. Ganharam títulos próprios, equipes próprias e aumentaram numericamente. A expressão quantitativa delas é palpável nas histórias, no maior índice de consumo do público feminino e na maior presença de atrizes que as interpretam em filmes e seriados (Figura 32).

Figura 32: Número de heroínas entre 2010 e 2016.



Fonte:

<<https://www.facebook.com/InfoPretaphotosa.506030369411588.132825.4998186733660911347805775234039type=3>> Acesso em: 30/07/2016

O ano de 2015 nos trouxe dois ensaios deste pensamento nos filmes “Mad Max: estrada da fúria” e “Star Wars: o despertar da força”. Ambos os filmes de ação e aventura, tipicamente compreendidos como filmes masculinos, invertem o paradigma ao elencar como protagonistas Furiosa, em “Mad Max” e Rey, em “Star Wars”. Ambas as mulheres fortes, não sexualizadas, possuem profundidade em suas histórias, motivações sólidas e não estão interessadas em romance. A recepção extremamente positiva pela crítica não veio sem críticas inúmeras de homens - e mulheres! - incomodados com a representação das heroínas nas telas de cinema. Poderíamos, portanto, interpretar Furiosa e Rey, juntamente com o aumento em número e em evidência das heroínas, como um movimento oposto que começa a tomar forma? Estaria a psique coletiva caminhando, ou mais receptiva, para um equilíbrio? Se o cinema apresentou sinais, tímidos que sejam, por que as histórias em quadrinhos ainda não manifestam estas mudanças?

O erotismo tão exagerado das heroínas leva a um esvaziamento simbólico, que, como um movimento pendular, pode levar a outro extremo. Esta grande transição que vem acontecendo pode ser avaliada segundo o conceito cunhado por

Jung de *enantiodromia*. Um ideia já gestada por Platão em *Phaedo*, na qual opostos criam seus opostos, “a enantiodromia é o estar dilacerado nos pares contrários”⁹¹. Para Jung (1980, p.64-65)

O velho Heráclito, que era realmente um grande sábio, descobriu a mais fantástica de todas as leis da psicologia: a *função reguladora dos contrários*. Deu-lhe o nome de *enantiodromia* (correr em direção contrária), advertindo que um dia tudo reverte em seu contrário. (Lembro aqui o caso do empresário americano, que ilustra claramente isso). A cultura racional dirige-se necessariamente para o seu contrário, ou seja, para o aniquilamento irracional da cultura. Não devemos nos identificar com a própria razão, pois o homem não é apenas racional, não pode e nunca vai sê-lo. Todos os mestres da cultura deveriam ficar cientes disso. O irracional não deve e não pode ser extirpado. Os deuses não podem e não devem morrer.

Para o psicólogo suíço, o excesso de racionalidade leva à irracionalidade, que ressurge como sombra. É necessário abarcar os dois lados do homem, o *sapiens* e o *demens* propostos por Morin. Jung (1980, p.65) prossegue:

A enantiodromia, ameaça inevitável de qualquer movimento que alcança uma indiscutível superioridade, não é a solução do problema, porque em sua desorganização é tão cega quanto em sua organização. [...] Só escapa à crueldade da lei da enantiodromia quem é capaz de diferenciar-se do inconsciente. Não através da repressão do mesmo - pois assim haveria simplesmente um ataque pelas costas - *mas colocando-o ostensivamente à sua frente como algo à parte, distinto de si*.

Compreende-se que a enantiodromia não é uma panaceia que magicamente solucionaria o desequilíbrio entre o modo como pensamos a dinâmica entre masculino e feminino na sociedade. Tampouco devemos nos fiar a ela devido ao seu caráter caótico, sem garantias de uma reformulação segura. Haule (2001, posição 1730, página 87) aprofunda-se no conceito criado por Jung a aponta uma forma interessante de lidar com este processo:

Quando um arquétipo aparece, há o perigo de *enantiodromia* (Heráclito), de alternar-se para frente e para trás de uma posição extrema para a posição oposta. O modo de lidar com tal lábil situação é não reprimir a questão, mas “colocá-la claramente [diante de si] como *aquilo que [a pessoa] não é*”. “O objetivo não é conversão para o oposto, mas a conservação de valores anteriores junto com o reconhecimento de seus opostos”. O processo de reconciliar-se com o inconsciente... não procede sem um alvo ou um

⁹¹ JUNG, Carl Gustav. *Psicologia do inconsciente*. Petrópolis: Vozes, 1980, p.66.

propósito, mas leva à revelação do essencial no homem... o desdobrar da totalidade original, potencial... Eu denominei a isto o *processo de individuação*.⁹²

Entregar-se a este processo psicológico sem consciência é ser empurrado para as direções opostas sem entender o que acontece. Em vez de sermos tomados por processos caóticos de mudança, Haule nos convida a fugir de uma situação escorregadia e trazer as questões à tona com honestidade psíquica para que possam ser incorporadas à consciência. De onde vem o medo primordial do feminino empoderado, manifesto no arquétipo de Lilith que, tanto na narrativa bíblica quanto nas HQs, precisa ser eliminado a qualquer custo? Como interpretar a simbologia feminina sem torná-la uma *spin-off* do homem? Abraçar a *anima*, não negá-la, é a saída para recuperar o feminino e caminhar para a totalidade. Totalidade simbólica, totalidade psicológica e totalidade arquetípica. Então, os meios de comunicação encontraram uma nova mensagem a transmitir.

Questionar estereótipos e pensar criticamente o sistema sexo-gênero é uma das saídas. Por que não desmembrar este produto do pensamento religioso patriarcal arcaico que se mantém vivo no imaginário? Por que não repensar as teorias psicológicas à luz das novas descobertas que dispões de *insights* mais generosos sobre a mulher e o feminino?

Conforme sugere Virginia Woolf em “Um teto todo seu”, publicado em 1929, um importante passo - talvez o mais importante - viria das mulheres. São as mulheres que devem contar suas próprias histórias e Woolf as convocada, todas, com talento ou sem, para que criem.

Sem levantar a questão se as histórias em quadrinhos são ou não arte⁹³, sabemos por Campbell (1990, p.98) da importância do papel do artista na

⁹² *When an archetype appears, there is a danger of enantiodromia (Heraclitus), of flipping back and forth from one extreme position to its opposite. The way to handle such a labile situation is not to repress the matter, but to “put it clearly before [oneself] as that which [one] is not”. “The point is not conversion into the opposite but conservation of previous values together with a recognition of their opposites”. The process of coming to terms with the unconscious... does not proceed without aim and purpose, but leads to the revelation of the essential man... the unfolding of the original, potential wholeness... I have termed this the individuation process.*

⁹³ “Para me distrair um pouco, discretamente tomo emprestado do meu irmãozinho uma revista em quadrinhos de terror. Mais tarde, visito um amigo intelectual que possui magnífica biblioteca, e nela encontro uma suntuosa edição italiana consagrada a Stan Lee, reproduzindo a mesma história em quadrinhos que eu havia lido há pouco num gibizinho barato. Meu amigo me ensina que Stan Lee é um grande artista e, por sinal, a introdução, elaborada por um professor da Universidade de Milão, confirma seus dizeres. Eu nem imaginava que uma história em quadrinhos pudesse ter autor, quanto mais que esse autor pudesse ser chamado artista e sua produção, obra de arte” (COLI, 2006, p.9).

sustentação e atualização da mitologia: “O mito deve ser mantido vivo. As pessoas capazes de o fazer são os artistas, de um tipo ou de outro. A função do artista é a mitologização do meio ambiente e do mundo”.

Segundo Armstrong (2005, p.124-125):

A mitologia, como vimos, é uma forma de arte. Qualquer obra de arte intensa invade nosso ser e nos muda para sempre. [...] Se for escrito e lido com atenção e seriedade, um romance, como um mito ou uma grande obra de arte, pode servir como iniciação e nos ajudar a realizar o penoso rito de passagem de uma fase da vida, de um estado de espírito para outro. Um romance, como um mito, nos ensina a ver o mundo de modo diferente; ele nos diz como olhar para dentro de nossos corações e ver nosso mundo de uma perspectiva que vai além de nosso interesse pessoal.

Armstrong (2005, p.125) conclui “Se os líderes religiosos profissionais não podem nos instruir no conhecimento mítico, nossos artistas e romancistas talvez possam ocupar esse papel sacerdotal e apresentar uma visão nova a nosso mundo perdido e avariado”.

Quem sabe as HQs não possam dar sua contribuição e, desta forma, ser um meio de comunicação disposto a abraçar artistas desejosos de pensar a mulher além de um mero *spin-off*.

REFERÊNCIAS

Bases de dados eletrônicas

A to Z in Marvel Comics Characters. Disponível em:
<<http://marvel.com/comics/characters>> Acesso entre junho e novembro de 2015.

DC Comics Characters. Disponível em: <<http://www.dccomics.com/characters>>
Acesso entre junho e novembro de 2015.

DC Database - Wikia. Disponível em: <http://dc.wikia.com/wiki/dc_comics_database>
Acesso entre junho e novembro de 2015.

Marvel Database - Wikia. Disponível em:
<http://marvel.wikia.com/wiki/marvel_database> Acesso entre junho e novembro de 2015.

UNITED STATES CENSUS BUREAU. Disponível em:
<<http://www.census.gov/library/publications/2011/compendia/statab/131ed/population.html>> Acesso em 16.mai.2016.

Catálogos

BREVOORT, Tom; DeFALCO, Tom; MANNING, Matthew K.; SANDERSON, Peter. **Marvel Chronicle: a year by year history**. Londres: DK Publishing, 2010.

COWSILL, Alan; IRVINE, Alex; MANNING, Matthew K.; McAVENNIE, Michael; WALLACE, Daniel. **DC Comics year by year: a visual chronicle**. Londres: DK Publishing, 2010.

MASP - Museu de Arte de São Paulo "Assis Chateaubriand". **História em quadrinhos & comunicação de massa**. São Paulo: Brasil, 1970.

Artigos em periódicos

DEJA, Andreas. **Simplicissimus** in Deja View, 12.jul.2012. Disponível em:
<<http://andreasdeja.blogspot.com.br/2012/07/simplicissimus.html>> Acesso em: 29.fev.2016.

DELCOLLI, Caio. **15 séries de TV baseadas em quadrinhos de super-heróis para você assistir (VÍDEOS)**. Disponível em:
<http://www.brasilpost.com.br/2015/02/07/series-quadrinhos_n_6614160.html>
Acesso em 03.fev.2016

GRAHAM, Mark. **Dr. Manhattan's 'Giant Blue Wiener' Gets 'Glowing' Reviews**. Vulture, 06.mar.2009. Disponível em:
<http://www.vulture.com/2009/03/dr_manhattan_wang_reviews.html> Acesso em: Acesso em 13.set.2016.

JOHNSTON, Rich. **Capitain America writer Nick Spencer gets death threats on social media.** Bleeding Cool, 25.maio.2016. Disponível em: <<https://www.bleedingcool.com/2016/05/25/captain-america-writer-nick-spencer-gets-death-threats-on-social-media/>> Acesso em 25.maio.2016.

MENDES, Leticia. **Comic Con Experience começa em SP e fãs elegem atrações favoritas.** Disponível em: <<http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2015/12/comic-con-experience-comeca-em-sp-e-fas-elegem-atracoes-favoritas.html>> Acesso em 03.fev.2016.

PARKER, Heidi. **Halle Berry will NOT have her scenes cut down in X-Men: Days Of Future Past insists director after claims Storm was turned into a cameo.** Daily Mail, 18.mar.2014. Disponível em: <<http://www.dailymail.co.uk/tvshowbiz/article-2583508/Halle-Berrys-Storm-not-cut-one-scene-X-Men.html>> Acesso em: 09.nov.2016.

REDAÇÃO UOL. **Disney anuncia compra da Marvel por US\$ 4 bilhões.** Disponível em: <<http://entretenimento.uol.com.br/ultnot/2009/08/31/ult4326u1395.jhtm>> Acesso em 03.fev.2016

RIESMAN, Abraham. **How one panel of a Captain America comic led to backlash, death threats, and valid debates about fandom.** Vulture, 02.jun.2016. Disponível em: <<http://www.vulture.com/2016/06/captain-america-comic-has-led-to-online-chaos.html>> Acesso em: 02.jun.2016.

WEINBERG, Scott. **Halle Berry lobbying for more Storm time?** Rotten Tomatoes, 12.jan.2007. Disponível em: <<https://editorial.rottentomatoes.com/article/halle-berry-lobbying-for-more-storm-time/>> Acesso em: 09.nov.2016.

Fontes bibliográficas: artigos científicos e literatura

ALVES, José Moysés. Histórias em quadrinhos e educação infantil. *Psicologia: Ciência e Profissão*, vol.21, n.3, p.2-9, 2001. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-98932001000300002&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 04.fev.2016

ARMSTRONG, Karen. **A Bíblia: uma biografia.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.

_____. **Breve história do Mito.** São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

AVENS, Roberts. **Imaginação é realidade.** Petrópolis: Vozes, 1993.

BAITELLO JUNIOR, Norval. *A mídia antes da máquina.* CISC - Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia in JB Online, Caderno Idéias, 16 de outubro de 1999.

BEERMAN, Ruth J. **The body unbound: empowered, heroism and body image.** Journal of Graphic Novels and Comics, v.3, n.2, p.201-213, 2012.

BELL, Christopher. **Promovam as super-heroínas!** TED Talks.

Disponível em:

<https://www.ted.com/talks/christopher_bell_bring_on_the_female_superheroes?language=pt-br> Acesso em 17/out/2015.

BEIRAS, A.; LODETTI, A.; CABRAL, A.G.; TONELI, M.J.F.; RAIMUNDO, P. **Gênero e super-heróis: o traçado do corpo masculino pela norma.** Psicologia & Sociedade; 19 (3): p.62-67, 2007.

BÍBLIA SAGRADA. Tradução de João Ferreira de Almeida. 86ª impressão. Rio de Janeiro: Imprensa Bíblica Brasileira, 1996.

BOFF, Ediliane de Oliveira. **De Maria a Madalena: representações femininas nas histórias em quadrinhos.** Tese de doutorado em Comunicação, Universidade de São Paulo, 2014.

BORGES-TEIXEIRA, Nírcia Cecília Ribas; JARACH, Jussara Maria. **Do Oriente para o Ocidente, o shoujo mangá e a representação feminina.** Todas as Letras, v.10, n.2, 2008.

BRANDÃO, Janito de Souza. **Mitologia grega.** Volume 2, Petrópolis: 1987.

CAMPBELL, Joseph. **As máscaras de Deus.** São Paulo: Palas Athena, 1992.

_____. **O herói de mil faces.** São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1995.

_____. **O poder do mito.** *Joseph Campbell, com Bill Moyers.* org. por Betty Sue Flowers, São Paulo: Palas Athena, 1990.

CAMPOS, Rogério de. **Imageria: o nascimento das histórias em quadrinhos.** São Paulo: Veneta, 2015.

CANDIDO, Antonio. **O discurso e a cidade.** 4ª edição, Rio de Janeiro: Ouro sobre Azul, 2010.

Censo Demográfico 2010: características gerais de população, religião e pessoas com deficiência. Rio de Janeiro: IBGE: Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, 2012.

COLI, Jorge. **Como estudar a arte brasileira no século XIX?** 1ª edição, São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

_____. **O que é arte.** São Paulo: Brasiliense, 2006.

CONTRERA, Malena Segura. **O mito na mídia: a presença de conteúdos arcaicos nos meios de comunicação.** São Paulo: Annablume, 1996.

_____. **Imagens endógenas e imaginação simbólica.** COMPÓS, 2015.

CORBIN, Alain; COURTINE, Jean-Jacques; VIGARELLO, Georges (org). **História da virilidade: 1. A invenção da virilidade. Da Antiguidade às Luzes.** Petrópolis: Editora Vozes, 2013a.

_____. **História da virilidade: 2. O triunfo da virilidade. O século XIX.** Petrópolis: Editora Vozes, 2013b.

COSME, Luana Balieiro; MAIA, Cláudia de Jesus. **Representações de si e resistências feministas nas obras de Marjane Satrapi.** Anais do XIV Seminário Nacional Mulher e Literatura.

DANTAS, Daiany Ferreira. **Sexo, mentiras e HQ: representações e auto-representações das mulheres nos quadrinhos.** Dissertação de mestrado em Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, 2006.

DEVEREUX, Georges. **Mulher e mito.** Campinas: Papyrus, 1990.

DOS SANTOS, Aline Martins. **O universo feminino nas histórias em quadrinhos. História, imagem e narrativas,** n°11, outubro de 2010.

DURANT, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário.** São Paulo: Editora Martins Fontes, 2012.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados.** São Paulo: Ed. Perspectiva, 1979.

EISLER, Riane. **O cálice e a espada: nossa história, nosso futuro.** Rio de Janeiro: Imago, 1989.

ELIADE, Mircea. **Mito e realidade.** São Paulo: Perspectiva, 2016.

FRY, Peter; MacRAE, Edward. **O que é homossexualidade.** São Paulo: Abril Cultural/Brasiliense, 1985.

GADAMER, Hans-Georg. **Verdade e método II: complementos e índice.** Petrópolis, Vozes: 2002.

GIBSON, Charles Dana. **The Gibson girl and her America.** Nova Iorque: Dover Publications, 2010.

GOIDANICH, Hiron Cardoso. **Enciclopédia dos quadrinhos / Goida e André Kleinert.** Porto Alegre: L&PM, 2011.

GREEN, Howard E. **The Tarzan Chronicles.** Nova Iorque: Hyperion, 1999.

HAULE, John Ryan. **Jung in the 21st century. Volume 1: evolution and archetype.** Londres e Nova Iorque: Routledge Taylor & Francis Group, 2001 [Kindle version].

HEILBRUN, Carolyn. **Writing a woman's life**. Londres: Women's Press, 1988.

HOUAISS, Antônio; VILLAR, Mauro de Salles. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001

JUNG, Carl Gustav. **Psicologia do inconsciente**. Petrópolis: Vozes, 1980.

JUNG, Emma. **Animus e anima**. São Paulo: Cultrix, 1995.

KEMEL, Cláudia; DE LA ROCQUE, Lúcia. **Quadrinhos como recurso didático em tópicos de biociências e saúde**. Enseñanza de las ciencias, Número extra, VII Congreso, 2005.

KOLATCH, Alfred J. **Livro judaico dos porquês**. 3ª edição, São Paulo: Sêfer, 2001.

KOLTUV, Barbara Black. **O livro de Lilith**. 9ª edição, São Paulo: Cultrix, 1997.

LAQUEUR, Thomas. **Inventando o sexo: corpo e gênero dos gregos a Freud**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001.

LELO, Thales Vilela. **Faces do comum na comunicação: da partilha à disjunção**. São Paulo: Revista Galaxia, n. 31, p. 66-78, abr. 2016. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/1982-25542016122028>> Acesso em 25.jul.2016.

LIMA, Savio Queiroz. **A histórica oculta das Mulheres-Maravilha de Bana-Mighdall: um estudo de África e gênero**. XXVIII Simpósio Nacional de História, Florianópolis, 31 de julho de 2015.

LOZANO, Consuelo Patricia Martínez. **Heroínas o la construcción de la mujer total**. La Ventana, nº31, 2010.

LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. 2ª edição. São Paulo: Hedra, 2000.

MARTIGNETTE, Charles G; MEISEL, Louis K. **Gil Elvgren: the complete pin-ups**. Taschen, 2008.

MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. **Quadrinhos: história moderna de uma arte global**. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

MELO, Kelli Carvelho; RIBEIRO; Maria Ivanilse Calderón. **Vilãs, mocinhas ou heroínas: linguagem do corpo feminino nos quadrinhos**. Revista Latino-americana de Geografia e gênero, Ponta Grossa, v.6, n.2, p.105-118, ago/dez de 2015.

MESSIAS, José; HELAL, Ronaldo. **Histórias em quadrinhos e a cultura contemporânea: a relação do herói com a autoridade policial e com o governo vigente**. COMPÓS, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre: 14-17 de junho de 2011.

MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX: espírito do tempo 1 - neurose**. 10ª edição, Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2011.

NOGUEIRA, Natania A. S. **Da heroína à supermulher: a invasão feminina nos quadrinhos norte-americanos de aventura e superaventura nas décadas de 30 e 40**. In Anais do I Fórum Nacional de Pesquisadores em Arte-sequencial, v.01, Leopoldina, 2012.

NOGUEIRA, Natania A. Silva. **Representações femininas nas histórias em quadrinhos da EBAL**. História, imagem e narrativas, nº10, abril de 2010.

OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. **O jogo das curvas**. Comunicação e Espaço Público, ano V, n.1 e 2, 2002.

_____. **Sei que sou bonita e gostosa**. XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte, 2003.

PESSOA, Alberto Ricardo. **Quadrinhos na educação: uma proposta didática na educação básica**. Dissertação de Mestrado – Instituto de Artes de São Paulo – Universidade Estadual Paulista. São Paulo, 2006.

PRESS, Petra. **Great heroes of mythology**. Nova Iorque: Metro Book, 1997.

RACE, Kristen Coppess. **Batwoman and Catwoman: treatment of women in DC Comics**. Dissertação de mestrado em Artes, Wright State University, 2013.

SADRI, Hومان. **The Super-Heroine's Journey: Comics, Gender and the Monomyth**. In: 3rd Global Conference Of The Graphic Novel, 3-5 September 2014, Mansfield College, Oxford University. 2014.

SAGGESE, Antonio Jose. **Imaginando a mulher: pin-up, da chérette à playmate**. Dissertação de mestrado em Filosofia, Universidade de São Paulo, 2008.

SICUTERI, Roberto. **Lilith: a lua negra**. 3ª edição, Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1985.

SCOTT, Joan Wallach. **Gênero: uma categoria útil de análise histórica**. Educação & Realidade, Por Alegre, v.20, n.2, jul/dez, 1995, p.71-99.

SENNA, Nádia da Cruz. **Deusas de papel: a trajetória feminina na HQ do Ocidente**. Dissertação de Mestrado em Artes, UNICAMP, 1999.

SILVA, Ellis Regina Araújo da. **O corpo nu e as representações sociais do masculino**. São Paulo: Annablume, 2015.

SOARES, Ângela Vieira; OLIVEIRA JR, Wellington de. **Mimese e política nas imagens das estátuas vivas**. XXIII Encontro Anual da Compós, Universidade Federal do Pará, 27 a 30 de maio, 2014.

SOULI, Sodia. **Greek mythology**. Atenas: Toubis, 1995.

SPIVAK, Gayatri Chakravorty. **Pode o subalterno falar?** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.

TORRES, Juliana Dela; GAWRYSZEWSKI, Alberto. **Mulheres heroínas na arte visual da imprensa comunista (1945/1957)**. II Encontro Nacional de Estudos da Imagem, Londrina, 2009.

VEGA, Alfredo Pena; DO NASCIMENTO, Elimar Pinheiro. **O pensar complexo: Edgar Morin e a crise da modernidade**. Editora Garamond, 1999.

VERGUEIRO, Waldomiro; D'OLIVEIRA, Gêisa Fernandes. **De discursos não competentes a saberes dominantes: reflexões sobre as histórias em quadrinhos no cenário brasileiro**. COMPÓS, PUC-MG, junho de 2009.

WESCHENFELDER, Gelson Vanderlei. **As super-heroínas como instrumento de gênero nas histórias em quadrinhos (HQ's)**. La Salle, Revista de Educação, Ciência e Cultura, v.17, n.1, jan/jun de 2012.

WHITMONT, Edward. **O retorno da deusa**. São Paulo: Summus, 1991.

ANEXOS

Anexo 1: Distribuição da fé nos Estados Unidos da América

Table with row headers in column A and column headers in row 4.			
Table 75. Self-Described Religious Identification of Adult Population: 1990, 2001 and 2008			
[In thousands (175,440 represents 175,440,000). The methodology of the American Religious Identification Survey (ARIS) 2008 replicated that used in previous surveys. The three surveys are based on random-digit-dialing telephone surveys of residential households in the continental U.S.A (48 states): 54,461 interviews in 2008, 50,281 in 2001, and 113,723 in 1990. Respondents were asked to describe themselves in terms of religion with an open-ended question. Interviewers did not prompt or offer a suggested list of potential answers. Moreover, the self-description of respondents was not based on whether established religious bodies, institutions, churches, mosques or synagogues considered them to be members. Instead, the surveys sought to determine whether the respondents regarded themselves as adherents of a religious community. Subjective rather than objective standards of religious identification were tapped by the surveys]			
Religious Group	1990	2001	2008
_Adult population, total \1	175.440	207.983	228.182
_Christian, total \2	151.225	159.514	173.402
Catholic	46.004	50.873	57.199
Baptist	33.964	33.820	36.148
Protestant-no denomination supplied	17.214	4.647	5.187
Methodist/Wesleyan	14.174	14.039	11.366
Lutheran	9.110	9.580	8.674
Christian-no denomination supplied	8.073	14.190	16.834
Presbyterian	4.985	5.596	4.723
Pentecostal/Charismatic	3.116	4.407	5.416
Episcopalian/Anglican	3.043	3.451	2.405
Mormon/Latter-Day Saints	2.487	2.697	3.158
Churches of Christ	1.769	2.593	1.921
Jehovah's Witness	1.381	1.331	1.914
Seventh-Day Adventist	668	724	938
Assemblies of God	617	1.105	810
Holiness/Holy	610	569	352

Congregational/United Church of Christ	438	1.378	736
Church of the Nazarene	549	544	358
Church of God	590	943	663
Orthodox (Eastern)	502	645	824
Evangelical/Born Again \3	546	1.088	2.154
Mennonite	235	346	438
Christian Science	214	194	339
Church of the Brethren	206	358	231
Nondenominational \3	194	2.489	8.032
Disciples of Christ	144	492	263
Reformed/Dutch Reform	161	289	206
Apostolic/New Apostolic	117	254	970
Quaker	67	217	130
Christian Reform	40	79	381
Foursquare Gospel	28	70	116
Independent Christian Church	25	71	86
Other Christian \4	105	254	206
_Other Religions, total \2	5.853	7.740	8.796
Jewish	3.137	2.837	2.680
Muslim	527	1.104	1.349
Buddhist	404	1.082	1.189
Unitarian/Universalist	502	629	586
Hindu	227	766	582
Native American	47	103	186
Sikh	13	57	78
Wiccan	8	134	342
Pagan	(NA)	140	340
Spiritualist	(NA)	116	426
Other unclassified \4	991	774	1.030
_No Religion specified, total \2	14.331	29.481	34.169
Atheist	(\5)	902	1.621
Agnostic	\5 1,186	991	1.985
Humanist	29	49	90
No Religion	13.116	27.486	30.427
Other No Religion \4	(NA)	57	45

Refused to reply to question	4.031	11.246	11.815
SYMBOL:			
NA Not available.			
FOOTNOTES:			
\1 Refers to the total number of adults in all fifty states. All other figures are based on projections from surveys conducted in the continental United States (48 states).			
\2 Includes other groups, not shown separately.			
\3 Because of the subjective nature of replies to open-ended question, these categories are the most unstable as they do not refer to clearly identifiable denominations as much as underlying feelings about religion. Thus they may be the most subject to fluctuation over time.			
\4 Estimates for subpopulations smaller than 75,000 adults are aggregated to minimize sampling errors.			
\5 Atheist included in Agnostic.			
Source: 1990 data, Barry A. Kosmin and Seymour P. Lachman, "One Nation Under God: Religion in Contemporary American Society, 1993"; 2001 data, Barry A. Kosmin and Ariela Keysar, Religion in A Free Market: Religious and Non-Religious Americans, Who, What, Why, Where, 2006; 2008 data, Institute for the Study of Secularism in Society and Culture, Trinity College, Hartford, CT.			
For more information:			
http://www.trincoll.edu/Academics/centers/ISSSC/Pages/ARIS-Data-Archive.aspx and			
www.AmericanReligionSurvey-ARIS.org			
Internet Release Date: 09/30/2011			

Fonte: *United States Census Bureau*. Disponível em:
 <<http://www.census.gov/library/publications/2011/compendia/statab/131ed/population.html>> Acesso em 16.mai.2016.

Anexo 2: Distribuição da fé no Brasil

No Brasil, de acordo com o último Censo⁹⁴ disponível, do ano de 2010, a população brasileira apresenta as seguintes características de fé:

Pesquisou-se a religião professada pela pessoa. Aquela que não professava qualquer religião foi classificada como sem religião. A criança que não tinha condição de prestar a informação foi considerada como tendo a religião da mãe (p.27). [...]

Após análise dos dados, verificou-se, em 2010, a alta incidência de classificação católica apostólica brasileira, podendo ter havido dificuldade de classificação entre as denominações das religiões católicas apostólicas romana e brasileira. Em 2000, o IBGE identificou que a denominação católica brasileira foi adotada em 99,8% das vezes em que a religião católica apostólica brasileira foi informada (p.40). [...]

Desde o primeiro recenseamento de âmbito nacional até a década de 1970, o perfil religioso da população brasileira manteve como aspecto principal a hegemonia da filiação à religião católica apostólica romana, característica herdada do processo histórico de colonização do País e do atributo estabelecido de religião oficial do Estado até a Constituição da República de 1891. As demais religiões praticadas no Brasil, resultantes dos vários grupos constitutivos da população, tinham contingentes significativamente menores. Em aproximadamente um século, a proporção de católicos na população variou 7,9 pontos percentuais, reduzindo de 99,7%, em 1872, para 91,8% em 1970. No Censo Demográfico deste último ano, os evangélicos no seu conjunto somavam 5,2% e as demais religiões 2,3% do total. No recenseamento seguinte, ocorrido em 1980, teve sequência a redução de pessoas que se declararam católicas apostólicas romanas, sendo ainda elevado o percentual de adeptos dessa religião observado à época, que foi de 89,0% da população total. No Censo Demográfico 1991, foram registradas mudanças expressivas na composição religiosa da população brasileira,

⁹⁴ *Censo Demográfico 2010: características gerais de população, religião e pessoas com deficiência.* Rio de Janeiro: IBGE: Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, 2012.

notadamente, o crescimento do segmento populacional que se declarou evangélico, o qual passou de 6,6% para 9,0% do total da população no período de 1980 a 1991, com destaque para os evangélicos pentecostais que cresceram de 3,2% para 6,0%. Neste interregno, o segmento católico, embora majoritário, deu continuidade à tendência de declínio, perfazendo 83,0% dos residentes (p.89). [...]

O Censo Demográfico 2000, mostrou acentuada redução do percentual de pessoas da religião católica romana, o qual passou a ser de 73,6%, o aumento do total de pessoas que se declararam evangélicas, 15,4% da população, e sem religião, 7,4% dos residentes. Observou-se, ainda, o ligeiro crescimento dos que se declararam espíritas (de 1,1%, em 1991, para 1,3% em 2000) e do conjunto de outras religiosidades que se elevou de 1,4%, em 1991, para 1,8% em 2000. Os resultados do Censo Demográfico 2010 mostram o crescimento da diversidade dos grupos religiosos no Brasil, revelando uma maior pluralidade nas áreas mais urbanizadas e populosas do País. A proporção de católicos seguiu a tendência de redução observada nas duas décadas anteriores, embora tenha permanecido majoritária. Em paralelo, consolidou-se o crescimento da parcela da população que se declarou evangélica. Os dados censitários indicam também o aumento do total de pessoas que professam a religião espírita, dos que se declararam sem religião, ainda que em ritmo inferior ao da década anterior e do conjunto pertencente a outras religiosidades (p. 90). [...]

Considerando o período de 2000 a 2010, observou-se, ainda, o aumento expressivo do segmento da população que apenas respondeu ser evangélica, não se declarando, portanto, como de missão ou de origem pentecostal. Confirmou-se a tendência de crescimento do segmento de evangélicos pentecostais, o que ocorreu em todas as Grandes Regiões do País. A parcela da população que se declarou evangélica de missão teve ligeira redução proporcional, caracterizando estabilidade em sua participação relativa no total da população. Neste aspecto, houve diferenciações regionais, sendo esse fenômeno evidenciado nas Regiões Sul e Sudeste, onde historicamente os evangélicos de missão eram mais numerosos. O contingente populacional de católicos teve redução em

todas as Grandes Regiões do Brasil, mantendo-se mais elevada nas Regiões Nordeste e Sul. Na Região Norte foi onde ocorreu a maior redução relativa dos adeptos do catolicismo. E entre os espíritas, o aumento mais expressivo foi observado nas Regiões Sudeste e Sul (p.91).

Anexo 3: Percentual da população brasileira segundo grupos de religião.

Tabela 13 - Percentual da população residente, por situação do domicílio e sexo, segundo os grupos de religião - Brasil - 2010

Grupos de religião	Percentual da população residente								
	Total			Situação de domicílio e sexo					
				Urbana			Rural		
	Total	Homem	Mulher	Total	Homem	Mulher	Total	Homem	Mulher
Católica Apostólica Romana	64,6	65,5	63,8	62,2	62,9	61,5	77,9	78,4	77,3
Evangelicas	22,2	20,1	24,1	23,5	21,4	25,4	14,9	13,5	16,5
De Missão	4,0	3,6	4,4	4,2	3,8	4,6	3,0	2,7	3,3
Pentecostal	13,3	12,1	14,5	13,9	12,7	15,0	10,1	9,0	11,2
Não determinada	4,8	4,4	5,3	5,4	4,9	5,8	1,9	1,7	2,1
Espíritas	2,0	1,7	2,3	2,3	2,0	2,7	0,2	0,2	0,3
Umbanda e Candomblé	0,3	0,3	0,3	0,4	0,3	0,4	0,0	0,0	0,0
Outras religiosidades	2,7	2,5	2,9	3,0	2,8	3,1	1,5	1,4	1,5
Sem religião	8,0	9,7	6,4	8,5	10,4	6,8	5,3	6,2	4,3

Fonte: IBGE, Censo Demográfico 2010.

Nota: Os diferenciais para o somatório de 100% se refere aos registros de pessoas que não sabem ou não declararam a religião.

Fonte: *Censo Demográfico 2010: características gerais de população, religião e pessoas com deficiência*. Rio de Janeiro: IBGE: Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, 2012, p.99.