

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
HENRIQUE DUARTE OLIVEIRA

Construção de personagem em história em quadrinhos:
Criação da personagem Aya, Guerreira Alada

Juiz de Fora
Fevereiro de 2014

Henrique Duarte Oliveira

Construção de personagem em história em quadrinhos:
Criação da personagem Aya, Guerreira Alada

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção de grau de Bacharel em Comunicação Social na Faculdade de Comunicação Social da UFJF.

Orientador: Prof. Dr. Potiguara Mendes da Silveira Junior

Co-Orientador: Prof. Dr. Afonso Celso Carvalho Rodrigues

Juiz de Fora
Fevereiro de 2014

Henrique Duarte Oliveira

Construção de personagem em história em quadrinhos:
Criação da personagem Aya, Guerreira Alada

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção de grau de Bacharel em Comunicação Social na Faculdade de Comunicação Social da UFJF.

Orientador: Prof. Dr. Potiguara Mendes da Silveira Junior
Co-orientador: Prof. Dr. Afonso Celso Carvalho Rodrigues

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado em 05/02/2014 pela banca composta pelos seguintes membros:

Prof. Dr. Potiguara Mendes da Silveira Junior (UFJF) – Orientador

Prof. Dr. Afonso Celso Carvalho Rodrigues (UFJF) – Co-orientador

Prof. Dr. Paulo Roberto Figueira Leal (UFJF) – Convidado

Prof. Dr. Nilson Alvarenga (UFJF) – Convidado

Conceito obtido_____

Juiz de Fora
Fevereiro de 2014

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos que fizeram parte da minha jornada nesses cinco anos. Deus que se fez presente todo o tempo, usando as mais diferentes máscaras. A todos os amigos, "aliados" sempre presentes nos desafios comuns. Brênio Peters, Fabricio Delamare e Aline Faria, vocês são diretamente responsáveis e culpados pelas minhas conquistas. Aos professores, meus "mentores", mesmo que muitas vezes eu os tenha visto como "guardiões do limiar", impondo desafios que não me sentia capaz de superar. Daniela Auad e Cláudia Lahni, há muito de vocês em Aya. Afonso Rodrigues, quem conseguiu enxergar, antes de mim mesmo, algo "grande" nas minhas ideias confusas. Ao professor Potiguara, seus pensamentos me ajudaram, e muito, a desenvolver os meus próprios.

Em especial, agradeço à minha mãe, a verdadeira Deusa da Vida. Obrigado

RESUMO

Pesquisa realizada a partir do desenvolvimento da obra autoral, *Aya, Guerreira Alada*, em que se destaca o uso da personagem feminina conforme modelos e padrões encontrados nas narrativas comerciais. Estudo da utilização de temas mitológicos e de contos de fada nas histórias de aventura. Utilização do conceito de arquétipo, de Carl G. Jung, ligado à mitologia e a arte, dos estudos dos contos de fada de Bruno Bettelheim, e da análise da jornada do herói, de Joseph Campbell, aplicada aos roteiros de três atos, explicados por Christopher Vogler. Análise segundo o conceito de “indústria cultural” tal como trabalhado por Edgar Morin e Umberto Eco.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; personagem feminino; mitos e contos de fada;

ANEXOS

ANEXO A - Liberdade guiando o povo.....	87
ANEXO B - Aya-menina.....	88
ANEXO C - Aya cortando as próprias asas.....	89
ANEXO D - Aya, Guerreira Alada.....	90
ANEXO E - Arcanjo Miguel.....	91
ANEXO F - Pietá.....	92

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	9
2 MITOLOGIAS NA INDÚSTRIA CULTURAL.....	11
2.1 OS CONTOS DE FADA.....	15
2.2 OS ARQUÉTIPOS.....	19
2.3 SOBRE AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.....	22
3 PERSONAGENS DE FICÇÃO FANTÁSTICA.....	28
3.1 PERSONAGENS SÍMBOLOS DA HISTÓRIA.....	35
3.2 O MASCULINO E FEMININO NAS HISTÓRIAS.....	38
3.3 AS PERSONAGENS FEMININAS.....	42
3.4 MULHERES NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.....	46
3.5 AS MULHERES NOS (NOVOS) CONTOS DE FADA.....	49
4 CRIAÇÃO DA PERSONAGEM: AYA, GUERREIRA ALADA.....	54
4.1 A HISTÓRIA: A JORNADA DA HEROÍNA.....	55
4.1.1Primeira parte: Desenvolvimento pessoal.....	57
4.1.2 Segundo parte: O mundo lá fora.....	59
4.1.3 Terceira parte: Vida nova.....	62
4.1.4 Quarta parte: Confronto final.....	64
4.2 CONTEXTO HISTÓRICO.....	67

4.3 O UNIVERSAL E O ORIGINAL.....	71
4.4 AYA E OS CONTOS DE FADA.....	73
4.5 MONTAGEM ESTÉTICA.....	76
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	81
6 REFERÊNCIAS.....	83
7 ANEXOS.....	87

*Por que há tantas histórias de heróis na mitologia?
Porque é sobre isso que vale a pena escrever*

Joseph Campbell em resposta a Bill Moyers

1 INTRODUÇÃO

A partir dos estudos das imagens arquetípicas, variáveis em relação ao tempo e espaço, buscaremos demonstrar o desenvolvimento desde uma base, inconsciente, da construção de histórias e personagens dos mitos antigos até as produções do mercado cultural. Os arquétipos são reconhecidos, em maior ou menor grau, por qualquer um, e, dentro da cultura ocidental, apresentam modelos compartilhados por grande número de pessoas. Desenvolvendo tal conceito, pretende-se elaborar uma narrativa original, capaz de ser consumida pela massa, formada pelo agrupamento generalizado de indivíduos.

Seguindo essa ideia, nosso trabalho visa apresentar o processo de criação de uma personagem feminina original de história em quadrinhos e sua narrativa: *Aya, Guerreira Alada*. Desenvolvemos a estória para o gênero de *espada & feitiçaria*, a partir de influências e padrões encontrados nos mitos e contos de fada. E com as adaptações, ao longo do século XX e XXI, desses temas pela indústria cultural, como produtos de mercado e entretenimento.

Serão analisadas as influências dos mitos e contos de fada na indústria cultural, buscando associar seu uso no processo de criação do gênero de *fantasia*. Através do formato de narrativa clássica, encontrada desde os mitos antigos, padronizada pela cultura de massa no desenvolvimento de roteiros que agradam o grande público. E, como fonte de matéria-prima criativa, para temas das histórias e personagens.

Por buscarmos a aceitação de um grande número de pessoas, para nosso produto, analisamos como funciona a relação de identificação do público com histórias de fantasia. Para isso, analisamos os contos de fada que, diferente dos mitos, apresentam temas inseridos dentro do universo feminino.

Pelo formato de mídia escolhido para apresentar nossa estória, faremos um breve histórico dos quadrinhos. Com os principais destaques ao longo dos anos, relacionados com os períodos históricos de cada época e o desenvolvimento artístico desde as tirinhas de jornal, passando pelas revistas em quadrinhos seriadas até os romances gráficos.

Analisaremos como é feita a construção de personagens de ficção, especificamente a heroína, a partir de estudos sobre a relação de identificação e projeção do público sobre o produto imaginário. Dentro de um visado equilíbrio entre a criação única e as referências amplamente conhecidas.

Para reforçar a relevância da história de nossa autoria, serão apresentadas como obras clássicas e personagens consagrados estão sendo reformuladas para se adequarem à visão social da mulher, dentro do contexto histórico atual.

Finalmente, abordaremos a criação da personagem e apresentaremos o resumo da história: Aya, Guerreira Alada, a partir das referências mitológicas, folclóricas e produções culturais de mercado. Visando oferecer ao público algo novo. Mesmo seguindo o formato e temas já conhecidos pelos consumidores de narrativas de aventura e ação.

2 MITOLOGIAS NA INDÚSTRIA CULTURAL

Muito do que vemos hoje nas produções culturais visando o consumo de massa encontra paralelo nos mitos antigos. Tanto nos conteúdos, quanto na assimilação e relação dos pessoas com as histórias. Gregos, nórdicos, egípcios e de tantas outras civilizações tinham suas lendas e, apesar de distantes no tempo e espaço, possuíam temas similares adaptados à geografia de cada região.

O ser humano começou a contar histórias, reais ou fictícias, a partir do momento que adquiriu a capacidade de pensar e raciocinar sobre si mesmo e o seu ambiente. Nas culturas de todo o mundo existem histórias de aventuras contadas há milhares de anos. Narrativas com temas de aventuras de viagens; batalhas contra monstros; encontros com divindades etc. serviam para ensinar lições e explicar os fenômenos naturais. Além disso, eram também metáforas da relação do ser humano consigo mesmo e com a natureza. A mitologia pode ser considerada a primeira forma de ciência do homem, uma vez que: era dado como verdade aquilo que era contado nos mitos.

A primeira função de uma mitologia é reconciliar nossa consciência que desperta com o *mysterium tremendum et fascinans* [tremendo e fascinante mistério] deste Universo como ele é; a segunda é apresentar uma imagem interpretativa total do mesmo, como o conhece a consciência contemporânea. A definição de Shakespeare sobre a função da arte, 'exibir um espelho à natureza', é igualmente uma definição de mitologia. É a revelação para a consciência dos poderes da sua própria fonte mantenedora.

A terceira função, entretanto, é a imposição de uma ordem moral: conformação do indivíduo às necessidades de seu grupo social, geográfica e historicamente condicionado [...]

A quarta função de uma mitologia, mais crítica e vital que as anteriores, é auxiliar o indivíduo a encontrar seu centro e desenvolver-se integralmente em consonância: d) consigo mesmo (o microcosmo); c) com sua cultura (o mesocosmo); b) com o Universo (o macrocosmo); e a) com aquele terrível e último mistério que está tanto fora, quanto dentro de si e de todas as coisas. (CAMPBELL, 2010, p. 20 e 22)

Ao destacar a quarta função como mais "crítica e vital que as anteriores", Campbell aponta a importância dos mitos para a formação pessoal do indivíduo. Através das histórias dos heróis em suas jornadas, podemos (re)conhecer nós mesmos e qual é o nosso lugar e função na sociedade em que vivemos.

A comparação que Campbell faz com a função da arte e da mitologia, de certo modo, por ser estendida para todas as funções. Do mito para a arte perdeu-se apenas a função religiosa. Pois no mito o sujeito crê que exista um espírito místico real. E, mesmo que muitos fãs colecionadores criem verdadeiros altares para filmes, quadrinhos, livros... "a relação estética destrói o fundamento da crença, porque o imaginário permanece conhecido como imaginário" (MORIN, 1969, p. 81).

Em seus estudos, Joseph Campbell (2007), identificou e descreveu padrões que apareciam nas construções dos mitos nas mais diferentes e distantes culturas de todo o mundo. Nesses estudos, percebeu um modelo comum em todas as narrativas, no qual o personagem principal era tratado como o *herói* de seu povo.

O herói [...] é uma personagem dotada de dons excepcionais. Frequentemente honrado pela sociedade de que faz parte, também costuma receber reconhecimento ou ser objeto de desdém. Ele e/ou o mundo em que se encontra sofrem com deficiência simbólica. Nos contos de fadas, essa deficiência pode ser tão insignificante como a falta de um certo anel de ouro, ao passo que, na visão apocalíptica, a vida física e espiritual de toda a terra pode ser representada em ruínas ou a ponto de se arruinar. (CAMPBELL, 2007, p. 41)

Nessas narrativas o herói iniciava um ciclo a partir de sua "saída do grupo familiar"; passando por uma série de aventuras em que se desenvolve física, mental e espiritualmente; até estar pronto para retornar à sua comunidade, onde usará o que aprendeu para melhorar a vida do seu grupo. A esse padrão encontrado nos mitos antigos Campbell deu o nome de "jornada do herói", que resume o percurso que as pessoas fazem em suas vidas, ou que os heróis fazem em suas aventuras.

Um herói vindo de um mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes (CAMPBELL, 2007, p. 36)

A dramaturgia clássica fundada por Aristóteles, no século IV a.c., ao tratar da Arte Poética, apresenta este modelo de narrativa, o qual foi utilizado pela indústria cultural para desenvolver produtos do mercado de entretenimento. A jornada do herói é equivalente à estrutura de três atos - apresentação, desenvolvimento e desfecho -, usada em narrativas clássicas do cinema, quadrinhos e outras mídias.

É fácil perceber que essa apropriação consegue gerar produtos de sucesso. O cinema *hollywoodiano* baseia-se nessa estrutura em seus *blockbusters*, tal qual os quadrinhos. Além disso, pode-se dizer que uma narrativa com início, meio e fim é o tipo mais comum, ou mesmo natural, para desenvolver qualquer história. Dennis O'Neil afirma que "a estrutura de três atos é a mais vastamente usada porque é a mais lógica. A maioria das histórias cai nessas três partes quer queiramos ou não" (O'NEIL, 2005, p. 36).

Ainda que voltadas para o grande público, tais histórias encontram em cada indivíduo um receptor que reconhece a si próprio. Os problemas, desejos, dúvidas etc. do ser humano podem ser ilustrados através de histórias que, apesar de usarem temas fantasiosos, explicam ou mesmo encontram soluções para muitos anseios pessoais. A emoção dos personagens é sentida por aquele que escuta, lê ou assiste sua aventura.

A relação do público com a história, segundo Christopher Vogler (2006), pode ser comparada a uma experiência religiosa, que leva as pessoas a se identificarem, pois encontram "os padrões universalmente satisfatórios que Campbell encontrou nos mitos" (VOGLER, 2006, p. 27). Campbell considera, ainda, o mito como uma abertura pela qual passariam as energias do cosmos para se manifestarem na cultura humana.

Segundo Vogler:

[...] os personagens que se repetem no mundo dos mitos [...] são as mesmas figuras que aparecem repetidamente em nossos sonhos e fantasias. Por isso é que a maioria dos mitos (e histórias construídas sobre o modelo mitológico) tem sinal de verdade psicológica [...] Isso explica o poder universal dessas histórias. As histórias construídas segundo o modelo da Jornada do Herói exercem um fascínio que pode ser sentido por qualquer um, porque brotam de uma fonte universal, no inconsciente que compartilhamos, e refletem conceitos universais (VOGLER, 2006, p. 33)

Não apenas o modelo utilizado de estrutura narrativa é aproveitado pelos artistas modernos. Os mitos e seus personagens também são fontes de matérias-primas para aqueles que procuram desenvolver uma história atraente. As lendas dos mitos antigos, com seus heróis, vilões, deuses e seres mágicos são, segundo Neil Philip (1997), uma das principais fontes da arte e da literatura do mundo, proporcionando histórias e imagens que artistas e escritores podem transformar e renovar, dando novos significados.

Os contos ganharam versões diferentes ou inspiraram novas histórias que fazem clara referência à base criativa da qual brotaram as ideias "originais". E, assim como as histórias, os personagens ganharam novas caracterizações. Adaptando-se aos meios, à época e à região em que foram "reeditados".

Bons exemplos de personagens inspirados nas mitologias são encontrados nas histórias em quadrinhos. Thor, deus nórdico do trovão e das tempestades já era conhecido milhares de anos antes de ser adaptado por Stan Lee. A Mulher-Maravilha, no entanto, não existia na mitologia grega, mas a base de sua criação está nas histórias das guerreiras amazonas. Assim como o nome "Diana", que se refere à deusa da caça para os romanos, também chamada, pelos gregos, de Ártemis. Uma mulher forte e selvagem que abdicou do relacionamento com o sexo oposto.

Podemos ver o uso dos mitos claramente nas histórias de *espada & feitiçaria* (*sword & sorceress*). O nome para esse gênero foi dado pelo escritor Fritz Leiber, no início

dos anos 1960, no entanto, pode-se dizer que esse estilo de narrativa sempre existiu. O termo engloba todo o tipo de história em que aparecem personagens com poderes mágicos, guerreiros que lutam com espadas, machados, lanças, etc., além de criaturas mitológicas, como sereias, ciclopes, dragões... E, geralmente, são histórias ambientadas em mundos imaginários em um período semelhante à idade média ou anterior. Como a Terra-Média criada por Tolkien, com traços das lendas nórdicas e celtas.

O gênero espada & feitiçaria recebe diferenciações e divisões de acordo com a ambientação e os tipos de personagens. Contudo, aqui, trataremos como sinônimos quaisquer histórias nas quais encontremos o fantástico - aquilo que não pertence à nossa realidade. Por isso, também podemos usar os termos de *fantasia medieval* ou, simplesmente, *fantasia*.

2.1 OS CONTOS DE FADAS

Os contos de fadas como conhecemos hoje são muito diferentes dos que eram contados de geração em geração, através da tradição oral pelos camponeses (analfabetos) da Europa até o século XVII. O francês Charles Perrault e os alemães Wilhelm e Jacob Grimm, foram os responsáveis pelo registro das primeiras versões escritas de Cinderela, Branca de Neve, Chapeuzinho Vermelho e muitas outras. A origem exata dos contos é impossível de ser determinada, uma vez que os temas são encontrados ao longo de milênios e eram comuns em várias regiões do mundo.

Pesquisadores modernos decifram contos, velhos de 4000 anos, gravados pelos babilônios, hititas, cananeus, e mesmo alguns afirmam haver encontrado vestígios de certos temas, ainda hoje preservados em estórias, que remontam a 25000 anos antes de Cristo. (SILVEIRA, 1992, p. 119)

Na França medieval as histórias eram contadas em reuniões noturnas dos camponeses ao redor de fogueiras, conhecidas como vigílias (*veillées*). Nas primeiras versões, pornografia e mortes terríveis eram comuns, mesmo assim eram contadas para pessoas de todas as idades. No entanto, nessa época não havia distinção entre infância e idade adulta. Essa separação só foi feita dentro da cultura burguesa quando a "infância aparece como instituição econômica e social e no âmbito pedagógico e cultural" (LAJOLO, 1985, apud MORAES e MARTINS, In: MARTINS, 2011, p. 104).

Segundo Franz (1995), "o desenvolvimento da corrente racional e seu corolário, a recusa do irracional, fizeram com que os contos populares fossem vistos apenas como absurdo das histórias de velhinhas, que só serviam para distrair as crianças". (FRANZ, p. 11)

Ao registrarem os contos em seus livros Perrault e os irmãos Grimm, retiraram alguns temas sombrios e sangrentos, mas suas histórias ainda seriam consideradas impróprias para as crianças de hoje em dia. Chapeuzinho Vermelho come a carne e bebe o sangue da Avó e se deita nua ao lado do Lobo, antes de ser devorada. Branca de Neve se vinga da Madrasta fazendo-a usar sapatos de ferro em brasa e dançar até morrer. As irmãs de Cinderela cortam os dedos e calcanhares para calçarem o sapatinho e acabam cegas, bicadas por pombos como punição por seus pecados.

Charles Perrault foi o primeiro a escrever histórias para o público infantil, publicadas em seu livro "Contos da Mamãe Gansa" (*Contes de ma Mère l'Oye*), no século XVII. As obras produzidas pelo escritor eram, inicialmente, destinadas aos nobres da corte de Luiz XIV. Perrault só começa a ter interesse em temas voltados para as crianças ao escrever *A Pele de Asno*, que trata do conflito de um pai que quer se casar com a própria filha.

Além de entreter, os contos serviam para impor regras de comportamento e difundir a moral da época. Mesmo sem a distinção entre infância e idade adulta, os pais

educavam os filhos através dos temas das histórias. Chapeuzinho Vermelho, por exemplo, acaba morta porque desobedece a mãe.

Nos contos de fadas as heroínas são pessoas comuns. Este fato contribui para a identificação do público que sente afinidade pelo personagem. Além dos temas que apresentam as relações encontradas, não raras vezes, na vida real, como o conflito entre pais e filhos.

Franz (1995) discorda da afirmação de alguns autores que dizem que os contos de fada geram maior identificação com o público em geral que as histórias dos mitos. A justificativa - errada segundo a autora - é que seria "o mito a história dos deuses e os contos de fadas dos seres humanos" (FRANZ, 1995, p. 17). Essa separação é feita devido aos heróis e heroínas em cada tipo de história. Nos mitos, os heróis, muitas vezes têm origem e poderes divinos e são considerados semi-deuses, criando a sugerida distância entre os leitores e os personagens com seus dons sobrenaturais e suas jornadas épicas. Já os contos de fada, são histórias de pessoas (quando são pessoas) comuns e os desafios que enfrentam são relacionados com problemas pessoais, mais próximos da nossa realidade. E, principalmente, das mulheres.

Franz explica que em certas narrativas folclóricas os personagens tem nomes de deuses e inspiração nas mitologias. Como a Bela Adormecida, conhecida como princesa Aurora, que, ainda durante o sono, fica grávida e dá a luz a dois filhos chamados Sol e Lua, fazendo referência ao mito grego de Leto, mãe dos gêmeos: Apolo, deus Sol, e Artêmis, deusa Lua. Ou em Chapeuzinho Vermelho, na versão dos irmãos Grimm, na qual após salvar a avó e a menina, retirando-as de dentro da barriga do lobo, o caçador coloca pedras para que ele afunde no rio. A referência dessa história também é encontrada nos mitos gregos, com Zeus salvando seus irmãos engolidos pelo próprio pai, o titã Cronos.

Tanto nos mitos quanto nos contos de fada ocorre o fantástico, mas tal "recurso mágico" não pode ser considerado como um fator que distancie o público de uma possível identificação com o herói, por não haver uma relação entre a vida real e a ficção. A relação que se apresenta entre esses "opostos" é estética.

Mesmo parecendo apenas uma forma de escapismo, a relação estética, demonstra uma grande utilidade social, sendo um consolador e espelho para as aspirações e frustrações na vida real, "seja orientando as pressões interiores em direção às vias de escape imaginárias, seja permitindo as semi-satisfações psíquicas" (MORIN, 1969, p. 85).

Não se trata de acreditar nos feitos heróicos e nos encantamentos que as histórias descrevem. Essas coisas não são verdades objetivas, mas, sim, são verdades subjetivas narradas na linguagem dos símbolos. Estórias e mitos não passarão pelo crivo das exigências racionais, evidentemente. Contudo isso não impede que atinjam outras faixas para além do consciente. Obscuramente o homem pressentirá que ali se espelham acontecimentos em desdobramento no seu próprio e mais profundo íntimo. (SILVEIRA, 1992, p. 120)

Mesmo em relação ao gênero, não podemos afirmar que exista maior identificação do público feminino ou masculino com os contos de fada ou os mitos, pois: "Os contos de fada falam à mente inconsciente e são vivenciados quando nos dizem algo importante, independente do sexo dos protagonistas ou do nosso" (BETTELHEIN, 1980, p. 324).

No entanto, os mitos carregam em si o ponto de vista masculino e temas viris, enquanto os contos de fada focam seus temas no universo feminino. A menstruação e a descoberta da sexualidade que aparecem, simbolicamente, em *Chapeuzinho Vermelho*, assim como as inúmeras histórias de amor, nas quais o *happy end* (MORIN, 1969) acontece com o casamento. De maneira que o público feminino se reconhece mais facilmente nos contos. "Todas as grandes mitologias e boa parte das narrativas míticas do mundo têm um ponto de vista masculino. Quando estava escrevendo *O herói de mil faces* e queria incluir heroínas, tive que recorrer aos contos de fadas." (CAMPBELL, 2008, p.167).

Por isso a importância em tratar dos contos de fada, quando procuramos criar histórias que queiram conquistar o interesse do público feminino. Acrescentando temas que elas se reconheçam e, com isso, criem uma afinidade com a personagem da história. Mas não podemos pensar em limitar o interesse das mulheres às histórias de amor. O chamado para a aventura chega a todas as pessoas e, assim como o homem, a mulher pode seguir em sua jornada.

2.2 OS ARQUÉTIPOS

Os *arquétipos* são imagens padrões da mente humana que compõem o que Carl G. Jung denominou "inconsciente coletivo". Diferente do inconsciente pessoal que é adquirido ao longo da vida de cada indivíduo, por meio das estampagens sócio-culturais, o inconsciente coletivo é uma base psíquica comum a todos os seres humanos, passada de geração a geração por herança desde tempos imemoriais.

Enquanto o inconsciente pessoal é constituído essencialmente de conteúdos que já foram conscientes e, no entanto, desapareceram da consciência por terem sido esquecidos ou reprimidos, os conteúdos do inconsciente coletivo nunca estiveram na consciência e portanto não foram adquiridos individualmente, mas devem sua existência apenas à hereditariedade [...] Ele consiste de formas preexistentes, arquétipos, que só secundariamente podem tomar-se conscientes, conferindo uma forma definida aos conteúdos da consciência. (JUNG, Carl G. 2000, p. 54-55)

Esse conceito,

[...] permite compreender porque em lugares e épocas distantes aparecem temas idênticos nos contos de fadas, nos mitos, nos dogmas e ritos das religiões, nas artes, filosofia, nas produções do inconsciente de modo geral - seja nos sonhos das pessoas normais, seja em delírios de loucos (SILVEIRA, 1992, p. 78).

Nise da Silveira compara a composição da psique humana como um vasto oceano (inconsciente) no qual emerge uma pequena ilha (consciente). Esse oceano é comum a todas as pessoas e é onde os autores "pescam" suas histórias e personagens.

Os mitos e seus heróis são as manifestações do inconsciente coletivo através da imagem dos arquétipos. Podemos afirmar que as criações culturais são manifestações artísticas da mesma classe e origem dos mitos. Com os padrões e temas, em ambos os casos, podendo ser encontrados no inconsciente de todas as pessoas.

Os contadores de história, roteiristas, escritores... que produzem narrativas de sucesso conseguem organizar as imagens arquetípicas no consciente e transportá-las para um meio "material" através de histórias. São os pescadores que conseguem pegar os peixes e sabem como prepará-los para alimentar o público.

Mesmo nas obras mais criativas encontramos imagens similares e conseguimos reconhecer tipos comuns de personagens, símbolos e relações. Quando essas repetições aparecem de forma previsível, sem que mantenha o equilíbrio entre o "universal e o original", perde-se a atenção do público que não vê motivo para esperar o final da história que ele consegue pré-supor. É necessário cuidado para evitar os clichês e estereótipos.

A percepção consciente desses padrões pode ter resultado adverso, pois é fácil criar clichês e estereótipos descuidados a partir dessa matriz. A utilização proposital e desastrada deste modelo pode gerar algo entediante e previsível. Porém, se os escritores absorverem suas idéias e recriarem-nas com novos *insights* e combinações surpreendentes, poderão inventar novas formas e esquemas originais a partir de elementos antigos e imutáveis. (VOGLER, 2006, p. 13)

Alguns arquétipos são mais comuns e, segundo Vogler (2006), são indispensáveis para construir uma história: O Herói, que vive a aventura; o Mentor, que o orienta; o Guardião do Limiar, que atrapalha a passagem; o Arauto, que chama à aventura; o Camaleão, que muda de forma ou opinião; o Pícaro, que traz alívio cômico e a Sombra que deve ser detida.

Assim que entramos no mundo dos contos de fadas e dos mitos, observamos que há tipos recorrentes de personagens e relações: heróis que partem em busca de alguma coisa, arautos que os chamam à aventura, homens e mulheres velhos e sábios que lhes dão certos dons mágicos, guardiões de entrada que parecem bloquear seu caminho, companheiros de viagem que se transformam, mudam de forma e os confundem, vilões nas sombras que tentam destruí-los, brincalhões que perturbam o *status quo* e trazem um alívio cômico. Ao descrever esses tipos comuns de personagem, símbolos e relações, o psicólogo suíço Carl G. Jung empregou o termo arquétipos para designar antigos padrões de personalidade que são uma herança compartilhada por toda a raça humana. (VOGLER, 2006, p 48)

São as "formas básicas" nas quais são inseridos variantes para serem refinados, dando ao personagem de caráter coletivo seu diferencial particular. "Esses [...] são os padrões mais fundamentais, a partir dos quais se configuram todos os outros, para se adaptarem às necessidades específicas de diferentes histórias e gêneros". (VOGLER, p. 51)

O *Puer Aeternus* (eterno menino) é um exemplo de como o arquétipo psicológico e o modelo básico para a criação de outros personagens. Na mitologia grega aparece na imagem do sempre-jovem deus do amor Cupido, apresentado na figura de uma criança com asas e arco e flecha; já nas histórias do século XX é manifestado no personagem Peter Pan, que vive na Terra do Nunca, desejando ser um menino para sempre.

Também podemos entender os arquétipos como sendo as variações da personalidade do herói, ou características psicológicas a serem incorporadas em sua personalidade, sendo boas ou más. "Como as cartas dos arcanos maiores do tarô, representam os diferentes aspectos de uma personalidade humana completa" (VOGLER, p. 49).

O número de arquétipos que podem ser usados em uma história é praticamente infinito. Incontável como as qualidades humanas. De acordo com o gênero de história que é contada e os temas propostos, os arquétipos tomam as mais variadas formas. No entanto, diferentes formatos podem representar uma mesma imagem, diferenciada pelas distâncias do tempo e espaço. Vogler fala que em cada época novos arquétipos podem ser formados. Como a prostituta de bom coração ou o sargento duro, porém justo.

Nos contos de fada encontramos princesas, lobos, fadas-madrinha, bruxas, sapos... Nos mitos antigos havia os navegantes, os semi-deuses, os faunos... Dentro da mitologia judaico-cristã encontramos o profeta, a virgem, o salvador, o anjo, o demônio... Na fantasia medieval aparecem o arqueiro, o ladino, o elfo, o anão, a feiticeira...

2.3 SOBRE AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Historicamente, os quadrinhos (HQ's) acompanham os acontecimentos marcantes do mundo. As publicações, os personagens e os temas abordados servem como um reflexo técnico e criativo da história mundial. Sua própria origem dentro do mercado cultural, nas publicações de domingo dos jornais, é uma consequência dos desenvolvimentos tecnológicos que ocorreram no século XIX. Livros e jornais continham cada vez mais ilustrações e as revistas ilustradas surgiram nessa época.

Como uma forma de arte híbrida de ilustração e literatura, os quadrinhos conseguiram formar uma linguagem própria com os recursos estéticos dos balões e onomatopeias. Criados para serem um produto de fácil consumo, através da combinação, aparentemente simplificada, de imagem e texto, acabaram sendo considerados, até os dias atuais, como sub-literatura ou sub-arte. Isso porque, qualquer pessoa, até o público infantil, podia entender as tirinhas. Diferente das grandes obras da literatura ou pintura, que exigem maior nível intelectual. Os textos e ilustrações, relativamente simples, completam as informações um do outro.

Yellow Kid (garoto amarelo) é considerado o primeiro personagem dos quadrinhos. Criado por Richard F. Outault, em 1894, para acrescentar lazer às leituras

dominicais do *New York World*. O garoto asiático foi responsável pelo nascimento da linguagem dos *comics*, iniciando o uso dos balões para expressar falas de personagens.

Na década de 1930, surgiram os *comics books* que deram às HQ's a forma que conhecemos hoje. Com publicações fora dos jornais, as revistas apresentavam histórias completas. Segundo Bibe-Luyten (1984), é nesse período que o formato dos quadrinhos se consolida. Com a mudança de consumo e de desejos de milhares de desempregados, devido à quebra da bolsa de Nova York em 1929. Alguns heróis criados nessa época e suas histórias, cresceram ao ponto de se compararem às mitologias antigas. No universo criado pela DC Comics, Batman, Super-homem entre outros campeões da justiça e das vendas, passaram a formar um panteão equivalente aos deuses do Olimpo grego ou da Asgard nórdica.

A aventura indica um desejo de evasão e a criação de mitos, de heróis positivos. Revela a necessidade de novos modelos nos quais se inspirar para a conduta humana. É a era de Tarzan (aventura na selva), Flash Gordon (aventura de ficção científica) e do Príncipe Valente (aventura no passado medieval). É como se os heróis envolvidos nas histórias compensassem as perturbações e inseguranças da triste realidade e todos resolvessem fugir para lugares desconhecidos. E foi então que se deu a consolidação dos quadrinhos. (BIBE-LUYTEN, 1984, p. 142)

Will Eisner foi um dos responsáveis por elevar o *status* dos quadrinhos. Produtor e estudioso, criou o termo de "arte sequencial" para nomear as produções artísticas que eram vistas apenas como produto de alto consumo e baixo nível intelectual. Eisner usava estilos e técnicas do cinema, como sombras, enquadramentos, além da imagem de atores e atrizes famosos para a construção de suas histórias e personagens. "Will Eisner marca o alto grau de sofisticação técnica conseguidos pelos desenhistas norte-americanos sem envolver-se com problemas de cunho ideológico, e esta tendência marca o fim do apogeu dos super-heróis". (BIBE-LUYTEN, 1984, p. 149).

Após publicações, como a *Sedução dos Inocentes* (1952) do psicólogo alemão Frederic Werthan, as histórias dos super-heróis foram acusadas de promoverem temas que

ofendiam os valores morais da sociedade, tais como: a delinquência juvenil; o homossexualismo da Mulher-Maravilha que era vista como lésbica; a pedofilia, na suposta relação amorosa entre Batman e Robin, entre outros.

A partir Eisner a evolução dos quadrinhos como obra de arte seguiu sua ascensão, com o acréscimo de trabalho artístico de inúmeros colaboradores. Tais como Charles Monroe Schulz no anos de 1950, com o "eterno derrotado" *Peanuts* (Charlie Brown, no Brasil). O extremo oposto do homem ideal, vitorioso e cheio de poderes encontrado no Super-homem, mas de sucesso equivalente. Usando apenas o pensamento crítico, Schulz apresentava textos e desenhos capazes de provocar riso e reflexão em qualquer pessoa.

Os movimentos feministas da década de 1960 marcaram seu momento nas HQ's através das heroínas que destacaram o uso da feminilidade e sensualidade. Segundo Bibe-Luyten, as heroínas desse período histórico usavam o erotismo como escudo e os movimentos feministas como arma.

A intergaláctica Barbarella do francês Jean-Claude Forest, a freudiana Valentina do italiano Guido Crepax e tantas outras heroínas europeias, são marcas do período em que as mulheres conquistaram maior liberdade e espaço dentro da sociedade e dos quadrinhos. "Cansadas de tanto aparecerem em segundo plano, as mulheres protagonistas [...] são o símbolo da vitória e vingança do sexo feminino sobre os homens". (BIBE-LUYTEN, p. 155). Foram também responsáveis pelos primeiros temas para adultos, seguindo com o amadurecimento do gênero de arte sequencial.

Do outro lado do Atlântico, nos Estados Unidos, quadrinhos *underground* ganharam destaque a partir de publicações e distribuição independentes. Com temas e personagens que fugiam dos padrões e regras impostas pelo código de conduta vigente na época. Enquanto os *mainstreams* seguiam normas editoriais, cuidando para não ferirem a

moral da sociedade, Robert Crumb e seus seguidores, publicavam e vendiam suas histórias por conta própria.

Os personagens de Crumb eram seres caricatos que usavam drogas, contestavam a sociedade, xingavam, transavam... Tudo que não poderia aparecer nas páginas do grande mercado. "O sucesso foi grande. Mas, de marginal que era, foi engolido pelo sistema. Surgiram revistas e personagens semelhantes aos de Crumb. Foram industrializados formando-se até uma editora *underground*". (BIBE-LUYTEN, p. 158).

Na década de 1970, as aventuras de espada & feitiçaria ganharam espaço nas HQ's. Com a adaptação das histórias de Conan, o bárbaro; Red Sonja, entre outros. O uso da fantasia medieval coincide com a ascensão do gênero no mesmo período. Impulsionada pela publicação do primeiro jogo de RPG (*role playing game*) *Chainmail* em 1966, que deu origem ao mais conhecido e jogado até hoje, o *Dungeons & Dragons* (D&D) em 1974, ambos criados por Gary Gygax. O jogo de interpretação de personagens é ambientado em um mundo imaginário habitado por elfos, anões e outros seres inspirados nas mitologias.

Assim como as histórias de fantasia heróica que em geral são classificadas como *infanto-juvenil*, podemos enquadrar o público consumidor de histórias em quadrinhos entre jovens da classe média de 12 a 25 anos, de maioria masculina. Mas essa seria apenas uma separação genérica, pois há consumidores de HQ's, em maior ou menor número, em todas as faixas etárias e níveis sociais.

As primeiras revistas em quadrinhos (por volta de 1934) geralmente continham uma coleção aleatória de obras curtas [...] o surgimento de *graphic novels* (novelas gráficas) completas colocou em foco, mais que qualquer outra coisa, os parâmetros da sua estrutura [...] Desde a primeira aparição dos quadrinhos na imprensa diária, na virada do século [XIX-XX], essa forma popular de leitura encontrou um público amplo e, em particular, passou a fazer parte da dieta literária inicial da maioria dos jovens (EISNER, 1999, p. 7)

O que vemos hoje são histórias diferenciadas, apenas, pela obrigação legal da censura. Determinando o que é ou não apropriado para certas idades. Podemos entender que, pela visão da indústria cultural, adultos e crianças não são diferentes. Assim como não eram na Idade Média, antes da divisão burguesa da sociedade. Sendo considerados de peso equivalente ao consumo das histórias. Assim, os temas e produtos infantis e adultos se misturam nas criações culturais.

[...] o fosso que separa o mundo infantil do mundo dos adultos tende a desaparecer: a grande imprensa para os adultos está impregnada de conteúdos infantis (principalmente a invasão das histórias em quadrinhos) e multiplicou o emprego da imagem (fotos e desenhos), isto é, de uma linguagem imediatamente inteligível e atraente para a criança: ao mesmo tempo, a imprensa infantil tornou-se um instrumento de aprendizagem para a cultura de massa (MORIN, p 41)

As *graphic novels* (romances gráficos) são histórias completas, publicadas em edições maiores que as tradicionais revistas de super-heróis. Com temas aprofundados e trabalho visual elaborado, as narrativas visuais alcançam o público intelectual mais exigente. *Um contrato com deus e outras histórias de cortiço* (1978) de Will Eisner, é considerado por muitos o precursor do gênero, no entanto, *Bloodstar* (1976) de Richard Corben já usava a denominação. Vários autores ganharam destaque por seus trabalhos com as narrativas gráficas. Alan Moore, Art Spiegelman e Neil Gaiman, para citar apenas alguns.

A novela [gráfica] tem mais informações sobre os personagens centrais, e o leitor pode testemunhar seu desenvolvimento pessoal. Eventos podem ocorrer por um longo tempo. Há mais informação sobre o "mundo" da narração, incluindo história e sociologia. Finalmente, uma novela deve culminar em grandes consequências seja para os personagens, seu ambiente, ou ambos. (O'NEIL, 2005, p 104).

Esse formato de história segue o que Eco (1989) define como o modelo de *saga*. No qual os acontecimentos estão ligados a cada episódio (capítulo) numa sequência cronológica. Na saga o tempo passa para o herói. A velhice e a morte podem chegar na

passagem do tempo natural dentro da história. Diferente das *séries*, com capítulos independentes, personagens que nunca envelhecem, parecendo estarem eternamente presos em certo momento da vida, sem serem consumidos pelo tempo.

Muitas produções do cinema utilizam os quadrinhos como roteiros pré-formatados, para a linguagem do audiovisual. São aproveitados desde os arcos de história, diálogos e enquadramento apresentados na arte sequencial. O filme *Watchman*, demonstra esse aproveitamento. O longa-metragem seguiu a sequência dos quadros da *graphic novel* como um *storyboard*. Cena a cena, plano a plano.

A associação entre o cinema e os quadrinhos, através de uma mesma história, encontra benefícios para ambos. Os fãs de longa data das HQ's procuram seus personagens favoritos nas telas, enquanto forma-se um novo público para os quadrinhos com aqueles que veem os heróis pela primeira vez no cinema.

3 PERSONAGENS DA FICÇÃO FANTÁSTICA

A relação da criação do personagem e da história gera a pergunta sobre quem dá base para quem. Podemos comparar com a velha questão: quem nasceu primeiro, o ovo ou a galinha? Para Comparato (2000), é necessário que, antes de tudo, saibamos o que vamos contar. Para o espanhol, a história é a base para o personagem que deve ser pensado adequando-se à narrativa. Um exemplo é o filme *Um corpo que cai* (1958), de Alfred Hitchcock. Caso o personagem principal não sofresse com a fobia a lugares altos, a história não faria sentido.

No entanto, Syd Field (2001), apresenta uma forma inversa em seu Manual de Roteiro. A partir de uma personagem, pensada desde o nascimento, a relação com os pais, formação acadêmica, etc. conseguimos criar uma história guiada pelas experiências pessoais de um ser humanizado. Para o autor é importante conhecer o passado da personagem. Mesmo que isso não apareça diretamente na trama, ajudará definir as atitudes sem que pareçam impostas pela mão do escritor, mas naturais como nossas decisões (sérias ou rotineiras) do dia a dia. Se a vida imita a arte e vice-versa, somos personagens de nossas próprias histórias e escrevemos nossos roteiros a partir do que somos.

Mas, como temos que pensar no final da nossa história, antes mesmo do início: Se o clímax aparece no momento em que o herói supera seu grande medo, devemos levar isso em conta durante a criação da personagem. Qual é o maior medo do herói? Enfim, não há uma maneira exata por onde começar. Podemos entender que a história e a personagem crescem juntas. E uma é tão rica e profunda quanto a outra permite.

Algumas regras do mercado cultural podem ajudar a desenvolver conteúdos que despertem o interesse de um grande número de pessoas, mas, como explica Gian Danton: "A

construção de personagem tem sido tema de teóricos teatrais, cinematográficos... sem que se chegue a uma conclusão decisiva" (DANTON, 2000, p. 16).

Ao buscar um produto criativo que vise se tornar interessante e popular, é necessário o equilíbrio entre os modelos universais, facilmente reconhecíveis pelos leitores e os argumentos originais, para despertar o interesse em conhecer algo novo. Assim como o sincretismo de temas, usado para atrair indivíduos que tenham gostos diferentes. Em um mesmo produto é oferecido o humor, o romance e a ação, por exemplo.

Os personagens são criados seguindo modelos arquetípicos que servem como padrões de fácil reconhecimento. Esse recurso possibilita um rápido entendimento e assimilação pela massa. O herói ou heroína pode ser tanto um guerreiro de armadura como um velho mago ou um ladrão carismático. Modelos de base, comuns e reconhecíveis pelo grande público. À medida que são inseridos dramas internos e externos, o personagem arquetipo básico ganha personalidade e profundidade, mas ainda mantém a identidade coletiva. Quando os sentimentos e dramas da personagem não são desenvolvidos este fica impessoal, raso. Caindo no que chamamos de estereótipo.

Enquanto o arquetipo é uma base psicológica universal a ser trabalhada, o estereótipo é o trabalho final sem acabamento, ou, o arquetipo mal trabalhado. Sem que haja um desenvolvimento interessante do personagem acabamos caindo no clichê que, por ser o uso de um referencial já desgastado, torna-se cansativo e previsível. Devemos, então, inserir sentimentos e dramas para tornar a ideia universal algo original. Afinal, basicamente, somos todos seres humanos, mas nossas histórias, sentimentos e experiências pessoais é que nos tornam indivíduos únicos. Assim também acontece com os personagens de ficção.

A personagem [...] tem que ser um arquetipo, a soma de determinadas aspirações coletivas, e, portanto, deve, necessariamente, imobilizar-se numa fixidez emblemática que a torne facilmente reconhecível [...]; mas, como é comercializada no âmbito de uma produção "romanesca" [de finais imprevisíveis] para um público que

consome "romances", deve submeter-se àquele desenvolvimento característico. (ECO, 2004, p. 251)

Na construção de uma personagem intelectualmente atraente, é preciso aprofundar o seu desenvolvimento psicológico. Suas atitudes não podem parecer mecânicas. Pré-programadas em um sistema que limita as respostas em sim ou não. É preciso criar dúvidas e mudanças inesperadas que afetem o desenvolvimento da história. Por isso, a construção do personagem interfere, diretamente, na construção da história. Traumas pessoais e engajamento político são exemplos de bases nas quais podemos apoiar o desenvolvimento do herói.

A construção de personagem é o ponto de partida do conflito, logo do enredo a ser desenvolvido e é deste elemento que parte o sentido interior da história que compreende aspectos individuais ou coletivos, psicológicos, sociais e/ou econômicos. Os autores que trabalham mais a caracterização das personagens e identificam com o romance designado psicológico, assim este tipo de romance valoriza mais os conflitos internos, fator que possibilita um desenvolvimento maior das características interiores das personagens. (CONCEIÇÃO, 2006, p. 23-24)

Danton destaca a importância dos traumas para o desenvolvimento psicológico necessário para a construção dos super-heróis dos quadrinhos. Os acontecimentos negativos aparecem constantemente como a perda de algo precioso. Seja uma única pessoa, a família inteira, toda a terra-natal, ou mesmo, um pequeno objeto. A relevância depende da importância que é dada em relação ao personagem e como ele se comporta diante do seu trauma. Pode ser que queira recuperar o que foi perdido, vingar-se ou evitar que ocorra com outras pessoas.

A história *Para um homem que tem tudo* [...] é um interessante estudo de personagem. Nela, descobrimos que o maior sonho do Super-Homem é que Krypton não tivesse sido destruído. O maior sonho de Batman é que seus pais não tivessem morrido. Portanto, se seus sonhos tivessem sido realizados, eles jamais seriam super-heróis. Super-homem sente-se um alienígena em nossa planeta. Bruce Wayne talvez se sinta culpado pela morte de seus pais. (DANTON, p. 19)

Para reforçar o reconhecimento do público com os personagens, alguns fatores são destacados para que seja facilitada a associação e o entendimento por parte do público. Isso visa exigir o mínimo de reflexão para que compreender a história tornando-a um produto de fácil consumo.

Em muitos casos podemos perceber facilmente quem são os vilões e quem são os mocinhos, por exemplo. Não só por suas atitudes, mas a aparência também é um recurso que ajuda a reforçar as características dos personagens. Tal como afirma Morin, "acentuam-se traços simpáticos e traços antipáticos, a fim de aumentar a participação afetiva do espectador, tanto no seu apego pelos heróis, como na sua repulsa pelos maus" (MORIN, 1969, p. 59).

Podemos encontrar no vilão tudo que provoque nossa repulsa. Visualmente pode ser "feio" ou, pelo menos, diferente (estranho, incomum) daquilo que é considerado "belo" e esteticamente agradável para a sociedade na qual está inserido. Já o herói, seria esculpido nos mais perfeitos padrões da estética de sua época e cultura. As roupas também ajudam a reforçar a imagem que desejamos passar. Como uma bandeira sendo vestida para expressar os valores e o país que o personagem defende.

Ao analisar a apresentação do personagem de histórias em quadrinhos, Steve Canyon, Eco (2004), demonstra que os códigos visuais ajudam o leitor a reconhecer o caráter dos personagens.

A simpatia despertada pelo rosto de Steve não se baseia, portanto, numa simples virtude evocativa do fato plástico, mas na qualidade de "signo" que o fato plástico assume, e pela qual nos reporta, com função hieroglífica, a uma série de tipos, de padrões, de ideias da virilidade que fazem parte de um código conhecido pelos leitores. A simples delimitação gráfica dos contornos "está para" alguma coisa mais, é elemento convencionado de uma linguagem [...] na divisão maniqueia entre bom e mau - pela qual se rege, inevitavelmente, uma tipologia da estória em quadrinhos - está claramente do lado da candura" (ECO, 2004, p.136-137)

Enquanto a imagem do mocinho da história cria a simpatia dos leitores, a vilã, Copper Calhoon, aparece como uma criatura sombria:

[...] envolta num vestido preto que a cobre até a nuca [...] podemos caracterizá-la como um sábio cruzamento de Rainha Madrasta da Branca de Neve, Veronica Lake de "Casei-me com uma feiticeira" e Hedy Lamarr. Protótipo da mulher fatal, nela as referências mais óbvias à matriarca industrial [...], são, num certo sentido, sublimados no mais vertiginoso e patente dos padrões eróticos de marca cinematográfica; [...] Copper Calhoon é inverossímil, porque deve ser entendida depressa e sem equívocos como símbolo do poderio, fascínio, prestígio, desonestidade, império. (ECO, 2004, p. 139-140)

No entanto, muitos autores procuram disfarçar os bons e os maus, ou mesmo tornar indissociável deixando o leitor escolher quem é mais digno de êxito no conflito entre duas (ou mais) partes opostas. Mas as histórias mais comuns deixam claro quem é quem, mesmo que, às vezes, os bons e os maus tomem atitudes fora do seu perfil. Isso não quer dizer que os atos são incoerentes, apenas ajudam a aprofundar a criação.

Um personagem que segue a mesma atitude e não age fora dos seus padrões acaba ficando "rasa". Um modelo estereotipado. Apesar de útil como personagens secundários, os estereótipos não são indicados aos protagonistas. Que são, principalmente, aqueles com quem o público tende a se identificar.

A relação estética de identificação que o público realiza com os personagens de ficção gera uma "dupla consciência" (MORIN, 1969). O universo imaginário e seus habitantes passam a ser reais na mente do leitor e espectador que torce, sofre e se alegra pelo herói, ao mesmo tempo que sabe que tudo aquilo é ficção.

Na década de 1930, consolida-se a representação positiva do herói em vista de criar um discurso modelo que levasse alívio ao leitor. Segundo Morin, a felicidade, não é apenas o objetivo que guia o personagem, mas também, o caminho que ele percorre. O aventureiro além do êxito final vive, e passa para o público, a felicidade de uma vida de ação intensa.

O herói simpático "pode ser admirado ou lastimado, mas deve ser sempre amado" (MORIN, p. 96) e ao final de sua aventura sempre acaba com o final feliz, depois de uma

série de provações. Mesmo que durante toda a jornada o herói sofra, aparentando ser incapaz de conquistar a redenção de si mesmo e/ou de seu mundo, o ato final conclui sua vitória.

Tal vitória é conquistada com o sacrifício final do herói, real ou simbólico. A morte do herói aparece como seu grande ato de bravura, pois: "A grande tradição precisa, não só de castigo dos maus, mas do sacrifício dos inocentes, dos puros, dos generosos" (MORIN, 1969, p. 97). A morte simbólica é a mais comum, mas não menos corajosa. O sacrifício acontece em nome de algo maior que o personagem. Pode ser abrir mão de algo de valor (um bem precioso, uma grande oportunidade...). Isso porque o personagem deve viver para aproveitar o momento final da narrativa que resume o eterno êxtase da vitória.

O *happy end*, tão sonhado por todos, acontece nas histórias em que as pessoas encontram o seu desejo realizado através dos personagens com os quais se identificam. Por isso o herói clássico é sempre vitorioso. A cada final feliz o público sente-se igualmente vencedor. Por isso, alegra-se com a história e consome essa vitória imaginária.

Manifestamente, só por meio do fato de que o outro se torne de tal modo o fim último de minha vontade como eu próprio o sou. Através, portanto, do fato de que quero imediatamente seu bem e de que não quero seu mal, tão diretamente como fosse meu. Isto, porém, pressupõe necessariamente que eu sofra com o seu mal-estar, sinta seu mal como se fora o meu e, por isso, queira seu bem como se fora o meu próprio. Isto exige porém que eu me identifique com ele, quer dizer, que aquela diferença total de mim e o outro, sobre a qual repousa justamente meu egoísmo, seja suprimida pelo menos num certo grau. Já que não posso entrar na pele do outro, então só através do conhecimento que tenho dele, isto é, da representação dele na minha cabeça, é que posso me identificar com ele, na medida em que minha ação anuncie aquela diferença como suprimida. (SCHOPENHAUER apud CAMPBELL, 2010, p. 75)

Nas histórias de fantasia há o acréscimo de trabalhar com o sobrenatural. Aquilo que é impossível na nossa realidade, mas temos liberdade para inserir em mundos que são limitados apenas pela imaginação. "O herói provido de poderes superiores aos do homem comum é uma constante na imaginação popular" (ECO, 2004, p. 246). Isso interfere na

construção dos personagens no sentido de podermos dar-lhes poderes especiais. O uso desse recurso criativo cria uma relação de fascínio do público com o personagem.

O herói transcende os desejos e a capacidade do cidadão indiferenciado pela sociedade. Em uma relação de reconhecimento que Morin definiu como *optima* (positiva), o sujeito, frustrado com a própria vida, encontra na ficção o modelo que deva ser imitado para a superação pessoal, ou para evadir com suas necessidades insatisfeitas e aspirações proibidas. "De Hércules a Sigfrid, de Roldão a Pantagruel e até a Peter Pan [...] o herói positivo deve encarnar, além do limite pensável, as exigências de poder que o cidadão comum nutre e não pode satisfazer." (ECO, 2004, p. 246-247)

Nos mitos, nos quadrinhos, na fantasia medieval... encontramos semi-deuses, super-heróis, aventureiros... com enorme força, capazes de usar magia, voar... Enfim, qualquer habilidade que fuja das possibilidades do nosso mundo. Tais poderes, muitas vezes tem relação com a personalidade do herói e/ou aquilo que representa.

Hércules é, em um só, todos os homens da Grécia. Sua força e habilidades representam todo aquele povo, que consegue dominar deuses do rio em forma de touro, arrancando-lhe o chifre que se transforma numa cornucópia, capaz de fornecer alimento eternamente (ao represar um afluente de rio os gregos conseguiram uma fonte de água para irrigar suas plantações sem depender da estação chuvosa). Peter Pan é a eterna criança que muitos gostariam de ser. A total liberdade em relação às responsabilidades é representada com a capacidade de voar, podendo, assim, ir aonde quiser.

A origem dos talentos especiais pode ser a mais variada possível. Seria longa a lista se desejarmos catalogar todas as fontes de poder dos personagens de ficção. Pode ser que o personagem já nasça poderoso; faça um pacto com um deus ou demônio; conquiste através de treino, estudo, meditação...; tenha algum artefato mágico ou tecnológico; ganhe os poderes depois de sofrer um acidente... entre tantas outras possibilidades.

Quando os poderes aparecem em um tempo e espaço nos quais não são compreendidos pelo herói, nem pela comunidade na qual está inserido, geralmente, causam dramas relacionados à aceitação do diferente. Como acontece nas histórias dos *X-men*, nas quais os mutantes são rejeitados pelo restante da sociedade, por causa das anormalidades.

Os poderes podem ser ilimitados, comparados aos de um deus entre insetos. Porém o exagero pode provocar dificuldades para o desenvolvimento dinâmico da história. Qual é a graça de um personagem que pode derrotar qualquer inimigo apenas pensando? Nesse caso, o mais interessante seria aprofundar nas questões psicológicas. O que deseja alguém que pode tudo? Talvez... Não desejar mais nada.

O Super-homem, em suas primeiras versões, não era tão super assim. Dava saltos, corria mais que um trem, aparava bala com a mão ou o peito e era vulnerável. Hoje, voa a uma velocidade mais rápida que a luz, já enfrentou bombas atômicas e é vítima apenas da emanção de criptonita, um metal de radiação de seu planeta [e magia]. A visão de raio-x e o ouvido ultra-sensível foram acrescentados depois que se notou que os leitores engoliam qualquer coisa. (MOYA, 1993, p. 130)

Não podemos, no entanto, dizer que um personagem com poderes demais não faz sucesso. O maior campeão das histórias em quadrinhos é prova que não há limites para a imaginação e poderes na construção de personagens fantásticos. Mas inserir fraquezas os torna mais plausíveis e interessantes.

3.1 PERSONAGENS SÍMBOLOS DA HISTÓRIA

Muitas das produções da cultura *pop* (cinema, quadrinhos, música...) são efêmeras, existindo apenas pelo período em que são a novidade a ser consumida. Enquanto

outras perduram ao longo dos anos, tornando-se símbolos da cultura de toda uma época da história de um país ou do mundo.

Super-homem e Mulher-Maravilha, são exemplos de produtos da cultura de massa que se tornaram clássicos. Criados, respectivamente, nas décadas de 1930 e 1940, são conhecidos e mantêm seu sucesso até os dias atuais. Deixaram de, apenas, "fazer referência a" para "serem referência de". Esses heróis fazem parte de uma mitologia criada no século XX, podendo ser comparada, em riqueza de conteúdo, diretamente com os mitos antigos. Mais que imagens de arquétipos dos heróis, tornaram-se personagens "típicas". Alguns nomes acabam se transformando em apelidos ou nomes típicos como Don Juan e Dom Quixote.

Pode ser reconhecida como típica uma personagem que, pela organicidade da narrativa que a produz, adquire uma fisionomia completa, não apenas exterior, mas intelectual e moral. [...] Uma personagem é válida quando, através dos seus gestos e do seu modo de proceder, se define a sua personalidade, o seu modo de reagir às coisas e de agir sobre elas, a sua concepção do mundo. (ECO, 2004, p. 219)

No entanto, não podemos falar se um personagem, em construção, é ou não típico. Isso depende da relação que desenvolverá com o público. Pois, segundo Eco, não há como antever se uma nova criação se tornará típica, pois essa relação é o produto do recebimento pelos leitores através da leitura da obra. Para sabermos se uma personagem é ou não típica, ela deve ser posta em ação como produto, saindo do estágio de poética, no qual permanece durante sua concepção.

A tipicidade não é um dado objetivo que a personagem deva adequar para tornar-se esteticamente (ou ideologicamente) válida, mas resulta da relação de fruição entre personagem e leitor, e um reconhecimento (ou uma projeção) que o leitor realiza diante da personagem. Visto por esse ângulo, o problema do típico liberta-se das contradições que haviam perturbado a estética idealista, e o conceito de tipicidade não se coloca como categoria estética que diz respeito à definição da personagem, como produto autônomo da arte, mas define uma certa relação com a personagem que se resolve em seu "emprego" ou desfrute. (ECO, 2004, p. 216-217)

Alguns elementos podem ser incluídos à personagem tornando-a válida e aumentando a possibilidade de se tornar típica. O desenvolvimento psicológico e inserção de temas atuais, são elementos que contribuem para a personagem ser aceita. Mas, só o público irá poder eleger a personagem em seu nível de aceitação e representação.

a personagem artística é significativa e típica quando o autor consegue revelar os múltiplos nexos que coligam os traços individuais dos seus heróis aos problemas gerais da época; quando a personagem vive, diante de nós, os problemas gerais do seu tempo, mesmo os mais abstratos, como problemas individualmente seus, que tenham para ela uma importância vital. (ECO, 2004, p. 220)

Não podemos pensar em uma personagem que pretende ser típica, como sendo apenas uma ideia criativa do autor. Deve ser, também, um reflexo de uma época e sociedade. Mesmo que idealizada em um mundo imaginário para o gênero de espada & feitiçaria, assim como os contos de fadas fazem analogias à vida humana através de temas fantasiosos. Não precisamos fazer uma história ambientada na Europa do nosso mundo no período entre 1937 a 1945 para termos uma história relacionada à segunda guerra mundial, como Jack Kirby e Joe Simon fizeram com o Capitão América nos quadrinhos. Relações indiretas com o tema podem aparecer em histórias de fantasia. Como na obra de Tolkien que transportou suas experiências na guerra para a trilogia *O Senhor dos Anéis*.

A diferença de abordagem, em cada um dos casos, é clara. Nos quadrinhos, a intenção dos autores era criar um símbolo que alimentasse a moral da população com a superioridade americana contra o inimigo nazista. Na trilogia, Tolkien utilizou a obra para representar as experiências próprias no fronte, além da visão sobre a guerra e o confronto entre os países Aliados e do Eixo, que colocava em jogo a liberdade do mundo.

Outros heróis dos quadrinhos participaram simbolicamente da luta contra os nazistas: Tarzan, Mandrake, Fantasma, Flash Gordon, Príncipe Valente e tantos outros,

tiveram seu papel na segunda guerra. O objetivo desses heróis era nutrir o imaginário do povo americano, reforçando os valores que defendiam. "Super-homem, Batman e Capitão Marvel não surgiram por acaso em 1938, 1939 e 1940, respectivamente. Desorientada e decepcionada, a classe média precisava de super-heróis" (CIRNE, 1974, p 19). Quando os soldados americanos entraram em luta armada contra os nazistas, os super-heróis dos quadrinhos já lutavam sua própria guerra simbólica e propaganda ideológica.

3.2 O MASCULINO E FEMININO NAS HISTÓRIAS

O modelo da jornada do herói, ou a estrutura da narrativa clássica, pode ser usado para a criação de qualquer história de aventura, independente do gênero do personagem. Homens e mulheres passam pelos mesmos estágios encontrados no ciclo do herói, mas cada um tem suas particularidades psicológicas e biológicas relacionadas ao sexo.

Vogler (2006), fala que a jornada para as mulheres compreende diferentes ritmos, pressões e necessidades que não são encontrados no desenvolvimento masculino. A mulher passa por situações que são desconhecidas pelo homem. A menstruação e o parto são os maiores exemplos e que devem ser levados em conta na construção de um personagem que deseja criar identificação com o público feminino.

Entre as passagens comuns do ciclo de heróis e heroínas, há, por exemplo, o que Campbell chama de "ventre da baleia". Nas histórias clássicas pode ser literalmente apresentado, como quando Jonas passa três dias na barriga da baleia, para depois sair renascido. Mas esse "ventre" pode ser qualquer local onde ocorra um período de amadurecimento. Mesmo que não seja um local propriamente fechado.

A ideia de que a passagem do limiar mágico é uma passagem para uma esfera de renascimento é simbolizada na imagem mundial do útero, ou ventre da baleia. O herói, em lugar de conquistar ou aplacar a força do limiar, é jogado no desconhecido, dando a impressão que morreu [...] a entrada num templo e o mergulho do herói pelas mandíbulas da baleia são aventuras idênticas; as duas denotam, em linguagem figurada, o ato de concentração e renovação da vida. (CAMPBELL, 2007, p. 91 e 93).

Em uma mulher, podemos pensar no "ventre da baleia" como sendo o próprio. O tempo de gestação é equivalente ao período de reflexão dentro do leviatã. O nascimento do filho é o renascimento da mãe, deixando de ser filha para "evoluir" na hierarquia familiar. Todo o sangue e dor envolvidos no parto, representam a morte seguida de uma nova vida. O homem, no entanto, não passa por essa experiência de forma tão íntima.

A consequência das diferenças de gênero, nas produções culturais, aparece nos temas que, segundo Morin, se distinguem por sentimentais (femininos) e viris (masculinos). Pensando nessa diferença entre os personagens, Vogler afirma que o gênero afeta o ritmo da narrativa diretamente. Por serem diferentes as situações nos quais cada um se reconhece.

A jornada dos homens pode ser, sob certos aspectos, mais linear, evoluindo de uma meta exterior para a seguinte, ao passo que a jornada das mulheres pode se desenvolver em espiral para o interior e o exterior. O espiral pode ser uma analogia mais exata para a jornada das mulheres do que a linha reta ou um simples círculo. Um outro modelo possível consistiria numa série de anéis concêntricos, com a mulher fazendo a jornada para dentro na direção do centro e em seguida se expandindo para o exterior outra vez. A necessidade masculina de sair e vencer obstáculos, realizar, conquistar e possuir pode ser substituída na jornada da mulher pelo empenho em preservar a família e a espécie, fazer um lar, dedicar-se às emoções, chegar a um acordo ou cultivar a beleza. (VOGLER, 2006, p. 19-20)

Podemos entender que os obstáculos da jornada do herói são mais diretos (em linha reta). A ação é o ponto principal para o homem resolver seus problemas. Nas aventuras, eles estão ocupados em realizar seus atos heróicos através das batalhas, derrubando muralhas, matando dragões, etc. Já a jornada da heroína, sofre com as alterações emocionais e, estas,

afetam suas decisões e seus motivos, tomando a imagem de uma espiral dialética que vai de dentro (emoção) para fora (ação).

Para criar produtos culturais que agradem o maior público possível, busca-se um denominador comum entre os gostos de todos os indivíduos inseridos em diferentes grupos sociais. Esse denominador comum deve agradar tanto homens, quanto mulheres, de qualquer idade, cor, credo ou classe social. Para atingir essa massa indistinta, as produções culturais oferecem, na mesma história, doses variadas de amor e ação, e também humor, erotismo...

Desse modo, simplifica-se a espiral e torna complexa a linha reta, para criar um equilíbrio entre os temas masculinos e femininos. O meio termo seria uma linha ondulada, com altos pontos de ação e profundos desenvolvimentos psicológicos.

Segundo Morin (1969), "a cultura de massa se dirige naturalmente para a promoção dos valores femininos" (p. 145). Para o autor a cultura de massa é "feminina-masculina", no sentido de que é possível encontrar em um mesmo produto midiático os conteúdos de interesse para ambos. Aos homens é oferecida a ação, lutas, explosões... e às mulheres o romance, a relação familiar, o casamento...

Em numerosas etnias chamadas "primitivas", os jovens são iniciados nas sociedades secretas dos homens, e as jovens nas sociedades das mulheres. Os jovens são instruídos em certas artes tradicionalmente masculinas, como falar no conselho, usar armas, caçar, etc.; ao peso que as jovens aprendem tecelagem, cerâmica, cultura e outras atividades femininas, assim como a maneira de se comportar como mulher adulta segundo as normas de seu quadro cultural, e também a magia amorosa. (FRANZ, 1995, p. 87)

Dentro dessa visão, apesar de Franz atribuir às etnias primitivas, podemos perceber que ainda hoje lidamos com esse tipo de separação social. Isso afeta na produção cultural no sentido de que homens e mulheres, devido às suas diferentes funções sociais, se associam e preferem temas que estejam mais ligados ao seu próprio universo.

Os valores femininos são os da "dona de casa", da "esposa" (amor, lar, conforto), diferenciados dos temas "viris" (agressão, aventura, homicídio). No entanto, mesmo com a separação de funções sociais relacionadas ao gênero, hoje em dia podemos perceber que todos esses temas despertam os interesses de ambos os sexos. A mulher acompanha os jogos de futebol, pratica lutas... Esse duplo interesse reafirma a validade dos roteiros que mesclam a busca pelo amor com a aventura para derrotar o *inimigo*.

No final, todos nós encontramos nas histórias algo em que nos reconhecemos ou desejamos. Os temas viris servem para projetarmos nossos desejos agressivos que não podem ser manifestados na vida real, sob a pena de cometer um crime. Enquanto com os temas sentimentais, podemos reconhecer acontecimentos da vida real. Esse sincretismo nas narrativas é tão comum que é considerado por Morin uma receita da indústria cultural.

Uma moça e um revólver. O erotismo, o amor, a felicidade de um lado. De outro lado, a agressão, o homicídio, a aventura. Esses dois temas emaranhados, uns, portadores dos valores femininos, outros, dos valores viris, são, contudo, valores diferentes. Os temas aventureiros e homicidas não podem realizar-se na vida; eles tendem a se distribuir projetivamente. Os temas amorosos interferem nas experiências vividas; eles tendem a se distribuir identificativamente. Os temas "femininos" consistem na polaridade positiva da cultura de massa, os temas "viris", a polaridade negativa. (MORIN, 1969, p. 117)

Apenas mudemos o termo de "revólver" para "espada", para que fique de acordo com o ambiente de fantasia, sem perder o sentido. Uma moça com uma espada, é a receita declarada de Hollywood para os filmes de sucesso com a mistura de temas projetivos e identificativos. Mas as moças dos filmes não abrem mão de seus espelhos, sua feminilidade.

O próprio nome dado por Leiber, carrega mais que apenas a definição do gênero fantástico. Com espada & feitiçaria, podemos também entender a união dos temas masculinos (espada) e femininos (feitiçaria). Inserir no simbolismo de feminino, não apenas a sexualidade e beleza, mas também a magia, está de acordo com os mitos que associavam às mulheres o dom de controlar poderes místicos, assim como um maior contato com a natureza espiritual.

3.3 AS PERSONAGENS FEMININAS

As mulheres guerreiras, fortes, independentes... não são originais das produções culturais do século XX. Ainda nos mitos antigos, mesmo com o já falado domínio masculino, grandes mulheres apareciam como equivalentes ou superiores aos homens em suas habilidades em combate, sua força e qualquer atributo "viril".

Os exemplos não são poucos: As guerreiras amazonas são as primeiras a serem lembradas dentro dessa visão do feminino guerreiro. Eram temidas guerreiras, consideradas tão fortes quanto homens, tão selvagens quanto feras, e mais perigosas que víboras, uma vez que eram racionais e astutas. Seus cultos eram destinados a Ares, deus da guerra e a deusa Ártemis, a virgem selvagem que representava a força feminina.

Ártemis tinha o arco e flecha como seu símbolo, sendo a deusa Lua relacionada à caça. Quando flagrada, por um homem, tomando banho no rio com suas ninfas, castigou o intruso transformando-o em cervo para ser morto por seus próprios cães de caça.

Na mitologia celta, mulheres ensinavam aos heróis a cavalaria, a sabedoria mística e o uso de armas. A mestra Scathach ensinou Cuchulainn como lutar. Os mitos dizem que as guerreiras celtas precisavam de um ano e um dia para treinar um herói.

Ao norte da Europa, nos mitos escandinavos, encontramos as valquírias. As filhas de Odin eram virgens armadas e belas que recolhiam os guerreiros mortos em batalha para levá-los a Valhalla, o salão dos deuses nórdicos. "Sob a influência crescente do cristianismo, o nome valquíria degenerou; na Inglaterra medieval, um juiz mandou queimar uma pobre acusada de ser uma valquíria, ou seja, uma bruxa". (BORGES, 2008, p. 213).

Brunhilde, a filha favorita de Odin, em sua origem na mitologia nórdica, é "a bela adormecida" a ser resgatada. Castigada por desobedecer o pai, é condenada a adormecer em

uma montanha cercada por um círculo de fogo. Até que o herói Ziegfried, que desconhece o sentimento de medo, atravessa as chamas e a liberta.

Richard Wagner, em sua ópera *O Anel dos Nibelungos* (1848 a 1874), apresenta essa versão inspirada nas *Eddas* (poemas nórdicos), que conta a saga de Ziegfried, colocando a mulher como dependente do homem para salvá-la. A mesma história foi recontada no filme *A Maldição do Anel* (2006). Na versão do século XXI, Brunhilde é uma princesa guerreira que só aceita como marido o homem que conseguir vencê-la. Nas duas versões o personagem masculino é o principal, mas a grande mudança é na personagem feminina. De "donzela indefesa" para "princesa guerreira".

Apesar da força dada às mulheres, por muito tempo foram relegadas aos papéis secundários. A esposa, mãe ou mesmo professora do personagem principal que desenvolvia toda a ação. Ou então, como as antagonistas da história sendo as bruxas e traidoras.

Elas não possuíam papéis independentes, eram sempre colocadas em função de um personagem masculino. Sendo boa ou má a relação entre o homem e a mulher. Morgana desejando usurpar o trono do meio-irmão; Lois Lane sendo salva pelo Super-Homem; Penélope esperando o retorno do marido e tantas outras imagens subjugadas da mulher como inferior e/ou dependente do homem...

Nos contos de fada de Perrault e dos Irmãos Grimm, nas quais recebia o papel principal, a mulher era a personagem frágil. A donzela indefesa que aguarda seu príncipe-herói para salvá-la do perigo (morte, prisão, lobo, madrasta...).

No cinema, quadrinhos e demais mídias, as personagens femininas nas histórias de aventura eram, em geral, os pares românticos dos heróis e, por consequência, vítimas dos vilões que queriam atingir seus rivais. Ou seja, não havia interesse ou importância direta nas mocinhas, elas eram apenas um meio para atingir o herói.

A falta da mulher é, para o homem em suas aventuras, o que Campbell (2007, p. 41) chama de "deficiência simbólica". Nos contos de fada essa deficiência é aquilo que a bola de ouro é para a princesa no conto *A Princesa e o Sapo*, um objeto de valor pessoal (microcosmo), sendo que a falta deste provoca um vazio que deve ser preenchido o quanto antes. Sendo equivalente, numa visão apocalíptica (macrocosmo), ao "elixir" com o poder de salvar o mundo da ruína.

A hegemonia tirada do inimigo, a liberdade ganha da malícia do monstro, a energia vital liberta das garras do tirano, são simbolizadas como uma mulher. Ela é a donzela presente às inúmeras mortes de dragões, a noiva raptada do pai ciumento, a virgem resgatada do amante não sagrado. É a "outra metade" do próprio herói - pois "cada um de nós é dois": se a estrutura do herói for de monarca do mundo, ela é o mundo; se ele é um guerreiro, ela é a fama. (CAMPBELL, 2007, p. 328)

As mulheres também "serviam" como oferendas, para saciar algum monstro terrível. Como Andrômeda, no mito grego recontado no filme *Fúria de Titãs* (2010), acorrentada nas pedras para servir de sacrifício ao monstro marinho, ou Ann Drow em *King Kong* (2005). No primeiro exemplo, a filha de Cassiopeia é salva por Perseu que, ao conseguir resgatar a princesa salva, também, toda a Grécia. Enquanto no segundo caso, a beleza da mulher é capaz de dominar a fera, conquistando o "noivo-animal". "O afeto e a devoção da heroína é que transformam a fera" (BETTELHEIN, 1980, p.324).

Hoje podemos dizer que as personagens femininas já marcaram seu território dentro dos papéis principais nas narrativas da cultura de massa. Mesmo que os homens ainda sejam os protagonistas mais comuns e conhecidos em fantasia (Conan, o bárbaro; Rei Arthur e seus cavaleiros; Superman...) é possível perceber, nas representações midiáticas, a mudança e o destaque da imagem do feminino.

Atualmente é exibida a série de TV, *Game of Thrones*, baseada na obra literária, *Crônicas de gelo e fogo* de George R. R. Martin. Entre as disputas pelo trono de ferro e

domínio do reino de *Westeros*, as personagens femininas são apresentadas como equivalentes aos homens. Muitas vezes dominando a relação.

A série conseguiu atingir não apenas os homens, a grande maioria do público normalmente associado à fantasia. Isso graças ao destaque que as mulheres receberam na trama. A história demonstra um modelo que está cada vez mais forte, com o uso de mulheres em destaque nas histórias de espada & feitiçaria.

Jirel of Joiry foi a primeira mulher guerreira a protagonizar as histórias de aventura. Criada por Catherine L. Moore, foi publicada em seis histórias entre 1934 e 1939, na revista *Weird Tales* que iniciou a popularização do gênero de espada & magia, publicando pela primeira vez as histórias de Conan, o Bárbaro (1932) e outros personagens que se tornaram famosos. Jirel abriu caminho para inúmeras outras mulheres que além do "espelho" passaram a usar a "espada".

Depois da ruiva que liderava guerreiros nas batalhas em diferentes mundos, apareceram muitas outras guerreiras, que se tornaram personagens que agradam e são conhecidas pelo grande público. Muitas das sucessoras fizeram maior sucesso que a "mãe de todas", e, assim como ela, também não perderam suas características femininas. As heroínas, hábeis em combate, garantem muitas de suas vitórias usando as emoções a seu favor.

A mulher ainda aparece como a feiticeira, sacerdotisa, bruxa etc. Arquétipos dotados de talento mágico e proximidade com as divindades, comumente associados a elas. Enquanto o homem é diretamente associado ao arquétipo do guerreiro. O herói salvador. O soldado de armadura que empunha, domina, possui a espada. Símbolo de poder (masculino). A mulher é a senhora do lar, da família, responsável pela vida, ao dar a luz e a mais bela e vaidosa criatura.

A origem da representação dos gêneros é encontrada nos mitos gregos. O símbolo do *masculino* é a lança (ou espada) e escudo de Ares, deus da guerra grego. Enquanto o *feminino* é o espelho de Afrodite, deusa grega do amor, beleza e sexualidade.

Essa simbolização ilustra a diferença das armas usadas por homens e mulheres. Eles com sua força e habilidade em combate e elas com sua beleza e sedução. Assim como as poções de amor são sempre usadas pelas mulheres, a batalha é o "território" dos homens.

3.4 MULHERES NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Mesmo que a personagem *Jirel of Joiry*, da escritora de contos de fantasia, Catherine L. Moore, tenha sido a primeira mulher a protagonizar o gênero de aventura, foi a Mulher-Maravilha, criada em 1941, pelo psicólogo William Moulton Marston para as histórias em quadrinhos, quem realmente popularizou o uso das mulheres como heroínas.

A princesa amazona, foi esculpida no barro por Hipólita, rainha da Ilha Paraíso, ganhou vida graças aos deuses que atenderam o pedido de sua mãe. Batizada de Diana, o nome romano de Ártemis, deusa selvagem da caça que se negou a ter qualquer relacionamento com um homem. Além da direta referência aos mitos gregos, vemos essa mesma origem no mito da criação do primeiro *homem*, dentro da mitologia judaico-cristã.

Criada para ser o equivalente feminino do *Superman*, o personagem mais poderoso e de maior sucesso das histórias em quadrinhos, a Mulher-Maravilha chegou a ser adotada como símbolo do movimento feminista que crescia na época. Ganhando força com o espaço conquistado pelas mulheres no mercado de trabalho e na sociedade, resultado do deslocamento dos homens para os campos de batalha da segunda guerra.

Em 1962, Barbarella, uma aventureira intergaláctica, criada por Jean-Claude Forest, causou polêmica e teve sua divulgação censurada na França. "Iniciou o domínio do sexo feminino nos quadrinhos, antevendo a liberação feminista" (Moya, 1993, p. 179).

Red Sonja é outra personagem feminina marcante nos quadrinhos. Criada por Roy Thomas, teve sua primeira aparição como coadjuvante de Conan, o Barbáro, em 1973. Inspirada na personagem Red Sonya (1934) de Robert E. Howard, o "pai" de Conan. A ruiva ganhou sua primeira história solo no ano de 1974, na revista *Savage Sword of Conan*. Nessa mesma publicação foi criado o visual que marcou a heroína da Era Hiboriana. O biquíni de metal que Red Sonja veste foi criado pelo ilustrador espanhol Esteban Maroto. A "armadura" mais que protegê-la, serve para atrair a atenção do público masculino, exibindo toda a sensualidade das curvas generosas.

Sonja era a única filha mulher de um mercenário aposentado que vivia em paz com a família. O pai ensinava aos filhos homens a lutar com a espada, e, apesar de ser proibida por ser mulher, a garota assistia aos treinos e praticava escondida. Por milagre ela sobrevive ao ataque do antigo grupo do ex-mercenário, que matam seus pais e os irmãos e a violentam, deixando-a para morrer na casa em chamas. A deusa Mitra acolhe Sonja, concedendo a ela sua proteção com a condição que só se entregasse ao homem que lhe vencesse em combate. A mulher aceita o pacto e se torna uma poderosa guerreira.

Podemos crer que, caso o personagem de Roy Thomas fosse um homem, mesmo tendo sofrido os mesmos traumas com a perda da família e em sequência fosse adotado por uma deusa mulher, a castidade não lhe seria imposta. Talvez Mitra fizesse dele um protetor das mulheres, mas o homem não precisaria fazer juramento como celibatário. Isso porque a virgindade é uma "virtude" relacionada às mulheres.

O apelo sexual para ganhar leitores é comumente usado nos quadrinhos, principalmente quando a personagem principal é uma mulher. Betty Boop (1931), estreou

como desenho animado e depois passou para os quadrinhos, sendo uma das primeiras a inserir o sexo nas histórias. Como na personagem Sheena (1937), de Will Eisner, que assinava como Willian Thomas. A Rainha das Selvas, "atraia jovens do sexo masculino graças às suas posições sugestivas, com doses de sexo, sadismo e incentivo ao onanismo" (Moya, p. 118).

A associação da mulher com a sexualidade humana (a nome da deusa grega/romana Afrodite/Vênus é a base etimológica de termos ligados ao sexo, como afrodisíaco e venérea), é o que podemos entender para que tenham sido as personagens femininas que inseriram os temas sexuais. Tais assuntos eram, e ainda são, tabus não só nas histórias em quadrinhos como em todas as mídias de massa.

Mike W. Barr e Brian Bolland criaram a saga em quadrinhos Camelot 3000 (1982-1985), que conta a história baseada no aguardado retorno do rei Arthur e seus cavaleiros. No ano 3000, a Terra está sob ataque alienígena, e é nesse momento apocalíptico que os cavaleiros da Távola Redonda e seu rei retornam para defender o planeta. Diferente de Arthur que acorda de seu sono milenar em Avalon, os cavaleiros Lancelot, Percival, Tristão, Galahad, Gawain e a Rainha Guinevere, acordam reencarnados em novos corpos. Guinevere é, também, Comandante Acton, uma mulher forte que, diferente da dama cristã da história original, acompanha o rei e seus cavaleiros nas batalhas.

Mas o personagem mais interessante da saga é Tristão que está reencarnado no corpo de Amber March, uma mulher que estava prestes a se casar. Essa condição garante a *Lady* Tristão grande destaque, sendo possível fazer um recorte na história mostrando seu drama pessoal, paralelo à trama principal. O cavaleiro é discriminado pelos companheiros, sendo considerado incapaz de lutar devido ao seu corpo feminino. Além de sofrer com a tentação de trair o rei em troca de voltar a ser homem e poder estar de novo com sua amada Isolda. Morgana, a vilã da saga, dá a Tristão a rápida experiência de voltar ao seu antigo corpo, forte o bastante para dobrar uma barra de ferro.

Ao final da saga Tristão não consegue voltar a ser homem, mas consegue a aceitar sua condição de mulher e ser feliz com Isolda, numa relação homoafetiva. E em nenhum momento o corpo feminino atrapalha o cavaleiro nas batalhas.

O tema da guerra, da diplomacia e da alta política surge com frequência quando os/as historiadores/as [...] põem em questão a utilidade do gênero para o seu trabalho [...] A legitimação da guerra - sacrificar vidas de jovens para proteger o Estado - tomou formas diversificadas, desde o apelo explícito à virilidade (necessidade de defender mulheres e crianças que de outro modo seriam vulneráveis), até a crença no dever que teriam os filhos de servir a seus dirigentes ou ao rei (seu pai), e ainda as associações entre masculinidade e o poderio nacional. (SCOTT, 1995, p. 92)

A trajetória de Tristão em Camelot 3000, apresenta a distinção entre homens e mulheres em relação à capacidade de combate, mostrando o preconceito sofrido por elas. Considerada uma tarefa própria para os homens, e que as mulheres são intrusas indesejadas. Pois, como fala Scott, a guerra é um tema viril.

3.5 AS MULHERES NOS (NOVOS) CONTOS DE FADA

Os contos de fadas vêm sendo recontados em versões que misturam os temas de espada & magia, tomando a forma de histórias de aventuras. No contexto atual vemos as histórias clássicas e infantis ganhando versões de aventura e ação. Como João e Maria que se tornam caçadores de bruxas, após matarem a bruxa da casa de doces. Alice volta ao País das Maravilhas para lutar contra o monstro controlado pela Rainha Vermelha. Rapunzel alia-se a um ladrão para realizar seu sonho...

A comparação com os primeiros filmes de princesas da Disney, mostra claramente a mudança da imagem feita das mulheres. Em "Branca de Neve e os Sete Anões" (1937),

Branca de Neve é apresentada como uma pessoa incapaz de se defender, sempre precisando da ajuda de um homem. O caçador que a deixa fugir, os anões que a acolhem e o príncipe que a salva. Os únicos talentos da personagem são em relação aos cuidados com a casa. O modelo aceito pela sociedade da época. Mas que já estava em mudança.

Essa imagem mantém a ideia das histórias originais de Perrault e dos Irmãos Grimm. Segundo Eurídice Figueiredo, ao criar personagens frágeis e vulneráveis, Perrault, cristalizou e perpetuou algumas representações da mulher no imaginário ocidental. No entanto, outros autores, "ao reescreverem o conto, não só aumentam um ponto, como desconstróem uma imagem de mulher frágil e indefesa e constroem imagens mais complexas e variadas" (FIGUEIREDO, 2007, p. 30).

Essa desconstrução e reconstrução vem sendo usada dentro da cultura de massa adaptando a personagem e sua história de acordo com a época. Ainda falando da Branca de Neve, em 2012 foram lançadas duas versões diferentes do clássico para o cinema. "Espelho, espelho meu", com Branca de Neve liderando um grupo de anões ladrões, depois de sair do palácio e abandonar seu comportamento típico de princesa. No filme do diretor Tarsem Singh vale destacar que é a princesa quem dá o beijo para salvar o príncipe.

Além do domínio e salvação do reino, a heroína e a vilã disputam o casamento com o príncipe. Com isso é mantido o tema feminino e comum aos contos de fada, com a soma da aventura e batalhas de espada. O produto dessa união é uma narrativa atraente a ambos. As mulheres têm o romance e os homens a aventura.

A roupa da heroína é escolhida após uma série de "experimentações", numa sequência comum em vários filmes onde o personagem veste diferentes modelos até encontrar o que melhor combine. A roupa escolhida chama a atenção por causa da "calça-saia", apesar de ter o corte separando as pernas, a vestimenta é larga de maneira que se confunde com uma saia. Como a história se passa num período equivalente à Idade Média, no qual as calças eram

exclusivas dos homens e as saias das mulheres, podemos entender a intenção de representar a união do masculino e feminino através do traje da personagem.

Em "Branca de Neve e o Caçador", o Caçador rasga a saia da princesa, pois a roupa atrapalha seu movimento. Em outras palavras: ela precisa se desfazer de seu traje e comportamento feminino para conseguir alcançar seu propósito de combater a Rainha. No clímax do filme, Branca veste uma armadura e lidera o exército que luta contra a Madrasta.

O filme *João e Maria: Caçadores de bruxas* (2013), apresenta o que poderia ser uma continuação da história original. No conto dos Irmãos Grimm a história termina com os irmãos matando a bruxa e voltando para a casa com os tesouros dela, colocando fim à miséria da família que levou os pais a abandonarem os filhos na floresta.

No filme, a verdadeira aventura dos irmãos começa logo após a morte da primeira bruxa, e como a prática leva à perfeição, iniciam a carreira de caçadores. Os personagens não apresentam maiores dramas pessoais além do abandono sem explicação (até o final do filme) pelos pais, o que os mantém numa camada rasa de construção psicológica. Outro ponto da adaptação é a inserção do par romântico. Mas não para a personagem feminina.

João chega a se apaixonar por uma bruxa branca que os auxilia, mas acaba morrendo, efetuando o sacrifício heróico. O romance é inserido apenas para manter a receita de unir o romântico e o aventureiro. Mas o primeiro ingrediente fica insosso no produto final. E, nesse caso, não é Maria, a garota, que se apaixonava, como poderia ser o esperado. Pelo contrário ela demonstra total indiferença a qualquer relacionamento.

Maria não é uma princesa e sim uma camponesa. Uma personagem inserida, dentro de um contexto histórico em que a necessidade de alimento, mais essencial e mais prático, era mais importante que o amor fantasioso com um príncipe. Essa visão ajuda a explicar a montagem do personagem "feminino durão". Maria é prática e direta, não

precisando de um homem para defendê-la. Quando chega a precisar de ajuda a figura masculina que a socorre é grotesca. Um ogro que serve às bruxas.

O masculino aqui é como a própria Maria. Prático. Sem fantasia de romance com o príncipe, o ogro obedece e defende a camponesa sem discutir ou sugerir qualquer algo mais entre eles, além da relação funcional. Ela manda e ele obedece. O ogro é mais um animal domesticado, que uma figura humana racional.

Outro conto de fadas adaptado para o longa-metragem é a história de Rapunzel. Em *Enrolados* (2010) a jovem sonha em chegar até a região de onde aparecem várias luzes, todos os anos, no dia do seu aniversário. Quando o personagem masculino aparece, ela pede para que a liberte da torre e a leve até o local das luzes. Mas na cena seguinte ela escapa sozinha, como poderia ter feito em qualquer outro momento, sem ajuda. A personagem também carrega sua própria "espada", na forma de uma frigideira, criando humor pela analogia entre os objetos. A arma de uso masculino e o utensílio doméstico associado ao feminino.

Ao ficar finalmente livre, ela fica dividida entre a obediência a sua "mãe", a bruxa que a aprisionou, e o desejo de liberdade. A sequência que apresenta o conflito interno é ilustrado como uma variação do comportamento entre a euforia e a culpa, gerando uma espiral de emoções. Essa instabilidade pode ser entendida como uma típica alteração de humor, causada pelo desequilíbrio hormonal que as mulheres têm de lidar todos os meses. Ou seja, a situação é apenas sugerida, mas podemos entender que Rapunzel fica de TPM durante a história.

As princesas clássicas dos contos de fadas com sua atitude (ou a falta dela), sua imagem de donzela indefesa que espera e depende do príncipe para que seja salva, são satirizadas nas narrativas contemporâneas. Como no longa-metragem de animação *Sherk Terceiro* (2007), quando Fiona, Branca de Neve e companhia são presas pelo Príncipe

Encantado. A princesa ogra dá o comando para buscarem uma maneira de fugir e as princesas tomam suas posições e se sentam (ou deitam, no caso da Bela Adormecida), esperando serem resgatadas por seus príncipes. A intenção da cena é causar humor com a absurda reação das mulheres, mantendo-se inertes em uma situação de perigo.

4 CRIAÇÃO DA PERSONAGEM: AYA, GUERREIRA ALADA

É um anjo? Uma super-heroína dos quadrinhos? Uma personagem de contos de fada? Uma deusa mitológica? Aya é (ou pretende ser) tudo isso, mas, em primeiro lugar, é uma personagem feminina. Construída a partir da combinação de temas encontrados, no folclore da Europa medieval, nos mitos religiosos e na cultura pop dos séculos XX e XXI.

Com as primeiras ideias usadas para o desenvolvimento de um produto original, a intenção era apresentar: uma personagem com cabelos ruivos que destacassem a feminilidade; asas para a associação direta ao fantasioso e com uma arma que fizesse conotação ao poder viril masculino, poderia ser uma espada ou uma maça. Mas, depois do primeiro impulso criativo, dando as bases para a criação da nova personagem, lembramos que Shayera Hol, a Mulher-Gavião, já existia.

A semelhança entre as personagens demonstra a existência de um arquétipo comum na sua concepção. Uma guerreira-alada. A partir desse modelo, encontrado no inconsciente coletivo, foram desenvolvidos detalhes em sua história e psicologia. Dando à nossa Guerreira Alada o *status* de criação original, diferenciando da personagem da Liga da Justiça ou qualquer outra personagem arquetipicamente semelhante.

A ambientação em *Kaltária*, o mundo imaginário no qual se passa a história, também confere um distanciamento da policial do planeta Thanagar. A variedade de raças, em *Kaltária*, é natural, mas uma criatura feminina com asas é vista com estranhamento. Diferente da terra-natal da Mulher-Gavião, onde todos os habitantes tem as mesmas características físicas da heroína que veio para a Terra. Ao final da elaboração de nossa criação, só algumas "coincidências" podiam ser ligadas à personagem de Gardner Fox e Joe Kubert.

Na história Aya, Guerreira Alada, a receita *uma moça com uma espada* é entendida literalmente. Colocamos a personagem principal como uma mulher forte que usa armas de combate, mas mantém a profundidade emocional associada às mulheres. Aya é uma personagem viril sem perder a feminilidade. A combinação dos temas masculinos (ação, aventura, luta...) com os temas femininos (maternidade, sentimentos, romance...) é utilizada buscando atrair leitores e leitoras.

4.1 A HISTÓRIA: JORNADA DE UMA HEROÍNA

Aya, Guerreira Alada segue o modelo de saga, ao apresentar uma história completa, com a evolução progressiva e em sequência cronológica direta. Por isso, e na busca atingir uma maior profundidade estética, encontramos no formato das *graphic novels* uma plataforma eficaz de apresentar nossa narrativa.

A combinação de imagem e texto foi escolhida para a narrativa por ser uma leitura mais dinâmica que o romance literário. Além de contribuir para a viabilidade da produção da obra, devido a menor demanda de recursos e pessoal para a sua realização em relação ao cinema ou qualquer audiovisual.

Como a jornada do herói descrita por Campbell é formatada no padrão de mercado cultural por Vogler, nossa personagem começa com sua formação pessoal no nível de microcosmo, passando por uma série de provações, para adquirir o conhecimento e as habilidades necessárias para a concretização do ato heróico dentro do macrocosmo. No qual encerra sua jornada.

Podemos resumir a história como: A jornada de uma mulher que sai de seu mundo familiar, seguindo para um ambiente desconhecido. Onde encontra perigos, mas também auxílio para se desenvolver física, mental e espiritualmente. O retorno precisa ser alcançado ao final do desenvolvimento pessoal e depois da superação de algo que ameaça a própria pessoa e todo o seu mundo. A morte da heroína ocorre de maneira real ou simbólica, de modo que também ocorre um renascimento para uma nova vida, mais evoluída que a anterior.

Esse resumo, no entanto, pode ser usado, em base, para qualquer história de aventura. O que torna nossa obra, e qualquer outra, um produto único, são os detalhes dos acontecimentos. A heroína sai de seu mundo comum, passa por várias provações, morre, renasce e finalmente alcança seu objetivo máximo. Isso é "o que acontece", mas as diferenças de uma história para outra está em "como acontece".

No início, Aya primeiramente é jogada no mundo de aventura, sem poder optar por não ir. Mas nos ciclos seguintes ela escolhe ir de imediato em determinado momento, enquanto em outro ela nega o chamado, antes de decidir aceitá-lo. Esses comportamentos aparecem nas variações das jornadas dos heróis. Aqui, nossa heroína age de todas as maneiras seguindo para a aventura de forma inesperada ou consciente.

A morte do herói, comum a todas as narrativas em suas infinitas variedades, também acontece em diferentes momentos. Sendo renovada de acordo com a evolução da personagem. A dialética da morte e renascimento apresenta maior emoção dramática aos leitores. Variando entre o clímax da tensão pela perda do herói e o alívio pelo ressurgimento do mesmo.

Pela falta da produção finalizada da *graphic novel* apresentamos um resumo da obra, capaz de passar as informações necessárias para a compreensão da história e dos personagens principais. A narrativa é planejada em quatro partes, nas quais, cada uma delas iniciam e fecham os ciclos da jornada de Aya.

4.1.1 Primeira parte: Desenvolvimento pessoal

A história começa com a menina de cabelos pretos brincando de boneca e dizendo que quer ser uma princesa quando crescer. A mãe logo aparece mandando-a lavar as roupas no lago. Ela passa, com a pesada trouxa de roupas e um balde, diante do pai e do irmão que dormem preguiçosamente. Na vila, dois homens comentam como ela está ficando bonita e já está quase em idade de se casar.

Esquecendo das tarefas, a menina aproveita para nadar nua no lago, sem perceber que, próximo dali, um lobo observa a cena. Quando finalmente começa o trabalho, um meteoro cai nas águas e um fragmento acerta suas costas. Ela desmaia coberta pelo sangue da ferida. Ao acordar, despertada pelas bicadas de um corvo, vê em seu reflexo no lago que se transformou em uma mulher adulta com asas e cabelos ruivos. Assustada, enrola-se em uma manta e volta para a vila.

Sem reconhecê-la, e imaginando que aquela criatura alada e com cabelos cor de sangue fosse um demônio, a própria mãe ataca a filha. Logo toda a vila se une para combater o monstro. Para fugir, instintivamente, ela abre as asas e levanta voo, deixando a vila e as pessoas para trás. Durante o voo ela consegue sentir-se tranquila, mesmo com todas as pessoas que conhece querendo matá-la. Por um momento esquece tudo, aproveitando a sensação de voar e imaginando estar distante o suficiente para nada conseguir alcançá-la.

Cansada, ela pousa próximo a um rio no meio da floresta. Ali encontra uma pequena cabana e acredita ser um bom abrigo, lembrando das histórias contadas por sua mãe, sobre meninas que se perdiam na floresta e eram acolhidas por animais ou duendes. Faminta, não resiste à comida deixada no caldeirão. Depois de saciada aproveita as águas próximas

para limpar o sangue. Quando os donos da cabana chegam - três homens e um ogro que carrega um grande saco - a encontram, banhando-se nua.

Os homens avançam contra ela, falando em cortar as asas da ninfa e vendê-la, depois de a violentarem. Querendo evitar que chegassem perto, ela estende os braços para afastá-los e acaba lançando uma rajada de luz que mata o ogro e o homem que vinham à frente dos outros dois. Os sobreviventes saem correndo, com medo do demônio.

Percebendo o movimento no saco, a mulher abre e descobre um casal de crianças. Sem dar tempo para explicações ou para serem devoradas pela bruxa, fogem sem rumo pela floresta. Ela pensa na comida do caldeirão, imaginando do que seria feita e acredita que comera carne humana. Com a faca do homem morto nas mãos, ela mesma corta suas asas, tentando se livrar daquela aparência e de toda a situação. Sangrando e perdida, caminha sem rumo pela floresta.

Quando começa a sentir fome encontra uma árvore cheia de frutas que seus pais sempre lhe proibiram de comer. Diziam que tinha gosto amargo e poderia matar uma criança. Ela já tinha visto seu irmão comer, mas ele sempre negava. Se aquilo poderia matar sua fome seria bom, mas se pudesse matá-la seria melhor. O gosto era doce e logo ela percebe que não iria morrer, mas começa a ter alucinações. Aparecem rostos nas árvores e elas conversam entre si, perguntando o que seria aquela criatura que não era gente, não era bicho e com certeza não era árvore. Enquanto algumas indicavam por onde ir ou não.

As alucinações continuam até chegar a um enorme templo. Pela manhã, os sacerdotes a encontram desmaiada nas escadas da entrada. Os sete moradores do lugar levam-na para dentro e cuidam das feridas. Ao acordar pergunta se não temem um demônio, os sete respondem que ela é um anjo e lhe dão o nome de Aya. "Alada" em uma língua antiga.

Aya ganha de presente da sacerdotisa mais velha o primeiro par de calçados de sua vida e passa a morar no templo recebendo aulas de cada um dos moradores. Aprende a ler

e escrever, lutar com espadas e caçar, meditação e cultivo de plantas, culinária e cuidados com a casa, etc. À medida que o tempo passa as asas voltam a crescer e ela começa a dominar seus poderes.

Ao ter sua primeira menstruação, teme sofrer outra transformação, relacionando aquele sangue com o meteoro que a atingiu. Biza, uma das sacerdotisas do templo, lhe explica sobre a natureza feminina, as transformações naturais que as mulheres passam e a gravidez. Em meio a longas conversas sobre sexualidade, as duas ficam muito próximas e se envolvem amorosamente.

Aya sai com Falco, o ex-soldado convertido, em uma caçada. Em meio à floresta acabam sendo atacados por um animal selvagem. O homem, ao tentar proteger Aya, é gravemente ferido e a mulher consegue matar a fera. Sem saber o que fazer, Aya pega Falco nos braços e teme pela morte. Nesse momento um novo poder se manifesta. Uma intensa luz branca, igual à das rajadas mortais, brilha nas mãos da mulher e cura todos os ferimentos.

Já com as asas totalmente crescidas, Aya começa a treinar seu voo. Indo cada vez mais alto e longe. Por brincadeira, passava o tempo imitando os pássaros, até as gaivotas que mergulhavam no mar e saíam com um peixe no bico. A mulher mergulha no oceano, com dificuldade nas primeiras vezes, até que consegue, apesar das asas, ir cada vez mais fundo e por mais tempo. Os sacerdotes brincam, e a chamam de sereia com asas que não sabe cantar.

4.1.2 Segunda parte: O mundo lá fora

Depois de tanto tempo longe, Aya sente saudade de casa e decide voltar. Imaginando que, dessa vez, conseguiria falar com as pessoas e ser aceita por sua família. Mas

ao chegar no lugar encontra tudo destruído, restando apenas construções queimadas. Com corpos pendurados em cruzes e cabeças em estacas.

Disfarçada de mendiga corcunda, vai até uma cidade próxima para descobrir o que aconteceu. Após ser ignorada por um nobre e agredida por um guarda, ela finalmente consegue a informação com uma jovem que, mesmo sem condições, divide o pão que carrega. Aya acaba revelando sua forma para evitar que prendessem a garota.

De volta ao templo, conta o que viu e que deseja se vingar. Falco oferece fazer uma armadura e armas. Aya pede para ser com o meteoro que a atingiu e, no lago, enfrenta um monstro que também se transformou por efeito da pedra. Depois de ser engolida, recupera o meteoro da barriga da criatura e sai levitando envolta à uma intensa luz branca.

Apesar dos sacerdotes tentarem fazê-la mudar de ideia, Aya insiste na vingança contra a horda do rei Dithan, o Tirano da Cabeça-fechada que destruiu sua antiga vila. O motivo do ataque seria uma precaução sobre o boato que as pessoas do lugar estariam se transformando em demônios e teria sido feito pela conhecida "horda dos cães". Aya sente-se culpada pela destruição da vila, entendendo que tais boatos começaram por causa dela.

Já com a armadura e as armas forjadas (proteção para os antebraços, canelas, seios, escudo espelhado, lança e espada), a guerreira sai a procura da horda. Em meio à empreitada, ataca outros soldados do rei e destrói vários obeliscos que representam o domínio do tirano em todas as cidades que ele governa. Rapidamente as notícias se espalham e muitos ficam inspirados a lutar contra a opressão sofrida. Imaginando que as intenções da heroína eram libertar o povo. Passam a atribuir à "Salvadora", os poderes que possuía e mais alguns, como invulnerabilidade, o sopro de fogo dos dragões, a força dos gigantes, reviver os mortos e tantos outros que inventavam ou melhoravam.

O rei Cabeça-fechada recebe as notícias que a guerreira alada está atacando suas cidades. No entanto, demonstra não se preocupar. Ele arranca o próprio braço que se

desmancha em pó, para provar que, assim como seu corpo, suas estátuas podem crescer novamente. Mas, apesar de não usar qualquer tipo de armadura, sua "coroa" é um elmo que cobre toda a cabeça. O tirano ordena a todos os criados se retirarem para que ele possa comer.

Os rebeldes pedem a Aya, para acompanhá-los nas batalhas. Ela diz não se importar com as lutas deles e que seu objetivo é apenas a vingança. Mas como as duas causas acabam coincidindo, em certo ponto, ela aceita ajudá-los. Juntos, o grupo de rebeldes e a guerreira, seguem caminho para enfrentar a horda.

Dois voluntários do exército rebelde perguntam se era verdade tudo que diziam sobre ela, Aya nega todos os excessos, inclusive a invulnerabilidade. Um deles insiste e pergunta se ela sangrava como qualquer homem. Ironizando a pergunta, ela responde que sim, todos os meses, como qualquer mulher.

Quando finalmente encontram os responsáveis pela destruição da vila, a guerreira não espera os companheiros e surpreende, sozinha, os cães. Com golpes de espada e rajadas de luz, Aya parece capaz de derrotar todos sem ajuda. Mas ao reconhecer um dos homens que encontrara na cabana em meio à floresta, ela deixa a batalha de lado. A guerreira agarra o sujeito e o ergue no ar, prometendo deixá-lo vivo se respondesse do que era a carne no caldeirão naquele dia. Ele responde que era carne de cervo e que apenas o ogro comia carne humana.

Aliviada e distraída, acaba sendo um alvo fácil para um arqueiro que a atinge nas costas, derrubando-a junto do homem que não resiste à queda. Enquanto Aya fica fraca demais para voar ou usar a espada.

O arqueiro preparava uma segunda flecha, mas, antes de disparar, sua cabeça é cortada por Arthir, o líder dos rebeldes. Os reforços de Aya chegam a tempo para terminar a batalha. Muitos cães já estavam mortos e o restante havia fugido, mas Animal, o líder da horda mantinha-se no combate.

Aya, ferida próximo do ponto em que o meteoro a atingira, ficara sem forças e apenas com o escudo espelhado nas mãos. Animal estava com seu machado pronto, diante da guerreira indefesa e longe demais para ser socorrida pelos companheiros. No entanto, depois de olhar fixamente para ela e de ser ofuscado pela luz do sol refletida no escudo, soltou o machado e declarando sua rendição.

Como prisioneiro, Animal conta a Aya que poderia tê-la matado, acabando com o animo dos rebeldes para continuarem a revolução e ainda escapado, pois nenhum cavalo seria capaz de alcançar seu lobo de montaria. Mas ele, gabando-se de já ter matado dragões, era incapaz de matar uma criatura tão bela.

4.1.3 Terceira parte: Vida nova

Os rebeldes comemoram a vitória sobre a horda. Aya, no entanto, não se anima, reclama de dores e mal-estar. Todos imaginam ser por causa da flechada que atingiu próxima do fragmento de meteoro. Apesar de ter o poder curar os outros, ela não consegue usá-lo nela mesma. Mas a ferida cicatrizará como em qualquer pessoa.

Arthir discute com Aya que quer voltar para o templo, agora que a horda foi destruída. Ela lembra que a luta contra o tirano nunca foi o seu motivo. O líder rebelde argumenta que os cães eram apenas “um braço” do rei e Aya manda cortarem o outro sozinhos. Arthir pergunta se ela não ficaria, não pela batalha, mas por ele e a beija.

Aya volta para o templo levando Animal, como prisioneiro. Na viagem, Arthir envia um soldado para acompanhá-los. Em uma noite, enquanto acampavam, Animal acorda a

mulher e alerta sobre alguns homens que os espreitam. O bárbaro havia se soltado, enquanto o homem que fazia guarda dormia.

Em meio à batalha, o lobo de montaria é ferido. Animal sente a perda como de um filho, mas Aya consegue salvá-lo. Os dois seguem caminho em direção ao templo, agora como aliados. Durante a viagem acabam chegando a uma vila sob ataque de soldados do rei. As mulheres ruivas de todas as idades estão sendo caçadas, para garantir que outras "bruxas" não desenvolvam seus poderes. A guerreira impede a morte das moças, libertando-as da fogueira e derrotando os soldados. Em agradecimento, uma menina ruiva lhe dá uma boneca de pano.

Aya e Animal voltam dispostos a lutar contra Dithan. Arthir, fica feliz com o retorno da guerreira, mas desconfiado das intenções do bárbaro. Não apenas em relação à revolução, mas, também, enciumado com a proximidade dos dois. Mas admite que o ex-general será de grande ajuda.

O mal-estar de Aya continua, mesmo depois da ferida cicatrizada. Ao se consultar com uma curandeira descobre estar grávida. Mesmo sem nunca ter ficado com um homem. E pergunta se isso pode acontecer com o envolvimento de duas mulheres. Como ela é um caso especial tudo seria possível.

A gestação evolui mais rápido que o normal. Em poucas semanas Aya aparenta estar prestes a dar a luz. O parto acontece em meio a um ataque surpresa dos soldados do rei. Arthir é quem acaba ajudando a nova mãe a dar a luz, enquanto Animal lidera os homens na batalha. A criança surpreende por sua aparência. Uma criatura cinza com o rosto deformado e braços longos e grossos. Mesmo assim a mulher cuida do bebê com todo o carinho.

Tal qual a gestação, o crescimento de Castus foi acelerado. Em semanas estava do tamanho de um elefante e extremamente forte, no entanto, com a mente de uma criança

pequena. A mãe se divide entre os assuntos da revolução e os cuidados com o filho. Animal e Arthir disputam a preferência dele, tentando conquistar a mãe.

Alguns soldados rebeldes, aproveitando as batalhas e, apoiados por Animal, se dizem no direito de fazer saques nas cidades para receber os espólios. Além de contestarem a liderança de uma mulher, pois mesmo tendo poderes, ela continuava com a mente própria para as coisas de casa e não para a guerra.

Por causa dos saques, Arthir e Aya expulsam Animal do grupo. Muitos soldados, desertores do rei e leais ao general, seguem seu comandante. Temendo enfraquecer ainda mais o exército, Aya cede e aceita que apenas Arthir lidere os homens.

Numa manhã, Castus mata um cavalo para comer, Aya o repreende e ele foge. A guerreira vai atrás do filho e o encontra aos urros esmurrando uma pedreira. Ao tentar se aproximar Aya é recebida com enormes pedras. Ela chora por entender que precisará sacrificar o próprio filho e o ataca. Mas logo percebe que a irritação é causada por uma dor (de dente). Ela o agarra e o cura. Ele agradece com a primeira palavra.

Todos ficam contentes com o desenvolvimento de Castus. Apesar da mente infantil a força do garoto o torna um importante aliado. Ele continua crescendo até tomar a forma de um enorme primata de rosto humano deformado.

4.1.4 Quarta parte: Confronto final

O Cabeça-fechada começa a se preocupar com a evolução das forças rebeldes. Ele se lembra do dia, há muitos anos, em que foi atingido na testa por um fragmento de meteoro e acordou como um gigante. Deixando de ser um raquítico e humilhado bastardo. Com a grande

rocha que caíra ao seu lado fez o elmo para proteger a ferida e com os poderes de mover a terra, ergueu sua fortaleza e dominou o reino.

Duas mulheres que se apresentam como Sagi e Lib chegam, por acaso, ao acampamento rebelde. A presença das novas integrantes anima os soldados, pois carregam poderosas armas mágicas. Sagi um arco de flechas de luz e Lib um par de manoplas capaz de criar campos de força.

Enquanto Arthir prepara os planos para invadir a fortaleza, Animal volta para o exército do rei. O general justifica sua traição como estratégia para conhecer as forças do inimigo e agora podia levar os homens até os rebeldes e derrotar a guerreira alada. Dithan ordena que Animal o leve até a guerreira imediatamente.

Ao ver o ex-aliado com o rei, Aya se enfurece e parte sozinha para atacá-los. Tentando, inutilmente, decepar os braços e perfurar o peito do tirano, que se regeneravam no mesmo instante.

Depois de algumas tentativas falhas, Dithan acerta a guerreira com as duas mãos, como quem mata um mosquito. Ela cai, ainda consciente, e antes que pudesse ser pisoteada, Castus a salva. Mas a terra, sob o poder do rei, o engole, deixando apenas a mão imóvel para fora. Todo o acampamento começa a tremer abrindo uma enorme fenda no chão. Sagi, Lib e Arthir, correm para resgatar Aya, pouco antes de serem enterrados com os demais rebeldes.

Depois do rei deixar o cemitério que criou, Lib expande o campo de força libertando os quatro. Sagi dá uma fruta para Aya comer que cura todos os ferimentos. Sem esperar, nem agradecer, ela segue atrás do tirano. Por perceber a inutilidade do primeiro ataque e, que por algum motivo, a única parte protegida era a cabeça, a guerreira foca seus golpes para quebrar o elmo que chega a rachar.

Aya ataca enlouquecida de raiva, mas Animal a laça com uma boleadeira derrubando-a. O rei arranca as asas antes de prendê-la, querendo decidir depois o que fazer.

De volta à fortaleza, durante o jantar, Dithan diz que agora pode confiar no general e abre exceção, permitindo que ele fique no salão, mas sem armas, pois retira o elmo para conseguir comer. O rosto descoberto revela uma ferida não cicatrizada meio da testa.

Animal vai até o calabouço buscar Aya por ordem do rei. Com muita dificuldade, ele a convence que fez o que era necessário para mantê-la viva. E agora tinha um plano. O rei falara sobre um banquete especial. Haveria muito vinho e o general espremera frutas alucinógenas nos barris de bebida para drogar o tirano. Como espólio, o bárbaro ficara com as armas dela, mas só o escudo seria permitido no salão, por não ser considerado uma ameaça.

Mantendo a encenação, Animal arrasta Aya até a sala do trono, onde Dithan e vários soldados os esperam. A mulher é amarrada e, sem forças para usar seus poderes, fica indefesa diante dos homens. Dithan, então, concede ao general a honra de ser o primeiro a estuprar a vadia. Mal disfarçando a culpa, Animal diz preferir não participar, o rei insiste contestando a lealdade dele. Para não perder a oportunidade de encontrar o inimigo vulnerável, o bárbaro rasga as roupas da mulher e começa estupro coletivo.

Após o último homem se satisfazer, Dithan ordena que a levem e a preparem para outro "banquete". No jantar do rei, para a surpresa do general, Aya é colocada amarrada nua sobre a mesa e o rei, sem cerimônia, a engole para absorver seus poderes. Animal, surpreso e apressado para salvar a mulher, não segue o próprio plano e arremessa o escudo mirando na testa do gigante, mas acerta apenas de raspão. O tirano, furioso, agarra o traidor e abre uma fenda profunda no chão para esmagá-lo.

Sem a guerreira e o traidor, Dithan comemora a vitória com muita bebida. Em suas alucinações aparecem as pessoas que debochavam dele quando era um ser raquítico, mas agora estavam lhe dando os parabéns por ter conquistado tudo o que poderia desejar. Embriagado, adormece sem o elmo.

Aya, ainda viva, rasga a barriga do Cabeça-fechada por dentro com uma rajada de luz. A intenção de Dithan de absorver os poderes da mulher acaba se invertendo. É ela quem absorve parte do poder de regeneração do gigante. Aya se liberta iluminada de energia que forma um par de asas de luz. Com uma sequência de golpes de luz, arranca os membros que caem e crescem no mesmo instante. A última rajada acerta o olho da testa, antes que Dithan alcançasse o elmo, matando e fazendo-o voltar à forma raquítica original.

A pedra da testa e o elmo são guardados no templo. Arthir torna-se rei e pede Aya em casamento, mesmo gostando dele, ela recusa. Depois do estupro que sofreu, iria demorar para aceitar ficar com um homem. Biza também não consegue fazer a guerreira mudar de ideia. Decidida a viajar para um reino sob ataque de demônios, onde havia mais aventura. Ao final da história duas meninas discutem para decidir quem poderá ser Aya na brincadeira. Para a outra resta ser a princesa.

4.2 O UNIVERSAL E O ORIGINAL

Na criação da personagem feminina usamos arquétipos reconhecíveis (a heroína boa, a guerreira que combate, a mãe que cuida...) e experiências particulares, para diferenciar do que já foi feito. Com isso mantemos a obra fora da originalidade entrópica e dos clichês desgastados. Seguindo as ideias de Eco, sobre a montagem equilibrada de personagem. Há pontos em comum com criações já conhecidas, mas também, ideias (que procuram ser) novas. O novo está, na verdade, no modo como os temas conhecidos são combinados para formar algo que possa ser considerado único.

Para a individualização de Aya, foram inseridos traumas que afetam seu comportamento e suas decisões ao longo da história. A transformação de menina para mulher alada, a destruição da vila na qual crescera, a preocupação em ter comido carne humana, o nascimento e a morte do filho e o estupro coletivo, são os principais acontecimentos que influenciam a vida da personagem.

Tal qual Batman na explicação de Danton, Aya passa por um trauma do qual se sente culpada. Ela deseja vingança para superar a culpa de ter causado, indiretamente, a destruição da vila na qual morava e a morte da família e amigos. No entanto, a vingança do homem-morcego se estende contra todos os criminosos, enquanto Aya quer, a princípio, apenas que paguem por seus crimes aqueles que realmente destruíram seu referencial de infância.

Quando recebe a boneca de uma menina em gratidão, entende que seu drama é comum a muitas outras pessoas e, por isso, precisa deixar de lutar apenas por uma causa pessoal. Assim, passa a proteger todos aqueles que sofrem as injustiças do rei Cabeça-fechada. Quando Aya começa a lutar por algo maior que ela, estando disposta a sacrificar sua própria vida, é que ela, realmente, ganha o *status* de heroína. Como a salvadora do povo

Outro trauma é apresentado com a preocupação do possível canibalismo. O remorso faz a guerreira deixar de lado os cuidados necessários durante uma batalha. O ritmo de ação, durante o ataque à horda dos cães, um dos ápices da jornada de heroína viril, cai para a profundidade psicológica. Com Aya querendo saber se comeu ou não carne humana.

Mesmo em meio à luta, na projeção dos temas masculinos, a personagem interrompe seu ataque para esclarecer um dilema interno. Como explica Vogler, a jornada do homem é mais linear, podendo ser resumida na ação, enquanto a jornada da mulher é uma espiral dialética entre o emocional e o prático. Enquanto o homem age, a mulher reflete, olha para (dentro de) si mesma antes de prosseguir.

Procuramos explorar todo o potencial de trabalhar com uma personagem feminina, não apenas no ritmo da narrativa. A relação com o sexo, a menstruação, a gravidez, o parto, a maternidade... Para isso, usamos a desconstrução da relação de alguns desses temas que aparecem em personagens masculinos.

Se na história de Conan, o herói nasce no campo de batalha, por que não a heroína dar a luz em meio ao combate? Ou, se há um homem "super" que não pode ser ferido e não sangra, qualquer mulher, em suas condições férteis normais, sangra, uma vez a cada mês.

Como todo arquétipo, o materno também possui uma variedade incalculável de aspectos [...] a própria mãe e a avó; a madrasta e a sogra; uma mulher qualquer com a qual nos relacionamos, bem como a ama-de-leite ou ama-seca, a antepassada e a mulher branca; no sentido da transferência mais elevada, a deusa, especialmente a mãe de Deus, a Virgem. (JUNG, p. 91-92)

A Virgem, segundo Campbell, "é virgem, pois seu cônjuge é o Desconhecido Invisível" (2007, p.291). Em nossa história damos forma a esse cônjuge desconhecido. O meteoro que atinge e transforma a garota também a fecunda. A gravidez, sem a relação sexual com um homem, segue o arquétipo da mãe-virgem, mas nas histórias mais conhecidas, o grande herói é sempre o filho da mulher casta.

Exemplos do arquétipo do filho da virgem, aparecem nos mitos religiosos, com Krishna, no hinduísmo ou Hórus, na mitologia egípcia, entre outros. E até a cultura pop com o herói/vilão Anakin Skywalker/Darth Vader. Porém, buscando alguma originalidade, nossa narrativa transfere o foco do personagem principal para a própria virgem, como a heroína-salvadora. Seja como mãe positiva e carinhosa que aceita a criança, apesar da deformidade e que cuida da dor de dente. Ou, na imagem negativa, a madrasta que repreende e ameaça, quando ela entende que precisa matar o próprio filho. Aya assume as diferentes imagens do arquétipo do feminino-maternal.

Na mitologia grega, a deusa Ártemis, ao ser flagrada tomando banho, mata o homem transformando-o em cervo para que os próprios cães despedacem-no. Em nossa história, Aya também é encontrada nua, enquanto se limpava no rio próximo a cabana na floresta. Ela mata os bandidos que a ameaçam, mas de maneira inesperada e apenas para se defender.

Outro arquétipo que marca a idealização da personagem é do andrógino. A bissexualidade de Aya aparece na sua representação estética, combinando signos femininos (espelho) e masculinos (espada e lança). "Entre os gregos, não apenas Hermafrodito (filho de Hermes e Afrodite), mas também Eros, o deus do amor [...], tinham, ao mesmo tempo, os dois sexos." (CAMPBELL, 2007, p. 146).

O mendigo maltrapilho aparece nas mitologias como forma dos deuses andarem despercebidos e testarem as atitudes dos mortais. Odin, disfarçado de andarilho, recompensa quem o ajuda e pune aqueles que o tratam mal. Ou, também, quando Odisseu finalmente chega a Ítaca, muda de forma (por intervenção da deusa Atena) para conseguir chegar até Penélope, sem ser atacado pelos pretendentes de sua esposa.

Aya é, em vários pontos, o oposto de Dithan. A heroína boa contra o vilão mau. E, numa relação de Davi e Golias, o gigante demonstra ser superior à guerreira tratando-a como um inseto, goleando-a no ar e arrancando as asas. Essas imagens conhecidas (e reconhecíveis) dão a base para a aceitação e assimilação fácil pelo público. Enquanto as especificidades de como são trabalhadas, geram as particularidades de uma obra original.

4.3 CONTEXTO HISTÓRICO

Para inserir a história Aya, Guerreira Alada no contexto histórico no qual foi criada, levamos em conta os acontecimentos contemporâneos ao desenvolvimento da narrativa. Desse modo entramos em acordo com as ideias de Eco (2004) ao falar da necessidade de criar nexos entre a individualidade do personagem com as questões políticas, sociais e econômicas de determinada época.

Aya é concebida no início da segunda década do século XXI. No Brasil e no mundo as manifestações populares ganharam destaque nas mídias de massa. Egito e outros países árabes, sob a política ditatorial, conseguiram derrubar seus governantes através dessas revoltas. No Brasil, país democrático, também passou por um período, em 2013, no qual manifestações contra a corrupção e por melhores condições de serviços públicos, chegaram a reunir mais de cem mil pessoas em várias cidades.

No entanto, a imagem e a ideologia das manifestações brasileiras foram prejudicadas pelo vandalismo e a falta de foco. Nas mídias, a luta política dividiu espaço com a depredação do patrimônio público e privado, falta de orientação e de conhecimento político de muitos manifestantes. Além da ação de pessoas que não participavam das manifestações, mas usaram a confusão gerada pelo movimento para saquearem lojas.

O grupo denominado *Anonymus* que organizou algumas manifestações, se apropriou da máscara do personagem revolucionário anarquista "V", da *graphic novel* "V de Vingança" (1982-1983) de Alan Moore e David Lloyd. O personagem, por sua vez, teve parte de sua construção inspirada em Guy Fawkes, um revolucionário real que, no século XVII, fez parte de uma conspiração para explodir o parlamento inglês. Tal associação entre

um personagem fictício dos quadrinhos e as ações políticas de pessoas reais, reforça e comprova a relação existente entre as narrativas gráficas e os acontecimentos da época.

Na história, enquanto Aya procura a horda que destruiu sua antiga vila, várias pessoas começam a (ter coragem para) se reunir, pela primeira vez, em um pequeno exército para combater o rei opressor. Com a guerreira alada lutando ao lado deles, acreditam ter a força necessária para derrubar o gigante. Aya torna-se um símbolo de esperança e liberdade. A cena na pintura de Delacroix, *Liberdade guiando o povo* de 1830 (vide ANEXO A, p. 91), é usada como referência estética e conceitual na história para ilustrar a guerreira a frente dos rebeldes em direção à batalha contra os soldados do rei.

O inimigo da heroína é o governante político que tem a "cabeça-fechada", sendo o representante de um sistema opressor. Mas, assim como toda a revolta das manifestações no Brasil não surtiu grande efeito, sendo vistas apenas como "muito barulho sem resultado", os ataques dos rebeldes, na história, são ignorados pelo tirano. O corpo do gigante é capaz de se regenerar, seus obeliscos podem ser reconstruídos e novos soldados podem ser recrutados. No entanto, Dithan teme quando há o risco de atingirem sua cabeça. Sua ideologia.

O idealismo deturpado das manifestações políticas e os saques de aproveitadores, aparece na obra como inspiração para criar um conflito interno no grupo dos rebeldes. Os mais extremos acreditam que os camponeses devem a eles um tributo, por estarem lutando pela liberdade. Por isso, afirmam ter o direito de saquear os lugares que defendem.

A escolha de uma personagem feminina que pode voar livre para ir aonde quiser, capaz de derrotar vários homens em combate e, apesar de toda o seu poder, acaba sendo estuprada, também encontra apoio com o contexto atual.

Outro movimento que ganhou destaque em nossa época, foi a Marcha das Vadias (*Slut Walk*). De origem canadense, as manifestações iniciadas em 2011, são consideradas a

"terceira onda" do feminismo. A primeira marcou o final do século XIX e a segunda, na década de 1960, deu espaço para a criação de grandes heroínas nos quadrinhos.

As mulheres do século XXI, buscam a liberdade de ser, ir e fazer o que quiserem, mesmo que isso vá contra os ideias de outras feministas que combatem o domínio masculino dentro da sociedade. O direito pelo próprio corpo, numa visão particular de cada mulher, é um dos principais temas de luta das "vadias".

Elas querem ter os relacionamentos da forma que acharem melhor, ter filhos quando e se quiserem e vestirem qualquer roupa, sem a preocupação com exposição do corpo e, por isso, tornarem-se vítimas (e culpadas) do abuso sexual.

A busca de liberdade das mulheres inspirou várias ações de Aya. Por opção, rejeita a proposta de casamento; mantém um relacionamento com outra mulher, mas só pelo tempo que acha interessante. Preferindo sair em busca de novas aventuras. E, em um clímax dramático, o estupro coletivo é apresentado como o maior violência contra a mulher.

No final da história, o escudo espelhado é permitido no jantar de Dithan por não ser considerado uma arma. Mas o símbolo do feminino chega a ameaçar o rei. Atingindo sua cabeça, num representativo de atacar a ideologia machista do homem dominante. O ataque sendo feito por Animal, sugere o apoio masculino à luta das mulheres.

4.4 AYA E OS CONTOS DE FADA

Na história da Guerreira Alada, são apresentadas referências de alguns contos de fada, explícitas ou disfarçadas, dentro da história. Tais associações às obras de Perrault e os Irmãos Grimm, aparecem, principalmente na primeira parte da história, quando a aventura da

personagem é a busca do desenvolvimento pessoal. Em alguns casos a presença icônica de personagens, tais como as duas crianças que Aya salva, apenas reforça a presença dos contos na criação da história e da personagem. Ao fazermos uma leitura explicativa podemos apontar cada uma das citações dos contos infantis transpostos para uma história de aventura.

Logo na primeira cena a menina que deseja ser princesa, faz alusão com as fantasias das crianças que projetam seu imaginário nas personagens clássicas dos contos de fada. Com as quais se identificam e usam de modelo a ser seguido no comportamento. "Hoje em dia, ao se falar, por exemplo, de Branca de Neve ou Cinderela, a meninada, com certeza, verá diante de si a imagem disneyana dos personagens" (BIBE-LUYTEN, p. 144). As adaptações de Walt Disney, apresentavam heroínas que ao final de sua jornada eram recompensadas com o casamento, o maior desejo. Mas ao final da nossa história, aparecem duas meninas que dentro da brincadeira querem ser a guerreira e não a princesa.

As associações, em alguns casos, são mais diretas às histórias em si. Se tivesse feito seus deveres (lavar roupa) como a mãe mandou e não a desobedecesse como fez Chapeuzinho Vermelho, ela não teria sido atingida pelo meteoro e sofrido a transformação.

Os cabelos que mudam para a cor ruiva sugerem o despertar da sexualidade, tal qual a capa vermelha ou a maçã. "Quando [Branca de Neve] come a parte vermelha (erótica) da maçã, termina sua inocência" (BETTELHEIN, p. 252).

O sangue da ferida nas costas, causada pelo fragmento do meteoro é, além do sangue menstrual, uma sugestão que a primeira experiência sexual da menina tenha acontecido (o rompimento do hímen). Pelo excesso de sangue sugere-se que acontecera de forma violenta. Um estupro. O interesse dos homens na vila e a presença do lobo que observa o menina no lago reforçam essa imagem.

Outro animal aparece nesse começo. O corvo desperta a garota com bicadas, igual aos príncipes clássicos salvando as princesas com um beijo. As imagens desses animais

reaparecem na história na forma dos pretendentes de Aya. Arthir, o pássaro nobre e Animal, o lobo selvagem.

O conflito entre a menina e, não só a mãe, mas todas as pessoas da vila, é um equivalente para Branca de Neve que é alvo da ira da madrasta. A ideia que a família e amigos tem ao ver a garota é a imagem que ela tem de si mesma. Envergonhada por sua mudança, imagina ser um monstro. E acaba se tornando sua própria salvadora ao sair voando, num símbolo de liberdade. A fuga de um lugar onde não é mais aceita.

Os homens da primeira casa que Aya encontra não são acolhedores como os sete anões, mas hostis como os três ursos para Cachinhos Dourados. Apesar de serem em quatro (três homens e um ogro), a figura do ogro serve como uma projeção do arquétipo em comum dos três homens. Seriam na verdade três ogros, ou três ursos, o arquétipo de monstro devorador que ameaça a heroína.

Os sete sacerdotes que representam características que a garota deve atingir para amadurecer, são a versão invertida dos sete anões que "simbolizam uma forma de existência imatura e pré-individual que Branca de Neve deve transcender" (BETTELHEIN, p. 249).

No início da história a menina não tem sapatos e recebe seu primeiro par de calçados como símbolo de seu desenvolvimento. Da infância primitiva e simples para a juventude em amadurecimento que pode caminhar com os próprios pés. Como Cinderela que deixa de ser uma empregada para se tornar princesa.

A adolescência, de fato, a idade da busca individual da iniciação, a passagem atormentada e de uma infância que ainda não acabou e uma maturidade que ainda não foi assumida, uma pré-sociabilidade (aprendizagem, estudos) e uma socialização (trabalho, direitos civis). (MORIN, p. 159)

Na segunda parte, quando Aya está indefesa diante de Animal prestes a matá-la, a heroína tem apenas o escudo espelhado nas mãos. O reflexo da luz do sol, como a beleza da

mulher, ofuscam a visão do homem e mesmo podendo eliminar sua adversária facilmente, ele decide se render, não à força de combate (viril) dela, mas à beleza (feminina). Aya conquista seu noivo-animal, tal como Bela conquista a Fera.

Ao final da saga, Aya é engolida pelo gigante, de maneira similar à Chapeuzinho Vermelho e o Lobo. No entanto, enquanto no conto de fadas a menina precisa ser salva por um homem, a guerreira é capaz de resolver seus problemas sozinha.

4.5 MONTAGEM ESTÉTICA

A aparência, os poderes e até o nome da personagem foram escolhidos pensando em associações com imagens e arquétipos que a compõem. Por não termos a *graphic novel* concluída, podemos encontrar em algumas obras de arte, referências de cenas usadas para a composição de Aya.

No início da narrativa a imagem de uma menina é a representação que temos da heroína. A forma jovem de Aya, representa a condição primária em que ela se encontra. Pura, inocente e sem identidade. Essa última definição, ou melhor, indefinição, é entendida através do fato de não ser dado nome a Aya em sua "primeira forma". Ela ganha nome apenas quando começa a formar sua personalidade.

O nome da personagem foi escolhido pretendendo ilustrar suas funções na história. A denominação *Aya, Guerreira Alada*, mesmo sem o suporte visual das ilustrações, faz com que o leitor consiga ante-ver algumas características da personagem que dá nome à história. "Guerreira" indica que a história possua algum tipo de ação viril, pela referência habilidades em combate. "Alada" faz referência mais direta e clara às asas, seu componente

visual diretamente relacionado à ficção de fantasia. O nome "Aya", associa a personagem ao feminino devido à palavra original "aia" ter o significado "*dama de companhia*".

As imagens de Aya, foram feitas pelo artista João Paulo de Melo. O trabalho do ilustrador seguiu nossas indicações para representar diferentes estágios da vida da personagem. A menina humilde de pés descalços (vide ANEXO B, p. 92), com a boneca, símbolo da infantilidade, e o balde, referente ao trabalho pesado. Como no período no qual os contos de fada foram registrados pelos irmãos Grimm e Perrault, as crianças também precisavam trabalhar. Sendo vistas, socialmente, apenas como adultos em miniatura.

A mulher cortando as próprias asas (vide ANEXO C, p. 93), é uma das cenas "de morte" de Aya, quando ela, por não aceitar sua condição, quer arrancar aquilo que a torna diferente. Como foi dito, não temos a produção finalizada do romance gráfico, por isso apresentamos alguns dos pontos marcantes na jornada da personagem.

O último estágio (vide ANEXO D, p. 94), a guerreira, foi idealizado a partir de referências estéticas e conceituais encontradas em personagens que inspiraram nossa criação, tais como: a deusa grega Atenas e as valquírias nórdicas.

As roupas da personagem, combinam o uso da saia, vestimenta feminina, sobre a calça, de uso exclusivo dos homens (até a década de 1920). A intenção dessa combinação é sobrepor o feminino ao masculino, mesmo que eles estejam, de fato, se complementando. De modo a estampar signos que indiquem a androginia. Aya é bissexual, por isso "possui" os dois sexos em sua composição.

As armas seguem na mesma intenção. Fazendo referência aos símbolos de masculino (lança e escudo de Ares) e feminino (espelho de Afrodite). O escudo espelhado é a leitura literal das palavras de Bibe-Luyten, ao falar que as heroínas da década de 1960, usavam o erotismo como escudo e o movimento feminista como arma. O espelho de Aya é a sua feminilidade, seu erotismo.

Ao ser atingida na batalha contra a horda dos cães, a guerreira fica sem a lança e a espada, restando apenas seu escudo. Fisicamente vulnerável, incapaz de combater, resta como "arma" a beleza feminina que faz o inimigo, não apenas se render, mas aliar-se à heroína.

O erotismo da personagem não é ultra-exposto, como costuma ser na imagem das mulheres nas HQ's de super-heróis. Aya é sensual sem ser vulgar com suas roupas. O corpo esbelto, pensado nos padrões de beleza mais comuns, é atraente mesmo sem as curvas exageradas que as heroínas dos quadrinhos costumam ter. Como nosso objetivo é atrair o público feminino, acreditamos que enquanto as roupas, exageradamente sensuais, atraem os homens, acabam afastando as mulheres. O erotismo e a exposição do corpo nu da personagem aparecem na história, mas de maneira justificada. Não para (apenas) incentivar fantasias eróticas.

A utilização das asas é a associação direta da personagem com o tema fantástico. Fora da nossa realidade. Mas também, estampa em Aya o arquétipo do anjo. Dentro da tradição mitológica judaico-cristã, misturam tanto a ideia de mensageiros de deus, de protetores dos seres humanos (anjos da guarda), mas também guerreiros celestiais que lutaram na batalha contra Lúcifer, o anjo caído. Luca Giordano, apresenta em sua pintura do Arcanjo Miguel (1663) atacando os demônios com sua lança (vide ANEXO E, p. 95). Essa imagem ilustra a cena na qual Aya ataca a horda dos cães, como um anjo atacando as criaturas malignas.

Outra imagem que pode ser associada na construção de Aya são as sereias descritas por Borges. A variedade de imagens associadas a esses seres mitológicos acabam, de certa forma, aparecendo na personagem. Uma criatura alada, com cabelos ruivos, capaz de mergulhar facilmente em águas profundas. Assim como as maneiras como a chamam. Ora é ninfa, ora é demônio, anjo, heroína...

Ao longo do tempo, as sereias mudam de forma [...]; para Ovídio, são aves de plumagem avermelhada e rosto de virgem; para Apolônio de Rodes, da metade do corpo para cima são mulheres e da metade para baixo são aves marinhas [...]; o dicionário clássico de Lemprière entende que são ninfas, o de Quicherat que são monstros, e o de Grimal que são demônios. (BORGES, p. 188)

Quanto aos poderes especiais, limitamos as infinitas possibilidades que poderiam ser exploradas. O momento da história em que os boatos sobre a "salvadora" se espalham, ironiza o excesso de dons mágicos atribuídos à personagem. A imaginação das pessoas cria novas habilidades para a heroína, sugerindo outros talentos também poderiam ser incluídos. No entanto, como aparece na primeira parte, os poderes de Aya se manifestam aos poucos, isso nos garante a liberdade seguirmos com a evolução mágica em uma possível continuação.

O voo, as rajadas luz mortais e o poder de cura são, a princípio, os únicos talentos sobrenaturais da Guerreira Alada. Quando ela é engolida pelo gigante absorve parte dos poderes de regeneração. Essa absorção de poder aparece na jornada do herói como uma transcendência alcançada através da morte simbólica.

O voo está associado com a liberdade, como em Peter Pan, o menino sem responsabilidades da vida adulta. Aya sai voando de um lugar onde não pertence e não é aceita. O poder de ataque e de cura de Aya produzem o mesmo tipo de luz branca. Nossa intenção é indicar que ambos são produzidos pelo mesmo tipo de energia, mas que pode ser utilizada de diferentes maneiras. Em uma visão negativa, os poderes podem ser usados para matar (Aya ataca a horda dos cães para se vingar), ou, em uma visão positiva, para lutar pela liberdade ou ser capaz de se defender (do ataque de estupradores).

A cura é representada sempre como algo positivo e altruísta, podendo ser usada, apenas, nas pessoas ao redor. Em contraste com o poder (egoísta) do rei, que só regenera ele mesmo. Esse dom está associado ao arquétipo maternal, quando cura a dor de dente do filho ou salvar Falco. Podemos ilustrar a cena como se fosse uma Pietá (1499) de Michelangelo (vide ANEXO F, p. 96). A mãe lamentando pelo filho moribundo nos braços.

A primeira e a última cena da história fazem contra-ponto uma com a outra. A intenção é mostrar os diferentes modelos a serem seguidos. No início, a menina quer ser princesa. A projeção comum encontrada em garotas que consomem os contos de fada clássicos. Enquanto no final, duas meninas discutem para saber quem poderá ser a Guerreira Alada na brincadeira. O desejo de ser princesa ficou para trás e o novo modelo de mulher forte e independente passa a ser a projeção mais interessante.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante o processo criativo, muitas vezes espontâneo, é difícil criar uma distância da obra, necessário à pesquisa. No entanto, analisar o processo de construção da personagem e da narrativa, através das referências da ficção e de estudos acadêmicos, traz ao autor um conhecimento mais profundo em relação ao seu produto. No início das pesquisas para esse trabalho, Aya ainda não estava totalmente idealizada. O estudo sobre os mitos, contos de fadas e dos quadrinhos ajudaram a completar as lacunas existentes no "DNA" da personagem.

Demonstramos que a identificação existente entre o público e as produções da indústria cultural, são similares à crença dos devotos aos mitos de suas religiões. As antigas crenças e suas mitologias tornaram-se matéria-prima para o desenvolvimento de narrativas e personagens que buscam agradar o grande público. Esse recurso demonstra ser efetivo, graças aos vários padrões arquetípicos encontrados nessas histórias.

Diferente das heroínas clássicas dos contos de fada e tantas histórias que colocam a mulher como dependente do homem, as histórias modernas destacam a força feminina. Nos quadrinhos, cinema e literatura encontramos personagens novas e antigas reformuladas, apresentando o perfil da mulher independente dos séculos XX e XXI.

Em nossa história: Aya, Guerreira Alada, a universalidade aparece na utilização de temas comuns, como o confronto entre bem e mal, com a luta para libertar a população do domínio de uma autoridade tirânica. Assim como a utilização da heroína positiva que triunfa ao final da jornada, após passar por inúmeras provações. Tais modelos já universalizados, visam o fácil reconhecimento e aceitação por parte dos leitores.

A narrativa segue o modelo da jornada do herói encontrado nos mitos antigos, dentro da estrutura de três atos dos roteiros comerciais. Os ciclos de início, meio e fim,

completam-se e reiniciam em cada uma das quatro partes da história. Em suas aventuras, Aya adquire as habilidades necessárias para a seu amadurecimento e evolução, desenvolvendo seus poderes e reunindo aliados. Seguindo para a conclusão na última parte, na qual acontece o confronto final entre a heroína e o vilão da história.

O homossexualismo e a violência sexual, considerados tabus a serem evitados, principalmente aplicados a personagens principais. Detalhes da vida feminina como a menstruação e a gravidez. Além da reconstrução de alguns arquétipos como a mãe-virgem do herói que se torna a mãe-heroína-virgem. Todos esses temas buscam acrescentar originalidade à história do gênero de espada & feitiçaria. Criando um produto diferente, em relação ao que já existe no mercado cultural das histórias em quadrinhos. Mas mantendo as qualidades de ação, aventura e romance já esperadas pelo público consumidor de fantasia.

Aya, Guerreira Alada é idealizada para a linguagem de arte sequencial e a partir de uma série de combinações de arquétipos, referências de mitos e contos de fadas. Com aplicações aos temas atuais, para conseguir construir uma personagem capaz de fazer alusão aos acontecimentos contemporâneos, mesmo ambientada em um universo imaginário.

Com uma personagem representando a força da mulher, ao mesmo tempo que mantém os atributos normalmente associados ao seu gênero, como o destaque para o emocional e as relações maternas. Além de levantar questões sobre a sexualidade e a participação política das pessoas. Procuramos a aceitação e identificação com o público feminino, mas ainda causando interesse nos homens. No entanto, nossa intenção só poderá ser comprovada, efetiva, mediante o julgo de leitores em grande escala.

6 REFERÊNCIAS

- BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. 7. ed., Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980. tradução Arlene Caetano
- BIBE-LUYTEN, Sonia. **O que é história em quadrinhos?** São Paulo: Brasiliense, 1984. Coleção Primeiros Passos. vol. 27, p. 131-181.
- BORGES, José Luis. **O livro dos seres imaginários**. São Paulo: Schwarcz, 2008.
- BULFINCH, Thomas. **O livro de ouro da mitologia: Histórias de deuses e heróis**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. 10. ed. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2007. tradução: Adail Ubirajara Sobral
- _____. **Mito e Transformação**. São Paulo: Ágora, 2008
- _____. **As Máscaras de Deus: Mitologia Criativa** São Paulo: Palas Athenas, 2010. tradução Carmen Fischer
- CAMPBELL, Joseph, MOYERS, Bill. **O Poder do Mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990. org. Betty Sue Flowers. tradução: Carlos Felipe Moisés.
- CIRNE, Moacy. **BUM! A explosão criativa dos quadrinhos**. 2 ed. Petrópolis: Vozes, 1974
- COELHO, Teixeira. **O que é Indústria Cultural?** 16. ed., São Paulo, Brasiliense, 1996. Coleção Primeiros Passos, vol 08
- COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. 5 ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.
- CONCEIÇÃO, Paula G. T. **As características de construção de narrativa que tornaram a microssérie Hoje é dia de Maria (1ª jornada) um produto inovador da TV brasileira**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social) - Faculdade de Comunicação. Centro Universitário de Belo Horizonte, Belo Horizonte. 2006.

DANTON, Gian **Como escrever HQ**. Virtualbooks, 2000. Disponível em:

<<http://quadrinhopole.files.wordpress.com/>> Acesso: 28/12/2013.

ECO, Umberto. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

tradução Beatriz Borges

_____. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2004. tradução: Geraldo

Gerson de Souza.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999. tradução:

Luís Carlos Borges.

FIGUEIREDO, Eurídice. **Deu a louca na Chapeuzinho**. Letras: revista do Programa de Pós-Graduação em Letras da UFSM, Santa Maria: Ed. PPGL, n. 34, p. 27-38, jan./jun. 2007.

FRANZ, Marie-Louise von. **O feminino nos contos de fadas**. Petrópolis: Vozes, 1995

FIELD, Syd. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. 14 ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001. tradução: Álvaro Ramos

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. 2 ed. Petrópolis, Vozes. 2000.

tradução: Maria Luíza Appy, Dora Mariana R. Ferreira da Silva

MARTINS, Maria Angélica R. S.; MORAES, Eliana Ap. G. **Repercussão dos mitos nos**

contos de fada: O papel do contexto em A Gata Borrallheria. In: O mito e suas

repercussões no cinema e na literatura. 1 ed. Bauru. Canal6, 2011. org. Maria Angélica R. S.

Martins

MORIN, Edgar. **Cultura de Massa no século XX: O espírito do tempo**. Rio de Janeiro:

Forense, 1969. tradução: Maura Ribeiro Sardinha

MOYA, Álvaro. **A História das Histórias em Quadrinhos**. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1993

O'NEIL, Dennis. **Guia oficial DC Comics Roteiros**. São Paulo: Opera Graphica Editora,

2005. tradução: Dario Chaves

PHILIP, Neil. **O livro ilustrado dos mitos, contos e lendas do mundo**. São Paulo: Marco Zero, 1997. tradução: Felipe Lindoso

SCOTT, Joan Wallach. **Gênero: uma categoria útil de análise histórica**. In: Educação & Realidade. Porto Alegre, vol. 20, nº 2, jul./dez. 1995, p. 71-99. tradução: Tomaz da Silva

SILVEIRA, Nise da. **Jung: Vida e Obra**. 7 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1981.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

tradução: Ana Maria Machado

Filmes:

A MALDIÇÃO do anel. Direção: Uli Edel. São Paulo: Sony Pictures, 2005. 1 DVD. (184 min), color.

ALICE no País das Maravilhas. Direção: Tim Burton. São Paulo: Disney, 2010. 1 DVD (109 min), color.

BRANCA de Neve e o Caçador Direção: Rupert Sanders. Universal Pictures, 2012. 1 DVD. (126 min) , color.

BRANCA de Neve e os sete anões. Direção David Hand. São Paulo: Disney, 2009. 1 DVD (83 min), color.

ENROLADOS. Direção: Byron Howard e Nathan Greno. São Paulo: Disney, 2011. 1 DVD (100 min), color.

ESPELHO, espelho meu. Direção: Tarsem Singh. São Paulo: Imagem Films, 2012. 1 DVD (106 min), color.

FÚRIA de Titãs. Direção: Louis Leterrier. Barueri: Warner Bros Pictures, 2010. 1 DVD. (106 min), color.

JOÃO E MARIA: Caçadores de Bruxa. Direção: Tommy Wirkola. Rio de Janeiro: Paramount Pictures, 2013. 1 DVD. (88 min), color.

KING Kong. Direção: Peter Jackson. Barueri: Universal Pictures, 2005. 1 DVD (187 min), color.

SHREK Terceiro Direção: Chris Miller e Raman Hui. Rio de Janeiro: Paramount Pictures, 2007. (93 min), color.

7 ANEXOS**ANEXO A**

Figura - Liberdade guiando o povo (Delacroix, 1830)

ANEXO B



Figura - Aya-menina (João Paulo de Melo, 2013)

ANEXO C



Figura - Aya cortando as próprias asas (João Paulo de Melo, 2013)

ANEXO D



Figura - Aya, Guerreira Alada (João Paulo de Melo, 2013)

ANEXO E



Figura - Arcanjo Miguel (Luca Giordano, 1663)

ANEXO F

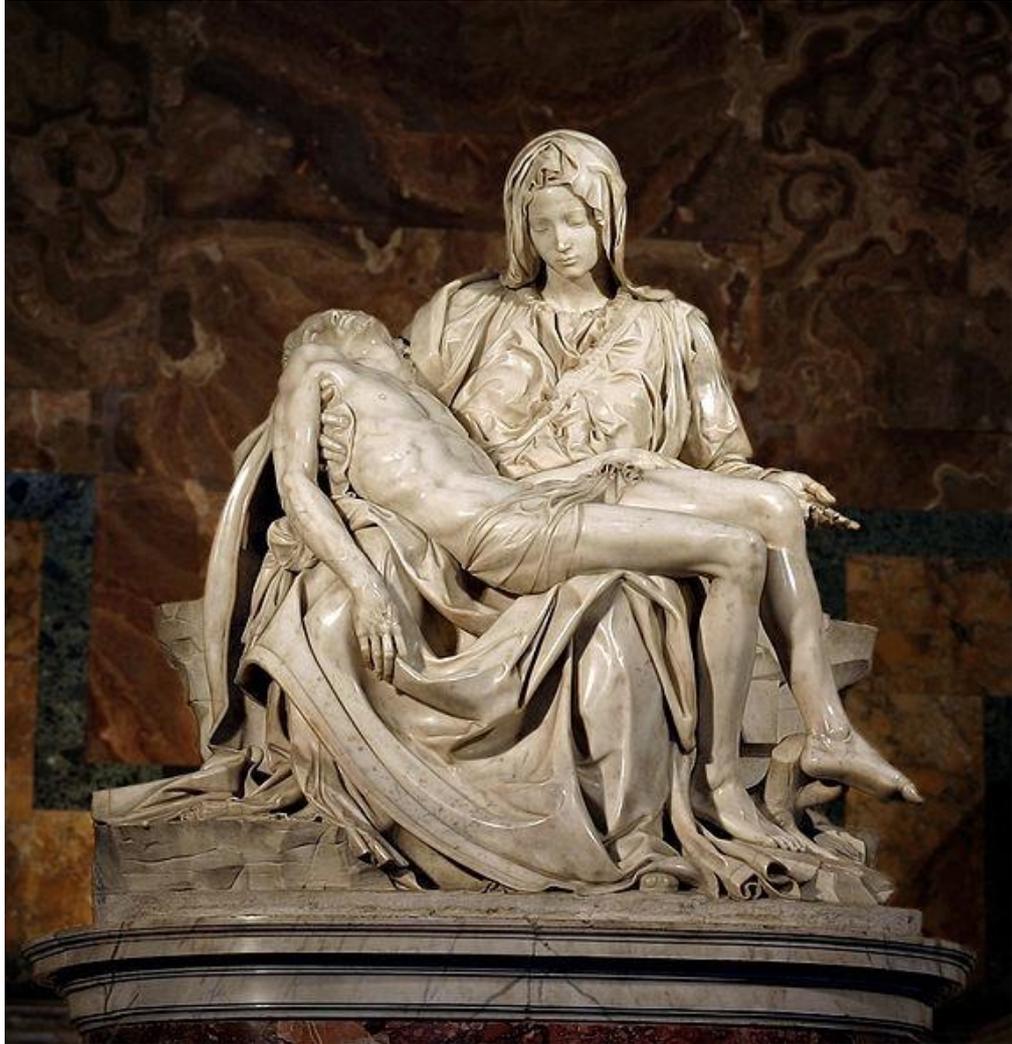


Figura - Pietá (Michelangelo, 1499)