

**REVISTA MULTIDISCIPLINAR DE ESTUDOS NERDS/GEEK**

**V. 1, N.1**

ISSN: 2675-5084

**Rio Grande, RS**

**Diretório Acadêmico de Arqueologia, Universidade Federal do Rio Grande**

**Jan. - Jun. 2019**



**Editores:**

Fábio Ortiz Goulart (FURG)

Lucas do Carmo Dalbeto (UNOESTE)

**Comissão científica:**

Esp. Camila de Ávila (UNISINOS)

Dr. Elidiomar Ribeiro da Silva (UNIRIO)

Me. Lielson Zeni (UFRJ)

Dr. Lucas Aguiar Costa (UFRGS)

Dr<sup>a</sup>. Luci Boa Nova Coelho (UFRGS)

Dr<sup>a</sup>. Paula Santos da Silva (UENP)

Bach. Shay de Los Santos Rodriguez (FURG)

**Endereço para correspondência:**

Universidade Federal do Rio Grande - FURG

Diretório Acadêmico de Arqueologia - Anexo 04

Av. Itália km 8 – Carreiros - Rio Grande, RS. CEP 96203-900

E-mail do Diretório: [daarqueologiafurg@gmail.com](mailto:daarqueologiafurg@gmail.com)

E-mail da revista: [revistaestudosnerd@gmail.com](mailto:revistaestudosnerd@gmail.com)

As matérias, artigos e demais produções que compõe a revista são de inteira responsabilidade de seus/suas respectivos/as autores/as. Qualquer parte dessa publicação pode ser reproduzida, desde que citada a fonte.

**Ficha Catalográfica**

R454 Revista multidisciplinar de estudos *nerds/geek* / Diretório Acadêmico de Arqueologia da Universidade Federal do Rio Grande. – v. 1 n. 1 (jan. - jun. 2019). – Rio Grande: [FURG], 2019.

Semestral.

E-mail da revista: [revistaestudosnerds@furg.br](mailto:revistaestudosnerds@furg.br)

Disponível em: [revistaestudosnerd.wixsite.com/estudosnerd](http://revistaestudosnerd.wixsite.com/estudosnerd)

v. 1 n. 1 (jan. - jun. 2019).

ISSN: 2675-5084

1. Divulgação Científica 2. Estudos *Nerds* 3. Cultura de Massa  
I. Diretório Acadêmico de Arqueologia II. Título.

CDU 008:316.774

Catálogo na Fonte: Bibliotecário José Paulo dos Santos CRB 10/2344



## SUMÁRIO

A PAISAGEM GEOGRÁFICA DE WILL EISNER EM: NOVA YORK - A VIDA NA GRANDE CIDADE (2009)

Lucas Elyseu Rocha Narcizo Mendes 3

A QUEDA DA GATO: UMA REFLEXÃO ACERCA DA ADAPTAÇÃO CINEMATOGRAFICA “MULHER-GATO”

Lucas do Carmo Dalbeto, Rodrigo dos Anjos Souza 17

OS FUNGOS EM POKÉMON

Fábio Ortiz Goulart 31



## **A PAISAGEM GEOGRÁFICA DE WILL EISNER EM: NOVA YORK - A VIDA NA GRANDE CIDADE (2009)**

Lucas Elyseu Rocha Narcizo Mendes<sup>1</sup>

### **RESUMO**

Uma das formas de nosso cotidiano se realizar é através da percepção da paisagem. Paisagem que também está presente nas histórias em quadrinhos, construindo um diálogo permanente entre realidade e imaginário. Sendo assim, o objetivo deste trabalho consiste, em entender a paisagem das histórias em quadrinhos como um espaço de experiências sensíveis a partir da HQ 'Nova York: a vida na grande cidade' de Will Eisner. Para tal entendimento, tivemos como método de pesquisa a utilização do referencial teórico pertinente ao tema.

**Palavras-chave:** Paisagem. Geografia. Histórias em Quadrinhos.

### **1. INTRODUÇÃO**

Uma das formas de nosso cotidiano se realizar é através da percepção da paisagem, ou seja, um diálogo entre realidade e imaginário. Contudo o conceito de paisagem associada ao senso comum é vista como um conjunto de elementos naturais, moldador de pontos de vista e criadora de histórias (RIO, 1995, p.94).

Entretanto ao associar o conceito de paisagem da geografia às paisagens construídas pelas histórias em quadrinhos, trazemos à tona sentimentos particulares do indivíduo. A paisagem vai então organizando-se através de um conjunto de práticas e valores que a simbolizam. No qual sua seleção é um julgamento organizado por padrões que tem seus significados dados a partir de interesses.

Buscando entender esses sentimentos e interesses particulares – Jean Marc Besse (2014. p.146) propõe cinco questões a cerca da construção da paisagem. Ela pode ser entendida como: representação cultural, um território produzido pela sociedade, articulada ao meio natural e cultural em uma dada realidade objetiva, espaço de experiências sensíveis e como projeto.

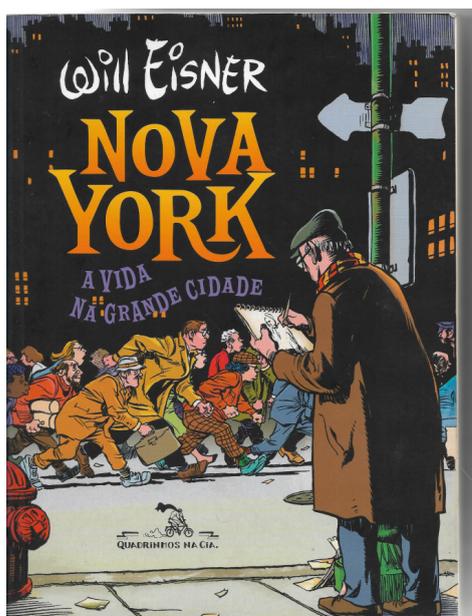
Ao pensá-las o autor mostra a construção da paisagem deve ser encarada como uma forma de pensar, descrever e perceber a realidade, ou seja, uma expressão humana informada a partir de códigos culturais determinados. Contudo é de suma importância destacar que devido à amplitude de temas a serem tratados nas cinco propostas, nos deteremos neste trabalho ao entendimento da paisagem como construtora de espaços experienciados.

---

<sup>1</sup> Mestrando em Geografia e Meio Ambiente na Pontifícia da Universidade Católica do Rio de Janeiro. Licenciado em Geografia pela Universidade Federal Fluminense - campus de Campos de Goytacazes/RJ.



Sendo assim, o trabalho tem como objetivo entender a paisagem das histórias em quadrinhos como um espaço de experiências sensíveis. Espaço que é reinterpretado sensivelmente por Will Eisner (2009) em sua obra: “Nova York: a vida na cidade grande” (Imagem 1 – Capa). Sendo dividido em quatro partes: a grande cidade, o edifício, cadernos de tipos urbanos e pessoas invisíveis.



**Imagem 1:** Capa da obra de Will Eisner: “Nova York: a vida na grande cidade” (2009)

Logo, o presente trabalho vem a ser dividido em quatro seções. Na primeira seção há a exposição das cinco propostas acerca da paisagem elaboradas por Jean Marc Besse (2014), tendo como objetivo principal debater as paisagens construídas a partir das histórias em quadrinhos como uma forma de reinterpretar a realidade, trazendo através de trechos da graphic novel de autoria de Eisner (2009) elementos que mostram sua contribuição para a análise da paisagem geográfica.

Na segunda seção, intitulada de “História em Quadrinho: um espaço de experiências sensíveis” buscou-se entender como as experiências influenciam na construção da paisagem das histórias em quadrinhos. Tendo como base os trabalhos de autores como Dardel (2015) e Tuan (2012). A terceira seção consiste na análise da paisagem da História em Quadrinho: ‘Nova York: a vida na grande cidade’, a fim de destacar a produção da paisagem da história em quadrinhos como uma paisagem vivenciada e dotada de uma experiência localizada. Dotada, segundo Vicente Del Rio (1995), de uma percepção que é única e seletiva frente aos elementos da realidade.

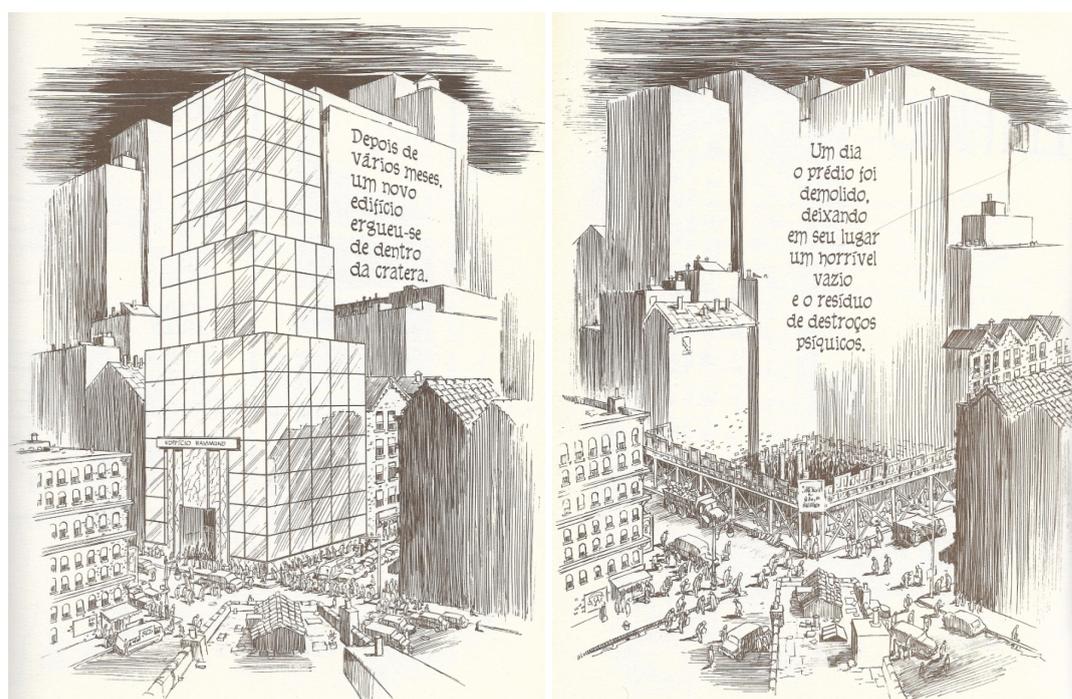
## 2. JEAN-MARC BESSE E AS CINCO PORTAS DA PAISAGEM

A paisagem reproduz fragmentos da natureza através de pontos de observação que a enquadram, resultando em uma escolha que multiplica pontos de vista fornecedores de

imagens da realidade. Permitindo assim a multiplicação de pontos de vista construtores de uma imagem sintética de determinada área (CLAVAL, 2004, p.19). Frente a esta diversidade de significados, como já citado, Besse (2014) propõe cinco questões a cerca do conceito de paisagem.

A primeira relacionada à representação cultural, ou seja, a paisagem interpretada como uma obra de espírito que traz consigo uma dimensão da experiência cultural do mundo (BESSE, 2013). Como exemplo, temos a paisagem construída na sequência das imagens da imagem 2, destacando a transformação da paisagem nos grandes centros urbanos explicitando alguns de seus elementos e agentes como: presença de obras, ruas, semáforos, arranha céus, ônibus, com entulhos ou especulada imobiliariamente, transeuntes aleatórios, relações sociais e por ai vai.

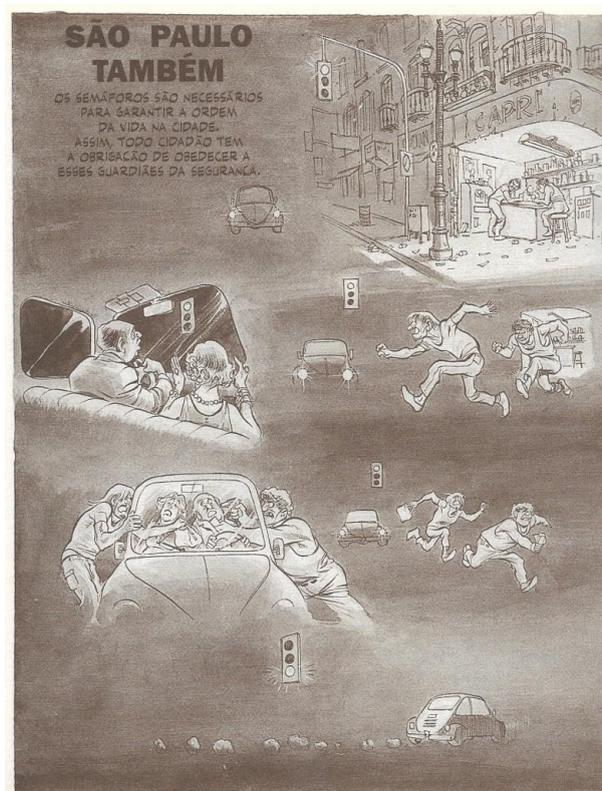
Transmitindo para Toledo (2011) uma forma de ver o mundo que desperta inúmeros tipos de sentimentos e retrata um dado momento do espaço no qual a história se passa, possuindo assim um conteúdo simbólico que significa e orienta sua interpretação: uma lente na qual o sujeito vê o mundo que o circunda.



**Imagem 2:** O edifício I (p. 162-163)

A segunda questão entende o conceito de paisagem como um território produzido e praticado pelas sociedades, transmissor de valores que representam uma maneira de imaginar e organizar a sociedade (BESSE, 2014, p.150-155). Essa representação pode ser vista na Imagem 3 quando Will Eisner – fazendo um recorte na cidade de São Paulo – mostra como os semáforos nos fazem imaginar e organizar a sociedade.

Mostrando-nos um assalto, que é encarado como um evento cotidiano dos grandes centros urbanos. Semáforos são um dos elementos do espaço que o organiza, sendo um lugar de disputa territorial entre: o estado, vendedores e assaltantes. Disputa que é expressa no texto que acompanha a paisagem reinterpretada: “Os semáforos são necessários para garantir a ordem da vida na cidade. Assim, todo cidadão tem a obrigação de obedecer a esses guardiões da segurança” (EISNER, 2009, p.438). Sendo assim, a construção do espaço geográfico abordado retrata determinada sociedade e realidade, na qual a visão exposta vai variar de acordo com a visão de quem escreve e desenha (COELHO, 2005, p.95).



**Imagem 3:** São Paulo também (p.438)

Em terceiro, temos a paisagem como uma articulação entre o natural e o cultural. Fazendo pensar a paisagem como um mundo vivido, fabricado e habitado por determinada sociedade, que representa uma parte da superfície do globo. Transmitindo valores relativos à percepção, representação e ação, que fazem da paisagem uma integração dos elementos naturais e projetos humanos (BESSE, 2014, p.155-160).

A quarta proposta, por sua vez entende a paisagem como um espaço de experiências sensíveis apreendidas através de uma representação mental, dotada de uma realidade que representa o ser humano. Fazendo da paisagem uma abertura sensível às qualidades sensíveis do mundo. Abertura que expõe a relação humana com o mundo e com a natureza; uma relação direta e imediata com os elementos sensíveis do mundo terrestre. Um acontecimento



do encontro entre homem e mundo que o rodeia, ou seja, uma experiência que expõe o real através de uma determinada maneira de ser e estar no mundo (BESSE, 2014, p.160-165).

Como projeto, a paisagem é entendida como uma experimentação do mundo que projeta imagens do real. Frente a isso não devemos limitar o conceito de paisagem apenas como uma realidade objetiva, mas como uma realidade carregada de sentidos que são conectados a afetividades e experiências (CLAVAL, 2004, p.29).

Com a exposição feita a partir das diferentes perspectivas propostas por Jean Marc Besse (2014) acerca do conceito de paisagem, pode-se ver que sua construção e posterior observação vêm a ser uma maneira de produzir o espaço, que varia de indivíduo para indivíduo. Dentre essas diferentes formas de produção encontra-se a paisagem produzida através da história em quadrinho, fazendo-a ser uma forma potente de reinterpretar a realidade.

Fornecendo a partir de seus elementos, pontos de referência variados que descrevem a paisagem. Evidenciando atividades do indivíduo para com o lugar que habita. Expressando uma relação íntima que une aspectos físicos a componentes biológicos e à realidades sociais construídas pelo homem transmissoras de mensagens intencionadas, indicadoras de identidade do lugar (CLAVAL, 2004, p.65).

### **3. HISTÓRIA EM QUADRINHOS: UM ESPAÇO DE EXPERIÊNCIAS SENSÍVEIS**

A forma de contar história nos quadrinhos é para Eisner (2005) a expressão de um momento construído que segundo Mazur e Danner (2014), carrega consigo um conjunto de representações coletivas relacionadas às experiências para com o lugar, usadas para descrever a realidade. Sendo sua construção para o autor, uma ação de contar história que se encontra associada a grupos sociais que expõem determinada visão de mundo, através de diferentes padrões que narram eventos em sequência. Assim, ao considerar a história em quadrinho como uma forma de contar história tira-se o mérito de qualquer nação ou ser que se intitule criador de tal arte.

Logo, as histórias em quadrinhos associam-se com a geografia como um instrumento de leitura do espaço, que através de uma linguagem visual e/ou textual, estruturam temporalidades diferentes e simultâneas (COSTA; TONINI, 2012, p.3). Expressando para Collot (2014) uma diversidade concreta e afetiva que reconstrói e reinterpreta o espaço geográfico, permitindo-nos assim, entender a história em quadrinhos e sua produção como uma maneira de participar criticamente e politicamente da reinterpretação e reconstrução do mesmo.

Como experiência sensível o conteúdo das histórias em quadrinhos não podem ser substituídos pelo saber científico, porque possuem segundo Dardel (2015) um mundo vivido e uma vivência particular que significa e transforma a paisagem abordada, criando valores e julgamentos que variam de acordo com a percepção de cada um. Quando construída pelas histórias em quadrinhos, expressam segundo Mazur e Danner (2014) um conjunto de representações coletivas expressas na paisagem, relacionadas às experiências com o lugar, imagens, símbolos e palavras reconhecíveis.



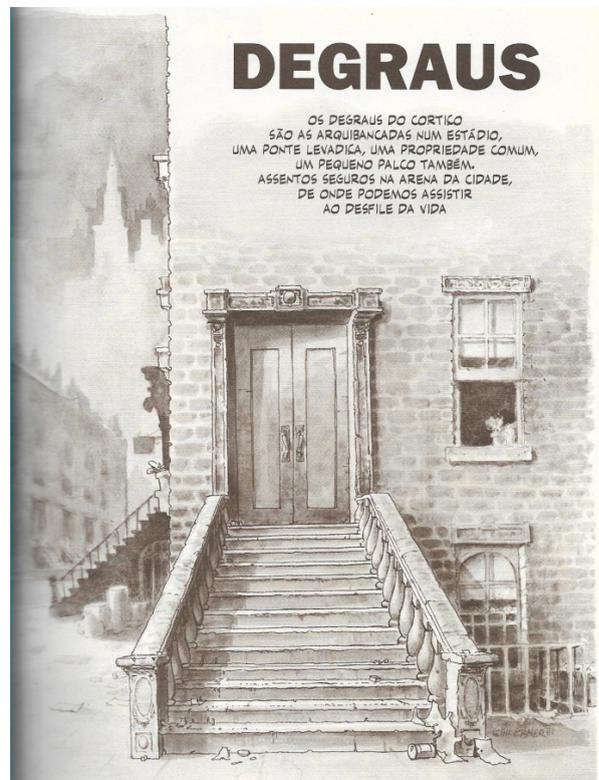
Encontrando-se relacionadas para Holzer (2016) à dinâmica existente entre sentidos, oriunda de um diálogo entre visão geral e pessoal do mundo, sendo assim construtora de maneiras de se observar e perceber o espaço. Observação que possui uma visão única oriunda de uma vivência pessoal mediada por atitudes e valores que expõe significados e uma sucessão de fenômenos que se encontram associados entre si, construídos e estruturados por substâncias, cores, direção, animais, traços humanos (TUAN, 2012, p.53)

Sendo assim, a paisagem construída a partir das histórias em quadrinhos para Mendonça e Reis (2016) deve ser entendida como uma visão de mundo que expressa a partir da construção da paisagem, uma perspectiva de mundo que a faz um instrumento de leitura do espaço, que através de uma linguagem visual e/ou textual, estrutura temporalidades diferentes e simultâneas. Construção que para Dardel (2015, p.91-11) é uma espacialidade singular possuidora de uma temporalização, uma história, um acontecimento e uma mobilidade profunda qualificadora. Fazendo da paisagem da história em quadrinho um momento vivido que põe em questão a totalidade do ser humano a partir de sua experiência com o espaço que está inserido.

Logo, pode-se entender que as histórias em quadrinhos põem a totalidade do indivíduo e suas relações existenciais com a terra. Totalidade que é mediada pela percepção, que para Tuan (2012, p.18-19) é uma postura cultural que tomamos frente ao mundo, uma experiência conceitualizada, que faz com que cada grupo humano tenha uma nomenclatura própria para lidar com os conteúdos.

Nomenclaturas presentes nas paisagens das histórias em quadrinhos que são uma estrutura particular da realidade, que organiza os elementos naturais a fim de proporcionar um ambiente apropriado para a ação humana, fornecendo informações detalhadas sobre como percebemos o mundo que nos circunda (TUAN, 2012, p.35).

Uma dessas formas de percepção pode ser vista na imagem 4, quando Eisner (2009) constrói uma paisagem a partir da visão dos degraus das casas do subúrbio de Nova York. Esses degraus constroem a paisagem a partir de sua existência, considerados pelo autor como um local de encontro e de passagem de experiências vividas. Ao expor esse encontro através das histórias em quadrinhos Will Eisner cria e recria o espaço geográfico através de sua narrativa e visão de mundo, que segundo Mendonça e Reis (2015), molda identidades e representações do espaço representado: os degraus do subúrbio nova-iorquino.



**Imagem 4:** Degraus (p.33)

Ao analisarmos as passagens citadas, pode-se constatar que a construção da paisagem das histórias em quadrinhos reflete de maneira sensível as experiências de quem a produziu, proporcionando diferentes leituras do espaço, produzindo mundos experienciados e narrados que significam experiências espaciais projetadas sobre este mesmo mundo. Possuindo a paisagem das histórias em quadrinhos um contexto histórico, social, cultural, econômico; criador de narrativas e formas de linguagens que se desenvolvem através de variadas escalas ao longo do processo de identificação espacial, destacando elementos qualificados socialmente (PINHEIRO, 2013). Representando assim para Gomes e Góis (2008) uma ação sequencial no tempo e no espaço.

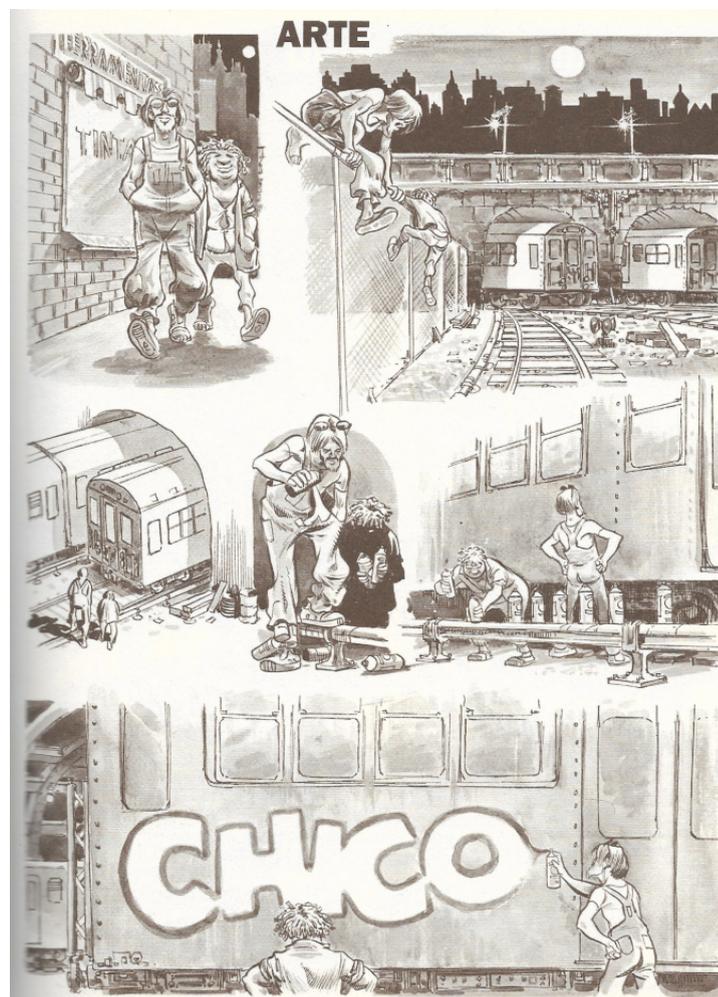
Transmitindo através dos signos presentes nas paisagens das histórias em quadrinhos, mensagens intencionadas, que se associam à determinada cultura local, destacando outras realidades, que vão para além do mundo real. No qual através da multiplicação de pontos de vista, proporcionam a construção de uma imagem sintética do lugar analisado (CLAVAL, 2004, p.19).

#### **4. A PAISAGEM GEOGRÁFICA DE WILL EISNER EM: NOVA YORK – A VIDA NA GRANDE CIDADE.**

A obra de Will Eisner busca transmitir histórias a cerca da realidade urbana, trazendo ao leitor sentimentos, que como destaca Neil Gaiman (GAIMAN *apoud* EISNER, 2009, p.7): fazem parte do ser humano, transmitindo na obra declarações de amor peculiares à cidade;

um conjunto de desejos não realizados. A fim de expor estas não realizações, “Nova York: a vida na cidade grande” é dividida em quatro partes: Nova York: a grande cidade (EISNER, 2009, p.19-159), O edifício (EISNER, 2009, p.159-253), Cadernos de tipos urbanos (EISNER, 2009, p.237-321) e Pessoas Invisíveis (EISNER, 2009, p.321-433)..

Em “Nova York: a grande cidade” através das narrativas gráficas em sequência há a demonstração da rotina de uma cidade grande. Buscando representar o cotidiano nova-iorquino, pois, nasceu no Brooklinm bairro de Nova York, em 1917. Um desses cotidianos pode ser visto na sequência da imagem 5 em que o autor põe para debate o grafite como arte (KITCHEN *apoud* EISNER, 2009, p.11-15).



**Imagem 5:** Arte urbana (p.49)

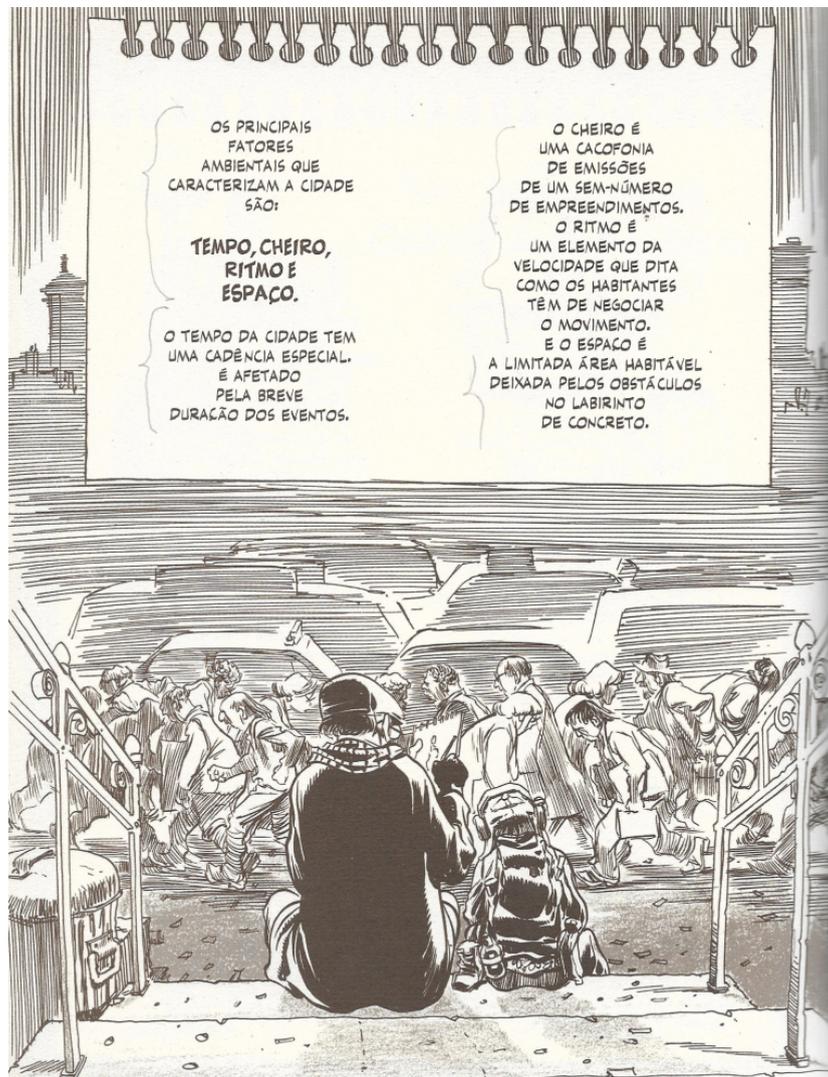
Na segunda parte intitulada “O edifício” se tem histórias fictícias de fantasmas fincadas na realidade. Contudo, como podemos ver no texto da imagem 6 ao afirmar que mesmo em meio a mudanças, a paisagem urbana absorve de alguma forma a interação humana ali existente e vivida. Construindo assim para Gomes e Gois (2008) uma paisagem que através de uma sucessão de imagens ilustra e narra determinada visão de mundo.



**Imagem 6:** O edifício II (p.161)

Em “Cadernos de tipos urbanos” temos a construção de histórias e contos a cerca do Espaço e do tempo, através de vinhetas breves e incisivas sobre a paisagem nova-iorquina, dada pela perspectiva do autor. Ponto de vista que é retratado na imagem 7, quando Will Eisner se retrata na paisagem construída por ele mesmo. Mostrando também através da velocidade dadas aos carros – mais rápidos – e aos transeuntes mais lentos como o espaço e tempo condicionam na transformação da paisagem. Ponto de vista que segundo Gomes (2013) possui uma composição, um imaginário e uma perspectiva, que privilegia um campo de observação exibindo lugares com variadas formas de leitura, interpretações e narrativas.

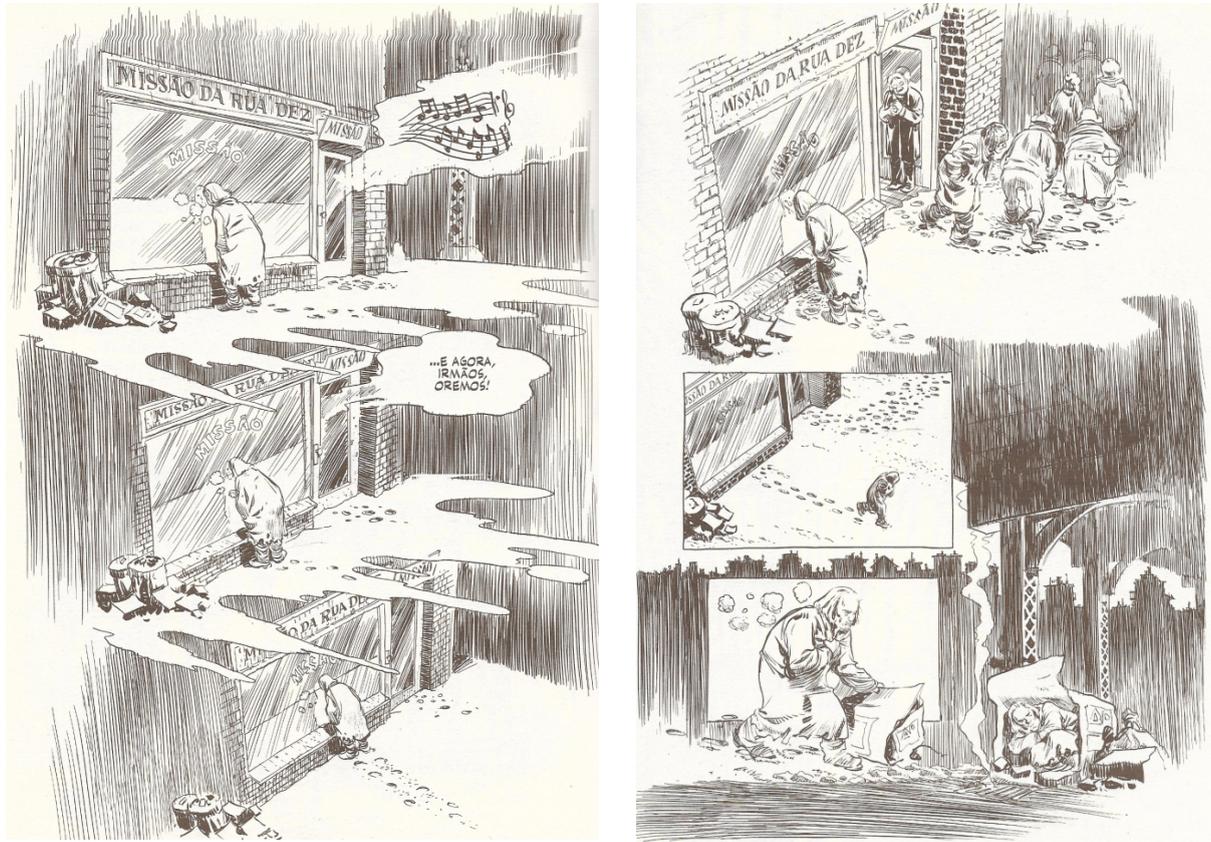
Outro ponto a ser citado é o significado dado ao degrau. O pondo como uma arquibancada proporcionadora da pausa, fazendo o autor experienciar a paisagem em que está inserido através de sua auto-representação, permitindo-o refletir sensivelmente a cerca das experiências que ali passam. Construindo assim para Collot (2014) uma paisagem mediada por referências espaciais que fazem as histórias em quadrinhos uma forma de participar criticamente e politicamente da reinterpretação do espaço geográfico.



**Imagem 7:** Espaço e tempo (p.240)

Por fim, temos “Pessoas invisíveis”, mostrando como os lapsos governamentais que provocam desemprego, criam pessoas invisíveis. Assim como nas outras histórias, temos a construção e a interpretação da paisagem variando sempre de acordo com um ponto de vista, que por sua vez é experienciado sensivelmente, significando para Pinheiro (2013), experiências espaciais transformadas em realidade, que ganham forma e conteúdo através de seu contexto histórico, social, cultural, econômico.

Produção que para Claval (2004) é oriunda de um conjunto de práticas e valores que a simbolizam, como pode ser visto na sequência de imagens da imagem 8, em que o autor retrata uma prática religiosa – a partir da igreja “Missão da rua dez” – de reunir pessoas prometendo a redenção a partir de uma crença, sendo seu valo expresso quando os crentes vão para suas respectivas casas. Mostrando uma prática religiosa e um valor religioso totalmente diferente dos demais.



**Imagem 8:** Pessoas Invisíveis (p.396-397)

Ao analisarmos a paisagem produzida por Will Eisner à luz da proposta de paisagem como um espaço de experiências sensíveis de Jean Marc Besse (2014), viu-se que a paisagem construída pelas histórias em quadrinhos são produzidas a partir de experiências sensíveis e visões de mundo singulares armazenadas e mediadas por uma lógica de mundo possuidora de experiências individuais.

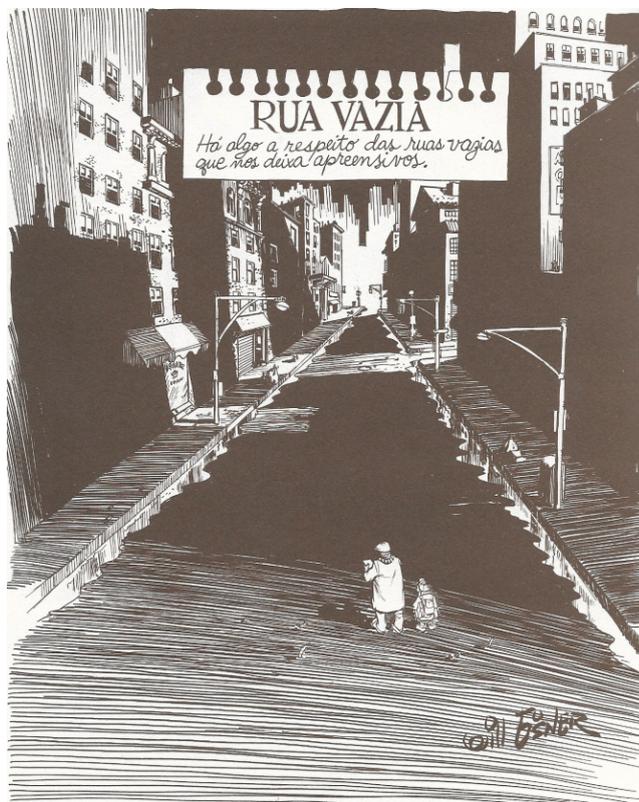
Sendo assim, podemos ver que a história em quadrinho é um potente instrumento de leitura geográfica, porque expressam segundo para Costa e Tonini (2012) idéias, sentimento e pensamentos a cerca da realidade vivida. Estruturando para Mendonça e Reis (2015) temporalidades diferentes e simultâneas que criam e recriam o espaço geográfico a partir de uma visão de mundo singular.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como pode ser visto ao longo do trabalho desenvolvido, a paisagem das histórias em quadrinhos como ferramenta metodológica para a análise da paisagem geográfica expõe experiências que para Tuan (1983, p.151-152) variam de acordo com suas percepções, recordações e imaginações intencionadas, que expressam através da singularidade de seus

significados a representação de um espaço que expõe determinada diversidade cultural e territorial, como também uma diversidade de experiências sensíveis pessoais.

Contudo, como pode ser visto na imagem 9, por mais que conheçamos determinado lugar, sempre nos defrontaremos com surpresas transmissoras de sensações. No qual os elementos que não podemos ver nos lugares, traduzem-se em medo e dúvida. Medo que é representado na imagem através da escuridão da rua, com o autor se auto representando entre o que ele vê e o que não pode ver, nos traz a dúvida: “Há algo a respeito das ruas que nos deixa apreensivos.” (EISNER, 2009, p.436).



**Imagem 9:** Rua Vazia (p.436)

Sendo assim, ao relacionarmos as Histórias em Quadrinhos como instrumento de leitura e análise do espaço geográfico junto a proposta de Jean Marc Besse (2014) – paisagem como espaço de experiências sensíveis – podemos interpretar este vazio, como um espaço de possibilidades de interpretação, que varia a partir de experiências individuais que envolvem intencionalidade, sentidos, emoção, experiência e sensibilidade. Traduzindo emoções pessoais, que compõem um sistema “coerente e identificável de sinais comunicativos que expressam a experiência única que cada um de nós tem em vida.” (BRUNETTI, 2013, p.18).

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS



BESSE, Jean Marc. As cinco portas da paisagem: ensaio de uma cartografia das problemáticas paisagísticas contemporâneas. In: **O gosto do mundo: exercícios de paisagem**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2014, p.145-171.

BRUNETTI, Ivan. **A arte de quadrinizar: filosofia e prática**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2013.

CLAVAL, Paul. A paisagem dos geógrafos. In: Corrêa, R.; Rosendhal, Z. (ed.) **Paisagens, textos e identidade**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2004, p.13-71.

COLLOT, Michel. **Pour une géographie littéraire**. Paris: Éditions Corti, 2014.

COSTA, Rafael; TONINI, Ivaine. *As histórias em quadrinhos como construção da leitura geográfica*. Porto Alegre: ENG, 2012.

DARDEL, Eric. **O homem e a terra: natureza da realidade geográfica**. São Paulo: Perspectiva, 2015.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas de Will Eisner**. São Paulo. Devir, 2005.

EISNER, Will. **Nova York: a vida na grande cidade**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

GOMES, Paulo César da Costa; DE GÓIS, Marcos Paulo Ferreira. A cidade em quadrinhos: elementos para a análise da espacialidade nas histórias em quadrinhos. In: Revista Cidades, Presidente Prudente – São Paulo, v.5, n.7, jul/dez, 2008.

\_\_\_\_\_. **O lugar do olhar: elementos para uma geografia da visibilidade**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.

HOLZER, Werther. **A geografia humanista: sua trajetória**. Londrina: Eduel, 2016.

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

MENDONÇA, Marcio; REIS, Luis. **História em quadrinhos: um campo recente da pesquisa em geografia sobre conflitos**. Geo UERJ, n. 27, 2015, p. 98-119.

NASCIMENTO, Taiane Flores do; COSTA, Benhur Pinós da. Fenomenologia e Geografia: teorias e reflexões. **Geografia, Ensino & Pesquisa**. v. 20, n. 3, 2016, p. 43-50.

PINHEIRO, Robinson Santos. O espaço literário: apontamentos para o diálogo entre geografia e literatura. **Revista Geografares**, n. 14, p. 72-83, 2013.

RIO, Vicente Del. **Paisagens, realidade e imaginário: a percepção do cotidiano. Paisagem Ambiente Ensaio** – São Paulo, n.7, p.93-101, 1995.

Rev. Multid. Estudos Nerds/Geek, Rio Grande, v.1, n.1, jan.-jun. 2019. ISSN: 2675-5084.



SOKOLOWSKI, Robert. **Introdução à fenomenologia**. 4ª ed. São Paulo: Loyola, 2014.

TOLEDO, Júlia. **Asterix entre os acadêmicos: o uso dos quadrinhos para uma análise dos conceitos de geografia**. UFV, Viçosa/MG, 2011.

TUAN, Yi-Fu. **Espaço e lugar: a perspectiva da experiência**. São Paulo: DIFEL, 1983.

\_\_\_\_\_. **Topofilia: um estudo da percepção, atitudes e valores do meio ambiente**. Londrina: Eduel, 2012.



## A QUEDA DA GATO: UMA REFLEXÃO ACERCA DA ADAPTAÇÃO CINEMATOGRAFICA “MULHER-GATO”

### *THE FALL OF THE CAT: A REFLECTION ON THE CINEMATOGRAPHIC ADAPTATION "CATWOMAN"*

Lucas do Carmo Dalbeto<sup>2</sup>  
Rodrigo dos Anjos Souza<sup>3</sup>

#### RESUMO

Em 2004, estreava nos cinemas “Mulher-Gato”, adaptação cinematográfica da personagem da *DC Comics*, notória vilã do universo de Batman. Em meio a críticas negativas de público e profissionais, o filme se destacou por dois importantes marcos do cinema hollywoodiano, ser um *blockbuster* protagonizado por uma atriz negra e uma das poucas produções em que uma super-heroína – ou super-vilã –, é a personagem título. Diante disso, este trabalho parte dos conceitos de adaptação cinematográfica propostos por Robert Stam (2006) e Julio Plaza (2010) para desenvolver uma leitura reflexiva sobre o filme, utilizando como abordagem as contribuições de Michel Foucault para a Análise do Discurso. Adota-se como pressuposto a declaração de Mick LaSalle (2004), crítico de cinema e escritor, que o considerou uma “busca pelo significado do feminismo”. O trabalho também se apoia na Crítica Feminista do Cinema e nos preceitos do Feminismo Negro. Como resultados, acredita-se que “Mulher-Gato”, como adaptação, represente uma transcodificação do universo da personagem das HQs para o cinema e, neste processo, realmente apresente questões caras para o feminismo. Contudo, estas questões são abordadas sob um viés mercadológico, pautado pelo olhar redutor da mulher, e se afasta das demandas acerca da representatividade da figura feminina.

**Palavras-chave:** Mulher-Gato. Crítica Feminista do Cinema. Feminismo Negro. Adaptação Cinematográfica. Análise do Discurso.

#### ABSTRACT

*In 2004, it debuted in cinemas "Catwoman", the cinematographic adaptation of the DC Comics character, a notorious villain of Batman's universe. Amid public and professionals negative criticism, the film is highlighted by two important breakthroughs in Hollywood industry: be a blockbuster starred by a black actress and one of the few productions in which a superheroine - or super-female-villain - is the character title. Thus, this work comprehends the film adaptation concepts proposed by Robert Stam (2006) and Julio Plaza (2010) to develop a reflective reading of the film, using as approach the contributions of Michel Foucault for Discourse Analysis. The hypothesis is based on the statement of Mick LaSalle (2004), a film critic and writer, who considered the movie as a " investigation into the meaning of feminism ". The work is also based on the Feminist Critique of Cinema and the precepts of Black Feminism. As results, it is assumed that "Catwoman" as adaptation, represents a transcoding of the universe of the character on comics to the movies and in the process, really manifests significant issues to feminism. However, these issues are addressed in a marketing bias, guided by the male gaze that reduces women, and diverges from the demands above the representation of the female figure.*

**Keywords:** Catwoman. Feminist Critique of Cinema. Black Feminism. Cinematographic Adaptation. Discourse Analysis.

<sup>2</sup> Doutorando em Comunicação, FAAC/UNESP. lcdalbeto@yahoo.com.br.

<sup>3</sup> Licenciado em Pedagogia, FCT/UNESP. rodrigo.anjoss@hotmail.com.



## 1. INTRODUÇÃO

Em 04 de abril de 2003, em entrevista ao *E! News Live*, a atriz Halle Berry confirmou sua contratação para interpretar a famosa inimiga do Batman, Mulher-Gato, em um filme solo cujas filmagens teriam início nos próximos meses. Berry e Nicole Kidman eram os nomes cotados para assumir o chicote da personagem. Contudo, as exigências de Kidman – que reivindicava a aprovação do rascunho final do roteiro – inviabilizaram sua contratação, deixando o caminho livre para Berry.

O filme estrearia mais de um ano depois, em 19 de julho de 2004, com avaliações extremamente negativas. Em geral, o desempenho de Halle Berry recebeu alguns elogios moderados, porém o filme apresenta uma sucessão de pontos fracos que o tornaram um grande fracasso de público e crítica. Para o *Washington Post*, Ann Hornaday (2004) aponta que a atriz faz um bom trabalho no papel da personagem, ainda que *Mulher-Gato* “seja tragado por uma história rasa, cenas de lutas previsíveis, repetidas em intervalos igualmente previsíveis e personagens esquecíveis”. (HORNADAY, 2004, p.C01).<sup>4</sup>

Muitas críticas negativas se somaram à de Hornaday. Além do massacre sofrido pelos profissionais especializados, *Mulher-Gato* foi ignorado pelo público. O filme arrecadou cerca de 80 milhões de dólares, 20 milhões abaixo do seu orçamento divulgado. Ao lado de Elektra, outra adaptação cinematográfica de uma super-heroína e que seria lançado no ano seguinte, *Mulher-Gato* foi responsável por Hollywood fechar seus olhos para estas personagens.<sup>5</sup>

O fracasso de *Mulher-Gato* não manchou apenas as possibilidades de novas adaptações encabeçadas por mulheres, mas a carreira de Halle Berry que, de promissora e requisitada atriz, foi relegada ao time B de Hollywood. Conforme aponta Lola Young (1996), à mulher negra sempre foram relegados espaços de sub-representação no cinema, na televisão e em demais produtos midiáticos. A autora analisa a produção cinematográfica britânica para compreender como estes discursos a respeito da mulher negra se dão, e percebe que estas mulheres são construídas sob um olhar limitante que lhes categoriza em frágeis estereótipos.

De fato, a representação feminina no cinema é motivo de críticas e reflexões há algumas décadas. Apesar de terem atuado ativamente na produção de filmes antes da formação da indústria hollywoodiana no início do século XX, as mulheres tiveram seu local contestado atrás das câmeras e, em frente, passaram a ser mero adornos em grande parte das produções cinematográficas. Em decorrência, surge nos anos 70 a Crítica Feminista do Cinema, cuja expoente, Laura Mulvey, analisou o cinema clássico americano para criar sua teoria do Olhar Masculino – *Male Gaze*, do original em inglês – sob o qual as mulheres são construídas na trama cinematográfica.

Para Mulvey (2018), esta representação feminina tende a deturpar as mulheres da tela em virtude de um olhar masculino e heterossexual que reduz seus corpos a objetos de desejo

<sup>4</sup> Trad. dos autores para “[...] is dragged down by a paper-thin story, the predictable number of fight scenes executed at equally predictable intervals and stock, unmemorable characters.”

<sup>5</sup> Por mais de 10 anos não houve uma superprodução sequer que adaptasse uma super-heroína como personagem principal. O hiato foi quebrado apenas com “Mulher Maravilha”, lançado em 2017 e com grande sucesso de bilheteria e críticas.



modelados à vontade masculina. Em sua análise, Mulvey indica que as figuras femininas pouco acrescentam ao desenvolvimento da trama e, na maioria das vezes, são pretextos para que o homem parta em sua jornada. Estas características, ainda que Mulvey tenha revisitado seu texto posteriormente, acabaram se perpetuando no desenvolvimento da indústria cinematográfica de Hollywood até hoje. O mesmo é percebido no desenvolvimento da figura feminina nas Histórias em Quadrinhos.

Segundo Selma Regina Nunes Oliveira (2007), o modelo propagado nas HQs de superaventura na primeira metade do século era de personalidades femininas dicotômicas. De um lado havia a mocinha, cujo papel na narrativa era o de vítima indefesa que seria salva pelo super-herói. De outro lado havia a vilã, comumente uma *femme fatale* à serviço de um vilão, cuja obrigação era seduzir o super-herói para que o plano maligno pudesse ser concluído. Porém, esta vilã sempre se apaixonava pelo super-herói e, em uma visão maniqueísta, acabava se sacrificando para se redimir.

Isso, todavia, não era o que acontecia com a Mulher-Gato. Criada em um período em que as mulheres se distinguiam uma das outras - segundo estes padrões apresentados -, a vilã Selina Kyle apresentava alguns avanços no discurso construído acerca da mulher na sociedade. Não era uma vítima e, em momento algum, deixou seus objetivos de lado para seguir sua paixão pelo Batman. Pelo contrário. Ainda que a relação entre os dois tenha sido insinuada desde a primeira aparição da personagem, Selina era quem fazia com que o super-herói questionasse suas decisões. Diferente dos demais vilões, a Mulher-Gato nunca era presa. Ainda que não alcançasse seus objetivos “vilanescos” na trama, ela sempre descobria uma forma de escapar ilesa.

Tendo em vista estas informações, era de se esperar que o filme solo da personagem trouxesse alguns avanços para a construção discursiva das mulheres nas adaptações cinematográficas de super-heróis. Este trabalho, portanto, objetiva analisar as construções discursivas que permeiam a produção *Mulher-Gato* à luz das contribuições de Michel Foucault para a Análise do Discurso. Adota-se como premissa a crítica de Mike LaSalle para o *Chronicle*, de San Francisco, EUA, que apresenta uma distinção das críticas da época. Para LaSalle, *Mulher-Gato* foi “[...] um filme obscuro e idiossincrático [...] que representa uma busca pelo significado do feminismo e às opções dadas às mulheres no mundo moderno [...] mas está em conflito com seus ideais.”. (LASALLE, 2004, p.1).

## 2. A GATO: DAS PÁGINAS PARA AS TELAS

Mulher-Gato teve sua primeira aparição na edição número 1 de *Batman*, publicada em 1940. O super-herói, introduzido em *Detective Comics#27*, ganhava seu título solo com mais de 50 páginas nas quais enfrenta, pela primeira vez, seu vilão mais notório, o Coringa. Em um dos quatro contos que compõe o título, Batman tem seu primeiro contato com A Gata, uma atraente ladra que escapa de Batman e Robin.

Em sua origem, a Gata pouco se assemelha a personagem que povoa o imaginário cultural atualmente. Utilizando disfarces para mudar sua aparência, a ladra se infiltra em eventos para aproximar-se dos itens que cobiça. Nas edições seguintes, eventualmente, suas vestes são trocadas e ela passa a ser conhecida como Mulher-Gato, uma das personagens mais proeminentes do *hall* de vilões do super-herói.



Sua criação é atrelada a Bob Kane e Bill Finger - responsáveis por boa parte da mitologia que envolve o universo de Batman – que intentavam inserir mais *sex appeal* nas histórias do personagem. Como aponta Tim Hanley (2017), o objetivo era criar uma personagem que tanto as leitoras femininas pudessem se identificar, quanto pudesse despertar o desejo dos leitores masculinos. Para isso, Kane declarou que se inspirou nas atrizes Jean Harlow e Hedy Lamarr, notórios símbolos sexuais da época. A escolha do gato se deu por se tratar de um animal indiferente e indomável, características que Bob Kane relacionava às mulheres.

Mulher-Gato obteve sucesso entre os leitores e se tornou personagem recorrente nas HQs. Ainda que direcionada por interesses mercadológicos, a vilã representou um marco no desenvolvimento de personagens femininas nas narrativas do Batman. Pela primeira vez, uma mulher com falas não se encontrava em perigo e precisava ser salva. Tampouco se tratava de uma mulher encantada pelo charme de Bruce Wayne ou pelo mistério do Batman. Pelo contrário, é a Mulher-Gato quem seduz o super-herói a ponto de quase corromper sua boa índole. Uma *femme fatale* capaz de controlar seu algoz por meio do seu poder sexual. Contudo, diferente das mulheres que povoam o cinema *noir*, a Mulher-Gato não tem um trágico destino. Não é presa ou morta, como os demais vilões que enfrentam o super-herói. Ela sempre escapa. E a cada fuga desperta ainda mais o interesse de Batman.

Mulher-Gato teve um pequeno hiato durante os anos 50 e início dos anos 60. Após as denúncias de sexualização das narrativas das HQs lideradas pelo psiquiatra Frederic Wertham - que culminou na instauração de um selo de auto-regulamentação dos Quadrinhos, o *Comic Code Authority* - a personagem foi eliminada das revistinhas devido ao seu grande poder de sedução. Porém, voltou às páginas após o sucesso da série *live-action* de 1966.

Na série *Batman*, Selina Kyle ganhou os atributos físicos da atriz Julie Newmar nas duas temporadas iniciais e de Lee Meriwether no telefilme que unia as duas. Para a terceira, que também seria a temporada final, um corte no orçamento reduziu os costumeiros 60 episódios à apenas 26. E Julie Newmar, cujo cachê era exorbitante para o novo escopo, foi substituída por Eartha Kitt, atriz, cantora dançarina, dubladora e, segundo o cineasta Orson Welles, a garota mais excitante do mundo (FIGURA 1).

Para a pesquisadora Deborah Elizabeth Whaley (2011), a escolha de uma mulher negra para o papel – referindo-se a Eartha Kitt - significava um importante desafio ao lugar destinado à negritude no imaginário popular americano. O mesmo é enfatizado pelo historiador Tim Hanley (2017), que destaca a parceria estabelecida entre Mulher-Gato e o principal vilão na série, o Coringa, como um “claro contraste que enfatiza a divisão racial e de gêneros, que mostra que uma mulher negra não apenas pertencia à hierarquia de vilões do programa, como os superava.” (HANLEY, 2017, p.54).

**FIGURA 1:** Representações da personagem em *live-action*.



Fonte: Arquivo pessoal

Em 1992, foi a vez da Mulher-Gato dar seu pulo no cinema. Em *Batman – O Retorno*, a personagem foi interpretada por Michelle Pfeiffer, que a imortalizou com a cena do beijo de gato no super-herói. Com a ótima recepção que a personagem obteve, a Warner Bros., estúdio responsável pelos direitos, encomendou um filme solo. Diversos roteiristas passaram pelo projeto. Tim Burton, diretor dos dois primeiros filmes do Batman e que seria responsável pelo filme da vilã, abandonou o projeto após romper relações com o estúdio por ter sido substituído no terceiro filme do cavaleiro das trevas. Com a saída de Burton, Michelle Pfeiffer também se afastou e levou consigo o imaginário criado acerca da personagem. Selina Kyle não seria mais Michelle Pfeiffer. Com estas mudanças foi necessária uma reformulação em todo o projeto. E como não haveria mais Michelle, decidiu-se que também não haveria mais Selina. Um novo personagem seria criado, expandido a mitologia da Mulher-Gato. (HANLEY, 2017).

### 3. ADAPTAÇÕES OU REIMAGINAÇÕES? OS QUADRINHOS NA TELA DOS CINEMAS

Um dos aspectos amplamente criticados em *Mulher-Gato* é a alteração da etnia da personagem. Nos quadrinhos Selina se apresenta como uma mulher caucasiana com cabelos castanhos e ondulados e que em nada remete à imagem de Halle Berry. A escalação da atriz foi uma decisão polêmica que não passou despercebida.

Ainda que o filme entregue ao público apresentasse uma nova personagem e um novo contexto para a Mulher-Gato, fãs do mundo inteiro não concordaram com a adaptação. Não foram poucas as críticas que apontavam as diferenças entre filme e o material original como os maiores problemas que acabaram arruinando o longa. Esta não é uma polêmica exclusiva do filme em análise, muito menos de uma questão de troca de etnias. Trata-se de um assunto bastante recorrente e que ocasionalmente volta à tona. Ao refletir a respeito da adaptação de obras literárias para o cinema, Robert Stam (2006) aponta que a infidelidade e vulgarização



da obra original são argumentos frequentemente apresentados para desqualificar o resultado obtido.

O autor não desconsidera adaptações que resultaram em filmes catastróficos, contudo não acredita que esta seja a única razão pela qual os fãs da obra original se ressentem das adaptações cinematográficas. Stam aponta que se trata de um posicionamento preconceituoso e que toma o resultado como uma obra menor, indigna de sua origem. O autor resume este posicionamento em 6 termos

- 1) antiguidade (o pressuposto de que as artes antigas são necessariamente artes melhores);
- 2) pensamento dicotômico (o pressuposto de que o ganho do cinema constitui perdas para a literatura);
- 3) iconofobia (o preconceito culturalmente enraizado contra as artes visuais, cujas origens remontam não só às proibições judaicoislâmico-protestantes dos ícones, mas também à depreciação platônica e neo-platônica do mundo da aparências dos fenômenos);
- 4) logofilia, (a valorização oposta, típica de culturas enraizadas na “religião do livro”, a qual Bakhtin chama de “palavra sagrada” dos textos escritos);
- 5) anti-corporalidade, um desgosto pela “incorporação” imprópria do texto fílmico, com seus personagens de carne e osso, interpretados e encarnados, e seus lugares reais e objetos de cenografia palpáveis; sua carnalidade e choques viscerais ao sistema nervoso;
- 6) a carga de parasitismo (adaptações vistas como duplamente “menos”: menos do que o romance porque uma cópia, é menos do que um filme por não ser um filme “puro”). (STAM, 2006, p.21).

Ainda que as Histórias em Quadrinhos tenham sua origem atrelada a processos anteriores ao cinema, e sua existência dependa impreterivelmente de imagens, e não de textos, é possível identificar algumas congruências com as constatações de Stam, tais como a anti-corporalidade e a dicotomia entre cinema e HQs.

Stam (2006) conclui que obra original e obra adaptada representam expressões culturais que refletem os aspectos socio-históricos de determinado tempo. São apresentadas em meios diferentes, mas isso não diminui a adaptação em relação ao seu material de origem. A comoção em relação ao resultado certamente está atrelada às expectativas não atendidas, e não a processos hierárquicos de expressões artísticas.

Com este argumento fora de cena, parte-se, portanto, para as constatações formais a respeito das adaptações. É fato que cinema e HQs possuem algumas similaridades em seus resultados finais. Ambos fazem uso de recursos imagéticos e textuais em suas narrativas, sendo este último, inclusive, dispensável no desenvolver da história.

Para Tânia Pellegrini (2003), a narrativa só existe em função do tempo. Os fatos são organizados sequencialmente – seja linear ou não linear – e permitem que os espectadores tracem uma compreensão do que está sendo apresentado. No cinema esta narrativa se dá por meio das imagens em movimento. Nas HQ’s, emprega-se imagens estáticas que, em sequência, representam o movimento.

Enquanto o fluxo narrativo na produção cinematográfica é guiado pelo “olho da câmera”, que determina a ordem dos acontecimentos, nas HQ’s ele se apresenta de maneira mais singular justamente devido a subjetividade de sua linguagem. Devido às limitações espaciais e ao grau de autonomia que os leitores possuem em relação à narrativa

quadrinística, é necessário que as histórias sejam apresentadas de maneira mais sintética e ordenada.

Quadrinista e pesquisador, Will Eisner (1989) entende que as Histórias em Quadrinhos têm como elemento mínimo o quadro que, quando disposto sequencialmente com outros quadros, criam uma narrativa visual que os leitores são capazes de compreender. O uso dos espaços entre os quadros, denominados calhas ou sarjetas, são um recurso considerado pelo artista criador da HQ, uma vez que apresenta o espaço de atuação do leitor. São nestes vácuos imagéticos que o leitor irá trabalhar para completar a ação apresentada, como demonstra a Figura 2.

**FIGURA 2:** Relação entre Quadros, calha e construção da linearidade, segundo Eisner.



A cena vista através dos olhos do leitor... vista de "dentro da cabeça" do leitor.



Quadro final selecionado da seqüência de ação.

Fonte: Eisner, 1989, p.39.

O cinema é capaz de apresentar as ações em movimento e deixar muito pouco espaço para que o leitor seja estimulado a participar da criação da cena – recurso amplamente utilizado, principalmente, no cinema *blockbuster*. Contudo, as Histórias em Quadrinhos exigem que o leitor seja parte do processo de construção de sentido da narração visual.

Feitas estas considerações, este trabalho compreenderá a adaptação *Mulher-Gato* enquanto um processo de tradução semiótico, conforme exposto por Julio Plaza (2010), com base nos estudos de Charles Peirce. Entende-se que o filme é uma tradução simbólica do universo criado por Bob Kane e Bill Finger, uma transcodificação. Neste tipo de tradução o objeto é relacionado por uma convenção. Neste caso, a convenção do próprio título adquirido pela personagem de Halle Berry, o da Mulher-Gato.



No roteiro final, assinado pela dupla John Brancato e Michael Ferris, com base no argumento criado pela premiada escritora Theresa Rebeck, Patience Phillips, uma designer tímida e reprimida recebe da deusa egípcia Bast os poderes da Mulher-Gato para vingar seu assassinato. Após descobrir uma conspiração na empresa de cosméticos em que trabalha, Patience é assassinada por capangas a mando - ao menos é o que ela acredita - de seu chefe.

No decorrer da trama, Patience descobre que o verdadeiro vilão é, na verdade, uma vilã. Laurel, esposa do dono da empresa, e ex-modelo que era a “cara” da marca, mas foi substituída por uma mulher mais jovem. Laurel ganha os seus poderes após usar continuamente os produtos da empresa. Sua pele é tão indestrutível quanto sua raiva pelo marido traidor. Em determinado momento, George, dono da empresa, marido de Laurel e chefe de Patience, é assassinado pela esposa, que planeja incriminar a Mulher-Gato para eliminá-la de seu caminho.

#### 4. COM OS OLHOS DA GATO: UMA LEITURA POSSÍVEL

Um dos maiores – se não o único – aspecto positivo de *Mulher-Gato* foi trazer ao protagonismo de um *blockbuster* uma personagem feminina negra. Pela primeira vez, em mais de 100 anos de história, um filme de 100 milhões de dólares era estrelado por uma mulher negra. Halle Berry recebeu 14 milhões para viver Patience Phillips, até hoje o maior cachê pago a uma atriz negra.

Estas questões apresentadas demonstram brevemente o lugar destinado às mulheres negras na indústria cinematográfica. Tanto em frente às câmeras, quanto nos bastidores que permeiam as produções, a mulher negra está em constante desvalorização. Para bell hooks<sup>6</sup>, trata-se de uma sistematização hierárquica que condiciona a sociedade a perceber as mulheres negras “[...] como criaturas de pouco esforço ou valor [...]” (HOOKS, 2014, p.39). Neste sentido, cabe a elas a posição mais baixa na hierarquia social, abaixo do homem branco, da mulher branca e do homem negro.

Como observa hooks (2014), estas questões são herança de uma sociedade escravocrata que se esforçou para desumanizar os povos negros e cujos reflexos são sentidos até hoje. Já nos veículos midiáticos do século XIX, a intelectual identificou que os negros eram alvo de ridicularização e estereótipos reducionistas.

Bens midiáticos atuam como agenciadores de subjetividades que determinam modos de ser, de pensar, de agir, no que acreditar e como o fazer. São dispositivos empregados na difusão e manutenção de poderes que visam normatizar vivências. Sob o olhar de Michel Foucault, a noção de gênero é uma construção social difundida e reafirmada segundo os discursos. Foucault apresenta uma análise do poder, afirmando que esse não é algo absoluto ou detido pelas instâncias políticas, mas fluído e relacionado aos contextos em que os discursos foram produzidos.

Como defende o autor, o poder é onipresente. Não é detido por uma instituição ou uma classe, mas se manifesta em diversas instâncias que, quando disseminam discursos hegemônicos, estabelecem relações de poder que, por sua vez, também geram resistência.

---

<sup>6</sup> A teórica feminista americana bell hooks adotou o nome da bisavó como pseudônimo e o emprega escrito em letras minúsculas a fim de subverter as ordens gramaticais que destacam o nome dos autores ao invés de suas ideias. (THE RADICAL NOTION, 2014)

Para Foucault (1996), a produção discursiva é um processo complexo e organizado segundo procedimentos internos e externos que determinam o que pode ou não ser dito. Para o autor, a produção discursiva de toda sociedade “[...] é ao mesmo tempo controlada, selecionada, organizada e redistribuída por certo número de procedimentos que têm por função conjurar seus poderes e perigos, dominar seu acontecimento aleatório, esquivar sua pesada e temível materialidade.” (FOUCAULT, 1996, p.8-9).

Na produção cinematográfica, o discurso não se estabelece apenas segundo as falas dos personagens. Ele se vale de uma série de técnicas desenvolvidas e aprimoradas por mais de um século de existência que podem tanto refutar, quanto atestar o que é dito. Por meio da *mise-en-scène*, a produção cinematográfica discursa sobre os sujeitos, produz verdades que são coletivas. Dessa forma, ajudam a pensar nas relações de poder em disputa em determinados períodos.

*Mulher-Gato*, neste sentido, traz à luz do consumo a mulher negra em um contexto com requintes de ineditismo. Contudo, reafirmar a declaração de LaSalle seria desconsiderar discursos vinculados pelo filme que tanto contrapõe as demandas feministas quanto reafirmam os estereótipos vinculados às figuras femininas no cinema americano. Patience é uma mulher comum, com cabelos longos, cacheados e roupas largas. Uma das primeiras atitudes que toma ao receber os poderes de Bast é mudar seu visual. Adota uma aparência mais sensual, cabelos curtos, loiros e lisos. Suas roupas justas e de couro preto estão sempre em oposição às roupas vaporosas, claras e elegantes da vilã Laurel (FIGURA 3).

**FIGURA 3:** Patience antes e depois da transformação.

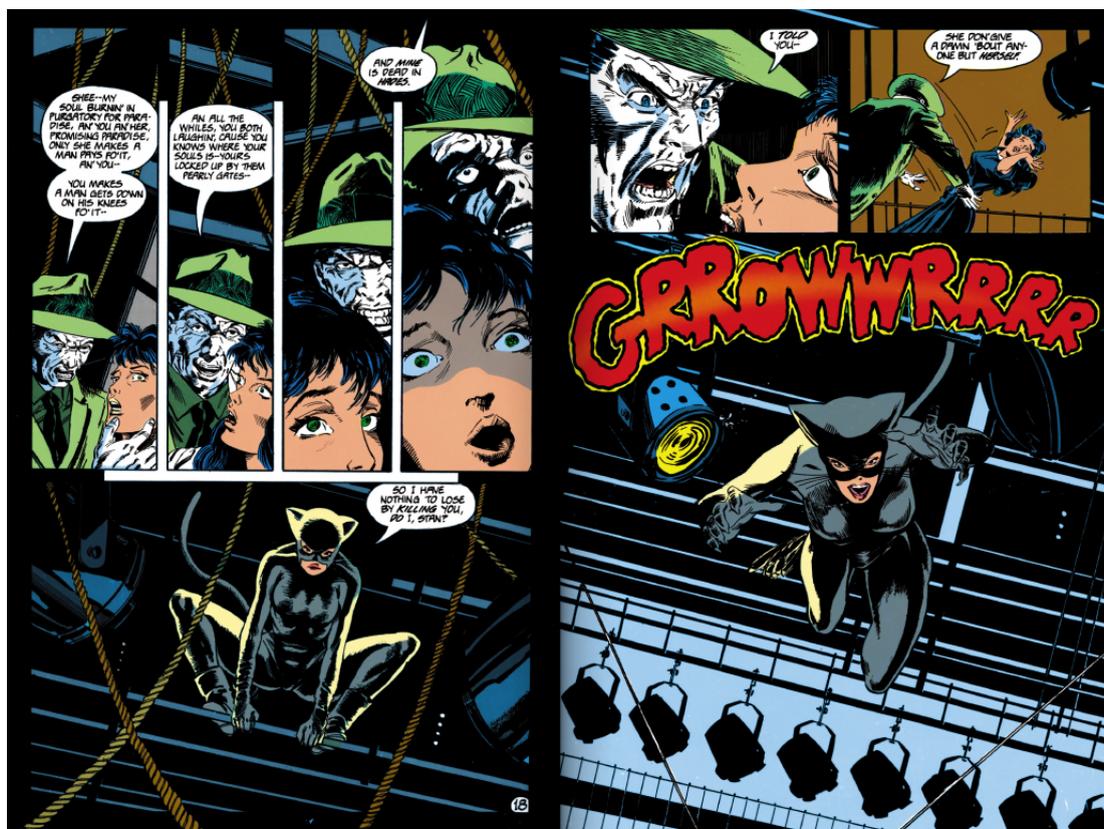


Fonte: Mulher-Gato (PITOF, 2004)

Uma das questões, inclusive, que chama a atenção é a eterna busca pela beleza presente na narrativa da adaptação. As principais mulheres apresentadas na trama, Patience, Laurel, a jovem modelo e a cômica melhor amiga, têm seus papéis vinculados à beleza. Laurel quer evitar o envelhecimento e o decorrente fim de sua carreira. A melhor amiga de Patience, a cômica solteirona, quer ficar mais bonita e atrair os olhares masculinos, ainda que isso custe sua vida. A nova modelo da empresa representa o ideal de beleza perseguido pelas mulheres da sociedade. E Patience descobre a si mesma apenas após a transformação de seu visual.

As questões retratadas no cinema apresentam alguns reflexos do que já foi retrato nas páginas das HQs. Tal como Patience, Selina Kyle precisou lutar contra falsas acusações que a incriminavam. Foi acusada de roubos e assassinatos em Cidade Eterna (*When in Rome*, publicação de 2004, em 6 edições), se envolveu com policiais (no primeiro volume de sua série própria, de 1989), e foi a figura heroica da cidade onde morava (em *Catwoman: Guardian of Gotham*, de 1999). Algumas das cenas do filme, inclusive, foram inspiradas pelas páginas das revistas, conforme demonstram as Figuras 4 e 5.

**FIGURA 4:** Mulher-Gato enfrenta o vilão Stan nos bastidores de um teatro.



Fonte: Catwoman vol.1, ed 3, p.18-19.

**FIGURA 5:** Mulher-Gato enfrenta o detetive Lone nos bastidores de um teatro.



Fonte: Mulher-Gato (PITOF, 2004)

Além da etnia que representa uma clara marca de diferença entre as Mulheres-Gato, Patience se afasta das estéticas adotadas pelos trajes da vilã. Nos quadrinhos, Selina apresentou diferentes uniformes no decorrer de sua existência. Contudo, nenhum deles deixa visível tanto de seu corpo quanto o traje de Patience. Em geral, a roupa utilizada pela personagem permite que apenas seus olhos e sua boca sejam vistos. Mas em *Mulher-Gato*, o corpo de Halle Berry é amplamente explorado pelos diversos rasgos de sua calça, o justo *top* utilizado pela personagem e o enquadramento escolhido pelo diretor Pitof para capturar a cena. Importante ressaltar que *Mulher-Gato* inicia e encerra com a mesma tomada, um 180° pelo corpo da personagem caracterizada com suas vestes enquanto caminha lenta e sensualmente pelos telhados da cidade.

Outra reflexão que pode ser estabelecida é a respeito dos relacionamentos da personagem. Como lembra Tim Hanley, a Mulher-Gato surge nos quadrinhos como uma tentação aos valores defendidos por Batman. Na série de TV, a vilã funciona como um atrativo aos espectadores de todos os gêneros, mas também como um tropo para reafirmar a sexualidade de Batman, cujos efeitos das acusações de Wertham ainda eram evidentes mesmo fora das páginas das HQs.

Todas estas caracterizações de Selina têm em comum a cor de sua pele. São mulheres caucasianas, com diferentes tonalidades de cabelo, mas ainda assim brancas. Como denuncia bell hooks (2014), à mulher negra é relegado uma vida de subserviência e o lugar mais baixo da hierarquia social. Dessa forma, a relação interétnica é uma prática condenável. Na cultura midiática americana é possível notar que a relação entre pessoas de diferentes cores ainda é um tabu. Homens brancos raramente são retratados em relações com mulheres negras e, quando são, este é o enredo principal do filme.

Em *Mulher-Gato* não poderia ser diferente. Com uma atriz negra no papel principal, Batman/Bruce Wayne, não poderia ser seu interesse amoroso. A personagem se afasta ainda mais de sua contraparte das HQs e se envolve com o detetive Tom Lone, responsável pelo caso da “Mulher-Gato” e interpretado por Benjamin Bratt, um ator de ascendência latina<sup>7</sup>.

---

<sup>7</sup> Apesar de ter nascido em San Francisco, a mãe de Benjamin Bratt é peruana, da tribo indígena Quechua Peruvian, e se mudou para os EUA aos 14 anos de idade.



## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho buscou estabelecer uma breve leitura do filme *Mulher-Gato* partindo da crítica de Mike LaSalle. Compreende-se que as produções cinematográficas perpetuam os estereótipos por meio dos discursos, mas estes discursos não são autônomos. Eles são precedidos por outros que lhes estabelecem efeitos de sentido.

Com a leitura estabelecida, foi possível identificar que temas caros ao feminismo são apresentados no longa e também que o contexto de sua produção demonstrava um cenário propício ao surgimento de novos discursos sobre a mulher negra, mais inclusivos e heterogêneos. O filme apresenta críticas aos ideais de beleza e figuras femininas que se opõem à subordinação masculina. No entanto, estas personagens ainda estão inscritas em padrões estéticos e têm seus corpos amplamente explorados na narrativa.

Concordar com a visão de LaSalle é aceitar uma visão reducionista e mercadológica do feminismo e das pautas que tangem a representação e representatividade da mulher no cinema, questões que já são discutidas há, no mínimo, mais de 40 anos. Neste sentido, a Crítica Feminista do Cinema contribui para a compreensão de que, a representação feminina não pode estar atrelada apenas à presença das figuras femininas na tela, mas também à forma como estas figuras são desenvolvidas na narrativa.

Apesar das considerações de Laura Mulvey terem sido tecidas há décadas e sob condições bastante diferentes das que se estabelecem no cinema contemporâneo, o olhar masculino ainda pauta os discursos sobre o feminino em Hollywood, ao menos em boa parte das produções lançadas em grandes circuitos. *Mulher-Gato* é um destes casos, um filme leviano no qual as subjetividades dos femininos são homogeneizadas em prol do consumo de entretenimento.

Entendem-se, portanto, que as diferenças entre material original (HQs) e adaptação (filme) não são a principal causa do fracasso de *Mulher-Gato*. O filme dirigido por Pitof apresenta uma nova personagem, distante o bastante das personificações conhecidas de Selina Kyle/ *Mulher-Gato*. Entretanto, o desenvolvimento de sua trama é superficial e pouco convincente. E isso não pode ser desvinculado de seu contexto de produção. Os diversos problemas que adiaram o filme por mais de 10 anos estão enraizados em questões do olhar masculino do momento sociocultural que originou a produção e a relegaram a um filme de grande investimento financeiro, mas pouco apuro artístico e técnico que, por fim, não atraiu a atenção da audiência.

Por fim, este trabalho mostrou-se um primeiro movimento analítico de um objeto rico, complexo e que possibilita uma ampla variedade de leituras e interpretações críticas e que futuramente pode vir a gerar novos trabalhos.

## REFERÊNCIAS

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso**. Aula inaugural no Collège de France, pronunciada em 2 de dezembro de 1970. Edições Loyola: São Paulo, 1996.



HANLEY, Tim. **The many lives of catwoman**. The felonious history of a feline fatale. Chicago: Chicago Review Press, 2017.

HOOKS, Bell. **Não sou eu uma mulher**. Mulheres negras e feminismo. Tradução livre para a Plataforma Gueto. Janeiro 2014. Disponível em: <[https://plataformagueto.files.wordpress.com/2014/12/nc3a3o-sou-eu-uma-mulher\\_traduzido.pdf](https://plataformagueto.files.wordpress.com/2014/12/nc3a3o-sou-eu-uma-mulher_traduzido.pdf)>. Acesso em 15 jun. 2018.

HORNADAY, Ann. 'Catwoman': Halle Berry As Claws Celebre. **Washington Post**. Movies. 23 jul 2004. Disponível em: <<http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/articles/A7650-2004Jul22.html>>. Acesso em 8 mai. 2018. p. C01.

LASALLE, Mick. A feisty, feminist feline with a taste for sushi, leather and, most of all, revenge. **SFGate**. Movies. 23 jul. 2004. Disponível em: <<https://www.sfgate.com/movies/article/A-feisty-feminist-feline-with-a-taste-for-sushi-2739485.php>>. Acesso em 8 mai. 2018. p.1.

LOEB, Jeph.; SALE, Tim. **Catwoman: When in Rome**. New York: DC Comics, 2005.

MOENCH, Doug; BALENT, Jim. **Catwoman: Guardian of Gotham**. New York: DC Comics, 1999.

**MULHER-GATO**. Direção: Pitof. Burbank: Warner Bros. Motion Picture Imaging, 2004. (104 min).

MULVEY, Laura. Prazer visual e cinema narrativo. In: XAVIER, Ismail. (org.). **A experiência cinematográfica**. Antologia. Rio de Janeiro/ São Paulo: Paz & Terra, 2018. p.355-370.

NEWELL, Mindy; BAIR, Michael. Gothic Baptism. **Catwoman**.v.1, n.3. abr. 1989. New York: DC Comics, 1989.

OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. **Mulher ao quadrado**: as representações femininas nos quadrinhos norte-americanos. Permanências e ressonâncias, 1895-1990. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2007.

PELLEGRINI, Tânia. Narrativa verbal e narrativa visual: possíveis aproximações. PELLEGRINI, T. et al. (org.). **Literatura, cinema e televisão**. São Paulo: Ed. Senac São Paulo/Instituto Itaú Cultural, 2003. p. 14-35.

PLAZA, Julio. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

STAM, Robert. **Teoria e prática da adaptação**: da fidelidade à intertextualidade. Ilha do Desterro (UFSC), jul/dez, p. 19-53, 2006.



THE RADICAL NOTION. 10 Things to Know About bell hooks. **The Radical Notion**. 24 dez. 2014. Disponível em: < <http://www.theradicalnotion.com/10-things-know-bell-hooks/>>. Acesso em 13 jul.2019.

WHALEY, Deborah Elizabeth. **Black cat got your tongue?:** Catwoman, blackness, and the alchemy of postracialism. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 2:1, 2011, p. 3-23.

YOUNG, Lola. **Fear of the Dark:** Race, Gender and Sexuality in the Cinema. Londres: Routledge, 1996.



## OS FUNGOS EM POKÉMON

Fábio Ortiz Goulart<sup>8</sup>

### RESUMO

O presente artigo tem como objetivo demonstrar como os fungos podem ser fontes de inspiração para a criação dos jogos eletrônicos da franquia Pokémon. Para tanto, coletei informações referentes aos personagens dos jogos e as influências fúngicas presentes em seus designs e características morfológicas, fisiológicas e ecológicas. Ao total foram encontrados nove Pokémon baseados em fungos, alocados nas ordens: Agaricales, Hypocreales e Pezizales, grande parte deles possuindo o tipo Grass. Concluo que os jogos eletrônicos, enquanto produções culturais de grande popularização, podem ser uma ferramenta para auxiliar na proteção da biodiversidade, pois é conhecendo que se criam afetos para proteger o ambiente.

**Palavras-chave:** Biologia Cultural, Jogos Eletrônicos, Micologia, Pokémon.

### 1. INTRODUÇÃO

A franquia Pokémon veio ao mundo em 1996 quando os primeiros jogos, Pokémon Red e Green, foram lançados no Japão. Criada por Satoshi Tajiri e com designs originais de Ken Sugimori, os Pokémon povoaram o planeta com suas cores e formas mais diversas, cujo maior símbolo talvez seja Pikachu, um pequeno Pokémon roedor amarelo e que era o protagonista do anime homônimo lançado em 1998.

Mas afinal o que são Pokémon? Os Pokémon são criaturas ficcionais, “monstros de bolso”, como indica o seu nome em inglês (*Pocket Monsters*), que estão presentes em todo o planeta e que podem ser levadas por pessoas comuns em pokébolos, dispositivos redondos mais ou menos do tamanho de uma laranja e que são capazes de capturar essas criaturas. Os Pokémon podem ser baseados em diversos animais, plantas e objetos do mundo real, como é o caso de Pikachu, baseado em roedores, como os camundongos, ou ainda de Klefki, baseado em um molho de chaves. Assim como suas origens, os Pokémon podem possuir diferentes tamanhos, desde pequenos como o Joltik, uma pequena aranha com cerca de 10 cm de altura, ou grandes como o Wailord, uma baleia-azul com cerca de 14 m de altura. Os Pokémon podem ser de até dois tipos que influenciam na dinâmica do jogo e nos golpes que eles podem utilizar para atacar os inimigos. Ao total são 18 tipos: Grama, Fogo, Água, Elétrico, Inseto, Voador, Normal, Noturno, Fada, Dragão, Psíquico, Fantasma, Lutador, Gelo, Terra, Pedra, Metal e Venenoso. Eles ainda podem sofrer metamorfose, chamada de evolução em todos os produtos vinculados à franquia, alterando tanto sua morfologia, como sua tipagem e seus golpes e habilidades.

É por meio da biologia cultural que desenvolvi o presente trabalho, que de acordo com a revista brasileira A Bruxa, especializada em biologia cultural, trata-se de um campo que estuda como os seres vivos podem ser usados pelos seres humanos, desde a religiosidade e a economia, passando inclusive para outras formas de manifestações culturais como a

---

<sup>8</sup> Acadêmico do bacharelado em Arqueologia, Universidade Federal do Rio Grande (FURG). E-mail: fabioortiz@furg.br.



artística e midiática (A BRUXA, 2019). Quando tal conceito se aplica a plantas e outros seres comumente classificados como “plantas”, tem-se a botânica cultural. Não se deve confundir a botânica cultural com a etnobotânica, outra disciplina que tem como foco o uso das plantas pelos seres humanos, essa está interessada na utilização das plantas pelas comunidades humanas utilizando métodos oriundos da antropologia, como a etnografia e, portanto, o contato com a comunidade é imprescindível para o desenvolvimento da pesquisa (ALBUQUERQUE, 2005), então, a pesquisa etnobotânica, na essência, tem que ser realizada *in situ* e não como na biologia cultural, que pode ser feita em gabinete.

O objetivo deste trabalho é abordar as origens de alguns dos Pokémon, os baseados em fungos. A ideia é que este texto demonstre um pouco sobre esse reino que, mesmo pouco representativo em termos numéricos, está presente no mundo de Pokémon. Trabalhos como os de Prado e Almeida (2017), Mendes et al. (2017), Kittel (2018), Mendes et al. (2018) e Rezende (2018), trazem como temática principal ou transversal as inspirações de alguns dos monstros.

Prado e Almeida (2017) fazem correlações entre os Pokémon e artrópodes do mundo real, Mendes et al. (2017) usam comparações entre os peixes e Pokémon baseados nesse grupo animal, Kittel (2018) traz os insetos como tema para discussão do universo de Pokémon, Mendes et al. (2018), em artigo publicado em língua portuguesa, falam sobre as variações do Pokémon peixe Magikarp e sua correlação com as carpas koi, *Cyprinus carpio* (Linnaeus, 1758) (Cypriniformes: Cyprinidae), e, por último, Rezende (2018) faz comparações entre Pokémon fósseis e os animais aos quais eles foram inspirados. Todos esses trabalhos demonstram que Pokémon é uma franquia que se baseia muito no mundo real para a criação de seus monstros. E aqui, como já afirmei, falarei um pouco das inspirações que levaram os designers dos jogos a criarem Pokémon baseados em fungos. Os jogos são divididos em gerações (são sete atualmente), e a cada uma delas são adicionados novos lugares, novas jogabilidades e, é claro, novos monstros. É curioso salientar que todos os Pokémon baseados em fungos são de gerações ímpares, a saber: a primeira, a terceira, a quinta e a sétima geração.

Os fungos compreendem cerca de 105.000 espécies descritas, sendo um dos grupos mais diversos do planeta, totalizando 7% de todas as espécies descritas em nosso planeta (HAWKSWORTH, 2004). São seres aclorofilados heterotróficos, com seu corpo formado por longas células, chamadas hifas, e sua principal função nos ecossistemas é a de decompor matéria orgânica. Estão presentes em diversos ambientes e “em regiões largamente estudadas, espécies de fungos podem ser seis vezes mais numerosas que os de plantas com flores” (SANTOS *et al.*, 2013). Costuma-se confundir os fungos com plantas, porém eles são mais próximos dos animais do que desses outros organismos, uma vez que não possuem clorofila e, portanto, não realizam fotossíntese e as suas células possuem parede formada por quitina, característica compartilhada com os animais, e não por celulose como nas plantas (RAVEN *et al.*, 2007).

## 2. MÉTODOS UTILIZADOS

A metodologia deste trabalho foi elaborada com base na utilizada por Mendes *et al.* (2017). Iniciei a pesquisa com as informações obtidas no website Bulbapedia (2019),

enciclopédia mantida por trabalho árduo e voluntário de fãs de Pokémon no mundo todo e em atividade desde 2004, sendo o site na internet mais completo sobre Pokémon, além do site oficial da franquia (THE POKÉMON COMPANY INTERNATIONAL, INC, 2019).

Nos websites foram buscados Pokémon, que por sua morfologia assemelham-se a fungos. A partir das informações coletadas no Bulbapedia e no site oficial da Pokémon Company, empresa responsável por todos os processos dos jogos. Partimos para as informações contidas nos jogos (SATOSHI, 2000; JUNICHI, 2013; SHIGERU, 2016; KAZUMASA, 2017), utilizando a ferramenta Pokédex, uma enciclopédia presente em todos os jogos principais da franquia, em que o jogador utiliza para cadastrar os Pokémon capturados durante sua jornada pelo mundo de Pokémon.

A identificação dos grupos de fungos foi feita com base no livro de Guerrero & Homrich (1999). Para além da morfologia, foram utilizadas para identificação dos grupos, outras características dos Pokémon, como sua dieta, habitat, nomes e ecologia nos jogos. A nomenclatura dos grupos de fungos seguiu a base de dados online Mycobank (2019).

### 3. RESULTADOS

Com base nas características citadas na metodologia, foram encontrados nove monstros que correspondem ao reino Fungi, sendo de 1,1% de todos os Pokémon. No quadro 1 há uma relação deles.

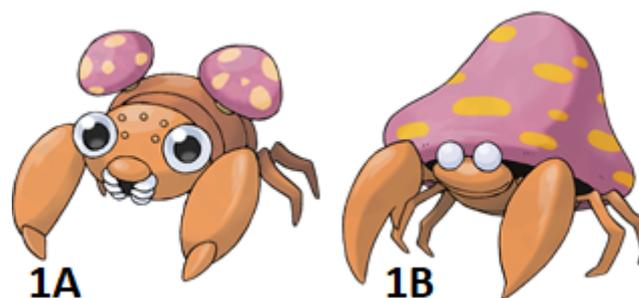
Número	Pokémon	Nome	Tipo Primário	Tipo Secundário	Geração
#046		Paras	Inseto	Gramas	1
#047		Parasect	Inseto	Gramas	1
#102		Exeggcute	Gramas	Psíquico	1
#285		Shroomish	Gramas		3
#286		Breloom	Gramas	Lutador	3
#590		Foongus	Gramas	Venoso	5

#591		Amoonguss	Gramma	Venencoso	5
#755		Morelull	Gramma	Fada	7
#756		Shiinotic	Gramma	Fada	7

**Quadro 1.** Pokémon baseados em fungos. Imagens do quadro retiradas de Bulbapedia (2019).

Percebeu-se que todos esses nove Pokémon possuem o tipo Gramma, correspondendo a 9,2% de todos os Pokémon Gramma. Dois deles possuem o tipo Inseto, representando cerca de 2,6% dos Pokémon Inseto. Cerca de 3% de todos os Pokémon do tipo Venencoso são baseados em fungos, sendo dois ao total. Dos Pokémon tipo Fada, 3,9% foram inspirados em cogumelos, tendo dois como seus representantes. Os tipos Lutador e Psíquico possuem somente um representante cada, sendo, respectivamente, 1,7% e 1,2%, do total de Pokémon desses tipos baseados em fungos. Percebeu-se ainda que os fungos que serviram como base para as criações desses monstros correspondem às ordens Agaricales Underw. (Paras, Parasect, Shroomish, Breloom, Foongus, Amoonguss, Morelull, Shiinotic), Hypocreales Lindau (Paras e Parasect) e Pezizales J. Schröt (Morelull), todos sendo fungos macroscópicos. Somente Paras, Parasect e Morelull correspondem a duas ordens cada um, nos próximos tópicos será justificado o porquê dessa interpretação.

### 3.1. Paras e Parasect



**Figura 1.** Arte oficial de Paras e Parasect. Disponível em: <https://www.pokemon.com/us/pokedex>. Acesso em: 20 jan. 2019.

Paras e Parasect (Figura 1A-B) foram baseados em uma relação de parasitismo, onde o fungo que se encontra nas costas desses Pokémon, comanda as ações do inseto que está sendo parasitado, característica semelhante a fungos do gênero *Ophiocordyceps* Petch. O fungo compartilha ainda características com os fungos agaricoides *Amanita* Pers.. Na série animada esses fungos são utilizados na medicina popular e conhecidos como *Tochukaso* (BULBAPEDIA, 2019).

### 3.2. Exeggcute



**Figura 2.** Arte oficial de Exeggcute. Disponível em: <https://www.pokemon.com/us/pokedex>. Acesso em: 20 jan. 2019.

Embora se pareça muito com ovos, Exeggcute (Figura 2) foi identificado como pertencente aos fungos da família Nidulariaceae Dumort, que têm como característica um exoperídio (parte externa de fungos da família Nidulariaceae) em forma de ninho de pássaro contendo numerosos peridiólos em forma de pequenos ovos, que são estruturas globosas e duras (GUERRERO, HOMRICH, 1999). Exeggcute são extremamente duros e, caso a sua casca/concha seja rachada, ele pode viver sem derramar o conteúdo do seu interior (SATOSHI, 2000). O Pokémon costuma ser associado com o côco, *Cocos nucifera* (L.) devido a sua evolução, Exeggutor, ser baseada nessa planta. Embora Exeggcute não possua algum caráter que represente um exoperídio, quando em um ninho sua forma se assemelha muito à de fungos da família Nidulariaceae (KUNIHICO, 2000).

### 3.3. Shroomish e Breloom



**Figura 3.** Arte oficial de Shroomish e Breloom. Disponível em: <https://www.pokemon.com/us/pokedex>. Acesso em: 20 jan. 2019.

Shroomish e Breloom não parecem ser baseados em algum gênero específico de fungo, mas sim na ordem Agaricales, que inclui *Amanita muscaria* L. (Lam.), *Lentinula edodes* (Berk.) Pegler, *Mycena* Pers. Roussel e os fungos da família Nidulariaceae. Shroomish (Figura 3A) representa a fase juvenil, enquanto Breloom (Figura 3B) a fase madura do basidioma, sendo possível observar o píleo, as escamas e o anel.

### 3.4. Foongus e Amoonguss



**Figura 4.** Arte oficial de Foongus e Amoonguss. Disponível em: <https://www.pokemon.com/us/pokedex>. Acesso em: 20 jan. 2019.

Foongus e Amoonguss foram possivelmente baseados no fungo agaricoide *A. muscaria*, uma vez que ambos compartilham com esse cogumelo um píleo (o chapéu) com escamas. Além do mais, esses Pokémon possuem o tipo Venenoso como secundário, uma das características marcantes de *A. muscaria* é justamente o fato de ser venenosa e alucinógena (GUERRERO, HOMRICH, 1999). Na Pokédex de Pokémon X e no site Bulbapédia é dito que Foongus (Figura 4A) atrai pessoas com seu píleo com um padrão de Pokébola e libera seus esporos venenosos para se defender (JUNICHI, 2013; BULBAPEDIA, 2019).

### 3.5. Morelull e Shiinotic



**Figura 5.** Arte oficial de Morelull e Shiinotic. Disponível em: <https://www.pokemon.com/us/pokedex>. Acesso em: 20 jan. 2019.

Morelull e Shiinotic têm como principal característica a bioluminescência, característica essa que pode causar sonolência a quem olhar diretamente a eles (BULBAPEDIA, 2019). Utilizam seus “membros” para se alimentar durante o dia, enquanto à noite migram para outras árvores em busca de nutrientes (SHIGERU, 2016). Embora os Morelull (Figura 5A) se pareçam com fungos do gênero *Mycena*, devido à sua bioluminescência, seu nome indica uma proximidade a fungos do gênero *Morchella* Dill. ex Pers., porém os Morelull não compartilham características com estes fungos além do nome.

Shiinotic (Figura 5B) assemelham-se morfologicamente aos fungos do gênero *Amanita*, uma vez que compartilha com esses fungos um píleo com escamas, muito comum nesses fungos agaricoides. Sua bioluminescência, assim como em Morelull, pode ter sido baseada em fungos do gênero *Mycena*.



**Figura 6.** Imagem dos jogos Pokémon Sun e Moon e Pokémon Ultra Sun e Ultra Moon da versão shiny de Shiinotic. Disponível em: <https://www.picdove.com/media/BcKjoYjFoUj>. Acesso em: 24 jan. 2019.

Todos os Pokémon possuem outra versão de suas cores originais, as quais são conhecidas como *shiny*, e são extremamente raras nos jogos da franquia. A versão *shiny* de Shiinotic (Figura 6) assemelha-se ao fungo comestível *Lentinula edodes*, conhecido popularmente como shiitake. O prefixo do nome de Shiinotic (Shii-) possivelmente é baseado no nome popular de *L. edodes*.

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por fim, gostaria de dizer que as animações e jogos eletrônicos quando se apropriam de determinados conhecimentos podem ser excelentes ferramentas para auxiliar no ensino e aprendizagem sobre diferentes grupos de seres vivos, pois podem exemplificar, de forma lúdica, aspectos da biologia e ecologia de diferentes seres vivos. Acredito que este artigo seja relevante, uma vez que pode ser utilizado de forma a demonstrar a riqueza das mídias como possíveis meios de utilização para fins didáticos ou mesmo de divulgação científica, pois elas podem contribuir com a disseminação do conhecimento de determinados grupos de seres vivos. A partir do momento em que se utiliza características observáveis no mundo real, pode-se estimular, ou melhor, despertar uma consciência ecológica, que permita às pessoas atingidas por essas mídias perceberem a importância de preservar e proteger a biodiversidade do planeta Terra.

#### REFERÊNCIAS

- A BRUXA. **Apresentação:** como surgiu. 2019. Disponível em: <https://www.revistaabruxa.com/apresentacao>. Acesso em: 23 jan. 2019.
- ALBUQUERQUE, U. P. **Introdução à etnobotânica.** 2ª ed. Rio de Janeiro: Interciência, 2005.
- BULBAPEDIA. **Bulbapedia:** the community driven Pokémon encyclopedia. 2019. Disponível em: <https://bulbapedia.bulbagarden.net/>. Acesso em: 21 jan. 2019.



- GUERRERO, R. T.; HOMRICH, M. H. **Fungos macroscópicos comuns no Rio Grande do Sul: guia para identificação.** Porto Alegre: UFRGS, 1983.
- HAWKSWORTH, D. L. Fungal diversity and its implications for genetic resource collections. **Studies In Mycology**, v.50, n.27, 2004, p. 9-18.
- JUNICHI, M. **Pokémon X.** Nintendo, 2013. 1 jogo eletrônico em mídia digital para consoles Nintendo 3DS.
- KAZUMASA, I. **Pokémon Ultra Sun.** Nintendo, 2017. 1 jogo eletrônico em mídia física para consoles Nintendo 3DS.
- KITTEL, R. N. (2018). The entomological diversity of Pokémon. **Journal of Geek Studies**, v.5, n.2, 2018, p.19–40.
- KUNIIHIKO, Y. **Pikachu's rescue adventure.** Warner Home Video, 2000. 1 DVD-Rom.
- MENDES, A. B.; GUIMARÃES, F. V.; EIRADO-SILVA, C. B. P.; SILVA, E. P. The ichthyological diversity of Pokémon. **Journal of Geek Studies**, v.4, n.1, 2017, p. 39–67.
- MENDES, A. B.; GUIMARÃES, F. V.; EIRADO-SILVA, C. B. P.; SILVA, E. P. Nishikigoi Jump: padrões de cores do Pokémon Magikarp e sua relação com as variedades de carpas koi. **A Bruxa**, v.2, n.1, 2018, p.13-24.
- MYCOBANK database: fungal databases, nomenclature & species banks. 2019. Disponível em: <http://www.mycobank.org/>. Acesso em: 27 maio 2019.
- THE POKÉMON COMPANY INTERNATIONAL, INC. **The official Pokémon website.** 2019. Disponível em: <https://www.pokemon.com/>. Acesso em 232 jan. 2019.
- PRADO, A. W.; ALMEIDA, T. F. A. Arthropod diversity in Pokémon. **Journal of Geek Studies**, v.4, n.2, 2017, p.41–52.
- RAVEN, P. H.; EVERT, R. F.; EICHHORN, S. E. **Biologia vegetal.** 7ª ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2007.
- REZENDE, J. M. P. A Paleontologia no universo de Pokémon por um ponto de vista conceitual, sociocultural e patrimonial. **A Bruxa**, v.2, n.3, 2018, p.1-30.
- SANTOS, J. M. V.; LUIZ, A. S.; IGNATOWICZ, C. M.; VERONESE, J.; BONINI, E. A. Classificação de fungos das principais áreas de preservação de Maringá. *In: VIII Encontro Internacional de Produção Científica. Anais[...].* CESUMAR, 2013.
- SATOSHI, T. **Pokémon Gold.** Nintendo, 2000. 1 jogo eletrônico em mídia digital para consoles Nintendo 3DS.
- SHIGERU, O. **Pokémon Moon.** Nintendo, 2016. 1 jogo eletrônico em mídia física para consoles Nintendo 3DS.