



## **A importância das adaptações da Lenda de Anansi pelas editoras DC e Marvel como ferramenta educacional**

**Luci Boa Nova Coelho<sup>1\*</sup> & Tainá Boa Nova Ribeiro Silva<sup>2,3</sup>**

1-Laboratório de Entomologia, Departamento de Zoologia, Instituto de Biologia,  
Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Rio de Janeiro, RJ

2-Licenciatura em Biologia, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Nova Iguaçu, RJ

3-Casa de Oswaldo Cruz, FIOCRUZ, Rio de Janeiro, RJ

\*lucibncoelho@gmail.com

### **Resumo**

As histórias em quadrinhos (HQs) podem aguçar a curiosidade e ampliar os horizontes do conhecimento, possibilitando a construção de critérios coerentes e de uma visão mais clara e responsável ante aos eventos cotidianos. Pesquisas têm mostrado que as HQs, além de suprirem a necessidade de entretenimento pessoal, são transdisciplinares, o que reforça sua utilidade na transmissão de conhecimentos gerais e específicos. Nas histórias clássicas, os heróis sempre foram apresentados como deuses, inspirando os meros mortais. As editoras Marvel e DC inseriram em seus títulos a Lenda de Anansi, o deus aranha africano que queria possuir as histórias do mundo. Dentre os personagens que dividem a lenda com Anansi estão um leopardo, um enxame de marimbondos e uma fada que, em algumas das adaptações, foram excluídos ou substituídos. Na DC, nos dois títulos de HQs que abordam a lenda, o principal personagem é a heroína de origem africana Vixen, guardiã do poder de Anansi; em uma animação, também da DC, a lenda foi ligada à ancestralidade do jovem herói Super Choque. Certamente, a relação com o Homem-Aranha fez com que a Marvel publicasse sete títulos em HQ abordando a lenda, traçando paralelos e uma possível origem para o super-herói. A união entre cultura pop e mitologias é benéfica, podendo aproximar o público do raciocínio sobre suas origens e da vida natural. Assim, os mitos e lendas, com sua constante inspiração em animais, fornecem uma ampla variedade de temas de zoologia cultural.

**Palavras-chave:** África; aranha; HQs; zoologia cultural.

### **Abstract**

**The importance of the adaptations of the Anansi Tale by the publishing companies DC Comics and Marvel as an educational tool.** Comics can provoke curiosity and amplify the horizons of knowledge, enabling the construction of coherent standards and a clearer and more responsible vision towards general events. Research has shown that comics, besides making up for the necessity of personal entertainment, are transdisciplinary, which reiterates its utility in transmitting general and specific knowledge. In classic stories, heroes have always been portrayed as gods who inspire mere mortals. The publishing companies Marvel and DC Comics inserted in their titles the Legend of Anansi, the African spider god that wanted to possess all of the stories in the world. Amongst the characters that share the legend with Anansi are a leopard, a swarm of wasps, and a fairy, that, in some adaptations, have been excluded or replaced. On DC's two titles of comics that refer to the legend, the main character is a heroine with African roots, Vixen, guardian of the power of Anansi; in the animation, also by DC, the legend was tied to the ancestry of the young super-hero known as Super Shock. Surely, the relation with the Spider-Man made Marvel publish seven titles referring to the legend, tracing parallels and revealing a possible origin to the hero. The union between POP culture and mythology is beneficial, being able to bring people closer to the discourse of their origins and natural life. Therefore, myths and legends, with their constant inspiration in animals, supply a vast variety of themes of cultural zoology.

**Keywords:** Africa; comics; spider; cultural zoology.



## Introdução

“Em África, quando more um ancião,  
é uma biblioteca que queima”

Amadu Hampâté Bâ

Por décadas, as histórias em quadrinhos (HQs) vêm cumprindo seu papel no entretenimento de jovens e adultos, mas, na área educacional, foram e ainda são vistas com preconceito por muitos profissionais, encaradas como “inimigas do ensino e do aprendizado” com a alegação de serem influências negativas, sendo associadas a desvios comportamentais (VERGUEIRO, 2007). Entretanto, há pesquisas e trabalhos que demonstram que os quadrinhos são transdisciplinares, bastando saber aproveitar (SILVA & PRADO, 2016). O trecho, transcrito abaixo, comprova que as HQs sempre foram usadas para a transmissão de conhecimento artístico, doutrinação religiosa e divulgação de fatos e eventos históricos.

“As primeiras revistas de quadrinhos de caráter educacional publicadas nos Estados Unidos, tais como TRUE COMICS, REAL LIFE COMICS e REAL FACT COMICS, editadas durante a década de 1940, traziam antologias de histórias em quadrinhos sobre personagens famosos da história, figuras literárias e eventos históricos. Na segunda metade daquela mesma década, a editora Educational Comics dedicava-se à publicação de histórias em quadrinhos religiosas e de fundo moral, como PICTURE STORIES FROM THE BIBLE, PICTURE STORIES FROM AMERICAN HISTORY, PICTURE STORIES FROM WORLD HISTORY e PICTURE STORIES FROM SCIENCE. Títulos como CLASSICS ILLUSTRATED, reproduzidos praticamente no mundo inteiro, inclusive no Brasil, buscavam aproximar as histórias em quadrinhos das grandes obras literárias, vertendo para a linguagem das histórias em quadrinhos os livros dos maiores autores da literatura mundial, como Charles Dickens, William Shakespeare, Daniel Defoe, Víctor Hugo, Jonathan Swift, Edgar Allan Poe etc. Outras publicações faziam da catequese seu maior objetivo, dedicando-se à transmissão de valores defendidos pela religião católica, sobressaindo-se aqueles, como TOPIX COMICS e TREASURE CHEST, que se dedicavam às biografias de santos e personagens bíblicos. Mais ou menos na mesma época, na Itália, editoras ligadas à Igreja Católica também utilizaram fartamente a linguagem dos quadrinhos para incutir nas crianças o sentimento religioso, em revistas que foram depois traduzidas e publicadas em muitos países do mundo.” (VERGUEIRO, 2007: 17).

Assim, há de se ressaltar o caráter utilitário para transmissão de conhecimentos gerais e específicos, além do saudável e necessário entretenimento pessoal. O envolvimento com os roteiros, o fascínio pelos traços do desenhista e a adoração a determinados personagens faz com que as HQs formem um canal de conexão com o leitor, desempenhando um importante papel na formação de ideologias e conceitos, desenvolvendo assim o senso crítico e ampliando conhecimentos sobre a vida social e o mundo.

Na década de 1930, os heróis da DC Comics eram apresentados não como homens comuns com habilidades extraordinárias, mas sim como verdadeiros deuses, figuras fantásticas que buscavam servir de inspiração para meros mortais. Na década de 1960, a Marvel Comics introduziu uma nova maneira de enxergar os super-heróis, apresentando-os como homens comuns, imperfeitos, em sintonia com o mundo (GUERRA, 2011). Ainda hoje, tais arquétipos são usados e muitas vezes suportados pela inclusão de mitologias nas histórias. A união de mito e HQ é tão adequada quanto a ligação entre filosofia e literatura. O estudo dos mitos e das HQs é uma forma de aprender a relação do homem com o mundo natural e social, e expressar essa interação não apenas de forma racional, mas também intuitiva e emocional, buscando a totalidade do ser humano (MEIRELES, 2001).

Nas HQs, muitos personagens apresentam características inspiradas no reino animal, trazendo criatividade, fantasia e ação ao leitor. Mitos e lendas estão sempre envolvidos com presenças animais,



levando o leitor ou ouvinte a voltar no tempo e pensar sobre sua natureza humana e o ambiente em que vive. A riqueza de simbolismos presentes em uma HQ e, principalmente, as inspirações em animais possibilitam uma ampla variedade de estudos e investigações ligados as ciências. As relações entre o ser humano e as outras espécies animais fundamentam a chamada zoologia cultural, segmento da ciência que estuda a presença de elementos zoológicos nas diferentes manifestações da cultura (DA-SILVA & COELHO, 2016; DA-SILVA, 2018).

Seguindo esse conceito, observamos que, além da utilização de personagens - heróis ou vilões - inspirados em animais, sejam por sua aparência, características comportamentais ou poderes, uma antiga lenda africana baseada em um deus aranha foi adaptada para os quadrinhos tanto pela DC quanto pela Marvel. Este artigo é o resultado do desenvolvimento da pesquisa realizada e apresentada, na forma de resumo, no IV COLÓQUIO DE ZOOLOGIA CULTURAL (SILVA & COELHO, 2019), onde nosso objetivo foi analisar como a lenda foi tratada por cada editora, com respeito à fidelidade da adaptação, o elenco de personagens envolvidos, a representatividade social de cada personagem dentro da trama e se algum conteúdo científico foi incluído.

## Material e métodos

A realização da pesquisa contou com buscas online pelo personagem principal e pela lenda, como: “Anansi”, “Kwaku Anansi”, “deus-aranha”, “lenda africana” e “mitologia africana”. Referências recolhidas em sites, blogs, artigos, teses, dissertações, livros e HQs foram catalogadas. As informações contidas nas HQs da DC Comics e Marvel Comics foram organizadas por ordem de lançamento, visando a documentação da evolução do tratamento dado à lenda e ao personagem. Dentro de cada trama, foram observados dos personagens dados morfológicos, habilidades, relação com outros personagens e posição social. Também foi analisada uma animação, baseada em personagem de HQ. Visando facilitar o entendimento do leitor quanto às informações obtidas nesse estudo, procuramos ilustrar ao máximo os detalhes comentados. As ilustrações foram obtidas em HQs, sites, blogs e tomadas instantâneas de imagens da animação. Figuras onde constam balões de fala em português foram retiradas de páginas de fãs que realizam tradução sem fins lucrativos. Todas as imagens e personagens têm seus direitos reservados às editoras e às suas respectivas propriedades intelectuais.

## Resultados

RODRIGUES & KOVALSKI (2016) afirmam que trabalhar narrativas populares, como fábulas, mitos, lendas e contos, facilita a inserção do não leitor no mundo literário, ampliando a necessidade de ler, possibilitando diferentes viagens literárias. Em se tratando de sala de aula, é preciso criar estratégias de leitura que despertem o ler por prazer, e não só como uma mera decodificação de palavras, vivenciando o mundo imaginário de seus heróis, seus ídolos, fazendo com que os leitores acreditem que podem ir além da leitura, sendo os autores das próprias histórias.

A ligação de mitologias e HQs tem sido comum, mesmo quando não nos damos conta disso. Hércules, Thor, Atlas, T’Challa (Pantera Negra), Ororo (Tempestade), Ashake, Xangô (primeira inspiração africana) e outros mais têm representado as mitologias grega, nórdica, egípcia, iorubá, vodu, etc. (QUADRIPOP, 2017). Anansi é um dos personagens mais importantes do folclore africano, sendo ao longo do tempo difundido através da lenda do deus aranha que se acredita ser originária das tribos de Ashanti, Gana. Como antigamente não existia a escrita, na África Ocidental, todos os fatos marcantes eram memorizados e transmitidos oralmente, de pais para filhos, nas famílias de griots. A tradição oral não dissocia o espiritual do material, sendo ao mesmo tempo religião, conhecimento, ciência natural, iniciação à arte, história, divertimento e recreação, alcançando os homens de acordo com o entendimento e aptidões humanas (BÂ, 2010).



A redução das primeiras narrativas orais à forma escrita, limitou-se em recolher criações anônimas que outros, mais tarde, ao reescrevê-las à sua maneira, procuraram ampliar, enriquecer e embelezar, seguindo o provérbio: quem conta um conto, aumenta um ponto (MAGALHÃES JR, 1972). Assim, a aparência de Anansi geralmente é contada como de uma aranha (Arachnida: Araneae) com traços humanos, tendo como características marcantes a esperteza, inteligência, trapaça, coragem, obstinação e bom coração. Seguindo a tradição oral, a lenda sofreu algumas modificações e vários contos se originaram dela e muitos deles, mais tarde, foram publicados. Dependendo da cultura dos povos por onde a lenda foi disseminada, a representação de sua imagem, seus feitos e sua relação com outros seres sofreram alterações (RIBEIRO, 2008; GONZAGA, 2011). Mesmo com a quantidade de negros trazidos ao Brasil e, entre eles, os de cultura Ashanti, a história de Anansi não se estabeleceu por aqui. Não se sabe ao certo quantos escravos vieram da Costa do Ouro (parte leste da atual República de Gana, África Ocidental), mas os Ashanti, devotos e divulgadores de Anansi, deixaram apenas pequenos vestígios no folclore do Brasil (CASCUDO, 2006).

“Os contos que são contados sobre Kwaku Anansi, o deus aranha, são incontáveis. Alguns dizem que ele criou o sol, a lua e as estrelas no céu noturno. Outros dizem que ele abençoou a humanidade com o conhecimento de agricultura. Outros, que ele tentou roubar toda a sabedoria do mundo para si mesmo. Porém, muitos acreditam que ele criou essas grandes histórias sobre si mesmo para aumentar sua lenda, porque, veja você, Anansi era o rei de todas as histórias. E enquanto a linha entre fato e ficção pode ser muito tênue, Anansi se tornou muitas coisas para muita gente: um salvador. Um trapaceiro. Um herói. Um deus.” (Tradução livre a partir de CEBULSKI *et al.*, 2007: 2)

Seguimos aqui descrevendo a versão mais difundida da Lenda de Anansi, o deus aranha, e suas adaptações em histórias de super-heróis.

#### A Lenda de Anansi

A história mais conhecida sobre a lenda conta que, quando a Terra era nova, não havia histórias para se contar pois Nyame, o deus do céu, as guardava em um baú de madeira. Nyame, aquele que tudo sabe e tudo vê, era o deus criador adorado pelas tribos Ashanti e Akan. Anansi, um velho curioso e esperto, queria as histórias para poder contar aos homens e teceu uma teia de prata do chão até o céu. Lá chegando, se ofereceu para comprar o baú de Nyame. Gargalhando, o deus do céu respondeu que suas histórias teriam um preço de troca. Anansi deveria trazer-lhe Osebo, o leopardo [*Panthera pardus* (Linnaeus, 1758) – Carnivora: Felidae] de dentes terríveis, Mmboro, marimbondos (Hymenoptera: Vespidae) que picam como fogo, e Moatia, a fada que ninguém nunca viu. Anansi aceitou o desafio e Nyame, desacreditando o pequeno e fraco deus, gargalhou novamente. Anansi partiu à procura de Osebo, correndo pela selva. Ao encontrá-lo, o leopardo logo convidou Anansi para ser seu almoço e o esperto deus propôs que antes brincassem de um jogo de amarrar com cipó. Cada um amarraria o outro pelo pé e depois desamarraria. Quem o fizesse em menos tempo, ganharia. O faminto leopardo foi ludibriado, sendo amarrado pelo pé a uma árvore e deixado lá. Para conseguir Mmboro, Anansi teve a ideia de prendê-los em uma cabaça. Molhou-se e molhou a casa dos marimbondos, gritando logo depois que estava chovendo. Então, ofereceu abrigo da chuva em sua cabaça. Para não molharem as asas, os marimbondos aceitaram a oferta e foram aprisionados. A cabaça foi amarrada na mesma árvore de Osebo. Conseguir a fada seria mais difícil e Anansi teve que pensar muito. Resolveu esculpir um pedaço de madeira em forma de boneca e a cobriu com cola. Colocou a boneca no pé de flamboyant, onde as fadas costumavam dançar e, na frente dela, um prato com inhame assado. Amarrou a cabeça da boneca com um cipó, de forma a poder controlá-la, e se escondeu. Moatia chegou dançando, viu o inhame e pediu permissão à boneca para comer um pouco. Anansi mexeu o cipó fazendo com que a boneca mexesse a cabeça como um sim. A fada comeu e agradeceu. Dessa vez a boneca não respondeu. Moatia



achou falta de educação, se irritou e começou a bater na boneca. Ficou com as mãos e pés colados na escultura e Anansi apareceu e a levou para junto de Osebo e Mmboro. Então, teceu uma grande teia juntando seus tesouros e outra do chão até o céu. Anansi levou Osebo, Mmboro e Moatia até o trono de Nyame. O deus do céu, feliz, entregou o baú proclamando que as histórias para sempre seriam chamadas de as histórias do homem aranha. Depois da festa, Anansi levou o baú até a aldeia e, ao abri-lo, espalhou as histórias por todo o mundo.

#### A Lenda de Anansi nas publicações da DC Comics

Em JUSTICE LEAGUE OF AMERICA #239 (CONWAY *et al.*, 1985), a lenda foi introduzida de forma alterada e bem resumida, contando que, como o povo queria aprender cada vez mais, Anansi resolveu esconder sua sabedoria numa cabaça e colocá-la no alto da árvore mais alta do mundo. Atrapalhado, não conseguia realizar a tarefa. Foi seu filho que o ensinou como fazer de forma correta e então ele percebeu seu egoísmo e que deveria liberar a sabedoria por todo o mundo (Figuras 1-2). Nesse mesmo número, após a introdução sobre Anansi, é contado que, no tempo antes da história, um guerreiro de nome Tantu e Anansi, a aranha mais sábia, fizeram um pacto. Anansi sabia que o homem dominaria a Terra e pediu a Tantu que protegesse todos os inocentes e em troca lhe deu um totem de poder, que lhe conferia a capacidade de utilizar, absorver e desenvolver as habilidades de qualquer criatura do mundo animal (inclusive, de vários animais ao mesmo tempo) O totem passou por gerações e Vixen, descendente de Tantu, o herdou (Figura 3), passando a ser a guardiã do totem Tantu, dominando os poderes.



Figura 1 - O filho de Anansi mostra ao pai seu conhecimento. Fonte: CONWAY *et al.* (1985), traduzido pelo grupo SQ.



Figura 2 - Anansi, após receber um ensinamento de seu filho, libera sua sabedoria para todo o planeta. Fonte: CONWAY *et al.* (1985), traduzido pelo grupo SQ.



Figura 3 - Vixen com o totem Tantu e sua cintura. Fonte: CONWAY *et al.* (1985), traduzido pelo grupo SQ.

Em um arco mais recente de JUSTICE LEAGUE OF AMERICA (McDUFFIE *et al.*, 2008a, b, c, d, e), os heróis da Liga da Justiça enfrentam Anansi. A protagonista é Vixen, a primeira personagem feminina africana, que carrega um colar com o totem Tantu (Figura 4), passado por gerações em sua família. Tantu lhe dá poderes de utilizar as habilidades de todos os animais e, na trama, Vixen passa por dificuldades, não conseguindo controlar perfeitamente esses poderes. Anansi é representado pela primeira vez na trama, em uma visão mística de Zatana que mostra Vixen e Homem-Animal, que também utiliza poderes animais por obra de Anansi, presos como fantoches em uma teia, e uma aranha enorme como guardiã



(Figura 5). Em outro momento, Vixen é puxada para dentro do totem e demonstra conhecer a história da aranha que diz ser Kwaku Anansi, o dono das histórias. Enquanto dialoga com Vixen, Kwaku Anansi alterna sua aparência de aranha para um ser quase humano (Figura 6) e, no diálogo, referências significativas sobre a lenda são abordadas como Anansi ser filho de Nyame, o deus-do-céu, ser trapaceiro e enganador, e ter recebido de Nyame todas as histórias. Com seus poderes sobrenaturais, Anansi alterou os poderes de Vixen e do Homem-Animal, uma nova história foi contada modificando a realidade de todos da Liga da Justiça. Vixen consegue fugir e, usando seus poderes (Figura 7), reúne os amigos que tiveram a história de suas vidas alteradas. Ameaçando destruir Tantu, ela consegue que Anansi reverta a realidade por ele criada. Vixen o confronta, dizendo que mesmo ele sendo o deus da trapaça, também é um professor e indaga que motivos ele teria para ter feito o que fez. Anansi revela que tudo o que fez foi necessário, pois o mundo está mudando e a guardiã do totem deveria ser treinada, de forma que adquirisse confiança para enfrentar um futuro terrível.



Figura 4 - Totem Tantu preso ao colar de Vixen, sua guardiã. Fonte: McDUFFIE *et al.* (2008a).



Figura 6 - Dentro do totem Tantu, Kwaku Anansi alterna sua imagem para um ser quase humano. Fonte: McDUFFIE *et al.* (2008d), traduzido por TropaBR.



Figura 5 - Visão de Zatana: Vixen e Homem-Animal, fantoches nas teias da aranha. Fonte: McDUFFIE *et al.* (2008b), traduzido por TropaBR.



Figura 7 - Vixen recupera seus poderes e, como águia, voa para reverter a nova realidade criada por Anansi. Fonte: McDUFFIE *et al.* (2008e), traduzido por TropaBR.



### A Lenda de Anansi nas publicações da Marvel

A Marvel apresentou Anansi em THOR #398 (DEFALCO *et al.*, 1988), quando Amora, transtornada pela morte de Heindall, libera um grito de dor que atinge e choca todo o panteão de deuses das galáxias. Anansi é representado em forma humana (CMRO, s/d), mas não é citado e nem nomeado (Figura 8).

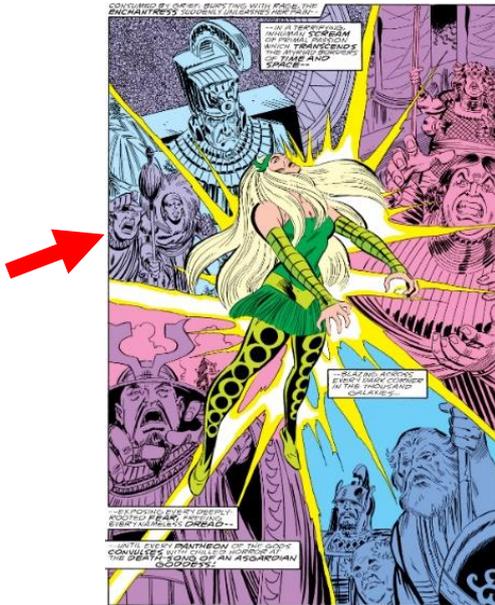


Figura 8 - O grito de Amora atinge todos os deuses das galáxias. A seta indica a área onde estão representados os "vodu", registrando a primeira aparição de Kwaku Anansi, deus da África. Fonte: DEFALCO *et al.* (1988).

A Marvel Comics trouxe sua reinterpretação completa da lenda em seu universo principal, Terra 616, na HQ AMAZING SPIDER-MAN #48 (STRACZYNSKI *et al.*, 2003), onde Kwaku Anansi (Figura 9) é um dos "vodu", raça de seres interdimensionais ainda adorados como deuses pelas tribos Ashanti da África. Como parte introdutória, é apresentada uma turma de alunos, fazendo uma visita ao Museu de História Natural onde observam um recinto com muitas aranhas. Durante essa visita, uma aula sobre o comportamento de aranhas é dada pela professora (Figura 10). O "Conto da Aranha" é narrado para Peter Parker por Ezequiel, que possui poderes parecidos com os do Homem-Aranha adquiridos em um templo na África. Segundo Ezequiel, para a tribo Ashanti, Kwaku Anansi foi o primeiro Homem-Aranha que, usando seus poderes, atravessou a África embalado em sua teia e viu tudo que tinha para ser visto (Figura 11). Mas ele queria mais. Queria descobrir, compreender e aprender mais do mundo. Então, lançou suas teias até Nyame, o deus do céu, e explicou que buscava as histórias do mundo (Figura 12). Nyame, como preço por sua sabedoria, pediu que Anansi o servisse através dos tempos, capturasse em sua teia os escolhidos e abandonasse todos que já conheceu. Anansi recusou apenas dar as costas aos que ama e respeita. Nyame aceitou a barganha, passando todas as histórias para o velho aracnídeo. Anansi, que era tanto homem quanto aranha, foi se transformando cada vez mais em aranha, pai e mãe de todas as aranhas, vendo o mundo pelos olhos delas, transmitindo seus poderes e conhecimentos por suas teias. Assim, a lenda foi contada para o Homem-Aranha (Peter Parker), para que soubesse que era "filho da aranha" e que, na verdade, ele foi picado para receber os poderes antes que a aranha fosse morta pela radiação (Figura 13). A partir disso, o Homem-Aranha passou a alvo para outros seres que se alimentavam da energia dos totens, explicando a razão de ter enfrentado vários vilões com poderes de animais que desejavam eliminar o verdadeiro totem. Na história, o Homem-Aranha havia sido atacado pela vilã Shathra, uma enorme vespa-caçadora (Hymenoptera: Vespidae), que conseguiu deixá-lo inconsciente com uma ferroadada. Foi salvo e removido para Gana por Ezequiel, teve contato com a cultura e visitou o templo de Anansi, intensificando seus poderes. Em um novo ataque de Shathra (Figura 14), o Homem-Aranha, revigorado e ajudado pelas outras filhas de Anansi, derrotou a vespa.





Figura 9 - Kwaku Anansi, raça "vodu". Fonte: STRACZYNSKI *et al.* (2003).

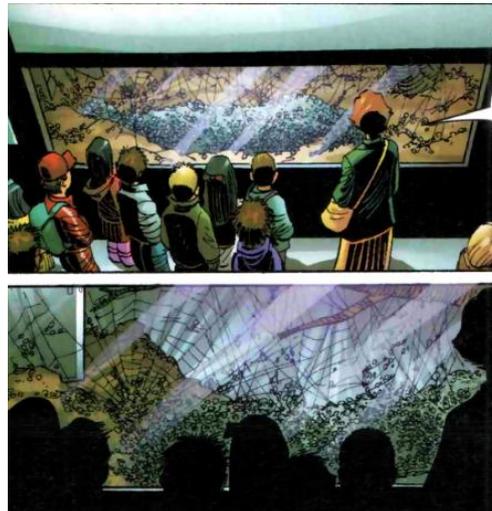


Figura 10 - Turma visita o museu e professora fala sobre comportamento de aranhas e compara com abelhas e vespas. Fonte: STRACZYNSKI *et al.* (2003).



Figura 11 - Kwaku Anansi viajando em sua teia. Fonte: STRACZYNSKI *et al.* (2003).



Figura 12 - Kwaku Anansi fala com Nyame, o deus do céu. Fonte: STRACZYNSKI *et al.* (2003), traduzido pelo grupo SQ.



Figura 13 - Uma das filhas de Kwaku Anansi, transmite os poderes para Peter Parker. Fonte: STRACZYNSKI *et al.* (2003), traduzido pelo grupo SQ.



Figura 14 - Shathra (vespaçadora) luta com o Homem-Aranha (Peter Parker). Fonte: STRACZYNSKI *et al.* (2003), traduzido pelo grupo SQ.

A lenda de Kwaku Anansi, a primeira aranha, volta ao Universo Marvel na Terra-7082, em Spider-Man Fairy Tales #2 (CEBULSKI *et al.*, 2007). Com o número todo dedicado à ela, mais um paralelo com a história do próprio Homem-Aranha (Peter Parker) é traçado. Entediado, o deus aranha, procurou seu pai, o deus do céu, pois não queria só o poder de modificar histórias, queria o poder de controlar as pessoas (Figura 15). Ao invés de Nyame, encontra seu tio Nebasti, que o adverte de que “com grandes poderes, de qualquer tipo... também vem grande responsabilidade” (uma alusão ao aforismo que acompanha o Homem-Aranha). Com a insistência de Anansi, Nebasti lhe diz que ele conseguirá o poder desejado se inalar o pólen da orquídea-aranha (realmente uma flor), devendo fazer uma longa jornada até o jardim



sagrado do outro lado do mundo mortal. Deu-lhe uma botija de água, para suportar a viagem, e, mais uma vez, uma advertência: “O caminho para o poder é perigoso e muitos tentarão impedi-lo de alcançar seu objetivo” (Figura 16). Inquieto e confiante, Anansi seguiu para sua jornada à procura da flor sagrada. Logo no início o vento, tentando desviar seu caminho, foi vencido e contido na botija. Depois do vento suplicar, Anansi o soltou e o elemental, surpreso pela benevolência do deus aranha, resolveu acompanhá-lo. Mais adiante, o deus precisava atravessar um rio e entrou em luta contra a água que, revolta, tentava sufocá-lo. Mais uma vez Anansi venceu o elemental, fazendo de suas vestes uma esponja que sugou toda a água; logo depois a devolveu ao leito, na condição que ela continuasse abastecendo o povo e irrigando as terras. A água, não acreditando na bondade daquele que era considerado um antigo trapaceiro, dividiu seu curso e pediu para segui-lo. Na caminhada por terrenos arenosos e com muitas pedras, o encontro com a serpente de areia, que queria esmagá-lo, o levou a mais um combate para evitar ser soterrado. A areia derrotada se juntou aos outros elementais para acompanhá-lo. Mal acreditando que seus irmãos elementais estavam ao lado de Anansi, o fogo apareceu e chamou Anansi para a briga. Anansi, dessa vez, não quis brigar, pelo bem da terra que seria machucada pelo poder do fogo. Os quatro elementais estavam abismados, querendo acreditar na mudança de Anansi. Ou será que ele sempre foi assim? Desse momento em diante, Anansi decidiu que deveria seguir sozinho até alcançar seu objetivo e se despediu dos companheiros que conquistou. Encontrou o jardim sagrado (Figura 17) e foi parado por Enxame, deus das abelhas (Hymenoptera: Apidae), que o avisou que não defendia o pólen, mas sim o poder nele contido, pois as abelhas não precisavam de pólen. Assim, como aranhas e abelhas são inimigos desde o início dos tempos, o equilíbrio deveria ser mantido, evitando que Anansi conseguisse mais poder (Figura 18). Na batalha, Anansi vence Enxame, com ajuda dos quatro espíritos elementais, que vieram em seu auxílio. Mesmo com a vitória, resolveu não se apropriar do pólen e do poder, entendendo que seu tio tinha razão e que o verdadeiro poder estava dentro dele mesmo. Encontrou a amizade, a confiança e a responsabilidade.

Anansi volta aos quadrinhos Marvel em THE INCREDIBLE HERCULES #117 (PAK *et al.*, 2008), como integrante do “Conselho de Elite”, convocado para combater os Skrulls. Discute com Atena, duvidando de suas reais intenções para a convocação e, como referência à lenda, diz que Kwaku Anansi escalou as paredes dos céus enquanto os gregos ainda viviam em cavernas (Figura 19). Outra referência acontece quando Hercules interrompe chamando Anansi de “aranhazinha”, o que o deus toma como insulto.

Na minissérie THE HEROIC AGE PRINCE OF POWER #2 (PAK *et al.*, 2010), Anansi reaparece na “Sagrada Câmara do Conselho de Elite”, com uma pequena fala sem qualquer referência à lenda.



Figura 15 - Kwaku Anansi sobe por sua teia para falar com o rei do céu, seu pai. Fonte: CEBULSKI *et al.* (2007).



Figura 16 - No céu, Kwaku Anansi recebe conselhos de seu tio Nebasti. Fonte: CEBULSKI *et al.* (2007).





Figura 17 - Kwaku Anansi, no jardim sagrado, encontra a orquídea-aranha, cujo pólen deve ser inalado para obter poder. Fonte: CEBULSKI *et al.* (2007).



Figura 18 - Enxame, deus abelha, defende o poder do pólen. Fonte: CEBULSKI *et al.* (2007).



Figura 19 - Anansi, membro do Conselho de Elite. Fonte: PAK *et al.* (2008).

No arco de histórias da revista SPIDER-ISLAND HERC (PAK *et al.*, 2011a, b), o deus aranha aparece pela primeira vez como seu alter ego, com o nome de A. Nancy (Figura 20), um especialista em pragas. Hércules quer saber o significado do “A” em seu nome e ele faz referência à lenda, inventando uma de suas histórias, dizendo que “no orfanato, em punição por suas travessuras, foi comparado ao velho Anansi, um deus africano”, daí trocaram seu nome. Conta que Anansi, com sua perícia em enganar, conseguiu todas as histórias de Nyame, o pai do céu, e ainda quer recolher mais histórias (Figura 21). Pouco depois, Hércules recebe poderes de aranha (Figura 22) e percebe que A. Nancy o enganou, armando um jogo para que ele atraísse Aracne, a mulher-aranha (Figura 23), antiga conhecida de Hércules. Assim, A. Nancy pôde roubar uma tapeçaria tecida por ela, com mais histórias para sua coleção (Figura 24).

Na série Aranhaverso (Spider-Verse, 2014), um grupo denominado Os Herdeiros, iniciam uma caçada aos totens aracnídeos pelo multiverso, para drenar suas essências vitais. Homens, mulheres, clones e personagens com poderes de aranhas de todo o espaço-tempo se unem formando o Exército-Aranha para enfrentar os vilões. Em HOMEM-ARANHA - ARANHAVERSO #3 (IMMONEN *et al.*, 2016), o Capitão-Aranha, Billy Braddock, se transporta para o Universo 7082 a fim de convocar Anansi (Figura 25) a se juntar ao Exército-Aranha. Sua chegada acontece em meio a uma confusão causada por Anansi. O Sr. Poderoso havia lhe pedido para tomar conta de seu rebanho de ovelhas e, aparentemente, elas tinham sumido. Para se livrar da ira do Sr. Poderoso, magicamente, Anansi se esconde dentro de uma cabaça que é encontrada por Billy (Figura 28). O Capitão-Aranha explica o convite e Anansi diz que não pode





Figura 20 - A. Nancy (disfarce de Anansi), conversa com Hércules, contando histórias e fala da própria vida. FONTE: PAK et al. (2011a), traduzido pelo grupo SQ.



Figura 21 - A. Nancy conta a lenda de Anansi para Hércules. Fonte: PAK et al. (2011a), traduzido pelo grupo SQ.



Figura 22 - Hércules recebe poderes temporários de aranha e se transforma em Hércules-Aranha. Fonte: PAK et al. (2011b), traduzido pelo grupo SQ.



Figura 23 - Aracne, a mulher-aranha, pertencente à mitologia grega. Fonte: PAK et al. (2011b), traduzido pelo grupo SQ.



Figura 24 - A. Nancy aproveita o descuido de Aracne, causado por Hércules, e rouba sua tapeçaria com histórias para sua coleção. Fonte: PAK et al. (2011b), traduzido pelo grupo SQ.

interromper uma história que por ele está sendo contada, mas, se Billy o ajudar, poderá terminar mais rápido e aceitar a missão. Billy aceita ajudar e Anansi o veste com uma pele de ovelha que retirou de dentro da cabaça. Com uma encenação, envolvendo o Capitão-Aranha e um tigre [*Panthera tigris* (Linnaeus, 1758) – Felidae] (Figura 26), Anansi consegue ludibriar o Sr. Poderoso e explica que o fez para que ele aprendesse a ser responsável por seus problemas, dando a entender que havia escondido o rebanho dentro da cabaça. Vários animais são ilustrados na história, com tigre, zebra (*Equus sp.* –



Perissodactyla: Equidae), ouriço (Erinaceomorpha) (Figura 27) e ovelhas (*Ovis aries* Linnaeus, 1758 – Artiodactyla: Bovidae) tendo destaque.



Figura 25 - Anansi. Fonte: IMMONEN *et al.* (2016).



Figura 26 - O tigre, parceiro de Anansi, com as ovelhas do Sr. Poderoso. Fonte: IMMONEN *et al.* (2016).



Figura 27. Ouriço. Fonte: IMMONEN *et al.* (2016).



Figura 28 - Sequência em que Anansi encontra uma cabaça, com sua magia entra nela para se esconder e logo após é encontrado por Billy Braddock e sai de dentro dela. Fonte: IMMONEN *et al.* (2016).

### A Lenda de Anansi em animações ligadas às HQs

Na década de 1990, a DC Comics abriu espaço para que o estúdio Milestone Media utilizasse suas gráficas e sua distribuidora, com parte dos lucros indo para a editora. As histórias do pequeno e novo estúdio apresentavam todos os personagens negros e tratavam basicamente de desigualdades sociais, envolvimento com drogas e brigas com grandes corporações. Em 2000, já incorporado ao universo DC, foi produzida pela Warner Bros. Television a série animada *Static Shock* (no Brasil, *Super Choque*) com quatro temporadas e 52 episódios baseados em HQs da Milestone Media/DC. O cenário, a base para os personagens e muitos episódios da série adaptaram elementos das HQs. Tão rica e importante, a lenda foi incorporada também à série (episódios 29 e 42). Nela, Anansi, por ser portador e



guardião da aranha dourada, tem poderes de alterar as percepções dos outros, criando imagens e sons falsos capazes de enganar os cinco sentidos, além de andar pelas paredes e fabricar teia.

No episódio 29, quando Virgil (o alter ego do Super Choque) visita Gana conhece o dito “herói da África”, que se apresenta como Anansi, a aranha (Figura 29), sendo essa sua primeira aparição na série (STATIC, 2003). Anansi entra em luta com o vilão Osebo (Figura 33), que quer roubar o mapa de um palácio Ashanti. Anansi diz ao vilão que ele deveria saber a história antiga, onde “a aranha sempre vence o leopardo”. Durante a luta, por todo o episódio, o herói africano demonstra seus poderes de formação de teia, ilusionismo (Figuras 30) e de agarrar (Figura 31), locomovendo-se em todo tipo de superfície. Junto com Super Choque, Anansi vence Osebo e evita o roubo.

No episódio 42 (OUT, 2004), dois vilões atacam um museu de Dakota (Estados Unidos) para roubar uma aranha dourada (Figura 32) encontrada no palácio Ashanti. Então, o artefato é escondido por um professor, e Super Choque e Gear (Rick, um amigo) entram em luta com Mmboro, uma vespa (Figura 34) e Onini, a cobra (Squamata: Serpentes) (Figura 35). Os vilões fogem. Onini e Mmboro se reúnem com Osebo, o leopardo e, para procurar o artefato, a figura de Mmboro se desfaz em um enxame de vespas (Figura 36) que partem na busca. Anansi aparece e se dá conta que a aranha dourada que o professor lhe entregaria foi roubada. O artefato é encontrado por uma das vespas e os três vilões vão até ele.



Figura 29 - Em sua primeira aparição, o herói africano se apresenta como Anansi, a aranha. Fonte: SUPER CHOQUE (episódio 29, 2003).



Figura 30 - Anansi domina o poder de fabricar teias que causam ilusão. Fonte: SUPER CHOQUE (episódio 29, 2003).

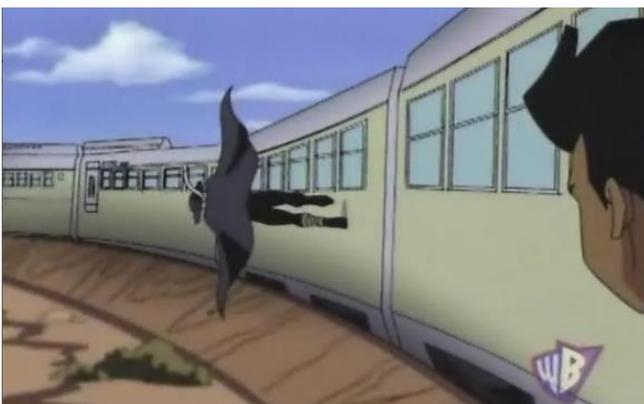


Figura 31 - Anansi domina o poder de andar em qualquer superfície. Fonte: SUPER CHOQUE (episódio 29, 2003).



Figura 32 - Aranha dourada, artefato de poder, encontrada em um museu Ashanti. Fonte: SUPER CHOQUE (episódio 42, 2004).





Figura 33 - Osebo, o leopardo terrível, chefe dos vilões de Gana. Fonte: SUPER CHOQUE (episódio 42, 2004).



Figura 34 - Mmboro, a vespa, um dos vilões de Gana. Fonte: SUPER CHOQUE (episódio 42, 2004).



Figura 35 - Onini, a cobra píton, um dos vilões de Gana. Fonte: SUPER CHOQUE (episódio 42, 2004).



Figura 36 – A figura de Mmboro se desfaz em um enxame de vespas para iniciar a procura pela aranha dourada. Fonte: SUPER CHOQUE (episódio 42, 2004).

Anansi diz para Super Choque que a aranha é a fonte do seu poder e conta a antiga história: “Havia uma aranha muito esperta, chamada Kwaku Anansi, que queria o poder de contar histórias (Figuras 37-38). O rei dos céus, que possuía todas as coisas, propôs a Anansi que capturasse três malfeitores e ele lhe daria o poder. Então Kwaku Anansi atraiu Mmboro, a vespa com grande ferrão, para um pote e o aprisionou (Figura 39), amarrou Onini, a píton (Squamata: Pythonidae) poderosa, num tronco (Figura 40) e atraiu Osebo, o leopardo ganancioso, que caiu num buraco (Figura 41). O rei ficou feliz ao receber seus pedidos (Figura 42) e atendeu a aranha. Com o poder de contar histórias veio o poder da ilusão. Então Kwaku fez a aranha de ouro para guardar seus poderes e a cada geração passa esses poderes de um herói para outro.”



Figura 37 - Anansi conta para Super Choque a lenda de Kwaku Anansi, a aranha. Fonte: SUPER CHOQUE (episódio 42, 2004).



Figura 38 - Kwaku Anansi, a aranha. Fonte: SUPER CHOQUE (episódio 42, 2004).





Figura 39 - Kwaku Anansi aprisiona Mmboro, a vespa, em uma botija para levá-la ao rei dos céus. Fonte: SUPER CHOQUE (episódio 42, 2004).



Figura 40 - Kwaku Anansi aprisiona Onini, a píton, amarrando-a em uma árvore, para levá-la ao rei dos céus. Fonte: SUPER CHOQUE (episódio 42, 2004).



Figura 41 - Kwaku Anansi aprisiona Osebo, o leopardo, em um buraco, para levá-lo ao rei dos céus. Fonte: SUPER CHOQUE (episódio 42, 2004).



Figura 42 - Após serem capturados por Kwaku Anansi, Mmboro, Osebo e Onini são enviados ao rei dos céus em troca de suas histórias. Fonte: SUPER CHOQUE (episódio 42, 2004).

## Discussão

Anansi ou Kwaku Anansi, da lenda, é um ser sábio, curioso, esperto, trapaceiro, que sabe jogar com as fraquezas dos outros, mas, no fundo, tem um bom coração. Tudo o que fez e passou, mesmo querendo para si aquilo que só o deus do céu tinha, foi para distribuir histórias ao seu povo. Fez sua jornada em várias versões, espalhando sabedoria, histórias e ilusões pelos fios de sua teia para todo o mundo. Em todas as adaptações sua representação obedeceu ao eixo de conduta. Foi enganador, trapaceiro, cruel, egoísta, mas, ao final da jornada, se mostrou preocupado com o próximo e trabalhou por um bem maior (exceto em ILHA ARANHA – HERC).

Em suas aparições nas HQs da DC, Anansi é representado tanto na forma humana modificada, onde aparece com um filho (morfologicamente igual), demonstrando comportamento familiar e com conflitos éticos entre o bem e o mau (Figura 1), quanto na forma aracnídea (Figura 5) e como aranha com características humanas (Figura 6), inicialmente ocupando o nicho de vilão que, ao final, se revela agindo por um bem maior. Nessa última, sua herdeira é Vixen, que adquire as habilidades de qualquer



animal através do totem Tantu em forma de cabeça, aparentemente, de felino (Figura 4), representando o espírito da África. A lenda é incorporada sem muito compromisso com as informações originais, focando na heroína e no totem de poder. O poder, que em nada tem a ver com o original, parece ser a finalidade principal para utilização da lenda.

Nas HQs da Marvel, Anansi é enfatizado com formas humanas (Figuras 8, 9, 15, 19, 21, 25), podendo alternar com a forma de aracnídeo com traços humanos (Figura 21). Nas aparições iniciais, ocupa a posição de integrante do panteão de deuses, com uma breve referência à lenda, afirmando-se mais evoluído que os deuses do Olimpo. A lenda tem espaço considerável nas tramas subsequentes e, em geral, é bem contextualizada, com a representação de alguns personagens traçando paralelos com as histórias do Homem-Aranha (Peter Parker). Provavelmente, por já contar com um personagem icônico e simpático ao público, a Marvel fez uso da lenda para expandir informações sobre a vida do Homem-Aranha, criando novas histórias, sempre ligadas ao herói e suas habilidades. Sobre esses paralelos, há um destaque para o momento em que Peter adquire os poderes de aranha, passado a ele por uma das “filhas” de Anansi (Figura 13). Nesse trecho, é dito que o Homem-Aranha é filho da aranha e da ciência, sugerindo a união entre o antigo e o novo, o cultural e o científico, citando “o produto de fótons e nêutrons, a radiação e da dança do DNA, mesclando e trocando informações e intenções”. Nas HQs não há uma explicação sobre qual espécie de aranha teria entrado em contato com Peter Parker, a não ser que essa aranha havia sido exposta à radiação anteriormente. Mas, no filme *HOMEM-ARANHA (SPIDER-MAN)* de 2002, que conta a origem de seus poderes, Peter visita um laboratório e a guia da visita explica que pesquisadores estão realizando experimentos para o desenvolvimento de uma nova espécie de aranha, geneticamente modificada. Tal espécie seria fruto da combinação do DNA de três espécies já existentes e com habilidades distintas. Uma delas, espécie do gênero *Delena Walckenaer*, 1837, da família Sparassidae, tem capacidade de saltar para capturar suas vítimas; a outra, do gênero *Kukulcania Lehtinen*, 1967, da família Filistatidae, é conhecida por produzir teias muito resistentes; e a terceira, uma espécie que só existe na ficção e seria semelhante à viúva-negra, com reflexos muito eficientes, tipo uma premonição. Assim, analisando essa informação, podemos dizer que o DNA de Anansi, o deus aranha, poderia estar envolvido.

Na lenda, Nyame pediu a Anansi três seres do mundo dos vivos, Osebo, Mmboro e Moatia. Tais seres são, até os dias de hoje, causadores de medo na população. Osebo, um leopardo com dentes terríveis, tratado na lenda como “com dentes enormes”, “faminto”, representa os grandes felinos ferozes e traiçoeiros que tanto povoam nossas lendas, o que de alguma forma pode encorajar sua caça criminosa. Mmboro, tratado na lenda como um enxame de marimbondos, bicho que qualquer pessoa quer distância por causa de suas ferroadas. Moatia, uma fada que ninguém viu, pode ser comparada a um fantasma ou a uma entidade não muito boa, já que espanca facilmente quem a irrita.

A Marvel, na Terra 616, insere uma enorme vespa, a vilã Shathra, ocupando a posição de Mmboro. Apesar de Shathra ser uma caçadora de hábito solitário e Mmboro simbolizar um enxame, a representação do personagem foi acertada, já que seu comportamento se assemelha ao da vespa-caçadora (*Pepsis* sp. - Pompilidae) (DA-SILVA *et al.*, 2014) (Figura 43), possui ferrão que pode causar grande dor e debilidade momentânea, mas cuja peçonha, por si só, não causa a morte a humanos (Figura 44). Essa vespa se alimenta de néctar e raramente ataca humanos, a não ser que seja molestada. É também conhecida como caçadora de tarântulas (no caso, aranhas caranguejeiras) (Figura 45), por sua fêmea paralisar a aranha com uma ferroada e arrastá-la para uma toca (Figura 46). Lá, a fêmea coloca seus ovos na aranha que servirá de alimento para seus filhotes, quando nascerem (MDIG, 2015).

No início da história, uma professora diz aos alunos que vespas e abelhas têm comportamento diferente das aranhas, por saírem em enxame para atacar agressores de um dos membros da colônia, enquanto as aranhas se resolvem sozinhas, mas acrescenta que aranhas podem formar colônias, citando a ocorrência desse fato nas Américas Central e do Sul (Figura 10). A informação é real e também há





Figura 43 - Vespa-caçadora (*Pepsis* sp. – Hymenoptera: Pompilidae). Fonte: MDIG (2015).

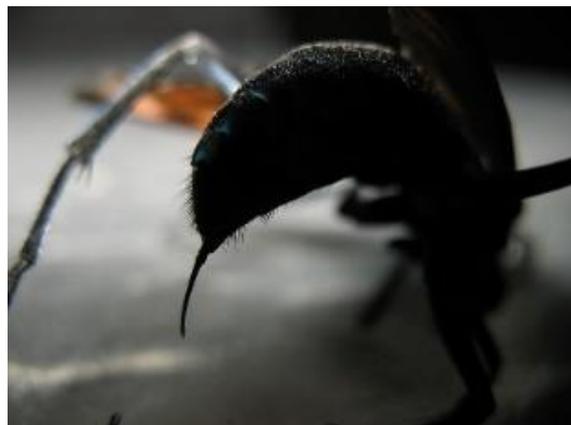


Figura 44 - Ferrão da vespa-caçadora (*Pepsis* sp. – Hymenoptera: Pompilidae). Fonte: MDIG (2015).



Figura 45 - Vespa-caçadora (*Pepsis* sp. – Hymenoptera: Pompilidae) enfrentando uma aranha caranguejeira. Fonte: MDIG (2015).

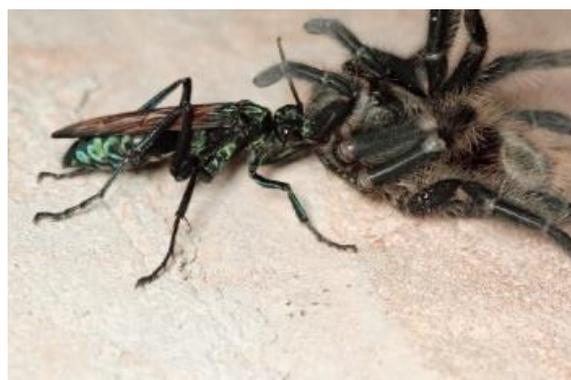


Figura 46 - Vespa-caçadora (*Pepsis* sp. – Hymenoptera: Pompilidae) arrastando uma aranha caranguejeira, após paralisá-la. Fonte: MDIG (2015).

registros na Grécia, Jerusalém e Austrália, dentre outras localidades. Como exemplo, em Manaus, AM, as aranhas nativas do gênero *Anelosimus* Simon, 1891 (família Theridiidae) formam colônias com suas teias, de vários metros, cobrindo as copas de grandes árvores e cercas (Figuras 47-48). A especialista Ana Lúcia Tourinho relata que a teia elástica, branca como nuvem, pode ser compartilhada por até mil aranhas de todos os tamanhos e, assim que o alimento (inseto) cai na teia, é atacado em grupo. Tal comportamento faz com que sejam chamadas de “aranhas sociais” (CASTRO, 2012).



Figura 47 - Teia de aranhas *Anelosimus* sp. (Theridiidae) cobrindo completamente as copas de árvores em Manaus, AM. Fonte: CASTRO (2012).



Figura 48 - Teia de aranhas *Anelosimus* sp. (Theridiidae) cobrindo cercas de arame farpado em Manaus, AM. Fonte: CASTRO (2012).



Outra citação interessante acontece quando Ezequiel conta que soube, por um arqueólogo, de ruínas existentes na América Central e que todos os seis sítios apresentavam a mesma iconografia contando a história de Anansi. Tal afirmação demonstra algum tipo de pesquisa para elaboração do conteúdo, mesmo que a América do Sul não tenha sido incluída. Cascudo (2006) registrou, em 1946, a ocorrência da Lenda de Anansi na Jamaica, Ilhas Virgens, Curaçao e Suriname. Seal (2001) cita a diáspora africana no Caribe, norte da América do Sul e Estados Unidos da América, incluindo as localidades de Haiti, Bahamas, Curaçao e a costa da Carolina e da Geórgia.

Em Terra 7082, há outra alusão à Mmboro, com o personagem Enxame, um guardião da flor sagrada, representado como um aglomerado de abelhas formando um ser de contorno humano (Figura 18). Enxame explicou a Anansi que não defendia o pólen da flor, pois as abelhas não precisavam dele. Enxame defendia o poder da flor. Na verdade as abelhas precisam do pólen, que é transportado em cerdas de seus corpos para outra flor, realizando a polinização, possibilitando o cruzamento entre as plantas para que nasçam novas plantas e flores que forneçam o néctar. O néctar coletado e transportado para a colmeia passa por vários processos até ser transformado em mel verdadeiro, o alimento das abelhas. Os grãos de pólen que se mantêm aderidos nas abelhas formam o bolinho de pólen que é levado ao enxame, triturado pelas abelhas operárias e guardado no fundo da colmeia, se tornando a geleia real, um alimento especial da abelha rainha e da larva da futura rainha.

Durante a pesquisa, foi possível observar a utilização de argumentos mitológicos pela Marvel, inclusive unindo mitologias distintas. Em DEFALCO *et al.* (1988), a história, com foco na mitologia nórdica, trouxe a representação dos deuses de várias regiões e, dentre eles, o deus africano Anansi. Em Aranhaverso, Anansi, em momento de conflito, invoca o orixá Xangô, reforçando a utilização da cultura africana. PAK *et al.* (2008, 2010), centram a história na mitologia grega, com Atena e Hércules sendo seus principais representantes, e mais uma vez o panteão de deuses é reunido, onde Anansi tem destaque com pequenas referências sobre a lenda. Em Ilha Aranha (PAK *et al.*, 2011a, b), a Marvel incluiu em um de seus arcos as aranhas da mitologia africana, representada por Anansi, e da mitologia grega, representada por Hércules, temporariamente transformado em aracnídeo (Figura 22), e por Aracne, um ser meio mulher meio aranha (Figura 23). Aracne era anteriormente uma artesã, exímia tecelã mortal, que foi amaldiçoada por Atena por tecer ilustrações que contavam os feitos escabrosos de seu pai Zeus, deus do Olimpo. Essa iniciativa de trazer mitologias distintas para uma mesma história nos parece benéfica, já que é possível ampliar o conhecimento sobre elas, em estudos paralelos.

Apesar da série Super Choque ser uma animação, sua origem foi em HQs (STATIC SHOCK) e muitos episódios foram adaptados de elementos dos quadrinhos, o que nos permitiu analisar a abordagem da lenda nessa mídia. Os dois episódios foram uma grata surpresa, demonstrando o aproveitamento da lenda africana de forma quase total. Como as histórias das HQs originais tratavam apenas de personagens negros, a DC facilmente pôde reavivar a lenda, dando vida a um novo herói humano e valorizando a cultura africana. A animação representa Anansi na forma humana que, em nenhum momento, assume forma de aranha. Diferentemente das HQs, onde Vixen é a herdeira de Tantu, o totem que lhe confere a capacidade de utilizar as habilidades de todos os animais, na animação Kwaku Anansi, o herói de Gana, é o herdeiro da aranha dourada, talismã que lhe confere poderes de ilusionismo, além de andar em paredes e tecer teias. É interessante notar que, durante uma luta, Virgil pede para Anansi lançar sua teia, fazendo o gesto característico do Homem-Aranha, e Anansi diz que sua teia não é “desse” tipo. Realmente a teia que constrói (Figura 30) é como uma rede que ele lança sobre o inimigo, causando ilusões. Esse tipo de teia nos remete às aranhas da família Deinopidae, conhecidas como aranhas-tarrafeiras, que capturam as suas presas utilizando uma teia de contorno retangular, que é mantida entre as suas pernas anteriores, que a arremessam quando uma presa se aproxima (Figura 49).

Nem todas as aranhas capturam presas usando teia, mas todas tecem seda e fazem algum tipo de uso desse material. A seda é produzida por glândulas abdominais, denominadas sericígenas, que se



abrem nas fiandeiras (Figura 60), que são os apêndices terminais do abdômen. A seda é produzida na forma líquida e se solidifica em contato com ar, sendo construída com formas e finalidades diferentes, e essas variam dependendo da espécie de aranha. Podemos citar a utilização da teia para o fechamento de tocas, a formação de casulos, a proteção dos ovos, além dos exemplos observados nas HQs com formação de teia para capturar e conter presas (Figuras 5, 23), para se deslocar fora da arquitetura da teia com um fio de guia (Figura 11), para fabricar uma espécie de “vela” que as possibilitam “voar” por grandes distâncias com o auxílio do vento (Figura 50). Essa técnica, chamada balonismo, é uma das responsáveis pela dispersão de alguns pequenos animais não alados, sendo de grande importância para questões de ecologia. Atualmente, experimentos vêm sendo realizados para comprovar que, não só o vento, mas também forças eletrostáticas da atmosfera influenciam na utilização da técnica, pelas aranhas. Tal possibilidade já havia sido aventada por Charles Darwin em 1832 (GORHAM, 2013).



Figura 49 - Aranha-tarrafeira (Deinopidae), aguardando sua presa. Fonte: [vimeo.com/171555818](https://vimeo.com/171555818)



Figura 50 - Anansi, com auxílio do vento, voa para seu objetivo empregando a técnica do balonismo. Fonte: CEBULSKI *et al.* (2007).

Quanto à presença de animais nativos, esses foram encontrados em FAIRY TALES #2, onde são apresentados rinocerontes (Perissodactyla: Rhinocerotidae), zebras, gnus (*Connochaetes* sp. – Artiodactyla: Bovidae), antílopes (Bovidae), girafas (*Giraffa* sp. – Giraffidae), várias aves (Aves) e peixe (Actinopterygii) (Figura 51), todos compondo cenário, sem interação com personagens. Em Aranhaverso, além do tigre (Figura 52), do ouriço (Figura 27, 53), das zebra (Figura 54) e das ovelhas (Figuras 55), que interagem, dialogando com Anansi e Billy, cobra (Figura 56) e rinocerontes (Figura 57) apenas figuraram na composição dos cenários. Em uma ilustração de página inteira, uma moldura enriqueceu o quadro com imagens incompletas de leões [*Panthera leo* (Linnaeus, 1858) – Felidae], aardvarks [*Orycteropus afer* (Pallas, 1766) – Tubulidentata: Orycteropodidae], musaranho (Soricomorpha: Soricidae), furões



Figura 51 - Rinocerontes, zebras, gnus, antílopes, girafa, aves e peixe compondo o cenário. Fonte: CEBULSKI *et al.* (2007).



(Carnivora: Mustelidae) e antílope que, excluindo o leão, são animais pouco explorados na literatura popular. Na animação Super Choque, Virgil, como Super Choque, empolgado com sua chegada à Gana, sobrevoa a savana e percebe sua conexão com o ambiente. Nesse trecho são mostrados antílopes, hienas (Carnivora: Hyaenidae), elefantes (*Loxodonta* sp. – Proboscidea: Elephantidae) e girafa compondo os cenários (Figura 58). Assim, consideramos de extrema importância a utilização de animais na composição de cenários, bem como o tipo de vegetação e outros referenciais locais, tornando a narrativa mais lúdica, criando um ambiente que facilite ao leitor se transportar para o mundo imaginário e acessar as informações implícitas sobre a natureza e localização de onde se passa a história.



Figura 52 - Tigre conversa com Anansi. Fonte: IMMONEN *et al.* (2016).



Figura 53 - Ouriço fala com Anansi. Fonte: IMMONEN *et al.* (2016).



Figura 54 - Uma zebra fala com o Sr. Poderoso. Fonte: IMMONEN *et al.* (2016).



Figura 55 - Uma ovelha conversa com Anansi. Fonte: IMMONEN *et al.* (2016).



Figura 56 - Cobra compondo cenário. Fonte: IMMONEN *et al.* (2016).



Figura 57 - Rinocerontes compondo cenário. Fonte: IMMONEN *et al.* (2016).





Figura 58 - Virgil, como Super Choque, sobrevoa Gana e observa os animais. Fonte: SUPER CHOQUE (episódio 29, 2003).

Ainda em Aranhaverso, há um destaque especial para um tigre falante e de grandes proporções (Figura 26, 52), evidente parceiro de Anansi. Tal inclusão do personagem felino, já que a espécie não ocorre na África, pode ser uma referência à lenda, de forma equivocada, apesar de divertida. A utilização do tigre em lugar de um leopardo ocorre de forma semelhante na animação Super Choque. Anansi conta a antiga história para Super Choque, em que o rei dos céus pediu que Kwaku Anansi capturasse três malfeitores, Osebo, Mmboro e Onini, e em troca lhe daria os poderes. Durante a narrativa, imagens da lenda se formam e Osebo é representado como um verdadeiro leopardo (Figura 41). Já no decorrer da história da animação, Osebo é o chefe dos vilões, representado como um felino, nesse caso, bípede, tratado como leopardo, mas o personagem é apresentado com listras (Figura 33), o que causa em Gear (Rick) a confusão sobre Osebo ser um tigre ou não. Já no início do episódio, oportunamente, é esclarecido que os tigres não ocorrem na África.

Voltando à animação Super Choque, Onini é uma cobra píton que, ocupando a posição de vilão, tem dois braços e, em lugar de cada mão, possui uma cabeça de cobra (Figura 35). Isso realça a diferença da Onini mostrada como uma cobra real na contação da lenda por Anansi à Virgil (Figura 40). Outra cobra, de aspecto mais próximo ao real, aparece em Aranhaverso, compondo o cenário, possivelmente, fazendo referência à Onini (Figura 56). A píton ocupa o lugar de Moatia (da lenda), talvez por ter mais apelo popular e gerar mais cenas de ação. Nossa suposição pode ser explicada quando, em Fairy Tales #2, Anansi, passando por provações para alcançar seu objetivo, se vê atacado pelo elemental da areia e, de forma improvável, a cena é enriquecida com uma serpente de areia que tenta esmagá-lo (Figura 59).



Figura 59 - Cena de ação, quando a areia tenta conter Anansi, na forma de uma serpente. Fonte: CEBULSKI *et al.* (2007).



Ainda na animação, Mmboro tem a aparência próxima ao inseto real (Figura 34) mas, apesar de corretamente possuir os três pares de pernas, o par posterior se origina do abdome, ao invés de estar no tórax, e suas garras funcionam como pés e mãos. Mmboro se desintegra dando origem a várias pequenas vespas, caracterizando um enxame (Figura 36), como os marimbondos da lenda ou o personagem Enxame, composto por várias abelhas em Terra-7082 (Figura 18). Mais uma vez um grande felino, um himenóptero e agora uma cobra (que, de um modo geral, provoca medo e está entre os animais menos populares) são tratados como seres ameaçadores que devem ser capturados.

Em todas as versões aqui relatadas, as representações de personagens inspirados em aracnídeos variam em suas formas. Na Figura 60 apresentamos o esquema de uma aranha generalizada, apontando as partes de seu corpo, que pode ser comparada com as figuras dos personagens apresentados. As aranhas apresentam o corpo dividido em cefalotórax (cabeça fundida com o tórax) e abdome. Na parte anterior do cefalotórax (“cabeça”) estão normalmente quatro pares de olhos, um par de quelíceras, que inoculam a peçonha da aranha, que serve para paralisar sua presa, e um par de pedipalpos, que ajudam as quelíceras a levar a comida até a boca. Na parte posterior do cefalotórax (“tórax”) estão os quatro pares de pernas. Na parte posterior do abdome estão os apêndices que liberam a teia, as fiandeiras.

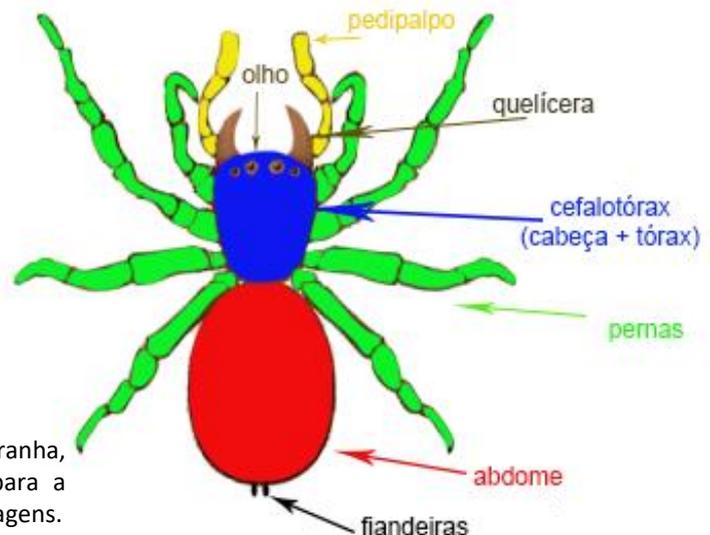


Figura 60 - Esquema simplificado de uma aranha, demonstrando as partes mais importantes, para a comparação com as representações dos personagens.

A DC, quando figura Anansi em um corpo humano, além do par de pernas, inclui três pares de braços (Figura 1), o que reforça a representação de uma aranha. Já na história de Vixen, em JUSTICE LEAGUE OF AMERICA vol. 2 #22-26 (2008), Anansi tem aparência geral de uma aranha, com quelíceras bem definidas, mas com boca cheia de dentes, falante e, mesmo com quatro pares de pernas, essas parecem estar inseridas no abdome (Figura 5). Posteriormente, Anansi passa a apresentar cabeça, tórax e braços humanos (Figura 6).

Na Marvel, predomina a forma humana sem modificações, exceto na revista ILHA ARANHA - HERC. Nesse arco, Anansi, em seu disfarce humano, conta sua história, aparecendo em segundo plano a sua imagem com cabeça, tórax e braços humanos, e abdome de aranha com três pares de pernas (Figura 21). Na mesma história, em dado momento, Hércules ganha poderes momentâneos e se transforma em aranha. Hércules-Aranha e Aracne (Mulher-Aranha) são representados de forma similar a Anansi, com metade do corpo humana (cabeça, tórax e braços) e a outra metade aracnídea (abdome e quatro pares de pernas) (Figuras 22-23). Nota-se que, na mesma história, o número de apêndices dos personagens varia. Podemos imaginar que tal variação seja proposital, se levarmos em conta que Anansi está representando uma lenda africana, enquanto Hércules e Aracne representam a mitologia grega e suas figuras se assemelham aos Centauros. Há também a possibilidade do par extra, representado pelos



braços humanos, ser uma adaptação feita pelo desenhista, em substituição dos pedipalpos, com a função de manipular objetos.

Na animação *Super Choque*, a representação de Anansi, o herói de Gana, é na forma humana, mas enquanto narra a lenda, o deus aranha é figurado como uma aranha com componentes humanos. O desenho é simples, com postura lembrando a humana, mostrando seu corpo dividido em cabeça, “pescoço”, tórax e abdome (Figura 37). Na cabeça há dois pares de grandes olhos e quelíceras (Figura 38), na região do tórax dois braços e no abdome, três pares de apêndices.

Assim como em todas as artes, a imaginação e a criatividade são ilimitadas, não havendo preocupação com documentos escritos, com crenças ou com o espaço-tempo e, quando se trata de inspiração em animais, basta acentuar uma característica do organismo inspirador no personagem para que esse seja identificado. A zoologia cultural valoriza esse tipo de intervenção ou “licença poética” adotada, por demonstrar que de alguma forma existe, por parte do artista, algum conhecimento biológico sobre o animal que o inspirou.

## Conclusão

Em tempos onde se procura sufocar a memória e os saberes, valorizar a tradição oral dos povos, se torna uma necessidade. Vivemos em meio a máquinas, e mídias eletrônicas diversas, onde a habilidade de ouvir e contar histórias, se perdeu. Assim, perde-se a experiência coletiva e referências estáveis, causando insegurança e gerando anseios e desorientação.

Da narrativa oral surgiram várias maneiras de se contar histórias, dependendo do público alvo, o que demonstra sua importância social. Essa diversidade de narrativas possibilita o contato com o saber que já faz parte do patrimônio cultural da humanidade. A utilização de mitos e lendas como argumento ou suporte para as narrativas escritas e visuais ajuda a preservar as narrativas da tradição oral, aguça a imaginação, levando o leitor à curiosidade por outros temas relacionados. Personagens inspirados em animais, seja em qual for o tipo de manifestação cultural, são sempre instrutivos e enriquecedores, apresentando características, comportamentos, interações, ambientes, etc., que podem ser explorados e servir como base para estudos correlatos.

A associação de animais considerados ferozes ou pouco simpáticos aos olhos humanos com a vilania é um tema comum, tanto em mitos e lendas de povos antigos quanto nas atuais lendas urbanas. As HQs, atingindo um público amplo e variado, podem contribuir como um veículo de divulgação sobre os animais, seus comportamentos e sua importância para o equilíbrio da natureza, podendo ser usadas nas causas de preservação das espécies e conservação ambiental. Ressalva-se ainda que, mesmo em obras com conteúdo fictício, as incorreções ou licenças poéticas são enriquecedoras, podendo e devendo ser utilizadas para ilustrar conteúdos didáticos, desenvolvendo raciocínio e reforçando temáticas nem sempre facilmente assimiladas.

Independentemente da idade, a aproximação do leitor com culturas de povos distintos amplia os horizontes do conhecimento. Resgatar a diversidade cultural, valorizar as etnias e manter a História viva se faz importante para que os povos conheçam suas histórias e que elas sejam disseminadas pelo mundo, formando uma teia de informações para que cada ser tenha consciência de seu passado, tenha critérios coerentes para julgar o presente e visão responsável para traçar o futuro das próximas gerações.

“... eu sou Anansi. O Contador de História, e eu estou no meio de uma história. E não se pode parar uma história no meio.”

Anansi (HOMEM-ARANHA – ARANHAVERSO #3)



## Agradecimentos

As autoras agradecem ao Prof. Elidiomar Ribeiro Da-Silva que, com seu vasto conhecimento sobre HQs, não mediu esforços para nos auxiliar enquanto viajávamos pelo espaço-tempo dos Universos Marvel e DC. Agradecemos aos revisores da revista A BRUXA, pelas valiosas sugestões.

## Referências

- BÂ, A.H. 2010. Tradição viva. In: KI-ZERBO, J. (ed.) **História geral da África I: metodologia e pré-história da África**, 2ª edição. UNESCO, p. 167-212.
- CASTRO, C. 2012. Árvores no interior do Amazonas se tornam habitat de aranhas. **Arquivos do Insólito**. [online.] Disponível em: <https://arquivosdoinsolito.blogspot.com/2012/02/arvores-no-interior-do-amazonas-se.html>. Acesso em: 10 de janeiro de 2020.
- CASCUDO, L.C. 2006. **Literatura oral no Brasil**, 2ª edição. Global Editora, 480 p.
- CEBUSKI, C.B.; HENRICHON, N. & LANDHEAR, D. 2007. The spirits of friendship. **Spider-Man Fairy Tales**, 2: 1-24.
- CMRO - The Complete Marvel Reading Order. s/d. **Character appearances - Anansi**. [online.] Disponível em: [https://cmro.travis-starnes.com/character\\_details.php?character=8690](https://cmro.travis-starnes.com/character_details.php?character=8690). Acesso em: 17 de janeiro de 2020.
- CONWAY, G.; PATTON, C.; MACHLAN, M.; D'ANGELO, G.; CONSTANZA, J. 1985. In the shadow of the Ox. **Justice League of America**, 1(239): 1-23.
- DA-SILVA, E.R. 2018. Retrospectiva 2018: o ano de consolidação da biologia cultural - e jamais foi tão necessário. **A Bruxa**, 2 (6): 1-8.
- DA-SILVA, E.R. & COELHO, L.B.N. 2016. Zoologia cultural, com ênfase na presença de personagens inspirados em artrópodes na cultura pop. In: DA-SILVA, E.R.; PASSOS, M.I.S.; AGUIAR, V.M.; LESSA, C.S.S. & COELHO, L.B.N. (eds.), **Anais do III Simpósio de Entomologia do Rio de Janeiro**. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, p. 24-34.
- DA-SILVA, E.R.; COELHO, L.B.N.; SANTOS, E.L.S.; CAMPOS, T.R.M.; MIRANDA, G.S.; ARAÚJO, T.C. & CARELLI, A. 2014. Marvel and DC characters inspired by insects. **Research Expo International Multidisciplinary Research Journal**, 4(3): 10-36.
- DEFALCO, T.; FRENZ, R.; HECK, D.; WORKMAN, J.E. & WRIGHT, G. 1988. The prisoners of the black pyramid! **Thor**, 398: 1-23.
- GONZAGA, G.B. 2011. A trajetória do povo africano escravizado e a influência de sua cultura na formação do povo brasileiro. **Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura em História)**. Universidade Estadual da Paraíba, 78 p.
- GORHAM, P.W. 2013. **Ballooning spiders: the case for electrostatic flight**. [online.] Disponível em: <https://arxiv.org/pdf/1309.4731.pdf>. Acesso em: 17 de janeiro de 2020.
- GUERRA, F.V. 2011. Super-heróis Marvel e os conflitos sociais e políticos nos EUA (1961-1981). **Dissertação (Mestrado em História Social)**. Universidade Federal Fluminense, 230 p.
- IMMONEN, K.; LAFUENTE, D.; RAUCH, J. & BARROSO, M.L.C. 2016. Anansi, a aranha em pele de cordeiro. **Homem-Aranha – Aranhaverso**, 3: 66-73.
- MAGALHÃES Jr, R. 1972. **A arte do conto – Sua história seus gêneros sua técnica seus mestres**. Bloch Editores, 23 p.
- MCDUFFIE, D.; BENES, E.; LEIGH, R. & PANTAZIS, P. 2008a. The second coming – Chapter one – The widening gyre. **Justice League of America**, 2(22): 1-20.
- MCDUFFIE, D.; BENES, E.; LEIGH, R. & PANTAZIS, P. 2008b. The second coming – Chapter two – Things fall apart. **Justice League of America**, 2(23) 1-20.
- MCDUFFIE, D.; GOLDMAN, A.; ROLLINS, P.; RAMOS, R.; FRIDOLFS, D.; LEIGH, R. & PANTAZIS, P. 2008c. The second coming – Chapter three – The blood-dimmed tid. **Justice League of America**, 2(24): 1-23.
- MCDUFFIE, D.; BENES, E.; PANTAZIS, P. & LEIGH, R. 2008e. The second coming – Chapter five – Spiritus Mundi. **Justice League of America**, 2(26): 1-21.
- MCDUFFIE, D.; MAHNKE, D.; ROBERTSON, D.; DAVIS, S.; CHURCHILL, I.; REIS, I.; ALAMY, C.; STULL, R.; PRADO, J.; PANTAZIS, P.; LEIGH, R. 2008d. The second coming – Chapter four – The best lack all conviction. **Justice League of America**, 2(25): 1-31.



- MDIG, 2015. **A picada desta vespa é tão insuportável que a única coisa a fazer é deitar e gritar.** [online.] Disponível em: <https://www.mdig.com.br/index.php?itemid=35038>. Acesso em: 17 de janeiro de 2020.
- MEIRELES, S.M. 2001. **O mito nas histórias em quadrinhos: um exemplo a partir de mangás. Mesa redonda. 4º Congresso de Arte e Ciência da USP.** [online.] Disponível em: [http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/agaque/ano3/numero3/agaquev3n3\\_com1.htm#\\_ftn2](http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/agaque/ano3/numero3/agaquev3n3_com1.htm#_ftn2). Acesso em: 17 de janeiro de 2020. Acesso em: 17 de janeiro de 2020.
- OUT of Africa (Temporada 4, ep. 3). 2004. **Static Shock** [Desenho animado em série]. Direção: Victor Dal Chele. Produção: Denys Cowan, Joe Sichta & Dave Chlystek. Warner Bros. Television Animation. TV (21 min.), color.
- PAK, G.; VAN LENTE, F.; SANDOVAL, R.; BONET, R. & GARCIA, M. 2008. The God Squad – part 1 of Sacred Invasion. **The Incredible Hercules, 117:** 1-25.
- PAK, G.; VAN LENTE, F.; BROWN, R.; PALLOT, T. & STAPLES, V. 2010. Valhalla blues - part 2 of 4. **The Heroic Age Prince of Power 1:** 1-23.
- PAK, G.; VAN LENTE, F.; BRIGMAN, J.; RICHARDSON, R. & ABURTOV, J. 2011. Spider-History part 1 of 2. **Herc, 7:** 1-22.
- PAK, G.; VAN LENTE, F.; BRIGMAN, J.; RICHARDSON, R. & ABURTOV, J. 2011. Spider-History part 2 of 2. **Herc, 8:** 1-21.
- RIBEIRO. 2008. **Africa unite.** [online.] Disponível em: <http://1203africa.blogspot.Com/2008/10/anansi.html>. Acesso em 17 de janeiro de 2020.
- RODRIGUES, A. & KOVALAKI, J. 2012. Luís da Câmara Cascudo e a literatura oral: estratégias de leitura. In: RODRIGUES, A. & KOVALSKI, J. (eds.), **Desafios da Escola Pública Paranaense na Perspectiva do Professor PDE – Artigos.** Governo do Estado do Paraná, p. 1-19.
- STATIC in Africa (Temporada 3, ep. 3). 2003. **Static Shock** [Desenho animado em série]. Direção: Victor Dal Chele. Produção: Denys Cowan, Joe Sichta & Dave Chlystek. California: Produtoras DC Comics e Warner Bros. Television Animation. TV (20 min.), color.
- QUADRIPPOP 2017. **Divindades africanas e sua história.** Disponível em: <http://quadripop.blogspot.com/2017/12/divindades-africanas-e-os-super-herois.html>. Acesso em: 17 de janeiro de 2020.
- STRACZYNSKI, J.M.; ROMITA Jr, J.; HANNA, S. & KEMP, D. 2003. A spider's tale. **Amazing Spider-Man, 2(48):** 1-23.
- SEAL, G. 2001. **Encyclopedia of folk heroes.** ABC-CLIO, 347 p.
- SILVA, T.B.N.R. & COELHO, L.B.N. 2019. A releitura do folclore africano nas produções DC e Marvel. In: COELHO, L.B.N. & DA-SILVA, E.R. (ed.), IV Colóquio de Zoologia Cultural: Livro do Evento. **A Bruxa, 3(especial 1):** 119-120.
- SILVA, A.V. & PRADO, N.C. 2016. O uso das histórias em quadrinhos para o ensino de léxico na educação básica. In: **Anais do X Simpósio Linguagens e Identidades da/na Amazônia Sul-Ocidental e VIII Colóquio Internacional “As Amazônias, as Áfricas e as Áfricas na Pan-Amazônia”.** Universidade Federal do Acre, 15 pp.
- VERGUEIRO, W. 2007. Uso das HQs no ensino. In: RAMA, A.; VERGUEIRO, W.; BARBOSA, A.; RAMOS, P. & VILELA, T. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula.** Editora Contexto, p. 7-29.



Publicado em 26-01-2020

