

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

RAFAEL DE OLIVEIRA FRATONI

AS PENAS NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: UMA ANÁLISE DE COMO
PERCEBEMOS AS AVES E SUA CONTRIBUIÇÃO AO ENSINO CIÊNCIAS DE
BIOLOGIA.

CURITIBA

2017

RAFAEL DE OLIVEIRA FRATONI

AS PENAS NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: UMA ANÁLISE DE COMO
PERCEBEMOS AS AVES E SUA CONTRIBUIÇÃO AO ENSINO CIÊNCIAS DE
BIOLOGIA.

Trabalho de conclusão apresentado como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Ciências Biológicas, do curso de graduação em Ciências Biológicas da Universidade Federal do Paraná.

Orientador: Prof. Dr. Carlos Eduardo Pilleggi de Souza

CURITIBA

2017

TERMO DE APROVAÇÃO

RAFAEL DE OLIVEIRA FRATONI

AS PENAS NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: UMA ANÁLISE DE COMO PERCEBEMOS AS AVES E SUA CONTRIBUIÇÃO AO ENSINO CIÊNCIAS DE BIOLOGIA.

Trabalho de conclusão apresentado como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Ciências Biológicas pela Universidade Federal do Paraná.

Dr. Carlos Eduardo Pilleggi de Souza

Departamento de Teoria e Prática de Ensino (UFPR)

Orientador

Dr. André Pietsch Lima

Departamento de Teoria e Prática de Ensino (UFPR)

Dr. Elidiomar Ribeiro da Silva

Instituto de Biociências - CCBS (UNIRIO)

Curitiba

2017

RESUMO

Os seres humanos possuem uma relação estreita com as aves. Seja como alimento ou como animais de estimação, elas estão presentes desde o início de nossa história. Em cada sociedade existem conhecimentos de senso comum a respeito desses organismos, denominados Representações Sociais. Essas representações são formadas no imaginário de um grupo de forma a preparar e proteger os seus integrantes contra as situações do meio em que estão inseridos. Sendo, também, construídas socialmente, as manifestações culturais mostram-se repletas de tais representações, além de agir na manutenção das mesmas entre gerações. Tendo isso em vista, neste trabalho verificou-se como a sociedade moderna ocidental imagina as aves através da análise de Histórias em Quadrinhos, manifestações culturais de nossa civilização que vêm experimentando amplo crescimento. O corpus de análise consistiu de personagens baseados em aves aparecendo nas publicações de duas grandes editoras especializadas no gênero, Marvel Comics® e DC Comics®. Ao todo, 50 personagens foram analisados de forma a buscar por referências às aves nas suas denominações, aparências e habilidades. A maioria dos personagens aparece como herói, indicando que nossa forma de entender as aves é, em geral, positiva. Na identificação, os alter-egos dominam como contendo referências. As asas, as penas e a capacidade de voo são as características associadas a aves que mais aparecem. As famílias Accipitridae e Falconidae aparecem representadas na maioria dos personagens, devido, provavelmente, à ideia de força e precisão que atribuímos a essas aves de rapina. Assim, este estudo aponta algumas de nossas noções sobre as aves presentes nas HQs. Isso demonstra que tais publicações têm grande potencial para a Educação, pois entender como as aves são representadas permite compreender conhecimentos prévios dos alunos, os quais são de grande importância no processo ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Aves; Representações Sociais; Histórias em Quadrinhos; Educação

ABSTRACT

Humans have a close relationship with birds. Whether as food or as pets, they are present from the beginning of our story. Each society has common sense knowledges about these organisms, called Social Representations. These representations are formed in the imaginary of a group in order to prepare and protect its members against the situations of the environment in which they are inserted. Being also socially constructed, the cultural manifestations are full of such representations, besides acting in the maintenance of the same between generations. With this in view, this work proposes the verification of how the western modern society imagines the birds, through the analysis of Comics, manifestations of our civilization that has been experiencing great growth. The *corpus* of analysis consisted of characters based on birds appearing in the publications of two great and specialized publishers, Marvel Comics® and DC Comics®. A total of 50 characters were analyzed in order to verify by references to the birds in their denominations, appearances and abilities. Most of the characters appear as heroes, indicating that our way of understanding birds is generally positive. In identification, the alter-egos dominate as containing references. The wings, the feathers and the ability to fly are the most frequently appearing birds' characteristics. The taxonomic families Accipitridae and Falconidae are represented in most of the characters, probably due to the idea of force and precision that we attribute to these birds of prey. Thus, this study points out some of our notions about the birds present in the comics. This demonstrates that such publications have potential for Education because understanding how birds are represented allows us to understand students' previous knowledge, which is of great importance in the teaching-learning process.

Key words: Birds; Social Representations; Comics; Education

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1	- Distribuição dos personagens encontrados com relação a seu papel social	23
QUADRO 1	- GRAU DE REFERÊNCIA ÀS AVES	24
FIGURA 2	- Frequência de aparecimento das categorias relacionadas ao grau de referência às aves	25
FIGURA 3	- Frequência de aparecimento de cada categoria de referência às aves	25
QUADRO 2	- REFERÊNCIA ÀS AVES NA IDENTIFICAÇÃO DO PERSONAGEM	26
FIGURA 4	- Frequência de aparecimento das categorias associadas à referência das aves na identificação do personagem	27
FIGURA 5	- Frequência de aparecimento de cada elemento associado a características das aves	27
QUADRO 3	- CARACTERÍSTICAS FÍSICAS FAZENDO REFERÊNCIA ÀS AVES	28
FIGURA 6	- Frequência de aparecimento, na composição imagética dos personagens, dos elementos relacionados a aves	29
QUADRO 4	- HABILIDADES DOS PERSONAGENS FAZENDO REFERÊNCIA ÀS AVES	30
FIGURA 7	- Frequência de aparecimento de cada habilidade associada a características das aves	32
FIGURA 8	- Frequência de aparecimento de personagens contendo as habilidades relacionadas a características das aves	32
FIGURA 9	- Frequência de aparecimento de personagens cujas características permitem inferir a Família da ave representada.....	33

QUADRO 5 - REPRESENTAÇÕES DE FAMILIAS NAS VERSOES ORIGINAL E ADAPTADA	33
QUADRO 6 - REPRESENTAÇÕES DE GÊNERO E ESPÉCIE NOS PERSONAGENS	34

SUMÁRIO

1.APRESENTAÇÃO	8
1.1.As aves e como as percebemos	8
1.2.Representações Sociais	11
1.3.Representações no contexto ambiental	13
1.4.HQs, Educação e Representações Sociais	14
1.5.Objetivos	18
2.PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	19
2.1.Levantamento	19
2.2.Análise dos dados/Análise de Conteúdo	19
2.2.1.Pré-análise	19
2.2.2.Exploração do material	21
2.2.3.Interpretação	22
3.RESULTADOS	23
4.DISSCUSSÃO	35
5.CONCLUSÃO	39
REFERÊNCIAS	40
ANEXOS	45

1.APRESENTAÇÃO

Atualmente, cerca de 13% das espécies de aves conhecidas encontram-se ameaçadas de alguma forma (IUCN, 2017). Grande parte dessa ameaça é devida às ações dos seres humanos em relação a esse grupo e à natureza como um todo, o que tem base no conhecimento que possuímos a respeito dos mesmos. Sendo assim, é preciso conhecer a forma como os conceitos a respeito das aves são transmitidos ao longo das gerações, seja através da Educação formal ou das diversas manifestações culturais. Mais ainda, necessita-se levar em consideração, nas escolas, os conceitos presentes no imaginário popular, uma vez que estes também compõem o repertório de conhecimentos dos alunos. É a partir desta compreensão que será então possível adotar práticas voltadas a uma Educação envolvendo a preservação do meio natural.

Sendo assim, com esta pesquisa se pretende investigar, utilizando HQs como recurso metodológico, a maneira com que as aves são percebidas e representadas pelos seres humanos na sociedade moderna ocidental. Além disso, buscou-se discutir quais as possíveis consequências dessas representações sobre o conhecimento que possuímos a respeito desse grupo, bem como na perpetuação da forma como nos relacionamos com o mesmo. A escolha das histórias em quadrinhos se deve ao fato de que este tipo de publicação vêm ganhando cada vez mais espaço na sociedade, seja pela leitura em si, ou por inspirarem outras formas de entretenimento de grande alcance, como filmes e jogos eletrônicos. Assim, inicia-se com uma descrição dos principais conceitos e fenômenos aqui abordados.

1.1.As aves e como as percebemos

Os seres humanos sempre estiveram fascinados pelo meio natural circundante. Tal fascínio é tamanho que Wilson (1984) o denominou Biofilia, indicando que nosso interesse pelas demais espécies é instintivo e cresce à medida que as conhecemos. Santos-Fita e Costa-Neto (2007) consideram como uma

possível explicação a esse fenômeno o compartilhamento de nossa história evolutiva com os demais seres e, portanto, conhecê-los seria uma forma de entender nossa própria história. As informações resultantes da interação ao longo de nossa evolução seriam expressos na forma saberes, crenças e práticas culturais (SANTOS-FITA E COSTA-NETO, 2007).

Dentre as interações que possuímos com os demais seres vivos, uma das mais expressivas é, sem dúvida, a que mantemos com as aves. Esses seres, sempre despertando muito interesse aos humanos e com os quais possuímos relativo contato, inspiraram e continuam inspirando as mais variadas expressões culturais.

As aves possuem grande importância na simbologia e nas manifestações culturais humanas em todos os tempos, de forma que sua enorme diversificação e dispersão estimulou incontáveis enlaces com diversas passagens na história dos povos, perpetuadas por correlações entre as também variadas formas e padrões comportamentais envolvendo os padrões ecológicos, evolutivos e, de uma forma geral, biológicos desses animais. (STRAUBE, 2010)

Ao longo de nossa história, as aves ocupam espaços de grande valor nas crenças e rituais religiosos, nas lendas e nos contos. Nas mitologias de grandes civilizações do passado, esses seres aparecem associados a grandes deuses. No Egito antigo, um dos principais deuses venerados, Hórus, possuía cabeça de falcão, enquanto o deus Thot possuía cabeça de ibis, aves que também aparecem associadas aos primeiros estágios da criação (PINCH, 2002). Atenas era a deusa grega cujas representações eram acompanhadas de uma coruja sentada sobre seu ombro (HARD, 2004) e seu pai, Zeus, tinha uma águia como mensageira (INGERSOLL, 1923). O principal deus da mitologia nórdica, Odin, possuía como companheiros Hugin e Mugin, dois corvos que representavam o pensamento e a mente, respectivamente (LINDOW, 2002). Para as civilizações mesoaméricas, Quetzalcoatl era uma divindade serpenteoide e emplumada muito parecida com a ave

de cauda longa endêmica da região, o quetzal, cujo nome indica alguma associação (FLORESCANO, 1999).

Em tempos atuais, ainda podemos verificar uma forte presença das aves nas manifestações religiosas. A pomba branca é muito presente no cristianismo, simbolizando o espírito santo (INGERSOLL, 1923). Em algumas religiões de origem africana, pombos, galinhas e galos têm sua importância, sendo oferecidos aos orixás (PRANDI, 1995). Para muitas das comunidades indígenas, historicamente muito conectadas ao ambiente natural, esses seres portam grandes significados e aparecem em seus contos e em seus bens materiais (STRAUBE, 2010). No Brasil, muitas lendas são ainda compartilhadas figurando esses animais, como é o caso das que dizem respeito ao Uirapuru e à Gralha-azul.

Mas, as aves não estão presentes apenas em expressões mitológicas. É também comum associarmos sua imagem em demonstrações de poder, as quais variam de acordo com as impressões do grupo que o fazem. Como exemplo é possível citar a águia-americana e o galo, tidos como símbolos dos Estados Unidos e da França, respectivamente, sendo a adoção de aves como emblemas, especialmente as águias, algo muito comum entre países (INGERSOLL, 1923). No Brasil, cada estado possui uma ave como símbolo. Nos esportes, essa mesma lógica pode ser verificada. Straube (2010) realizou um levantamento dos escudos dos equipes de futebol brasileiras e constatou que, em média, a cada 100 clubes, oito adotam uma ou mais espécies de aves em seus escudos. Ainda, em competições intercolégiais dos EUA é muito comum a presença de times que utilizam aves, especialmente as de rapina, na composição do nome e do símbolo da equipe (SMITH, 1997).

Infelizmente, neste trabalho não é possível exaurir os exemplos de como as aves estão presentes nas nossas manifestações culturais, no entanto isso mostra como é ampla a forma como esses animais vêm influenciando nossas vidas ao longo da história. Aqui, será dado um enfoque especial às manifestações da chamada

cultura pop, em especial à presença das aves nas histórias em quadrinhos. Dos heróis altamente venerados aos vilões mais ardilosos, grupos de aves aparecem nessas histórias relacionados a diferentes arquétipos, o que pode estar ligado ao conhecimento e às impressões que nossa sociedade possui a respeito desses animais.

1.2.Representações Sociais

A maneira com que percebemos o ambiente natural remete a maneira com qual o tratamos. Na Sociedade Ocidental Moderna, há um distanciamento da natureza, resultado da história de posse dos seres humanos frente à mesma (AMARAL e CERVEIRA FILHO, 2011). Essa perda de conexão com o meio é um dos motivos pelo qual o destruimos. Cada vez menos nos vemos como integrantes do meio natural e mesmo a maneira com que o observamos ocorre através das impressões culturais construídas a respeito (AMARAL e CERVEIRA FILHO, 2011). Sendo assim, conhecer as representações humanas a respeito da natureza, bem como a transmissão das mesmas entre gerações, é de grande importância no entendimento da relação que possuímos com a mesma.

Contudo, o conhecimento sobre a natureza encontra-se difuso entre diversos fatores que compõem a sociedade e não está restrito aos conteúdos integrantes dos currículos escolares. Esse é expresso nas mais variadas formas culturais, as quais, por sua vez, exercem papel crucial na construção de tal conhecimento pelos indivíduos. Mesmo possuindo grande impacto em nosso cotidiano, o saber científico não pode ser considerado de forma exclusiva, pois outras modalidades de conhecimento (religioso, familiar, afetivo, etc.) também estão presentes (CORTELLA, 1997). Tais formas de saber têm grande impacto no desenvolver dos indivíduos e, portanto, não podem ser negligenciadas. É a partir dessa perspectiva do conhecimento não científico que se torna importante a introdução do conceito de representações sociais.

Proposta por Serge Moscovici (1961), baseado em ideias de Durkheim, a Teoria das Representações Sociais forma um grande campo de pesquisas a respeito das ideias e percepções que os integrantes de diferentes culturas possuem em relação às características do meio no qual estão inseridos. Inicialmente voltados às formas como ocorria a popularização do conhecimento científico, os teóricos das Representações Sociais passaram, mais tarde, a interessar-se por conceitos e imagens do dia-a-dia (WAGNER, 1998).

As representações sociais são, na verdade, facilmente observáveis em diversas ocasiões. Elas circulam nos discursos, são carregadas pelas palavras, veiculadas nas mensagens e nas imagens midiáticas, cristalizadas nas condutas e na ordem materiais ou espaciais. (JODELET, 1989)

Essa teoria foca nos saberes do senso comum, os quais, tendo origem no diálogo e na transmissão de conhecimento e atuando como norteadores de pensamentos e ações individuais, nos revelam as ideias que um determinado grupo possui sobre um objeto ou situação (CRUSOÉ, 2004). Em termos de psicologia social, tais conceitos comuns entre integrantes de um mesmo grupo surgem da necessidade de organização cognitiva, baseada em conhecimentos prévios, e do preparo dos indivíduos para o enfrentamento das situações cotidianas (MOSCOVICI, 1961; SÊGA, 2000). Conferem, assim, sentido e definições específicos à realidade e aos objetos aos quais os indivíduos estão expostos (JODELET, 1989; SÊGA, 2000). Os conceitos, moldados coletiva e culturalmente, são a base para guiarmos nossa existência individual (CORTELLA, 1997; WAGNER, 1998).

Tais características indicam a necessidade de se levar em consideração as manifestações culturais na pesquisa e, sobretudo, no ensino. Esses saberes não científicos estão de acordo com nossas ações no mundo e nos dizem sobre os mecanismos do pensamento.

Enquanto os conceitos científicos tendem à generalidade e ao rigor, as representações coletivas se associam a um tipo de conhecimento que, podendo eventualmente possuir um aspecto de cientificidade, se pauta pela

compreensão descompromissada do real, situando-se fora de um padrão inflexível de formulação do saber (REIGOTA, 2002).

Crusoé (2004) aponta que a teoria das Representações Sociais exalta a dependência entre os conhecimentos de senso-comum e científico, rompendo a barreira entre os mesmos e aponta possibilidades para a educação. Ela possibilita compreender como são construídas as percepções ocorrendo nos ambientes educacionais, os quais não ocorrem desligados da realidade social (ALVES-MAZZOTTI, 1994).

1.3.Representações no contexto ambiental

Fèlonneau¹ (2003, citada por FAGUNDES, 2009) aponta as Representações Sociais como possibilidades de entender e até mesmo antecipar as condutas individuais em relação ao meio que circunda o ambiente social. Mais ainda, elas nos possibilitam verificar se as percepções em relação ao natural são positivas ou negativas, o que também explicaria as ações de preservação e degradação (FAGUNDES, 2009). Assim, os estudos em Representações Sociais nos permitem entender como e porque ocorre a dinâmica entre indivíduo, grupo social e ambiente (GARNIER e SAUVÉ, 1999). Estas autoras destacam seu papel no entendimento de como funciona o posicionamento dos diferentes atores sociais nas tomadas de decisões à respeito de como nos relacionamos com a natureza e com outros grupos sociais. Ainda, entender tais processos nos permite redirecionar esforços a mudanças que gerem comportamentos favorecendo essa relação.

¹ FÈLONNEAU, M. Les représentations sociales dans le champ de l'environnement. In: MOSER, G.; WEISS, K. (Org.) Espaces de vie: aspects de la relation homme-environnement. Paris: Armand Colin, 2003. p. 145-176.

Em relação à Educação Ambiental, é preciso primeiro tomar consciência do que é o meio ambiente (MARQUIS, 2001) e de como o percebemos. Sendo assim, entender as noções dos alunos é de extrema importância nesse contexto. No entanto, considerar tais saberes não significa ignorar o conhecimento científico, mas entender que já existe em cada educando uma noção do que seja o meio natural, devido às suas vivências e ao contato com os ideais que permeiam o seu meio social (MARTINHO e TALAMONI, 2007). Além disso, nas Representações Sociais é possível verificar como os conceitos científicos são interiorizados pelos indivíduos, uma vez que a Ciência e a educação são, também, fenômenos sociais que permeiam nosso cotidiano (JODELET, 1989; REIGOTA, 2002).

Em termos de estudos com grupos animais, similares ao objetivo da presente pesquisa, diversos são os pesquisadores que procuraram demonstrar a busca por elementos da natureza como inspiração em manifestações culturais, sobretudo na área da Entomologia. Coelho (2000, 2004) realizou tais levantamentos no universo do Rock & Roll, enquanto que Castanheira *et al.* (2015) e Monserrat (2009) o faziam utilizando-se, respectivamente, do cinema e das pinturas como recursos metodológicos. Além disso, outros trabalhos, como o de Cherry (2002), focam nas representações dos insetos nas formas de manifestação cultural envolvendo mitos e crenças. Em relação ao universo dos quadrinhos, os artrópodes também dominam quanto aos trabalhos publicados nesse sentido. Da-Silva *et al.* (2014a, 2014b, 2014c) produziram uma trilogia de artigos contendo levantamento de personagens da Marvel Comics® (MC) e da DC Comics® (DC) inspirados em aracnídeos, crustáceos e insetos.

1.4.HQs, Educação e Representações Sociais

Cultura pop é um termo que vem sendo utilizado com certa frequência nas últimas décadas. Por muitos tratados apenas como produtos de uma lógica superficial mercantil, ligada à produção e ao consumo (SOARES, 2014; VELASCO,

2010), os componentes da dita Cultura Pop, na realidade, merecem muito mais atenção, sobretudo em relação às representações que carregam. Aqui, o foco estará sobre um dos componentes dessa cultura, o qual vem ganhando destaque no que se refere ao interesse acadêmico: as histórias em quadrinhos (HQs). Fazendo uso da disposição em sequência de imagem, a forma de contar histórias mais antiga e que se desenvolve já nos primeiros anos de vida (VERGUEIRO, 2010), as HQs mesclam elementos gráficos e de escrita em enredos que atraem cada vez mais leitores. Hoje, no ápice de sua popularidade, as HQs são consideradas a Nona Arte (SANTOS e VERGUEIRO, 2012) e influenciam os demais segmentos culturais, como o cinema e a literatura.

Surgindo com caráter cômico em seções de jornais americanos (o que ainda persiste), foi no fim da década de 1920 que os quadrinhos começam sua ascensão. Com o surgimento das publicações periódicas em revistas próprias, dos desenhos mais fieis à realidade e de temáticas de super-heróis, essa forma de contar história começou a se popularizar, principalmente entre os mais jovens (VERGUEIRO, 2010). Esse autor aponta, no entanto, o início de uma onda de descrédito das HQs durante a Guerra Fria, com psiquiatras associando perigos à saúde mental das crianças e diversos problemas sociais às mesmas. Tal luta contra os quadrinhos acontecia em diversos países e em alguns, caso do Brasil e dos EUA, foi criado um código de vigilância que garantia aos pais que seus filhos não corriam riscos ao ler aquela revista (VERGUEIRO, 2010). Foi só nas últimas décadas do século XX que os gibis passaram a ser vistos de outra forma, principalmente devido ao maior interesse por parte de estudiosos culturais, e logo passaram a despertar interesse educacional e a ser utilizados em escolas e catequeses. Em termos acadêmicos, as HQs estão presentes em estudos das mais diversas áreas do conhecimento e já existem revistas de publicação científica especializadas nesse segmento.

Tratando de Educação, as histórias em quadrinhos, mais do que apenas basear-se em conceitos e apresentá-los, possuem grande potencial de serem

utilizadas como recursos metodológicos no ensino. Da-Silva e Coelho (2016), respaldados na entomologia aquática, enfatizam a capacidade das HQs de atuar na popularização da ciência, devido ao seu poder de alcance. Swiech, Rocha e Dalzoto (2012) destacam a forte presença das HQs na infância, permitindo a interpretação de histórias por meio de imagens mesmo muito antes do aprendizado da leitura. Se antes um preconceito pairava sobre as mesmas, lentamente professores passaram a usá-las esporádica e entusiasticamente (SANTOS e VERGUEIRO, 2012) até que chegamos ao momento atual, no qual há um incentivo por parte dos governos para que sejam utilizadas em salas de aula (VERGUEIRO, 2010). No Brasil, tanto as Leis de Diretrizes de Base (LDB), quanto os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) indicam a importância de se utilizar diferentes linguagens e manifestações artísticas no ensino, dentre as quais configuram os gibis (VERGUEIRO, 2010; SANTOS e VERGUEIRO, 2012, PAIVA, 2016).

A construção específica das HQs propiciam interação diferenciada, com palavras e ilustrações, em uma dinâmica que se propõe a comunicar desde elementos mais simples aos mais complexos, fazendo uso de situações, personagens e narrativas que fazem parte do patrimônio cultural humano e compondo de forma única o desenvolvimento educacional. (PAIVA, 2016)

Contudo, Paiva (2016) ressalta a ausência dos gibis em muitas das escolas, mesmo com tais recomendações e com a sua disponibilização oficial por parte do Plano Nacional Biblioteca da Escola (PNBE).

Cada vez mais surgem trabalhos discutindo o valor das HQs nas mais diversas áreas de ensino. Enquanto Vergueiro (2010), Santos e Vergueiro (2012) e Paiva (2016) discutem aspectos gerais da utilização das HQs nas salas de aula, outros trabalhos se preocupam em discutir a utilização desses recursos em disciplinas específicas (DA SILVA, 2007; PIZARRO, IACHEL e SANCHES, 2011), a utilização de quadrinhos construídos pelos próprios professores (TESTONI e ABIB, 2003; DE SOUZA e VIANNA, 2013), a confecção de quadrinhos pelos alunos (TESTONI e ABIB, 2003; MISKULIN, AMORIM e SILVA, 2006; ARAÚJO, NARDIN e

TINOCO, 2011), a presença de quadrinhos nos livros didáticos (KAMEL e LA ROCQUE, 2006), os quadrinhos na formação de professores (TAVARES JUNIOR, 2015), dentre outros.

Como já discutido, enquanto seres em sociedade, expressamos nossas representações nas mais diversas manifestações culturais, inclusive aquelas representações a cerca de elementos da natureza. O ser humano costuma transferir o fascínio que tem pelos elementos naturais às criações de suas manifestações culturais (Da-Silva et al., 2015). Da Costa (2010) afirma que, assim como a mitologia e os contos de fadas, as HQs também possuem o caráter de demonstrar os pensamentos vigentes da época em que estão inseridos. Portanto, estando inseridas no contexto histórico-cultural da civilização ocidental moderna, as historias em quadrinhos não poderiam deixar de refletir as representações da mesma sobre os constituintes do meio ambiente. Os personagens criados, mesmo que de forma livre, geralmente possuem influência da realidade (DA-SILVA et al., 2014a). Mais do que apenas representar, estas histórias (muitas das quais existentes há décadas) têm potencial para perpetuar certas concepções, bem como apresentar novas outras ao longo das gerações de leitores. Assim, é comum encontrar personagens, enredos e cenários inspirados em características da natureza, os quais podem nos dizer muito do que pensamos sobre a mesma. Todas essas características tornam as HQs importantes recursos metodológicos no estudo das representações sociais, de como essas evoluíram no âmbito da sociedade ocidental moderna e como elas estão inseridas no processo de aprendizagem dos indivíduos.

1.5.Objetivos

Geral:

- Identificar as representações sociais a respeito das aves através de personagens de HQs inspirados nas mesmas, bem como discutir a influência dessas representações na formação do conhecimento, popular e/ou científico, sobre estes seres.

Específicos:

- Realizar um levantamento dos personagens de HQs inspirados em aves na publicações da Marvel Comics® (MC) e da DC Comics® (DC);
- Verificar por relações entre as características do personagem (nome, habilidades, fisionomia, etc.) e aquelas dos seres que serviram como base para sua criação;
- Identificar as representações sociais sobre determinadas espécies de aves e quais os elementos culturais (construção gráfica, aspectos sócio culturais e ambientais, biológicos, etc) utilizados como base na construção de um personagem;
- Confrontar características dos personagens inspirados em grupos taxonômicos específicos e a maneira com que nos relacionamos a tais grupos;
- Procurar por diferentes traduções de nomes dos personagens encontrados a fim de verificar a diferença entre as representações presentes em culturas diversas.

2.PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

2.1.Levantamento

Foi realizado um levantamento dos personagens inspirados em aves presentes nas publicações das duas grandes companhias de histórias em quadrinhos dos EUA, Marvel Comics® e DC Comics®. Os materiais utilizados consistiram das revistas em quadrinhos nas quais cada personagem apareceu pela primeira vez, de enciclopédias (TEITELBAUM et al., 2008; DOUGALL e MARCH, 2009) e de sites especializados. Nas enciclopédias também foi verificado, para cada personagem, seu ano de surgimento e a revista em que apareceu pela primeira vez.

2.2.Análise dos dados/Análise de conteúdo

O referencial teórico utilizado foi a Análise de Conteúdo (BARDIN, 1977), na qual, de acordo com sua idealizadora: “o que serve de informação é a frequência com que surgem certas características do conteúdo”. Para Cavalcante, Calisto e Pinheiro (2014), a Análise de Conteúdo, partindo da sistematização, relaciona os diversos elementos que compõem o objeto de estudo, revelando indicadores que possibilitam inferir conhecimentos inerentes ao mesmo.

A Análise de Conteúdo constitui-se de três momentos: pré-análise, exploração do material e interpretação (SILVA e FOSSÁ, 2015). A maneira pelo qual foi realizado cada uma dessas fases será detalhada a seguir.

2.2.1.Pré-Análise

O primeiro momento da Análise de Conteúdo envolve a leitura flutuante dos documentos e a escolha daqueles que comporão o *corpus* da análise. Na presente pesquisa, essa fase consistiu da leitura exaustiva das enciclopédias, em busca daqueles personagens apresentando características de aves. Buscou-se por personagens ou grupos cujas denominações, fisionomias ou descrições indiquem algum tipo de relação com aves.

Em HQs de super-heróis, é comum a incorporação de elementos relacionados às características dos personagens tanto em seus nomes civis, quanto em seus alter-egos². Assim, durante a exploração, tornou-se interessante a separação entre essas duas denominações para uma análise mais cuidadosa dos mesmos.

Determinou-se também o que Da-Silva (2014c) chamou de papel social associado aos personagens, entendido como sendo considerados heróis ou vilões. Essa classificação pode ser importante ao analisar como as aves são percebidas. Entretanto, nessa categoria foi feito uso obrigatório da revista em que aparecem pela primeira vez, pois o momento de surgimento de um personagem pode ser o que melhor expressa as representações presentes durante sua criação. O seu desenvolver ao longo dos eventos seguintes poderia ser um fator de interferência. Pelo mesmo motivo, para os personagens apresentando diversas versões, foi considerado apenas a original.

No âmbito da análise imagética teve-se verificar, na composição da figura dos personagens, pela presença de quatro características morfológicas das aves muito comuns nas representações dos personagens: asas, penas, pés característicos, bico e garras. Para que fosse considerada, a característica não precisaria compor a anatomia do personagem, podendo também estar presente em sua vestimenta.

²Adoção de outra personalidade, personificação de outro indivíduo. No caso dos quadrinhos, serve para proteger a identidade real daquele que o adota. (SIMÕES, 2014)

Também foram analisadas as habilidades de cada personagem (sejam as supra-humanas ou as humanas bem desenvolvidas), buscando aquelas que remetesse a características marcantes das aves, como a capacidade de voo e habilidades envolvendo emissões sonoras, por exemplo.

Para que se levasse um personagem a fazer parte do *corpus* de análise, algumas ressalvas foram necessárias, principalmente em relação às suas habilidades e à sua composição imagética. Isso porque tais caracteres isolados podem estar presentes em personagens seguindo outros conceitos, como aqueles baseados em anjos (os quais possuem asas, penas e capacidade de voo). Assim, ao contrário da denominação, cuja simples alusão às aves já foi suficiente, no caso das outras duas características citadas, considerou-se apenas aqueles em que estivesse bem clara a referência.

Os grupos taxonômicos servindo de base para a criação dos personagens podem, muitas vezes, ser inferidos pelo conjunto de características citadas acima. Nesses casos, buscou-se confrontar os dados sistematizados com um panorama de como nos relacionamos com esses grupos, o que pode ser feito com ajuda da literatura ornitológica, principalmente nos campos da Biologia da Conservação e da Etnornitologia.

Por fim, foi realizada uma busca por personagens cujas denominações variam entre o original e a tradução para o português, para os quais uma análise da diferença da representatividade das aves entre culturas torna-se interessante. Aqui, além da premissa já citada, foi necessário que o personagem representasse grupos taxonômicos bem evidentes em ambas as nacionalidades.

2.2.2. Exploração do material

Segundo Silva e Fossá (2015), o momento de exploração do material é aquele em que se constrói a forma de categorização do material, baseado nas informações coletadas na pré-análise. Aqui, teve-se à formação de categorias que

permitissem analisar quantitativamente a existência de personagens que se encaixassem nas mesmas, sendo que cada personagem só pudesse aparecer em uma única categoria.

Foram criadas, então, quatro grandes instâncias de análise, cada uma envolvendo todo o *corpus*. Com a primeira, refere-se ao grau de referência que cada personagem faz às aves. Para tal, verificou-se quais dos conjuntos de características já citados (identificação, imagem e habilidades) fazem alusão a esses animais. Portanto, as categorias variam da presença de referência em apenas um desses conjuntos à referência em todos eles, passando por possíveis combinações. As outras três instâncias envolveram o detalhamento de como cada personagem se refere às aves em cada um dos três conjuntos de característica. Assim como no primeiro caso, em cada uma delas as categorias variam da ausência de referência à presença de todos os elementos, passando pelas possíveis combinações.

2.2.3. Interpretação

Essa fase da Análise de Conteúdo consiste da inferência e do estabelecimento de paralelos com o referencial teórico adotado (CAVALCANTE, CALIXTO e PINHEIRO, 2014; SILVA e FOSSÁ, 2015). Na presente pesquisa, buscou-se por estudos das mais diversas áreas, como as já citadas na introdução, para tentar entender o porquê das aves estarem sendo representadas da forma como visto. Ainda, buscou-se utilizar preceitos metodológicos estatísticos para verificar com que frequência as alusões são realizadas.

3.RESULTADOS

Foram identificados 50 personagens, sendo 26 da Marvel Comics® e 24 da DC Comics®. O Anexo 1 mostra essa relação, bem como detalha as informações relativas ao surgimento dos mesmos e às características aqui avaliadas. Foi na década de 1970 que a maioria desses personagens surgiu ($n = 15$), seguida das décadas de 1940 ($n = 11$), 1980 ($n = 10$), 1960 ($n = 8$), 1990 ($n = 3$) e 2000 ($n = 3$).

Quanto ao papel social exercido pelos personagens, foram identificados 38 sendo heróis e 12 como sendo vilões nas revistas em que apareceram pela primeira vez (Figura 1).

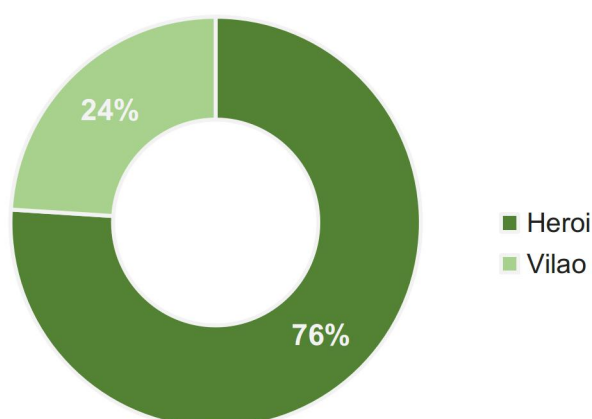


Figura 1: Distribuição dos personagens encontrados com relação a seu papel social.

Com relação ao grau de referência (Quadro 1), 40% dos personagens apresenta elementos remetendo às aves nas três categorias. Personagens referenciando as aves em sua identificação e imagem representam 22%. A terceira categoria mais numerosa, com 20%, é a de personagens fazendo alusão às aves apenas na identificação. Em seguida, personagens apresentando referências nas combinações habilidades com identificação e habilidades com imagem representam 10% e 4% da amostra, respectivamente. Por fim, os personagens fazendo referência

às aves apenas na imagem ou apenas nas habilidades empatam representando 2% cada (Figura 2).

CATEGORIA	N	PERSONAGENS
Apenas identificação	10	Killraven; Mockingbird; Snowbird; Black Canary; Firebird (DC); Hawk, son of Tomahawk; Mockingbird (DC); Nighthawk; Robin; Tomahawk
Apenas imagem	1	Bereet
Apenas habilidades	1	Dr. Mid-nite
Identificação e imagem	11	Black Talon; Howard, the Duck; Nighthawk; Thunderbird; Flamebird; Hawk; Dove; Golden Eagle; Hawkwoman; Hawkman; Manitou Raven
Identificação e habilidades	5	Firebird (MC); Hawkeye; Blackhawk; Penguin; Raven
Imagem e habilidades	2	Cachiru; Northwind
Identificação, imagem e habilidades	20	American Eagle; Beak; Bird-brain; Bloodhawk; Bluebird; Darkhawk; Deathbird; Falcon; Killershrike; Phantom Eagle; Red Raven; Skyhawk; Starhawk; Songbird; Vulture; Angry Eagle; Black Condor; Firehawk; Owlwoman; Silver Swan

QUADRO 1 - GRAU DE REFERÊNCIA ÀS AVES

FONTE: O autor (2017)

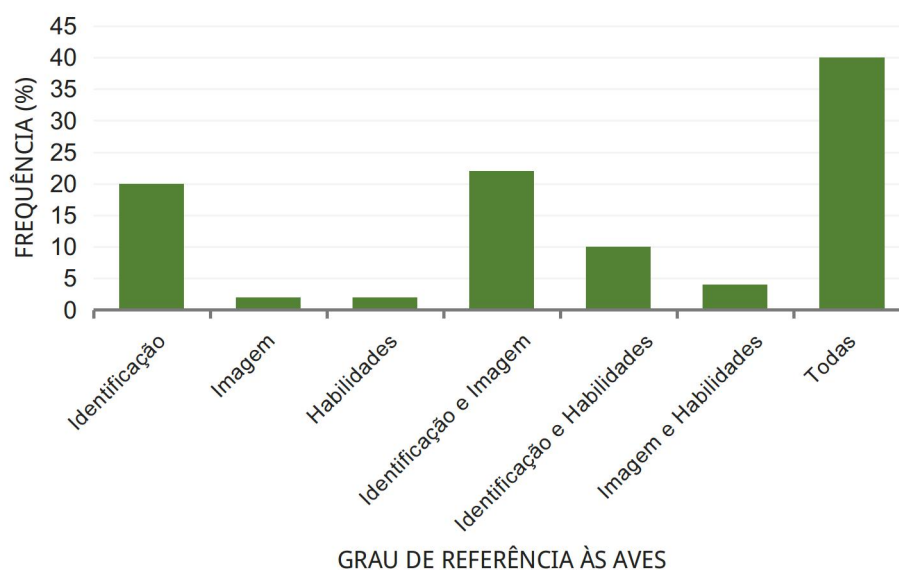


Figura 2: Frequência de aparecimento das categorias referentes ao grau de referência às aves. A maioria dos personagens baseados em aves faz referência às mesmas nos três níveis estudados, identificação, imagem e habilidades.

Considerando o total de elementos fazendo referências às aves ($n = 108$), aqueles relacionados à identificação foram os mais expressivos, aparecendo 42,59% das vezes, seguidos pelos elementos de imagem e de habilidade, com 31,48% e 25,93%, respectivamente (Figura 3).

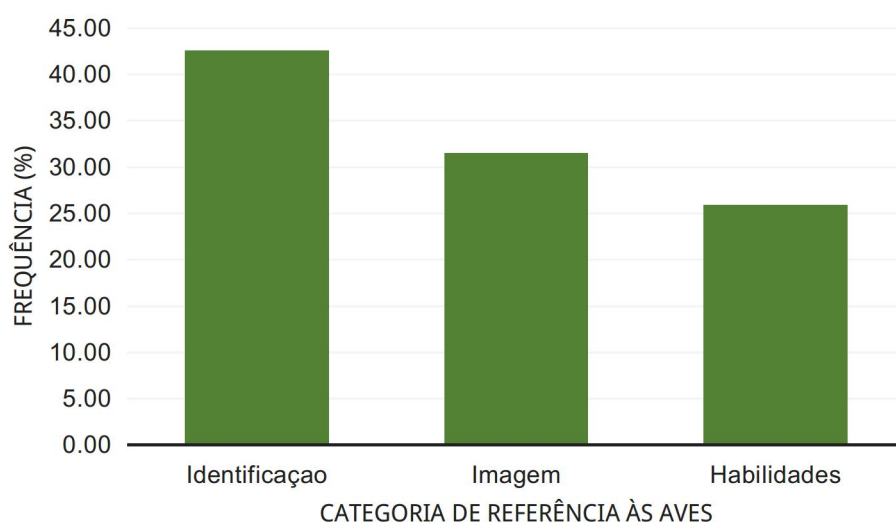


Figura 3: Frequência de aparecimento de cada categoria de alusão às aves, considerando todas as referências encontradas.

No que se refere à análise envolvendo a referência através dos nomes dados aos personagens, foram criadas três categorias: nenhuma referência, apenas alter-ego e referência tanto no nome quanto no alter-ego (Quadro 2). Nenhum personagem apresentou alusão aos animais apenas em seu nome civil.

CATEGORIA	N	PERSONAGENS
Nenhuma referência	3	Bereet; Black Talon; Northwind
Apenas alter-ego	41	American Eagle; Beak; Bird-brain; Bloodhawk; Bluebird; Darkhawk; Deathbird; Falcon; Firebird (MC); Hawkeye; Howard, the Duck; Killer Shrike; Mockingbird (MC); Nighthawk; Phantom Eagle; Red Raven; Skyhawk; Snowbird; Starhawk; Songbird; Thunderbird; Vulture; Angry Eagle; Black Canary; Black Condor; Blackhawk; Cachiru; Dr. Mid-Nite; Firebird (DC); Firehawk; Flamebird; Hawk; Dove; Golden Eagle; Hawkwoman; Hawkman; Mockingbird (DC); Penguin; Raven; Robin; Silver Swan
Nome e alter-ego	6	Killraven; Hawk, son of Tomahawk; Manitou Raven; Tomahawk; Nighthawk; Owlwoman

QUADRO 2 - REFERÊNCIA ÀS AVES NA IDENTIFICAÇÃO DO PERSONAGEM

FONTE: O autor (2017)

A grande maioria dos personagens, 82%, faz referências às aves apenas em seus alter-egos. Dentre os restantes, os que não fazem nenhuma referência na identificação representam 6% do total, enquanto que os que fazem alusão tanto no nome civil quanto no alter-ego representam 12% da amostra (Figura 4).

Na análise imagética, 69% dos personagens apresentaram alusões às aves (Figura 5). Considerando o total de elementos fazendo referência (n=77), as asas representam 33,77%, as penas 29,87%, os pés 6,49%, o bico 16,88% e as garras 12,99%.

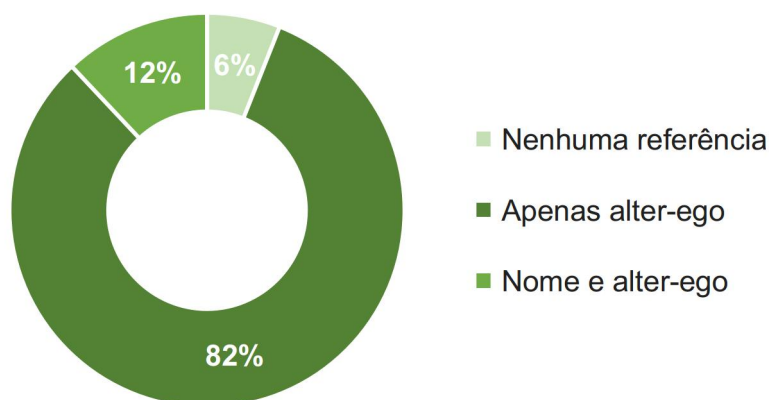


Figura 4: Frequência de aparecimento das categorias de referência às aves na identificação dos personagens. A grande maioria dos personagens possui elementos remetendo às aves apenas em seus alter-egos.

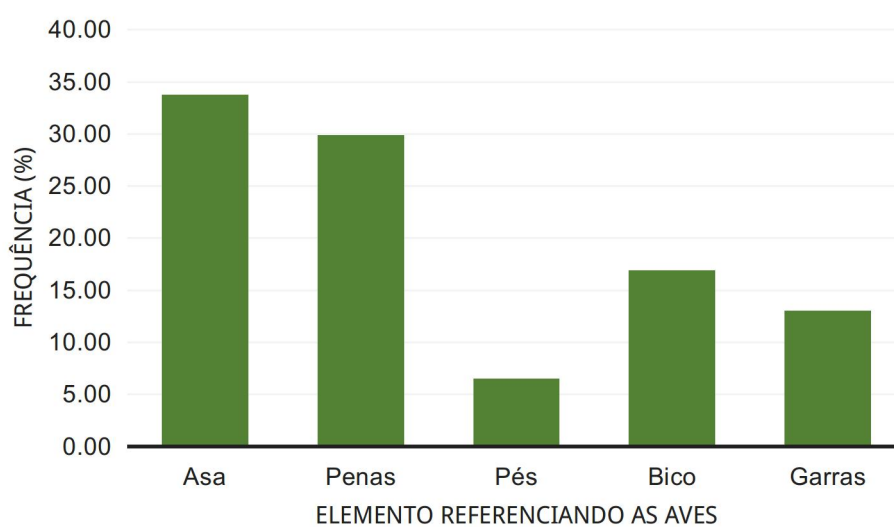


Figura 5: Frequência de aparecimento de cada elemento associado a características das aves, considerando o total de referências imagéticas

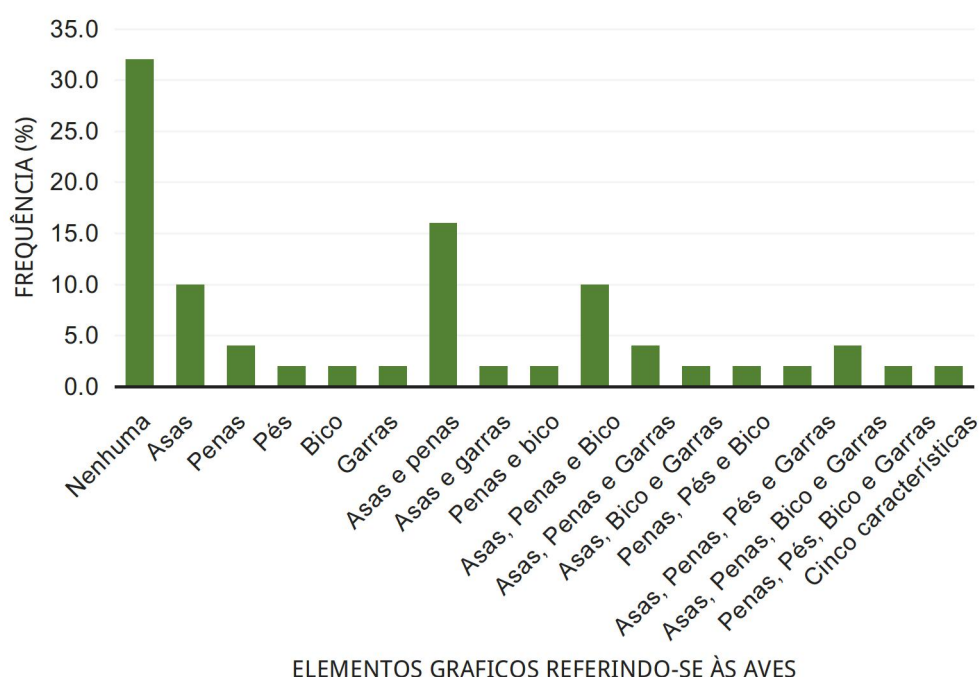
Neste quesito, foi possível construir seis categorias. Tais categorias estão relacionadas com a quantidade das características visuais (asas, penas, pés, bico e garras) apresentadas pelos personagens (Quadro 3). 69,2% dos personagens possuem alguma referência às aves em sua imagem.

CATEGORIA		N	PERSONAGENS
Nenhuma característica		16	Firebird (MC); Hawkeye; Killraven; Mockingbird (MC); Snowbird; Black Canary; Blackhawk: Dr. Mid-nite; Firebird (DC); Hawk, son of Tomahawk; Mockingbird (DC); Nighthawk; Penguin; Raven; Robin; Tomahawk
Uma característica	Asas	5	Bluebird; Starhawk; Songbird; Black Condor; Flamebird
	Penas	2	Thunderbird; Manitou Raven
	Pés	1	Bereet
	Bico	1	Phanton Eagle
	Garras	1	Killer Shrike
Duas características	Asas e penas	8	Falcon; Red Raven; Skyhawk; Vulture; Angry Eagle; Firehawk; Northwind; Silver Swan
	Asas e garras	1	Darkhawk
	Penas e bico	1	American Eagle
Três características referentes às aves	Asas, Penas e Bico	5	Hawk; Dove; Golden Eagle; Hawkwoman; Hawkman
	Asas, Penas e Garras	2	Deathbird; Owlwoman
	Asas, Bico e Garras	1	Nighthawk
	Penas, Pés e Bico	1	Howard, The Duck
Quatro características referentes às aves	Asas, Penas, Pés e Garras	1	Bird-brain
	Asas, Penas, Bico e Garras	2	Beak; Cachiru
Quatro características referentes às aves	Penas, Pés, Bico e Garras	1	Black Talon
Cinco características referentes às aves		1	Bloodhawk

QUADRO 3 - CARACTERÍSTICAS FÍSICAS FAZENDO REFERÊNCIA ÀS AVES

FONTE: O autor (2017)

Ao discriminar as categorias, obteve-se a combinação de asas e penas como a de maior representação, com 16%, seguida da presença só de asas e da presença de asas, penas e bico, ambas com 10%. Em seguida, as combinações asas, penas e garras e asas, penas, bico e garras, bem como a presença apenas de penas, aparecem com 4%. As demais categorias, aparecem, cada uma, em apenas 2% do total (Figura 6).



ELEMENTOS GRAFICOS REFERINDO-SE ÀS AVES

Figura 6: Frequência de aparecimento, na composição imagética dos personagens, dos elementos relacionados a aves.

Quanto às capacidades, constatou-se nove habilidades e/ou características remetendo às aves: voo/planagem, sensibilidade visual melhorada, manobrabilidade aérea (pilotagem), comunicação/manipulação de aves, habilidades sonoras, projeção de persona em forma de ave, ossos ociosos, respiração adaptada ao voo e olhos adaptados ao voo. A partir disto, foi possível criar quatro categorias envolvendo a ausência de habilidades relacionadas ou a presença de uma, duas ou quatro em um mesmo personagem (Quadro 4). Ainda foi possível formar quatro subcategorias contemplando as habilidades isoladas e outras seis para as habilidades apresentando-se em duplas.

Categoria		N	Personagens
Nenhuma habilidade		17	American Eagle; Bereet; Black Talon; Howard, the Duck; Killraven; Mockingbird (MC); Thunderbird; Black Canary; Firebird (DC); Flamebird; Hawk; Hawk, son of Tomahawk; Manitou Raven; Mockingbird (DC); Nighthawk; Robin; Tomahawk
Uma habilidade	Voo/Planagem	16	Darkhawk; Deathbird; Firebird (MC); Killer Shrike; Red Raven; Skyhawk; Snowbird; Starhawk; Vulture; Black Condor; Cachiru; Dove; Golden Eagle; Hawkwoman; Hawkman; Raven
	Sensibilidade visual melhorada	2	Hawkeye; Nighthawk
	Manobrabilidade aérea (pilotagem)	2	Phanton Eagle; Black Hawk
	Comunicação/Manipulação de aves	1	Penguin
Duas habilidade	Voo/Planagem e ossos ocos	1	Beak
	Voo/Planagem e comunicação/manipulação de aves	3	Bloodhawk; Falcon; Northwind
Duas habilidade	Voo/Planagem e habilidades sonoras	3	Bluebird; Songbird; Silver Swan
	Voo/Planagem e sensibilidade visual melhorada	2	Angry Eagle; Owlwoman
	Voo/Planagem e projeção de persona em forma de ave	1	Firehawk
	Sensibilidade visual melhorada e comunicação/manipulação de aves	1	Dr. Mid-Nite
Quatro habilidades	Voo/Planagem, ossos ocos, respiração adaptada para altitudes elevadas e olhos adaptados ao voo	1	Bird-brain

QUADRO 4 - HABILIDADES DOS PERSONAGENS FAZENDO REFERÊNCIA ÀS AVES

FONTE: O autor (2017)

Os personagens apresentando uma ou mais habilidades remetendo a características das aves representam 66% da amostra. Ao considerar o total de referências, observou-se que 58,7% corresponde a voo/planagem, enquanto que sensibilidade visual melhorada e comunicação/manipulação de aves correspondem, cada, a 10,87%. Das demais, obteve-se 6,52% para habilidades sonoras, 4,35% para manobrabilidade aérea e 2,17% para cada uma das restantes (Figura 7). Os personagens apresentando apenas a capacidade de voo/planagem aparecem em 32% da amostra. As combinações voo/planagem com comunicação/manipulação de aves e voo/planagem com habilidades sonoras aparecem em seguida, com 6%. A seguir, a sensibilidade visual melhorada, sua combinação com voo/planagem e a manobrabilidade aérea aparecem com 4% cada uma. As demais categorias representam, cada uma, 2% (Figura 8).

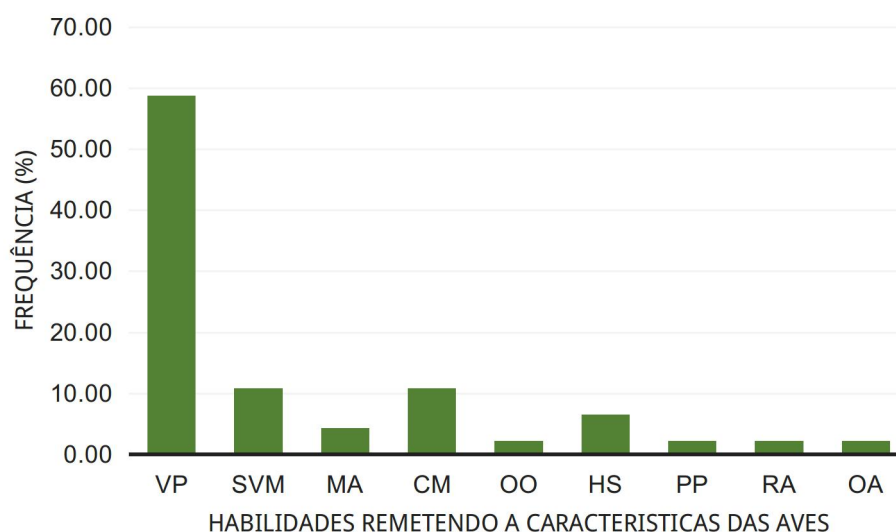


Figura 7: Frequência de aparecimento de cada habilidade associada a características das aves, considerando o total de referências imagéticas

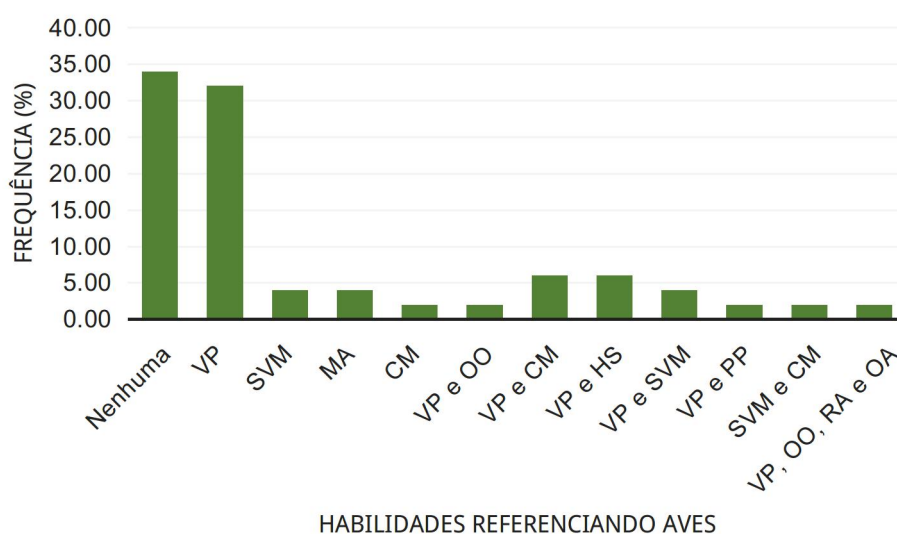


Figura 8: Frequência de aparecimento de personagens contendo as habilidades relacionadas a características das aves. VP: voo/planagem. SVM: sensibilidade visual melhorada. MA: manobrabilidade aérea (pilotagem). CM: Comunicação/manipulação de aves. OO: ossos ociosos. HS: habilidades sonoras. PP: projeção de persona em forma de ave. RA: respiração adaptada ao voo. OA: olhos adaptados ao voo.

Quanto à determinação de nível taxonômico, foram identificados 36 (72%) personagens cuja representação permite chegar ao nível de Família. Dentre tais famílias, 13 ao total, estão Corvidae, Cathartidae, Accipitridae, Falconidae, Turdidae, Strigidae, Spheniscidae, Fringilidae, Columbidae, Mimidae e Anatidae (Figura 9). No entanto, deve-se enfatizar que a maior parte dos personagens representam os gaviões e, sendo essa uma denominação popular para aves tanto da família Accipitridae, quanto da família Falconidae, não foi possível determinar precisamente a qual das duas famílias pertencem tais representações. Ainda, foram encontradas três diferenças entre as famílias representadas nas versões originais e as adaptadas ao português do Brasil, dentre as quais a família Tyrannidae surge (Quadro 5).

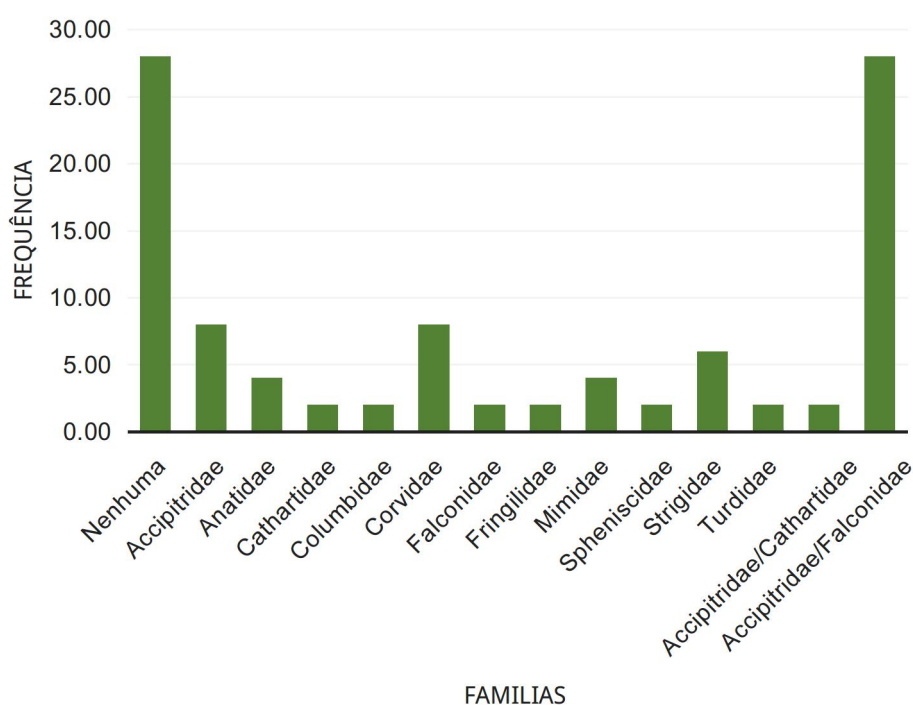


Figura 9: Frequência de aparecimento de personagens cujas características permitem inferir a Família das aves representadas. Alguns personagens representam nomes populares que podem estar relacionados com aves de mais de uma família, razão das combinações Accipitridae/Cathartidae e Accipitridae/Falconidae.

Alter-ego original	Alter-ego adaptado	Família original	Família adaptação
Mockingbird (MC)	Harpia	Mimidae	Accipitridae
Mockingbird (DC)	Bem-te-vi	Mimidae	Tyrannidae
Firehawk	Águia-Flamejante	Accipitride/Falconidae	Accipitridae

QUADRO 5 - REPRESENTAÇÕES DE FAMILIAS NAS VERSOES ORIGINAL E ADAPTADO

FONTE: O autor (2017)

Continuando com as categorias taxonômicas que pudessem ser determinadas a partir das características dos personagens, foram identificados seis personagens cuja ave que representam puderam ser identificadas a nível de gênero ou espécie (Quadro 6). Para dois dos personagens, Mockingbird (MC)/Harpia e Mockingbird (DC)/Bem-te-vi, só foi possível chegar ao nível de espécie na versão adaptada ao Brasil.

Alter-ego original	Alter-ego adaptado	Gênero	Espécie
Mockingbird (MC)	Harpia	<i>Harpia</i>	<i>Harpia harpyja</i>
Dove	Columba	<i>Columba</i>	-
Golden Eagle	Águia-dourada	<i>Aquila</i>	<i>Aquila chrysaetos</i>
Mockingbird (DC)	Bem-te-vi	<i>Pitangus</i>	<i>Pitangus sulphuratus</i>
Robin	Robin	<i>Turdus</i>	<i>Turdus migratorius</i>
Silver Swan	Cisne de Prata	<i>Cygnus</i>	-

QUADRO 6 - REPRESENTAÇÕES DE GÊNERO E ESPÉCIE NOS PERSONAGENS

FONTE: O autor (2017)

4.DISSCUSSÃO

O primeiro aspecto a ser considerado é de que a maior parte dos personagens encontrados surge como herói nas histórias em que são inseridos. Isso indica impressões positivas em relação às aves no senso-comum, ou seja, a maneira como as vemos passa pelos campos da boa relação. No entanto, duas considerações particulares devem ser feitas a respeito das observações. A primeira diz respeito à caracterização como vilão do único personagem fazendo alusão às aves ditas carniceiras: Vulture (EUA)/Abutre (BR). Esse hábito faz com que esses animais sejam associados à morte (INGERSOLL, 1923; FÄRBER, 2012) e tais impressões acabam por se refletir nas expressões culturais. Outra questão a abordar é a associação das aves com cultos religiosos de origem africana (vodu) em dois personagens, Black Talon (EUA)/Garra Negra (BR) e Manitou Raven (EUA)/Corvo Manitou (BR), também considerados vilões. Sabe-se que em nossa sociedade tais práticas, envoltas pela falta de conhecimento sobre as mesmas, são vistas com preconceito e sua retratação é, em boa parte das vezes, negativa. Assim, os casos expostos podem indicar como as histórias em quadrinhos reproduzem conceitos presentes na sociedade e podem, ao longo das gerações, perpetuar este tipo de conceito.

Em relação ao grau de referência feita às aves, o fato da identificação e dos elementos imagéticos serem as formas que mais aparecem pode estar relacionada ao fato de serem a base das HQs. Sendo a essência da nona arte a interação entre escrita e imagem (VERGUEIRO, 2010; SANTOS e VERGUEIRO, 2012) e, sendo a nossa interação com o ambiente muito atrelada à associação objeto-denominação, é natural que esses sejam os principais elementos onde as representações sociais se manifestem. Dentre todas as categorias, as que possuem imagem e identificação, independente de estarem associadas às habilidades, são as que apresentaram mais personagens. No entanto, vale ressaltar o fato de que a categoria que apresentou

mais personagens foi a associação entre as três formas de referência. Pode-se inferir que tal resultado reflete a organização de nosso pensamento e das representações que possuímos das aves. Se um objeto possui nome e forma remetendo a uma ave, logo ele terá atitudes e características semelhantes às desses animais. Em termos de construção de conhecimento e sua perpetuação ao longo de gerações, as histórias em quadrinhos estariam contribuindo para manter o imaginário de como são e de que como agem as aves, ou seja, estariam perpetuando as representações na sociedade em que estão inseridas.

O aparecimento de referências às aves apenas na identificação na quase totalidade dos personagens pode indicar o reflexo de nossas representações sociais para o universo das histórias criadas. Ou seja, na tentativa de reconstruir nossa sociedade nas histórias que criamos, refletimos nos personagens as nossas próprias ideias a respeito do ambiente circundante. Como exemplo tem-se a famosa questão associada a quadrinhos: “É um pássaro? É um avião?”. Tais indagações por parte dos personagens mostram a evocação das representações sociais de objetos cuja capacidade de voo é conhecida, uma forma de antever a situação e preparar-se à ela. Assim, a “identificação” da nova situação por parte dos próprios personagens (sendo aqui a escolha de um alter-ego que explique suas novas habilidades), seria um reflexo de como nos mesmos reagimos ao desconhecido.

Considerando apenas as referências contidas na composição física dos personagens, verificou-se que aquelas envolvendo asas e penas são as de maior presença. As penas são caracteres morfológicos exclusivos desse grupo (SICK, 1997) e, dentre os vertebrados, esses seres são os grandes representantes dos animais voadores (mesmo tal capacidade não sendo exclusiva e que nem todas as aves a possuem), bem como os que possuímos maior contato. No imaginário social, tais constatações atuam de forma a tornar esses caracteres indicadores do que consideramos ave. Outra questão interessante é o fato de que, mesmo se tratando de personagens criados com o propósito de combate, as penas se sobrepuseram às

características mais agressivas, como o bico e as garras. Isso reforça a constatação de que essas projeções epidérmicas estão presentes de forma expressiva nas representações sociais desses animais. Nesse mesmo contexto, seria sensato dizer que o bico e os pés adaptados também são características marcantes das aves, mas os resultados aqui demonstrados indicam que não são tão presente em nossas representações sociais desses animais.

Assim como as asas para os componentes visuais, no quesito habilidades se sobressaíram aquelas associadas ao voo. Como já dito, essa é uma característica facilmente associada a esses vertebrados e, portanto, é de se esperar que apareçam nas representações dos mesmos. Com relação às combinações de habilidades, vemos que aquelas contendo voo/planagem também são as mais numerosas, mesmo que de forma não tão expressiva quanto voo/planagem isolada.

No quesito taxonômico, a maioria dos personagens pôde ser encaixada nas famílias Accipitridae, Falconidae e Cathartidae, todas contendo as aves ditas de rapina. É bastante evidente a representação que possuímos desses seres, sempre os associando a poder e força devido a seus hábitos de captura de presas e a suas características morfológicas, como o grande porte, as garras afiadas e o bico forte (SICK, 1997; STRAUBE, 2010). A lógica aqui, é a mesma da que leva à adoção dessas aves como símbolos de países e clubes esportivos (INGERSOLL, 1923; SMITH, 1997; STRAUBE, 2010). Além disso, os falcões (família Falconidae) têm um histórico de relação íntima com os seres humanos, uma vez que já os utilizamos muito para a caça e para o lazer. A falcoaria, ainda muito praticada, é uma atividade existente há vários séculos (ANF, 2014).

Destaca-se também a mudança de famílias ocorridas durante a tradução, através da qual personagens antes representando aves da família Mimidae passassem a referir-se a harpia e o bem-te-vi. Esse fenômeno demonstra a relevância do conhecimento da fauna local na construção das Representações

Sociais. Mesmo a família Mimidae ocorrendo no Brasil, ela aqui representada por poucas espécies e, portanto, é compreensível sua troca para as duas aves de maior reconhecimento para o público brasileiro. O bem-te-vi é uma das espécies mais difundidas no país e encontra-se bem adaptado aos centros urbanos, próximos às casas, já a harpia é a maior ave e rapina do Brasil e é também considerada a ave mais forte existente (SICK, 1997).

Em termos de educação, todos esses resultados aqui obtidos indicam a possibilidade de utilização das HQs no Ensino. Todas as características aqui presentes, compondo a representação social da sociedade moderna sobre as aves, constituem-se de bons recursos metodológicos para se abordar o assunto aves na educação básica. Como já defendido, conhecer o senso comum a respeito de um grupo animal pode nos ajudar a entender a maneira como nos relacionamos com ele (GARNIER e SAUVÉ, 1999; FAGUNDES, 2009). A combinação dessas informações com o conhecimento prévio dos alunos, bem como a tentativa de estabelecimento de uma relação entre os mesmos pode indicar ao professor como proceder em sua aula (AZEVEDO², 1999, citado por MARTINHO e TALAMONI, 2007). Contudo, Santos e Vergueiro (2012) atentam para o fato de que é preciso que o professor selecione, cuidadosamente, o material antes de utilizá-lo, priorizando aqueles adequados à faixa etária e ao conteúdo a ser trabalhado.

²AZEVEDO, G. C. Uso de jornais e revistas na perspectiva da representação social de meio ambiente em sala de aula. In: REIGOTA, M. (Org.). **Verde cotidiano: o meio ambiente em discussão**. Rio de Janeiro: DP&A, 1999. p. 67-82.

5.CONCLUSÃO

Esse estudo permitiu, a partir das histórias em quadrinhos, discutir como as aves são percebidas na Sociedade Moderna. Em geral, as representações desses seres são positivas e revelam certa admiração por características a capacidade de voo e, no caso das aves de rapina, a força e a resistência. A presença dessas representações sociais apontam as HQs, quando combinadas com os conhecimentos já existentes entre os alunos, como potenciais recursos metodológicos no estudo desses seres. A partir dos levantamentos resultantes, é possível discutir o porquê de possuímos determinada visão sobre as aves, como ela pode ser transmitida através das gerações e os impactos que possui sobre a presença desses seres na natureza. Diferentes abordagens são possíveis, no entanto, é preciso cautela na escolha do material, adequando-o aos alunos envolvidos e ao tema a ser tratado. Por fim, é preciso cautela para que, uma vez mais, se vilanize as HQs, dependendo da representação presente. Tais representações são resultantes de um processo histórico-social e as revistas apenas as evidenciam.

REFERÊNCIAS

- ALVES-MAZZOTTI, A. J. Representações Sociais: aspectos teóricos e aplicações à Educação. **Em Aberto**, v. 14, n. 61, p. 60–78, 1994.
- AMARAL, F. B.; CERVEIRA FILHO, J. L. F. Sociedade, Natureza e Tempo: Disputa de Racionalidades. **Revista Grifos**, , n. 30/31, 2011.
- ANF - Associação Nordeste de Falcoaria. **Maual de Introdução à Falcoaria**. 2014.
- ARAUJO, G. C. DE; NARDIN, H. O.; TINOCO, E. DE F. Criação E Técnica: As Histórias Em Quadrinhos Como Recurso Metodológico Para O Ensino De Arte. **Idea**, v. 1, n. 2, p. 1–11, 2011.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Edições 70: Lisboa, 1977
- CASTANHEIRA, P. DE S. et al. Analyzing the 7th art - arthropods in movies and series. **Vignettes of Research**, v. 3, n. 1, 2015.
- CAVALCANTE, R. B.; CALIXTO, P.; KERR PINHEIRO, M. M. Análise de conteúdo: Considerações gerais, relações com a pergunta de pesquisa, possibilidades e limitações do método. **Informacao e Sociedade**, v. 24, n. 1, p. 13–18, 2014.
- CHERRY, R. The Functions of Insects in Mythology. **American Entomologist**, v. 48, n. 3, p. 134–136, 2002.
- COELHO, J. R. Insects in Rock and Roll Cover Art. **American Entomologist**, v. 50, n. 3, p. 142–151, 2004.
- COELHO, J. R. Insects in Rock & Roll Music. **American Entomologist**, v. 46, n. 3, p. 186–200, 2000.
- CORTELLA, M. S. **A Escola e o Conhecimento: reflexoes sobre fundamentos epistemologicos e politicos dessa relação**, 1997. Pontifica Universidade Catolica de Sao Paulo.
- CRUSOÉ, N. M. DE C. A teoria das representações sociais em Moscovici e sua importância para a pesquisa em educação. **APRENDER - Cad. de Filosofia e Pisc. da Educação - Vitória da Conquista**, v. 2, n. 2, p. 105–114, 2004.
- DA COSTA, R. Q. F. As representações sociais transmitidas nas histórias em quadrinhos de super-heróis. **Revista de Psicologia da UNESP**, v. 9, n. 2, p. 43–54, 2010.
- DA SILVA, E. I. Charge, cartum e quadrinhos: linguagem alternativa no ensino de geografia. **Revista Solta a Voz**, v. 18, n. 1, 2007.

DA-SILVA, E. R. et al. Qual é a importância dos animais na composição dos personagens da cultura pop? Reflexões a partir da preferência dos alunos da disciplina Zoologia de Artrópodos. **Anais do Encontro Regional de Ensino de Biologia - Regional 4**, v. 26, 2015.

DA-SILVA, E. R.; COELHO, L. B. N. Zoologia cultural, com ênfase na presença de personagens inspirados em artrópodes na cultura pop. In: E. R. Da-Silva; M. I. da S. dos Passos; V. M. Aguiar; C. S. S. Lessa; L. B. N. Coelho (Orgs.); III Simposio de Entomologia do Rio de Janeiro. **Anais...** . p.24–35, 2016. Rio de Janeiro: Perse.

DA-SILVA, E. R. et al. Marvel and DC Characters inspired by Arachnids. **The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship**, v. 4, n. 1, p. 1–14, 2014.(a)

DA-SILVA, E. R. et al. Marvel and DC characters inspired by crustaceans. **Acme International Journal of Multidisciplinary Research**, v. 2, n. 12, 2014.(b)

DA-SILVA, E. R. et al. Marvel and DC characters inspired by insects. **Research Expo International Multidisciplinary Research Journal**, v. 4, n. 3, 2014.(c)

DE SOUZA, E. O. R.; VIANNA, D. M. Reflexões sobre o uso de histórias em quadrinhos para promover o discurso na aula. **Atas do IX Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências – IX ENPEC**, p. 1–8, 2013.

DOUGALL, A. et al. **The Marvel Comics encyclopedia: the definitive guide to the characters of the Marvel universe**. Nova Iorque: Dorling Kindersley, 2009.

DOUGALL, A. et al. **The DC Comics Encyclopedia Updated and Expanded**. Nova Iorque: Dorling Kindersley, 2008.

FAGUNDES, B. A teoria das representações sociais nos estudos ambientais. v. 17, p. 129–138, 2009.

FÄRBER, S. S. MITOS, RITUAIS E SUPERSTIÇÕES: EXPEDIENTES ATENUANTES DA TANATOFOBIA. **São Leopoldo: EST**, v. 1, n. 1, p. 1337–1356, 2012.

FLORESCANO, E. **The Myth of Quetzalcoatl**. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1999.

GARNIER, C.; SAUVÉ, L. Apport de la théorie des représentations sociales à l'éducation relative à l'environnement: Conditions pour un design de recherche. **Éducation Relative á L'Environnement**, v. 1, p. 77, 1999.

HARD, R. **The Routledge Handbook of Greek Mythology**. London: Routledge Taylor & Francis Group, 2004.

INGERSOLL, E. **Birds in legend, fable and folklore**. New York: Longmans, Green and co., 1923.

JODELET, D. (1989). Représentations sociales : un domaine en expansion. In: D. Jodelet (Org.); **Les représentations sociales**. p.31–61, 1991. Paris: Presses Universitaires de France.

KAMEL, C.; ROCQUE, L. D. LA. As Histórias em Quadrinhos como linguagem fomentadora de reflexões - uma análise de coleções de livros didáticos de Ciências Naturais do Ensino Fundamental. **Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências**, v. 6, n. 3, 2006.

LINDOW, J. **Norse Mythology: a guide to the gods, heroes, rituals and beliefs**. New York: Oxford Universit Press, 2002.

MARQUIS, G. Les représentations sociales de l'environnement : une comparaison des jeunes du Québec et du Sénégal. **Canadian Journal of Environmental Education**, v. 6, p. 158–177, 2001.

MARTINHO, L. R.; TALAMONI, J. L. B. Representações sobre meio ambiente de alunos da quarta série do Ensino Fundamental. **Ciência & Educação (Bauru)**, v. 13, p. 1–13, 2007.

MISKULIN, R. G. S.; AMORIM, J. DE A.; SILVA, MA. DA RO. C. Histórias em quadrinhos na aprendizagem de matemática. IX encontro gaúcho de educação de matemática. **Anais...** . p.1–9, 2006. Sao Paulo: Matematica Sociedade Brasileira de Educação.

MONSERRAT, V. L. Los artopodos en la obra de Hieronymus Van Aken (El Bosco). **Boletín Sociedad Entomologica Aragonesa**, v. 45, p. 589–615, 2009.

MOSCOVICI, S. (1961). **El psicoanálisis, su imagen y su publico**. Buenos Aires: Editora Huemul S. A., 1979.

PAIVA, F. DA S. **Histórias em quadrinhos na Educação: Memórias, Resultados e Dados**, 2016. Universidade Federal de Pernambuco.

PINCH, G. **Handbook of Egyptian Mythology**. Santa Barbara: ABC-Clio, 2002.

PIZARRO, M. V.; IACHEL, G.; SANCHES, I. A. S. Discussões sobre a seleção de lixo reciclável nos anos iniciais: uma proposta em alfabetização científica a partir do trabalho com histórias em quadrinhos no 2º ano do ensino fundamental . Discussions about selecting recycled garbage in the early years o. **Atas do VIII Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências - VIII ENPEC**, , n. 2, 2011.

PRANDI, R. Deuses africanos no Brasil contemporâneo. **Horizontes Antropológicos**, v. 1, n. 3, p. 10–30, 1995. REIGOTA, M. **MEio Ambiente e Representação Social**. Sao Paulo: Cortez, 1995. REIGOTA, Marcos. **Meio Ambiente e Representação Social**. São Paulo:Cortez, 2002.

SANTOS-FITA, D.; COSTA-NETO, E. M. **As interações entre os seres humanos e os animais : a contribuição da etnozologia.** , v. 20, n. 4, p. 99–110, 2007.

SANTOS, E. S.; VERGUEIRO, W. História em Quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática. **EccoS Revista Científica**, p. 81–95, 2012.

SÊGA, R. A. O conceito de representação social nas obras de Denise Jodelet e Serge Moscovici. **Anos 90**, 2000. Porto Alegre.

SICK, H. **Ornitologia Brasileira**. Nova Fronteira S. A.: Rio de Janeiro, 1997.

SILVA, A. H.; FOSSÁ, M. I. T. Análise De Conteúdo: Exemplo De Aplicação Da Técnica Para Análise De Dados Qualitativos. **Qualitas Revista Eletrônica**, v. 16, n. 1, p. 1–14, 2015.

SIMOES, C. **Alter-ego**. Dissertação (Mestrado em Design do Produto) - Instituto Politécnico de Leiria, 2015. 66f

SMITH, G. School team names in Washington State. **American Speech**, v. 72, n. 2, p. 172–182, 1997.

SOARES, T. Abordagens teóricas para estudos sobre Cultura Pop. **LOGOS 41 - Cidades, Culturas e Tecnologias Digitais**, v. 2, n. 24, 2014.

STRAUBE, F. C. As aves nos símbolos do futebol brasileiro: Escudos. **Atualidades Ornitológicas**, v. 158, p. 33–48, 2010.

SWIECH, M. J.; ROCHA, D. C.; DALZOTO, I. A. Análise do uso de revista em quadrinhos aplicada a alunos do ensino fundamental. III Simposio Nacional de Ensino de Ciências e Tecnologia. **Anais...** , 2012. Ponta Grossa.

TAVARES JUNIOR, M. J. As histórias em quadrinhos (HQ's) na formação dos professores de Ciências e Biologia. **Educação**, v. 40, n. 2, p. 439–450, 2015.

TESTONI, L. A.; ABIB, M. L. V. S. A utilização de histórias em quadrinhos no ensino de física. **Atas do IV ENPEC**. Bauru, SP, p. 1–11, 2003.

VELASCO, T. Pop: em busca de um conceito. **Animus - revista internacional de comunicação midiática**, v. 17, 2010.

VERGUEIRO, W. Uso das HQs no ensino. In: A. Rama; W. Vergueiro (Orgs.); **Como usar as historias em quadrinhos na sala de aula**, 2010. Sao Paulo: Contexto.

WAGNER, W. Social Representations and Beyond: Brute facts, symbolic coping and domesticated worlds. **Culture & Psychology**, v. 4, n. 3, p. 297–329, 1998. London.

WILSON, E. O. **Biophilia**. Harvard University Press, 1984.

ANEXOS

Anexo I - Relação de personagens analisados e suas características

Nome	Alter-ego		Ano	Editora	Primeira aparição			Análise imagética					Habilidades relacionadas às aves	Família	Espécie
	Original	Traduzido			Revista	Edição	Papel social	Asas	Penas	Pés	Bico	Garras			
Jason Strongbow	American Eagle	Águia Americana	1981	Marvel	Marvel Two-in-one Annual	6	Herói	N	S	N	S	N	-	Accipitridae	-
Barnell Bohusk	Beak	Bico	2001	Marvel	New X-Men	117	Herói	S	S	N	S	S	Voo/Planagem; Ossos ocos	-	-
Bereet	-	NA	1977	Marvel	The Rampaging Hulk	1	Herói	N	N	S	N	N	-	-	-
-	Bird-brain	Garoto-Pássaro	1987	Marvel	The New Mutants	56	Herói	S	S	S	N	S	Voo/Planagem; Ossos ocos; Respiração adaptada para altitudes elevadas; Olhos adaptados ao voo	-	-
Samuel David Barone	Black Talon	Garra Negra	1976	Marvel	The Avengers	152	Vilão	N	S	S	S	S	-	-	-
-	Bloodhawk	-	1979	Marvel	The Avengers	179	Vilão	S	S	S	S	S	Voo/Planagem; Comunicação/Manipulação de aves	Accipitridae; Falconidae	-
Sally Avril	Bluebird	Ave Azul	1996	Marvel	Untold Tales of Spider-Man	11	Herói	S	N	N	N	N	Voo/Planagem; Habilidades sonoras	-	-
Christopher Powell	Darkhawk	Falcão de Aço	1991	Marvel	Darkhawk	1	Herói	S	N	N	N	S	Voo/Planagem	Accipitridae; Falconidae	-
Cal'syee Neramani	Deathbird	Rapina	1977	Marvel	Miss Marvel	9	Vilão	S	S	N	N	S	Voo/Planagem	-	-
Samuel Wilson	Falcon	Falcão	1969	Marvel	Captain America	117	Herói	S	S	N	N	N	Voo/Planagem; Comunicação/Manipulação de aves	Falconidae	-
Bonita Juarez	Firebird (MC)	Asa de Fogo	1982	Marvel	The Incredible Hulk	265	Herói	N	N	N	N	N	Voo/Planagem	-	-
Clint Barton	Hawkeye	Gavião Arqueiro	1964	Marvel	Tales of Suspense	57	Herói	N	N	N	N	N	Sensibilidade visual melhorada	Accipitridae; Falconidae	-
Howard	Howard The Duck	Howard, o Pato	1973	Marvel	Fear	19	Herói	N	S	S	S	N	-	Anatidae	-

Continua

Nome	Alter-ego		Ano	Editora	Primeira aparição			Análise imagética					Habilidades relacionadas às aves	Família	Espécie
	Original	Traduzido			Revista	Edição	Papel social	Asas	Penas	Pés	Bico	Garras			
Jonathan Raven	Killraven	Killraven	1973	Marvel	Amazing Adventures v1	18	Herói	N	N	N	N	N	-	Corvidae	-
Simon Maddicks	Killer Shrike	Açor Assassino	1977	Marvel	The Rampaging Hulk	1	Vilão	N	N	N	N	S	Voo/Planagem	-	-
Barbara Morse	Mockingbird	Harpia	1971	Marvel	Astonishing Tales v1	6	Herói	N	N	N	N	N	-	Mimidae (EUA); Accipitridae (BR)	<i>Harpia harpyja (BR)</i>
Kyle Ritchmond	Nighthawk	Falcão Noturno	1971	Marvel	The Avengers	71	Vilão	S	N	N	S	S	Sensibilidade visual melhorada	Accipitridae; Falconidae	-
Karl Kaufman	Phanton Eagle	Águia Fantasma	1968	Marvel	Marvel Super Heroes	16	Herói	N	N	N	S	N	Manobrabilidade aérea (pilotagem)	Accipitridae	-
-	Red Raven	Corvo Vermelho	1940	Marvel	Red Raven Comics	1	Herói	S	S	N	N	N	Voo/Planagem	Corvidae	-
Winston Manchester	Skyhawk	Falcão Celeste	1988	Marvel	Thor	395	Vilão	S	S	N	N	N	Voo/Planagem	Accipitridae; Falconidae	-
Annie McKenzie	Snowbird	Pássaro das Neves	1979	Marvel	Uncanny X-Men v1	120	Herói	N	N	N	N	N	Voo/Planagem	-	-
Stakar Vaughn Ogord	Starhawk	Starhawk	1975	Marvel	The Defenders	27	Herói	S	N	N	N	N	Voo/Planagem	Accipitridae; Falconidae	-
Melissa Gold	Songbird	Soprano	1979	Marvel	Marvel Two-In-One	54	Vilão	S	N	N	N	N	Voo/Planagem; Habilidades sonoras	-	-
John Proudstar	Thunderbird	Pássaro Trovejante	1975	Marvel	Giant-Size X-men	1	Herói	N	S	N	N	N	-	-	-
Adrian Toomes	Vulture	Abutre	1963	Marvel	Amazing Spider-Man v1	2	Vilão	S	S	N	N	N	Voo/Planagem	Accipitridae; Cathartidae	-
Austin Withlock	Angry Eagle	Águia Furiosa	1998	Marvel	J2 v1	1	Herói	S	S	N	N	N	Voo/Planagem; Sensibilidade visual melhorada	Accipitridae	-
Dinah Drake	Black Canary	Canário Negro	1947	DC	Flash Comics	86	Herói	N	N	N	N	N	-	Fringilidae	-
Richard Grey Jr	Black Condor	Condor Negro	1940	DC	Crack Comics	1	Herói	S	N	N	N	N	Voo/Planagem	Cathartidae	-

Continua

Nome	Alter-ego		Ano	Editora	Primeira aparição			Análise imagética					Habilidades relacionadas às aves	Família	Espécie
	Original	Traduzido			Revista	Edição	Papel social	Asas	Penas	Pés	Bico	Garras			
-	Blackhawk	Falcão Negro	1941	DC	Military Comics	1	Herói	N	N	N	N	N	Manobrabilidade aérea (pilotagem)	Accipitridae; Falconidae	-
-	Cachiru	Cachiru	2000	DC	Flash Annual V2	13	Herói	S	S	N	S	S	Voo/Planagem	Strigidae	-
Charles McNider	Dr Mid-Nite	Dr Meia-Noite	1941	DC	All-American Comics	25	Herói	N	N	N	N	N	Sensibilidade visual melhorada; Comunicação/Manipulação de aves	Strigidae	-
Serafina Arkadin	Firebird (DC)	Pássaro de Fogo	1989	DC	Firestorm, The Nuclear Man	69	Herói	N	N	N	N	N	-	-	-
Lorraine Reilly	Firehawk	Águia-Flamejante	1983	DC	Fury of Firestorm	17	Vilão	S	S	N	N	N	Voo/Planagem; Projeção de persona em forma de ave	Accipitridae; Falconidae (EUA)/ Accipitridae (BR)	-
Mary Elizabeth Kane	Flamebird	Pássaro-Flamejante/ Labareda	1989	DC	Secret Origins Annual V2	3	Herói	S	N	N	N	N	-	-	-
Henry Hall	Hawk	Rapina	1968	DC	Showcase	75	Herói	S	S	N	S	N	-	Accipitridae; Falconidae	-
Donald Hall	Dove	Columba	1968	DC	Showcase	75	Herói	S	S	N	S	N	Voo/Planagem	Columbidae	<i>Columba sp.</i>
Ch'ar Andar/ Charles Parker	Golden Eagle	Águia Dourada	1989	DC	Secret Origins Annual V2	3	Herói	S	S	N	S	N	Voo/Planagem	Accipitridae	<i>Aquila chrysaetos</i>
Hawk Haukins	Hawk, Son of Tomahawk	Hawk	1970	DC	Tomahawk	131	Herói	N	N	N	N	N	-	Accipitridae; Falconidae	-
Shiera Saunders	Hawkgirl/Hawkwoman	Mulher-Gavião	1940	DC	Flash Comics	1	Herói	S	S	N	S	N	Voo/Planagem	Accipitridae; Falconidae	-

Continua

Nome	Alter-ego		Ano	Editora	Primeira aparição			Análise imagética					Habilidades relacionadas às aves	Família	Espécie
	Original	Traduzido			Revista	Edição	Papel social	Asas	Penas	Pés	Bico	Garras			
Carter Hall	Hawkman	Homem-Gavião/Gavião-Negro	1940	DC	Flash Comics	1	Herói	S	S	N	S	N	Voo/Planagem	Accipitridae; Falconidae	-
Raven	Manitou Raven	Corvo Manitu	2002	DC	Justice League of America	66	Vilão	N	S	N	N	N	-	Corvidae	-
August Durant	Mockingbird	Bem-te-vi	1968	DC	Secret Six	1	Herói	N	N	N	N	N	-	Mimidae (EUA); Tyrannidae (BR)	<i>Pitangus sulphuratus</i> (BR)
Hannibal Hawkes	Nighthawk	Falcão da Noite	1948	DC	Western Comics	5	Herói	N	N	N	N	N	-	Accipitridae; Falconidae	-
Norda Cantrell	Northwind	Boreas/Vento Boreal	1983	DC	All-Star Squadron	25	Herói	S	S	N	N	N	Voo/Planagem; Comunicação/Manipulação de aves	-	-
Wenonah Littlebird	Owlwoman	Mulher-Coruja	1977	DC	Super Friends	7	Herói	S	S	N	N	S	Voo/Planagem; Sensibilidade visual melhorada	Strigidae	-
Oswald Chesterfield Cobblepot	Penguin	Pinguim	1941	DC	Detective Comics	568	Vilão	N	N	N	N	N	Comunicação/Manipulação de aves	Spheniscidae	-
Rachel Roth	Raven	Ravena	1980	DC	DC Comics Presents	26	Herói	N	N	N	N	N	Voo/Planagem	Corvidae	-
Dick Grayson	Robin	Robin	1940	DC	Detective Comics	38	Herói	N	N	N	N	N	-	Turdidae	<i>Turdus migratorius</i>
Helen Alexandros	Silver Swan	Cisne de Prata	1988	DC	Wonder Woman	288	Vilão	S	S	N	N	N	Voo/Planagem; Habilidades sonoras	Anatidae	<i>Cygnus sp.</i>
Thomas Hawkins	Tomahawk	Tomahawk	1947	DC	Star-Spangled Comics	69	Herói	N	N	N	N	N	-	Accipitridae; Falconidae	-