



**CAMPUS BAGÉ
LICENCIATURA EM LETRAS
LÍNGUA PORTUGUESA E RESPECTIVAS LITERATURAS
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

LUCAS FREITAS DA ROSA

**FUNDAMENTOS PARA UM ESTUDO DO SUPER-HERÓI NAS HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS: O DESENVOLVIMENTO DA TEMÁTICA E DO PROTAGONISMO
SOBRE-HUMANO ATRAVÉS DE UM ESTUDO DE CASO DA MAXISSÉRIE
*STARMAN***

**BAGÉ
DEZEMBRO, 2016**

LUCAS FREITAS DA ROSA
[lucasfreitasdarosa@gmail.com]

**FUNDAMENTOS PARA UM ESTUDO DO SUPER-HERÓI NAS HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS: O DESENVOLVIMENTO DA TEMÁTICA E DO PROTAGONISMO
SOBRE-HUMANO ATRAVÉS DE UM ESTUDO DE CASO DA MAXISSÉRIE
*STARMAN***

Monografia apresentada ao componente curricular de Trabalho de Conclusão de Curso II do Curso de Licenciatura em Letras - Língua Portuguesa e Respectivas Literaturas da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Letras.

Orientação: Prof. Dr. Rodrigo Borges de Faveri.

BAGÉ
DEZEMBRO, 2016

LUCAS FREITAS DA ROSA

**FUNDAMENTOS PARA UM ESTUDO DO SUPER-HERÓI NAS HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS: O DESENVOLVIMENTO DA TEMÁTICA E DO PROTAGONISMO
SOBRE-HUMANO ATRAVÉS DE UM ESTUDO DE CASO DA MAXISSÉRIE
*STARMAN***

Monografia apresentada ao componente curricular de Trabalho de Conclusão de Curso II do Curso de Licenciatura em Letras - Língua Portuguesa e Respectivas Literaturas da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Letras.

Área de concentração: Linguística, Letras e Artes.

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em:
Banca examinadora:

Prof. Dr. Rodrigo Borges de Faveri (orientador)
Licenciatura em Letras - Línguas Adicionais: Inglês, Espanhol e Respectivas Literaturas
(UNIPAMPA/Bagé)

Prof. Me. Adriano de Souza
Licenciatura em Letras - Língua Portuguesa e Literaturas de Língua Portuguesa
(UNIPAMPA/Bagé)

Prof. Dr. Rafael Kobata Kimura
Licenciatura em Física
(UNIPAMPA/Bagé)

Para minha mãe, por seu estímulo aos meus estudos, pelos gibis, pelos livros e por ter me ensinado a mexer no videocassete.

Para Taísa, pelas meias que eu roubei de ti e por ter me permitido entrar na tua vida e permanecido sem sair mais.

AGRADECIMENTOS

A Inês Rosa, minha mãe, minha primeira professora, a quem agradeço imensamente por ter me apoiado e confortado durante todos os anos da graduação. Sou grato a ela por ter me fornecido, desde os primeiros anos, instrumentos para que eu pudesse me expressar, sempre valorizando toda forma de criatividade. A Taísa Klug Guedes, minha companheira, que certamente merece uma menção especial; sua disposição em estar ao meu lado tantas vezes, vivenciando minha desesperança e impaciência, de forma a se tornar uma infindável fonte de estímulo para não abaixar a cabeça diante das dificuldades, contribuiu muito para meu amadurecimento pessoal – e certamente sua presença pode ser observada em cada palavra deste trabalho. Ela soube o que é aguentar o humor desértico de um turrão como eu durante os meses frios de 2016. Cabe ainda agradecer seu auxílio com as traduções de fontes em língua inglesa. Ao Fernando, meu primo de dois anos e alguns meses, pela sua inconstante companhia recheada de deboche, escárnio e cheiro de cocô, e também por aceitar minhas investidas colonizadoras em relação ao mundo dos super-heróis. Ao Victor Andrei, meu querido afilhado, que não tenho podido estar tão presente quanto gostaria, e cuja vida nos reanima e impulsiona diante das dificuldades. Logo estarei te emprestando meus gibis do Batman.

A Ézio Saucó, um grande camarada, que me acompanhou durante toda a graduação e sempre se dispôs a me ouvir, agradeço pela sua cooperação nos inúmeros projetos que estivemos envolvidos. Juntos, descobrimos que, mesmo quando os caminhos de nossas vidas pareciam trevosos, carregar na mochila um gibi de super-herói ou um livro de poesia poderia ajudar a superar o fato de não termos feito uma engenharia. A Raione Pedrosa, meu querido amigo, que, tão longe e mesmo assim tão perto, sempre manteve uma solidariedade e um carinho inconfessável, porém inúmeras vezes demonstrado em suas meias-palavras. Sou grato por seu carinho e generosidade única, e também pelo seu olhar para meu texto com sua sempre presente revisão textual afetiva. A Matheus Santos, a minha única amizade que restou do ensino básico (e que guardo com muito carinho), e agora engenheiro. Sempre que nos vemos fica claro que nada mudou entre nós e não posso deixar de agradecer sua presença nesse trabalho, visível por sempre exercer um esforço para perceber pontos de contato entre nossos diferentes trajetos acadêmicos e produzir entrecruzamentos. Nossas conversas sobre gráficos e tabelas foram muito úteis e frutíferas.

Também aos amigos, Eniomar Munhoz e Eder Borba, que também me fizeram companhia nesse processo, lendo e relendo os rascunhos desse trabalho, e que, através de

críticas autênticas e enérgicas, me propiciaram largas reflexões que não ocorreriam sem seus conhecimentos colocados à minha disposição.

Ao professor e amigo Rodrigo Borges de Faveri, que foi um orientador absolutamente comprometido com as controvérsias. O leitor deste trabalho certamente constatará o quanto sua orientação foi importante. Dessa forma, a ele sou muito grato por tudo que pude aprender em nossa convivência e por ter me introduzido em tantas discussões que permearam nossos trabalhos durante esses anos, e que, com lapsos mais ou menos prolongados, ocorreram cotidianamente, seja em um café, bar ou na sala de aula. Sou grato também a todos os seus estimulantes pés na bunda para que eu não deixasse de ir para frente. Agradeço também a todos os colegas que passaram pela Rede de Estudos de Narrativas Gráficas, muitos com quem travei diálogos e estabeleci relações muito importantes. Não é possível citar todos aqueles cujas ideias e pontos de vista foram completamente sarrupados e incorporados à minha interpretação, mas cabe à lembrança: Marcos Vieira dos Santos, Fabrício Rossato Fagundes, Bruno Marques Meneses e Fagner Hemann Bitencourt.

Agradeço ainda a todos aqueles companheiros com quem pude discutir durante esses anos e que estão presentes de alguma forma em algumas fileiras de palavras desse trabalho, por terem contribuído com sugestões e opiniões de toda natureza, além do apoio e descontração, Jael Meirelles, Marlon Andreuchette, Luciano Micelli, Clodoaldo e Greycy Fagundes, Carlos Heckler, Tiago e Rafael Silva, Edson “Edinho” Bordin, Priscylla Pirasol, Eloá Gehlen, Felipe Cardoso, Franciele Teixeira, Helgair Aguirre, Mariane Rocha, Eduardo Chagas, Giovanni da Silva Rodrigues, Felipe “Bicho” Lima, Daniela Esteves, Taiza Fonseca e Viviane Geribone.

Como este trabalho é resultado de seis anos de permanência no curso de Letras da Universidade Federal do Pampa, onde tive suporte financeiro para atividades de pesquisa e extensão durante quase todo o período da minha graduação, aliviando a necessidade de outra atividade remunerada, acredito ainda que deva ser de bom tom agradecer à instituição. Porém, apesar de me sentir grato pela oportunidade que me foi dada, minhas críticas à forma como vem sendo gerida a educação pública de ensino superior no Brasil são maiores e me impedem de ser elogioso nesse momento.

Agradeço, então, apenas a algumas pessoas que marcaram pela convivência diária e que contribuíram com a minha passagem na universidade, isto é, professores que estabeleceram diálogo comigo em diferentes momentos (muitas vezes longe da sala de aula): Clara Dornelles, Alessandro Carvalho Bica, Lúcia Maria Britto Corrêa, Kátia Vieira Morais e Daniel Luiz Nedel; funcionários que me ajudaram em diversas situações, Washington Alves,

Marcelo Madruga Rezende, Jesus Eri Freitas Jardim, Fernando Fagundes Nogueira, Eduardo “Duda” Oliveira Bica e muitos outros que seriam impossíveis de nomear por completo. Também sou grato a todo pessoal do Instituto Federal Sul-Rio Grandense, em especial, Daniel de Souza Cunha, Daniela Mesquita e Alessandro Bastos Ferreira, com quem convivi durante dois anos, pela generosidade em me aceitar no contexto onde estagiei e pelo apoio na minha formação acadêmica. Agradeço ainda aos professores da minha banca, Adriano de Souza e Rafael Kobata Kimura, e à professora que realizou o primeiro parecer a respeito do projeto que precipitava esse trabalho, Isabel Cristina Ferreira Teixeira, pela leitura do trabalho e por se colocarem disponíveis a oportunizar esse debate.

A elaboração do trabalho que apresento nestas páginas não se trata de um esforço de uma única pessoa, ainda que tenha emergido através de incontáveis horas solitárias e gélidas em frente ao computador. É, além disso, resultado de infindáveis interações de diversas naturezas. Foi só através de conversas, de trocas e de muito apoio que minha pesquisa pôde ser concluída. Este é um trabalho que surge com uma responsabilidade tão grande de gratidão que quase parece um projeto coletivo (e, de certa forma, é).

Lucas Freitas da Rosa
Bagé, 25 de novembro de 2016.

“Eu não tenho tempo para super-heróis”.

Giancarlo Berardi, quadrinista italiano (entrevista ao site Universo HQ, 2007).

“Odeio super-heróis! Acho que eles são abominações”.

Alan Moore, quadrinista inglês (entrevista ao jornal *The Guardian*, 2013).

“Com *eles*, nós estamos perdendo o contato com a normalidade. Devemos voltar a falar de pessoas normais, porque é nelas que está a riqueza”.

Paul Verhoeven, cineasta neerlandês (discurso durante o Festival de Cannes, 2016).

RESUMO

Fundamentos para um estudo do super-herói nas histórias em quadrinhos: o desenvolvimento da temática e do protagonismo sobre-humano através de um estudo de caso da maxissérie *Starman*

A representação do que é amplamente reconhecido como um super-herói, isto é, um tipo de protagonista recorrente em formas narrativas ficcionais de contexto de recepção popular, constitui uma manifestação bastante expressiva dentro dos sistemas narrativos, que permanece em desenvolvimento. Tal fenômeno não é interpretado aqui como um episódio isolado, mas sim a partir de uma análise que conceitua esse tipo de protagonista fundamentando-se em uma série de caracterizações com relação a seus contextos históricos, socioculturais e epistemológicos. Sob esta perspectiva, o presente trabalho tem por objetivo investigar os significados presentes na caracterização do personagem *Starman*, protagonista da maxissérie de título homônimo (1994-2001), e suas implicações para a compreensão do protagonismo super-heróico e dos elementos narrativos que o acompanham. Portanto, neste trabalho, a maxissérie *Starman* é interpretada como representativa de um marco no desenvolvimento histórico da caracterização de elementos estereotípicos do personagem-tipo super-herói. Está entre os objetivos, como questão a ser encarada, compreender os significados da caracterização do personagem *Starman* em sua relação com o contexto de produção. Dessa forma, será discutido como o objeto de pesquisa está situado em relação à revisão pela qual passou a tradição intertextual do gênero super-herói nos quadrinhos a partir da década de 1980. A questão que surge da consideração das estratégias narrativas que passam em voga nesse período (Revisionismo e Reconstrucionismo), na tentativa de compreender o contexto de produção, é se esta inserção, respectivamente, de um chamado ‘realismo’ ou de um ‘expressionismo’ é pautada por algum tipo de princípio temático e/ou organizacional com implicações para a interpretação das histórias em quadrinhos. A fim de construir uma proposta metodológica capaz de realizar um trajeto que envolvesse descrição, análise e interpretação do objeto de pesquisa, desenvolveu-se um percurso de base semiótica que finda em um estudo narratológico. Está envolvida, neste método, a noção de quadrinhos a partir das características formais constituintes de sua textualidade multissemiótica. Desse modo, considero que é a articulação de elementos mínimos sintático-visuais produz as assim chamadas cenas narrativas, que, por sua vez, articuladas entre si, produzem um significado narratológico. A partir disso, a construção de argumentos e a elaboração de hipóteses é feita alinhavada a elementos co-textuais que desempenham papel de fornecer informações a respeito de como o texto circula em contexto sócio-histórico-cultural. Dessa forma, as investigações realizadas apontam para desde a percepção despolarizada do funcionamento das estratégias narrativas do Revisionismo e do Reconstrucionismo até a compreensão de como estes dois fatores são fundamentais para o desenvolvimento que a metanarrativa de *Starman* constitui através de um esquema de continuidade e linearidade. A compreensão destes conduz ainda à elucidação de questões fundamentais para os estudos dos super-heróis nos quadrinhos (estigmas com relação à sua forma, representação, etc.), cujos efeitos podem ser consideráveis para a legitimação acadêmica desse fenômeno cultural.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos, super-heróis, estudos das narrativas, semiótica, revisionismo, reconstrucionismo.

ABSTRACT

Fundamentals for a comics' superhero study: The development of theme and superhuman protagonism through a case study of *Starman*'s maxi-series

The representation of what is largely understood as a superhero, in other words, a type of main character that is very common in fictional narratives of a popular reception context, is an expressive manifestation within the narrative system and it's still developing itself. Such phenomenon is not interpreted here as an isolated episode, but derived from an analysis that conceptualizes this kind of character based on description associated to its historical, social-cultural and epistemological context. From this point of view, this work has as its main goal to explore the different meanings related to the *Starman*'s characterization, the main character of the homonym maxi-series (1994-2001), as well as its implications to the super-heroic protagonism understanding just as the narrative elements that follow it. Therefore, on this paper, it is understood that the maxi-series *Starman* represents a historical landmark in the development of stereotypic elements in the characterization of the super-hero character type. It is between the goals, as a question to be faced, to understand the meanings of the characterization of the character *Starman* in its relation with the production context. This way, it will be discussed how the research object is situated in relation to the review that the intertextual tradition of the super-hero genre in the comic books passed since the 80's. The issue that emerges from considering the narrative strategies that are a trend during this period (Revisionism and Reconstructionism), trying to understand the production context, is if this insertion, respectively, of what is called 'realism' or of an 'expressionism' is guided by some kind of thematic or organizational principle with implications for the interpretations of the comic books. To create a methodological proposal, able to hold a trajectory involving description, analysis and interpretation of the research object, it was developed a semiotics based path that ends on a narratological study. On this method it's considered a comic book concept from its formal characteristics constituting its multisemiotic textuality. This way, I consider that is the articulation of the syntactic-visual minimal elements that produces the so-called narrative scenes, which, in their turn, articulated among themselves, produce a narratological meaning. Based on that, the arguments building and hypothesis elaboration are done connected with co-textual elements that perform the role of providing information regarding the text circulation in social-historical-cultural context. In this way, the investigations that were done show a depolarized perception of the narrative strategies operation of the Revisionism and Reconstructionism. They also show the comprehension of how these two factors are essential to the development that *Starman*'s metanarrative built through a scheme of continuity and linearity. The understanding of those leads to the elucidation of essential issues for the superhero study in the comic books (such as the stigmas relating to its form, the representation, etc), whose effects could be substantial to the academy legitimization of this cultural phenomenon.

Keywords: comics, superheroes, narrative studies, semiotics, revisionism, reconstructionism.

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1.** Arte de Jack Burnley; imagem da capa da revista em quadrinhos *Adventure Comics* vol. 1 n°. 64, editada por Whitney Ellsworth (New York City: DC Publications, 1941)..... 01
 Fonte: http://dc.wikia.com/wiki/Adventure_Comics_Vol_1_64
- Figura 2.** Arte de Tony Harris e Andrew Robinson; imagem da capa da revista em quadrinhos *Starman* vol. 2 n°. 80, editada por Mike Carlin, Peter Tomasi e Stephen Wacker (New York City: DC Publications, 2001)..... 09
 Fonte: <http://dc.wikia.com/wiki/Starman_Vol_2_80>.
- Figura 3.** Lápis de Frank Miller, arte-final de Klaus Janson, cores de Lynn Varley; imagem da página 96 de *Batman: O Cavaleiro das Trevas. Edição Definitiva*, editado por Fabiano Denardin (Barueri: Panini Books, 2011)..... 14
 Fonte: Acervo pessoal.
- Figura 4.** Lápis de Alan Davis, arte-final de Mark Farmer, cores de Javier Rodriguez; imagem da página 18 de *Vingadores - Primordiais*. Coleção Oficial de Graphic Novels Marvel, editado por Fernando Lopes (São Paulo: Editora Salvat do Brasil, 2015)..... 24
 Fonte: Acervo pessoal.
- Figura 5.** Desenhos de Scott McCloud; imagem da página 8 de *Desvendando os Quadrinhos*, editado por Milton Mira de Assumpção Filho (São Paulo: Makron Books, 1995)..... 25
 Fonte: Acervo pessoal.
- Figura 6.** Lápis de Chris Sprouse, arte-final de Alan Gordon, cores de Tad Erlich; imagem da página 86 de *Tom Strong - A Origem*, editado por Fabiano Denardin (Barueri: Panini Comics, 2016)..... 30
 Fonte: Acervo pessoal.
- Figura 7.** Desenho de Howard V. Chaykin; imagem de *The Swords of Heaven, the Flowers of Hell*..... 33
 Fonte: Hijos del Átomo. Disponível em: <<http://migre.me/vFrSB>>.
- Figura 8.** Lápis de Dave Gibbons, cores de John Higgins; imagem da página 24 do primeiro número de *Watchmen*, editado por Len Wein (DC Comics/ Play Press, 1997)..... 35
 Fonte: Acervo pessoal.

Figura 9. Exposição Itinerante “Os 200 anos do super-herói: da gênese à reconstrução”, na Livraria e Editora Bageense (LEB). Foto: Giovani Andreoli.....	39
Fonte: Acervo pessoal.	
Figura 10. Gravura de Theodor von Holst; frontispício de uma edição inglesa de Frankenstein, de Mary Shelley, publicada pela Colburn and Bentley (Londres), em 1831.....	44
Fonte: Wikipédia: Frankenstein.	
Figura 11. Desenho de Clinton Pettee. Capa da revista <i>The All-Story Magazine</i> , de 1912.....	46
Fonte: Wikipédia: Tarzan.	
Figura 12. Desenho de Marc Laming, imagem da capa do primeiro número de Kings Quest (Dynamite Entertainment, 2016).....	47
Fonte: CBR.com - The World's Top Destination For Comic, Movie & TV news	
Figura 13. A tipologia do arquétipo do protagonismo sobre-humano.....	50
Fonte: Rede de Estudos de Narrativas Gráficas.	
Figura 14. Arte de N. C. Wyeth, imagem da capa externa (<i>dust cover</i>) do livro <i>Robin Hood and His Merry Outlaws</i> [Robin Hood e Seus Foras-da-Lei Alegres], de J. Walker McSpadden e Charles Wilson (Londres: George C. Harrap & Co. Ltd., 1921).....	55
Fonte: The Robin Hood Project - A Robbins Library Digital Project. Disponível em < http://d.lib.rochester.edu/robin-hood >	
Figura 15. Desenho de Paolo Eleuteri Serpieri; imagem da página 33 de <i>Tex, Graphic Novel Vol 1. O Herói e a Lenda</i> , editado por Dorival Vitor Lopes (São Paulo: Mythos Editora, 2016).....	61
Fonte: Acervo pessoal.	
Figura 16. Lápis de Arvell Jones, arte-final de Bill Collins, cores de Gene D'Angelo; imagem da capa de All-Star Squadron Vol 1., n.º. 41, editado por Dick Giordano e Roy Tomas.....	64
Fonte:	
Figura 17. Lápis de Jack Kirby, arte-final de George Klein e Christopher Rule, cores de Stan Goldberg; imagem da capa de Fantastic Four, n.º. 1, editado por Stan Lee (1961).....	66
Fonte:	

- Figura 18.** Desenhos de Neal Adams; imagem da página 6 de Green Lantern Vol. 2, nº 76, editado por Carmine Infantino e Julius Schwartz (DC Comics/ Play Press, 1970)..... 71
 Fonte:
- Figura 19.** Lápis e cores de Jim Steranko, arte-final de Joe Sinnott; imagem da capa de Nick Fury: Agent of S.H.I.E.L.D., nº. 1, editado por Stan Lee (1968)..... 72
 Fonte:
- Figura 20.** Desenho de John Romita; imagem da capa de Hero for Hire Vol 1, nº. 1, editado por Stan Lee (1972)..... 75
 Fonte:
- Figura 21.** Desenhos de Dave Gibbons; cores de John Higgins. Imagem da página 10 do segundo número de Watchmen (1986)..... 78
 Fonte:
- Figura 22.** Desenhos de Jack Burnley. Imagem da página 4 de Adventure Comics, nº. 61 (1941)..... 81
 Fonte:
- Figura 23.** Desenhos de Tony Harris; arte-final de Wade von Graawbadger; cores de Gregory Wright. Imagem das páginas 4 e 5 de Starman, nº 0 (1994)..... 82
 Fonte:
- Figura 24.** Desenhos de Tony Harris; arte-final de Wade von Graawbadger; cores de Gregory Wright. Imagem das páginas 6 de Starman, nº 0 (1994)..... 83
 Fonte:
- Figura 25.** Desenhos de Tony Harris; arte-final de Wade von Graawbadger; cores de Gregory Wright. Imagem da página 2 de Starman, nº 3 (1994)..... 85
 Fonte:
- Figura 26.** Desenhos de Tony Harris; arte-final de Wade von Graawbadger; cores de Gregory Wright. Imagem da páginas 14 de Starman, nº 2 (1994)..... 86
 Fonte:
- Figura 27.** Desenhos de Peter Snejbjerg; cores de Gregory Wright. Imagem da página 42 de Starman, nº 80 (2001)..... 88
 Fonte:

LISTA DE QUADROS E TABELAS

Quadro 1. Princípios de organização para um esboço de uma narratologia das histórias em quadrinhos.....	34
Quadro 2. Quadro-síntese de contexto metodológico analítico-interpretativo.....	37
Quadro 3. Princípios de organização da tipologia da categoria de tipo de personagem Agente da Lei, proposta pela Rede de Estudos de Narrativas Gráficas.....	56

SUMÁRIO

1. À Guisa de Introdução.....	01
1.1 Contextualização, Justificativas, Direcionamentos.....	01
1.1.1 Contextualização.....	01
1.1.2 Justificativas.....	06
1.1.3 Direcionamentos.....	09
1.2 Problemas e Objetivos da Pesquisa.....	11
1.2.1 Problemas de Pesquisa/ Questões norteadoras.....	11
1.2.2 Objetivos de Pesquisa.....	12
1.3 Organização da Monografia.....	12
2. Proposta de construção de uma semiótica das histórias em quadrinhos como base de metodologia para um estudo narratológico.....	16
2.1 Breves considerações a respeito da terminologia e definições de trabalho.....	22
2.2 A textualidade e a leitura dos quadrinhos numa abordagem semiótica.....	27
2.2.1 O problema da interpretação da imagem no texto das histórias em quadrinhos.....	29
2.2.2 Um esboço de estrutura narratológica das histórias em quadrinhos.	32
2.3 Pequena introdução a outros elementos para o estudo crítico dos quadrinhos.....	34
2.4 Quadro-síntese de contexto metodológico analítico-interpretativo.....	37
3. Nós, super-heróis: o pós-humano na não-ficção e na ficção como objeto de pesquisa.....	38
3.1 Uma nota de consideração histórica.....	40
3.2 A emergência do protagonismo heroico individualista personalizado sobre-humano enquanto aspecto de personagens das narrativas ficcionais de recepção popular.....	43
3.2.1 O Agente da Lei: uma tipologia do protagonista das narrativas de ficção de investigação criminal.....	53

3.2.2 Algumas considerações a respeito da periodização histórica do super-herói.....	62
3.3 Revisionismo(s) do super-herói e seu papel de transformação e manutenção dos personagens-tipo.....	67
4. Uma anatomia do homem das estrelas: as análises e o estudo do caso da maxissérie <i>Starman</i> (ou ampulheta e o ponteiro de Starman).....	79
5. Considerações finais.....	91
Epílogo.....	95
Referências bibliográficas.....	99
Sugestões de leitura.....	107

1. À Guisa de Introdução

1.1 Contextualização, Justificativas, Direcionamentos

1.1.1 Contextualização

O objetivo deste primeiro capítulo é realizar uma apresentação geral do trabalho, delineando os principais pontos que serão fundamentados, desenvolvidos e elucidados nos capítulos adiante. Como questão de **(i) [contextualização]**, verifica-se o problema da carência de uma definição esclarecedora do protagonismo super-heróico e da necessidade do desenvolvimento de uma teoria que seja capaz de lidar com esse fenômeno narrativo. É assumido que a análise da novela gráfica *Starman* (Robinson *et alia*, 2008 [1994-2001]) poderá fornecer elementos para ampliar a compreensão do tipo de personagem. Como **(ii) [justificativas]**, discute-se o crescente reconhecimento da importância das histórias em quadrinhos e de elementos que lhe são próprios, assumindo também a existência simultânea de uma negligência para com os estudos de objetos de cultura de massa. Os **(iii) [direcionamentos]** a que é capaz de encaminhar este trabalho é, principalmente, referente à compreensão do efeito da revisão na coerência narrativa diante do processo de serialização contínua dos personagens, o significado da imortalidade na ficção deste tipo de protagonista e, de forma geral, a exploração dos significados da construção cultural do super-herói.



Figura 1. Arte de Jack Burnley; imagem da capa da revista em quadrinhos *Adventure Comics* vol. 1 n.º. 64, editada por Whitney Ellsworth (New York City: DC Publications, 1941).

O que é um *super-herói*? Acredito que a primeira e mais confortável resposta que pode vir a surgir é: um personagem fictício dotado de poderes sobre-humanos e impulsionado a salvar o mundo. Ocorre que, em primeiro lugar, esbarraremos em uma questão que nos interessa muito, isto é, o que a *ficcionalidade* pode dizer a respeito de seus meios de produção e como estes interagem. Em algum momento, quem se questionar por uma definição de super-herói irá recair em questões que envolvem como este ser de linguagem se relaciona com o que está do *lado de fora*. Ainda, à primeira vista, já encontraremos como problema estabelecer o

que significam os *poderes sobre-humanos* de que tratamos aqui e que provavelmente seriam a principal forma de caracterização desse tipo de personagem. Seria possível entender as habilidades físicas e intelectuais que o Batman possui como poderes sobre-humanos? E a maestria que o pistoleiro Tex Willer possui com as armas de fogo? E a simbólica imortalidade que carrega o Fantasma? Além disso, sem dúvida, em inúmeros casos, será duvidoso dizer o que *é salvar o mundo* e mesmo o que *é personagem*. Afinal, os personagens Ozymandias e Dr. Manhattan salvaram o mundo, ao final de *Watchmen*? E ainda um problema parece não ter fim: o Super-Homem pode ser entendido como *um* personagem diante das diferentes especificidades que tantos autores empregaram (e empregam) em tantas histórias ao longo de quase 80 anos de existência? Por tudo isso, creio que encontraremos, na verdade, certa dificuldade de dizer o que *é* um super-herói.

O gesto de se interrogar sobre o que constitui esse determinado tipo de protagonismo irá de alguma forma fazer com que nos defrontemos com uma série de questões que estão postas ao super-herói e a tudo que rodeia esse tipo de personagem. Questões estas como as que foram de alguma forma indicadas nas epígrafes deste trabalho. Há, sem dúvida, ali expresso, um conjunto de valores e um discurso que deve ser levado muito a sério. Além de ser enunciado por sujeitos que possuem uma considerável relevância sociocultural nos contextos de produção dos quadrinhos e do cinema, parece ainda que tais falas reforçam o sentido de que o objeto que estamos tratando – o super-herói – é uma coisa intrinsecamente ruim e completamente inútil. É colocado que estes protagonistas super-heroicos não satisfariam certa – e elevada – condição de humanidade e realismo. Deve ser mensurado também que são citações retiradas de duas entrevistas e uma fala pública – e, de certa forma, descontextualizadas (como qualquer epígrafe) –, mas estou convencido de que discursam uma crença que possui grande expressão e notoriedade. Entendo que se trata de uma compreensão responsável por depreciar qualquer material de cultura popular ou de massa – e, que, portanto, afeta, entre muitas outras manifestações, as histórias em quadrinhos, cujo estigma, ainda que em plena desconstrução¹, permanece.

No decorrer deste trabalho, creio que a discussão feita poderá confrontar esses discursos. Pensar questões, por exemplo, como a relação (aparentemente polarizada) entre o

¹ Ver, por exemplo, Lopes (2006), que identifica que, além de um baixo status cultural, as histórias em quadrinhos carregam um significativo estigma social que é responsável, inclusive, por perpetuar estereótipos infiltrados dentro dos próprios meios de produção, interrompendo seu desenvolvimento enquanto forma cultural. Outra questão é exposta por García (2012), que discute como o advento das novelas gráficas contribuiu para os processos de atribuição de valor sociocultural aos quadrinhos. Ainda, cabe observar o crescente interesse do meio acadêmico (principalmente norte-americano) expresso na emergência de cursos, disciplinas, na publicação de artigos, livros, periódicos, etc., que discutem a temática.

realismo e o sensacionalismo² na ficção pode vir a servir também para enfrentar velhas avaliações preconceituosas que atribuem à cultura de massa um espaço estigmatizado. Tamanho este estigma que pode ser observado como parte de discursos que foram trazidos como epígrafes que apresentam este trabalho. É evidente que se tratam de falas em diferentes contextos: enquanto o italiano Giancarlo Berardi, um dos criadores do caubói Ken Parker (1974-1998)³, e o britânico Alan Moore⁴, roteirista da novela gráfica *Watchmen* (1986), respondem a indagações a respeito de como eles se relacionam com o que é produzido atualmente pela indústria de quadrinhos, o holandês Paul Verhoeven, diretor de *RoboCop* (1987), discursa no tocante à crescente produção cinematográfica de “filmes de super-heróis”. O que há em comum entre as três figuras públicas, em sua relevância sociocultural, é que todos já foram responsáveis por produzir narrativas de ficção que, mesmo que à primeira vista não sejam consideradas histórias de super-heróis, evidentemente tratam da temática.

Dessa forma, propor mais uma abordagem de leitura à ficção de super-heróis é tarefa extremamente difícil e certamente fadada a atravessar discussões como as expostas nos parágrafos anteriores. Não é também necessário dizer que investigar a ideia de super-herói em toda sua abrangência seria uma tarefa impossível de levar a cabo. Portanto, eis o sentido dos capítulos que se seguem: compreender o desenvolvimento do protagonismo super-heróico

² Me refiro às características que são atribuídas a algumas formas ficcionais como os quadrinhos e que ganham comumente a definição de “ficção sensacionalista”. Nessa noção, se entende que tais ficções são marcadas por caracterizações e temas baseados na experiência de sensações básicas (como medo, euforia, humor, etc.), que provoquem, dessa forma, efeitos no leitor – ainda que se evidenciem também por uma superficialidade narrativa. No verbete de sensacionalismo, o dicionário *Picturesque Expressions: A Thematic Dictionary* [Expressões Pitorescas: Um Dicionário Temático] (Urdang, Hunsinger, LaRoche 1980) associa diretamente aos *penny dreadfuls*, termo usado para designar um tipo de publicação de narrativas ficcionais populares serializadas e produzidas no século XIX, no Reino Unido. O texto ainda se complementa trazendo a definição de James Hotten em *The Dictionary of Modern Slang, Cant, and Vulgar Words* [O Dicionário de Calão Moderno, Jargão e Palavras Vulgares] (1873), que, notavelmente, parece ter relevância para a discussão posta: “Essas publicações de um centavo cujo sucesso depende mais do sensacionalismo que do mérito artístico ou literário”. Ver em: <<http://www.thefreedictionary.com/sensationalism>>. Evidentemente, trata-se de mais um exemplo do tipo de posição que foi exposta nas epígrafes. O termo “ficção sensacionalista” também se refere diretamente a publicações populares na Grã-Bretanha entre 1860 e 1870, com, principalmente, tramas de crime e mistério, tais como os romances *A Mulher de Branco* (1860) e *A Pedra da Lua* (1868), de Wilkie Collins.

³ Penso ser relevante para essa discussão retomar o Trabalho de Conclusão de Curso “A Transposição Cultural da Temática da Conquista do Oeste nas Histórias em Quadrinhos do Personagem Tex Willer: O Western Entre as Histórias em Quadrinhos e as Novelas Gráficas” (Socca 2015), apresentado na Universidade Federal do Pampa, por este discutir a construção do *western* enquanto gênero temático de cultura de massa.

⁴ Na entrevista, Alan Moore afirma não ler mais quadrinhos de super-heróis desde que publicou *Watchmen*. Julian Darius (2013a) argumenta que Moore, quando dá essa declaração, ignora convenientemente uma quantidade enorme de trabalhos os quais ele realizou e que tradicionalmente podem ser assumidos como “histórias de super-heróis”. Podem ser incluídos nessa lista diversos títulos que ele assumiu na Image Comics, tais como *Supremo* (1996-2000) e *Youngblood* (1997-1999), assim como na Wildstorm, *WildC.A.T.s* (1999), *Tom Strong* (1999-2006) e *Top 10* (1999-2001). Além disso, espero que este trabalho traga elementos suficientes para desconfiar da estrutura tipificada presente no tipo de protagonista que pode ser encontrado em tantas outras histórias roteirizadas por Alan Moore.

através dos elementos que a investigação sobre a maxissérie⁵ *Starman* (Robinson *et alia*, 2008 [1994-2001]) trazer à tona. Mas, por que a maxissérie *Starman*? O personagem-título é exemplo de um tipo de protagonista comumente percebido como um super-herói devido a seus elementos caracterizadores (*tropos*⁶) e seu meio de circulação (histórias em quadrinhos). O personagem *Starman*, nesta maxissérie, é submetido a um processo de revisão/recriação, sob a expressão de dois momentos da história da publicação de super-heróis conhecidos como Revisionismo e Reconstrucionismo (Darius 2013b), que busca atribuir uma coerência narrativa entre as várias manifestações (identidades) do personagem em mais de setenta anos de existência.

Sua primeira aparição ocorre na publicação do número 61 da revista *Adventure Comics*, no ano de 1941, três anos depois da primeira publicação do Super-Homem. Isto é, o personagem surge em um período compreendido como de experimentação do tipo super-herói⁷, logo em seguida ao momento de passagem do formato ‘tira’ para o formato ‘revista em quadrinhos’. Tal fase é responsável pelo estabelecimento da imagem estereotípica do super-herói, através da cristalização de determinados sentidos em seus *tropos*. De certo compreende parcialmente o que seria o período denominado comumente pelo mercado editorial e os grupos de *fandom*⁸ de ‘Era de Ouro’. Não obstante, *Starman* possui um desenvolvimento

⁵ No contexto editorial das histórias em quadrinhos, atribui-se o termo “série limitada” para uma sequência de histórias cujo processo de pré-produção envolve a determinação de quantas edições irão discorrer na série. Esse conceito se contrapõe às séries contínuas, que se caracterizariam pela publicação sem um final predeterminado pelos autores. Nas séries contínuas, há uma alternância de autores e editores no processo de manutenção do título. Como amostra, as séries *Detective Comics* e *Action Comics* são ainda publicadas nos dias de hoje, tendo suas primeiras edições datadas, respectivamente, em 1937 e 1938. Já o termo série limitada abrange, portanto, conceitos de maxissérie e minissérie, estes que se distinguem pelo número de edições. São exemplos de minisséries em quadrinhos: *Watchmen* (Moore/ Gibbons *et alia* 2009 [1986-1987]), com 12 edições, *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (Miller *et alia* 2011 [1986]), com 4 edições, e *Orquídea Negra* (Gaiman/McKean *et alia* 2012 [1988-1989]), com 3 edições. São exemplos de maxisséries: *Preacher* (Ennis/Dillon *et alia* [1995-2000]), com um total de 75 edições (66 edições mensais regulares, cinco edições especiais fechadas em si (*one-shots*) e uma minissérie paralela de quatro edições), *Sandman* (Gaiman *et alia* [1988-1996]), com 75 edições, além de inúmeras minisséries e edições especiais paralelas, e *100 Balas* (Azzarello/Risso [1999-2009]), com cem edições. Cabe mencionar que cada edição de quadrinhos serializados, em geral, possui entre 20 e 30 páginas.

⁶ Os *tropos* são recursos narrativos que possuem uma função de sintetizar imagens convencionalmente reconhecidas. Conservam uma especificidade cultural, diferenciando-se, dessa maneira, do arquétipo, que possui função e estrutura que produzem significado universal. No percurso do trabalho, irão ser discutidos os *tropos* que são constitutivos do protagonista super-heroico.

⁷ A discussão a respeito da periodização do desenvolvimento do protagonista-tipo super-herói faz parte de uma pesquisa da Rede de Estudos de Narrativas Gráficas (ReNaG), grupo da Universidade Federal do Pampa, sob coordenação do professor Rodrigo Borges de Faveri.

⁸ O termo *fandom* (*fan* + *domain*; em uma tradução literal, domínio do fã) é empregado para se referir a um conjunto de práticas e manifestações sócio-culturais, em que sujeitos leitores de determinadas culturas narrativas apropriam-se dos textos de outrem, num esforço de (re)significação e no entendimento da leitura como mola propulsora de uma prática criativa. Dessa forma, sua relação com os textos-fonte (de qualquer natureza semiótica) é responsável por gerar outros textos: os *cosplay* (abreviação de costume play; a prática de fantasiar-se representando um personagem da cultura popular), os *fanzines* (publicações independentes), *fanfics* (histórias

admirável, quero dizer, desde sua primeira aparição, quase que ininterruptamente, o personagem foi publicado até os dias de hoje sob um processo contínuo de adaptação⁹.

★

Quatro anos se passaram desde que comecei a investigar questões que envolviam a temática do super-herói. Na época, logo em seguida ao meu ingresso no curso de Licenciatura em Letras, as primeiras discussões da Rede de Estudos de Narrativas Gráficas (RENaG) sequer davam conta da dimensão desse problema. Mas desde então, o tema do super-herói esteve presente em inúmeras pesquisas às quais me dediquei, e que só foram possíveis dado o meio intelectual que propiciou tal contexto de infindáveis conversas, leituras e argumentações. Assim, antes de propor este trabalho, realizei comunicações, escrevi resenhas e participei de incontáveis debates que atravessaram projetos de ensino, pesquisa e extensão que o RENA G promoveu ao longo de mais de quatro anos¹⁰.

A tarefa a que se dedica este trabalho resulta de uma conjunção de consequências e efeitos alcançados por uma série de outras iniciativas de cujo desenvolvimento participei. Dentre elas, penso serem relevantes os primeiros estudos que desenvolvi como pesquisa. Nessas investigações, passei a esboçar uma definição tipificada dos personagens super-heróicos na novela gráfica *Watchmen*, apoiado da interpretação de que, a partir de da década de 1980, o super-herói passou por um processo de revisão de formas de caracterização e valores representados (Darius 2013b). Essas primeiras pesquisas foram relevantes para mapear os estudos realizados sobre o objeto de pesquisa em questão, mas também para compreender como que o super-herói era discutido nos mais diversos campos teóricos; ainda, foi, sem dúvida, pertinente a ponto de, em momento posterior, ser constituído um projeto de pesquisa acerca do assunto. Em seguida, participei de discussões realizadas a partir de uma leitura e interpretação da novela gráfica *Daytripper*, em que se pensou principalmente na

de ficção envolvendo personagens solidificados culturalmente em que o autor não tem autorização para publicar), etc.

⁹ Entendo que há muitos outros super-heróis de expressão, de Flash Gordon ao Quarteto Fantástico, portanto tive de ser extremamente rigoroso no recorte e mencionar apenas poucos detalhes, ou simplesmente omiti-los. No decorrer tanto da redação quanto da revisão do texto percebi a necessidade da supressão de uma série de notas e observações, de forma que o fato de determinado personagem ou obra não ser mencionado não significa necessariamente que eu não o tenha lido e que não corresponda a essa mesma estrutura exposta.

¹⁰ Cabe mencionar o texto de Faveri, Socca e Rosa (2016), que faz um resgate da história da Rede de Estudos de Narrativas Gráficas (RENaG). Além disso, um esforço em construir uma cronologia das atividades promovidas pelo grupo pode ser verificado em:

<<http://lucasfdarosa.blogspot.com.br/2016/05/renag-uma-cronologia-parcial-2012-2016.html>>.

perspectiva da materialidade textual, isto é, o que seria a *linguagem dos quadrinhos*, tendo um primeiro momento de aproximação da semiótica como ferramenta para compreensão das unidades de sentido dos quadrinhos. Logo, se tornou premente um estudo em uma perspectiva temática, o que gerou um projeto de ensino centrado novamente em *Watchmen*, desta vez à luz de uma série de abordagens. Nesse momento, se pensou, por exemplo, na novela gráfica como representativa da ficção especulativa (Thomas 2013) e do monomito americano¹¹. Tal projeto gerou uma série de desdobramentos, entre eles, um mapeamento e uma discussão a respeito do protagonismo sobre-humano e sua constituição, bem como sua trajetória nesse desenvolvimento sócio-histórico a partir de uma tradição que atestamos remontar cerca de trezentos anos¹².

Ancorado nesse longo processo de discussões, neste trabalho, me voltarei para um texto de histórias em quadrinhos como objeto de estudo, o abordando em suas características formais, isto é, enquanto “um tipo de texto multimodal no qual a propriedade narrativa é atribuída pela sequencialidade que se pode inferir a partir da justaposição de recursos multimodais (de natureza imagética e de natureza linguística), os quais produzem efeitos narrativos essenciais como temporalidade e espacialidade” (Faveri & Silva-Reis 2016, p. 8), mas também abordando-o a partir dos elementos do contexto de produção editorial, tais como o período conhecido como o mencionado Revisionismo, e, também na perspectiva cultural, do ponto de vista da perpetuação de uma tradição de um gênero temático, bem como de um protagonismo arquetípico.

1.1.2. Justificativas

Compreendo que o protagonismo do super-herói, apesar de ser dotado de imensa popularidade enquanto produto cultural de massa, tendo relevância principalmente nos quadrinhos, mas também no cinema, na televisão e na literatura, parece ter sido pouco

¹¹ Ver Jewett & Lawrence (1977) e a discussão a respeito de uma cíclica jornada que se repete em manifestações de cultura popular norte-americana. Os autores defendem a existência de certa unidade mítica (semelhante a noção de Joseph Campbell) que se repete nas narrativas e que deriva dos contos judaico-cristãos de redenção que se difundiram no território, combinando-se com valores que se colocavam naquele contexto. Pode ser associado a isso a ideia de destino manifesto e o imaginário do *self-made man*.

¹² Habitualmente, entende-se que os super-heróis existem desde 1938, com o surgimento do Super-Homem, na publicação de *Action Comics* #01, porém há uma série de perspectivas, como as de Buchet (2013) e Gavalier (2015a), em que dialoga, e que compreendem que o super-herói é parte de uma tradição muito mais antiga. A concepção que componho é de que o surgimento do protagonismo sobre-humano dá-se com a publicação de *Robinson Crusoe*, de Daniel Dafoe, em 1719, e que acompanha a ascensão do protagonista individualista do romance. Além dos autores já mencionados, cabe a referência a Woo (2008), que discute a falta de um empenho teórico na construção de uma historiografia do super-herói.

explorado com certa profundidade em disciplinas de estudos literários, de modo que se pudesse identificar seus elementos caracterizadores¹³. Assim, é importante também pensar tal manifestação cultural na perspectiva de uma longa tradição de protagonismo narrativo marcada por elementos dos gêneros temáticos de ficção popular (fantasia, ficção científica, horror, aventura, crime, etc.). Sua relevância, ainda que seja contestada (ou ignorada) em determinados contextos como o da academia, se justifica por estar vinculado a um tipo narrativo cujas características estão expressas desde mitos fundadores aborígenes (Campbell 2007)¹⁴.

A compreensão dos pontos levantados anteriormente é de fundamental importância para a interpretação das histórias em quadrinhos na perspectiva temática. Da mesma forma, penso ser relevante mencionar que há de se compreender a limitação e falibilidade dos estudos literários para tratar das formas narrativas ficcionais dos quadrinhos também pela sua textualidade composta por uma dependência de modalidades semióticas que necessitam de um aparato analítico-metodológico que procuramos desenvolver e discutir enquanto teoria dos quadrinhos.

Como entendo que a elaboração do presente trabalho ocorreu a partir de incontáveis experiências pelas quais passei, cabe mencionar como tais perspectivas teóricas que adoto se relacionam com minha trajetória. Assim, ler quadrinhos que tematizam o super-herói foi responsável pela minha formação cultural-literária. Em especial, precisa ser mencionado que parte da relevância de Starman ser o objeto de pesquisa aqui – no que tange principalmente a motivações particulares – dá-se pelo fato de dialogar exatamente com as primeiras histórias em quadrinhos de que pude ser leitor. A maxissérie Starman teve seus primeiros números publicados no Brasil durante os anos noventa através de um licenciamento com pequenas editoras de distribuição restrita¹⁵ – os quais não li na época. Porém, havia outros personagens

¹³ De certa forma, essa parece ser uma realidade que se restringe ao Brasil, visto que, podem ser observados exemplos como Brunner (2014), que constituiu de um curso realizado pela Southern Illinois University, da mesma forma que pode ser observado o número de publicações em língua inglesa que compõe a bibliografia deste trabalho.

¹⁴ Joseph Campbell discute a existência de uma estrutura narrativa fixa em mitos de diversas culturas desde tempos remotos. Tal estrutura e tais símbolos, entende Campbell (2007), permanecem na contemporaneidade, ainda que seja de um novo tipo de herói, pois ‘trata-se do ciclo do herói da época moderna, a prodigiosa história da chegada da humanidade à idade adulta’ (p.372). Em contraposição, há perspectivas, como a de Emnos (2005), por exemplo, que entende que o fenômeno dos super-heróis é uma manifestação intrinsecamente norte-americana. A interpretação que adoto aqui é de que não há dúvidas que haja uma tradição de super-herói norte-americano, porém entendo que não se trata de uma exclusividade situada naquele espaço. Evidentemente, há uma série de processos sociais, culturais e econômicos que notabilizam para o resto do mundo a tradição norte-americana em detrimento de outras.

¹⁵ Conforme registra o Guia dos Quadrinhos, a primeira publicação da maxissérie Starman no Brasil acontece entre 1997 e 1998, com o lançamento das quatro primeiras edições pela editora Magnum, uma editora

de relevância para o contexto cultural/narrativo dos quadrinhos que estavam passando por um processo de revisão com relação às suas caracterizações e cujas publicações eram traduzidas e editadas no Brasil através da editora Abril¹⁶. Isto é, ler Starman hoje, da forma como faço, se trata de reler uma série de narrativas que povoaram meu imaginário nos primeiros momentos de minha formação de leitor. E, de alguma forma, penso que meu trajeto se filiara a uma compreensão da relevância do super-herói em contextos distantes de sua cultura de partida, mas afetados por sua transposição cultural, que é responsável por importar e construir uma tradição no contexto de chegada. Isto é, será ponderado o super-herói não no contexto norte-americano, mas no contexto em que me formei¹⁷. Por tal, optei por abandonar o costume

especializada em revistas sobre armas de fogo que nos anos noventa publicou alguns títulos de quadrinhos. Ainda em 1998, a editora Magnum lançou uma edição encadernada com as quatro primeiras histórias da maxissérie. Em 1999, a editora Tudo em Quadrinhos publicou as oito histórias seguintes às publicadas anteriormente pela editora Magnum em quatro edições. Em 2002, a revista Dark Heroes, publicação da editora Brainstore, deu continuidade à publicação de Starman com mais cinco histórias. Ver em: <[http://www.guiadosquadrinhos.com/capas-dos-gibis-na-odrem-original-de/starman-\(1994\)/1409](http://www.guiadosquadrinhos.com/capas-dos-gibis-na-odrem-original-de/starman-(1994)/1409)>.

¹⁶ Ver A Morte do Super-Homem (Jurgens *et alia*, 1993), Batman: A Queda do Morcego (Dixon *et alia*, 1994-1996), Lanterna Verde: Crepúsculo Esmeralda (Marz *et alia*, 1994) e Homem-Aranha: A Saga do Clone (Kavanagh *et alia*, 1997-1998).

¹⁷ Cabe a leitura dos artigos “Um pouco da controversa história sobre a origem e o desenvolvimento das novelas gráficas”, de Rodrigo Borges de Faveri (não publicado), e “Novelas Gráficas no Brasil: Tradução e Influência”, de Taísa Klug Guedes, apresentado em *Viñetas Serias: Tercer Congreso Internacional de Historieta y Humor Gráfico*, realizado na Faculdade de Ciências Sociais, da Universidade de Buenos Aires (UBA). Ambos os trabalhos foram desenvolvidos durante o projeto de pesquisa promovido pela Rede de Estudos de Narrativas Gráficas “Tradução e Tradição: O Sistema Narrativo das Novelas Gráficas no Brasil”. As investigações mencionadas versam a respeito da desmistificação da novela gráfica como um fenômeno localizado nos Estados Unidos. Segundo Guedes (2014):

No Brasil, assim como em outras partes do mundo com forte tradição nos quadrinhos (Europa, Japão, Estados Unidos), o tipo de narrativa em quadrinhos que caracteriza a novela gráfica já existia em vários formatos e denominações: os álbuns franceses (tanto autorais quanto serializados), os encadernados ingleses, os gekigás japoneses e nos Estados Unidos, com nomes variados como ‘novelas em imagens’, etc.

(p. 2).

Para ilustrar, no Brasil, poderiam ser citadas como publicações que apresentam elementos caracterizadores da novela gráfica antes do uso do termo: *Mr. Raffles vai a Itaipava* (Thiré *et alia* 1941), *História do Cooperativismo* (Luiz Saidenberg *et alia* 1962), *História do Rio Grande do Sul* (Shimamoto/ Mottini *et alia* 1962), dentre outras. Porém, a partir da publicação de quatro coleções de traduções para o português, entre os anos de 1988 e 1993, se entende como emergência dessa denominação no Brasil, e conseqüente transformação dos processos de produção e distribuição. As mencionadas coleções que foram mapeadas: Coleção “Graphic Globo” (Editora Globo, 1988-1992, 11 vol.), Coleção “Graphic Novel” (Editora Abril, 1988-1992, 29 vol.), Coleção “Graphic Album” (Editora Abril, 1990-1991, 6 vol.), Coleção “Graphic Marvel” (Editora Abril, 1990-1993, 17 vol.). Os aspectos que levantam os textos aqui mencionados e justificam meu posicionamento pressuposto neste trabalho convidam à compreensão de que o “sistema simbólico de comunicação inter-humana” (Candido 1965, p. 20) da Literatura Brasileira ou das Artes Brasileiras se constroem numa correlação ininterrupta com outros sistemas nacionais. Nesse contínuo vínculo, a publicação de uma obra traduzida trata-se de um tipo bastante evidente do que Even-Zohar (1990) vai versar a respeito de como ocorre a transferência de um polissistema para outro. Entendo, assim, que a publicação de traduções não só interfere no desenvolvimento da literatura (ou dos quadrinhos, por exemplo) dita nacional, mas também constitui um sistema dentro do grande polissistema da literatura brasileira. Em outras palavras, afirmo que uma produção literária traduzida para o contexto brasileiro constitui parte de um polissistema que também inclui uma produção local. Tais sistemas interferem mutuamente em sua constituição de inúmeras maneiras, seja, para citar apenas alguns exemplos, na

acadêmico de deixar as citações de autores estrangeiros na língua original e traduzi todas essas passagens para o português, tanto nas notas quanto no texto. Portanto, quando não se menciona nenhum tradutor de um trabalho com título em outra língua, a tradução é minha.

Assim, uma vez que pressuponho que existam boas razões para que um estudo a respeito do protagonismo super-heróico em seu contexto mais relevante no século XX (quadrinhos) possa ser desenvolvido, poderia questionar o porquê de *não* realizar tal pesquisa – ou, nesse mesmo sentido, o porquê de não pensar um estudo do problema do ‘autor’ ou das condições epistêmicas ou a questão da arte, etc., todas centradas nos quadrinhos, ou mesmo na cultura de massa. Se o protagonismo sobre-humano, parte de uma tradição que abarca desde a literatura oral mítica, precisasse se justificar como objeto de pesquisa de valor legítimo, o protagonismo realista e burguês do romance também precisaria.

1.1.3 Direcionamentos

Um dos direcionamentos que se mostra promissor para a presente proposta de investigação é o de compreensão do efeito da revisão na coerência narrativa diante do processo de serialização contínua dos personagens (Darius 2013b). Neste sentido, seria igualmente promissor realizar um mapeamento do desenvolvimento do protagonista Starman através de suas diversas publicações até o surgimento da maxissérie. Starman, em seu extenso desenvolvimento nas histórias em quadrinhos, se demonstra como um tipo de protagonista sobre-humano que circula entre diferentes gêneros temáticos, e se caracteriza em diferentes tipificações (monstro, cientista, agente da lei, aventureiro e guerreiro)¹⁸. Com a maxissérie que se objetiva analisar neste trabalho, se tem uma leitura que projeta uma coerência nas diversas manifestações do personagem baseada numa ideia de linearidade e continuidade, em um esquema de desenrolamento da presença. Após a finalização da maxissérie, ocorreram outros processos de revisão com o personagem de Starman, bem como um avanço no desenvolvimento a partir dos princípios que orientam tais progressões nos universos narrativos dos quadrinhos¹⁹.

forma com que lemos um texto traduzido, seja como entendemos uma “consciência nacional” que foi constituída nessas múltiplas interações.

¹⁸ Tal tipologia será abordada adiante, porém cabe citar que foi desenvolvida pela Rede de Estudos de Narrativas Gráficas (RENaG) e divulgado preliminarmente na exposição “Da Gênese à Reconstrução: Os 200 Anos do Super-Herói”, em 2014, conforme pode ser visto o anúncio nessa nota: <<http://porteiros.s.unipampa.edu.br/psicossocial/2014/08/21/exposicao-sobre-estudo-academico-de-narrativas-graficas/>>.

¹⁹ A estrutura e funcionamento desse desenvolvimento narrativo serão tratados adiante.

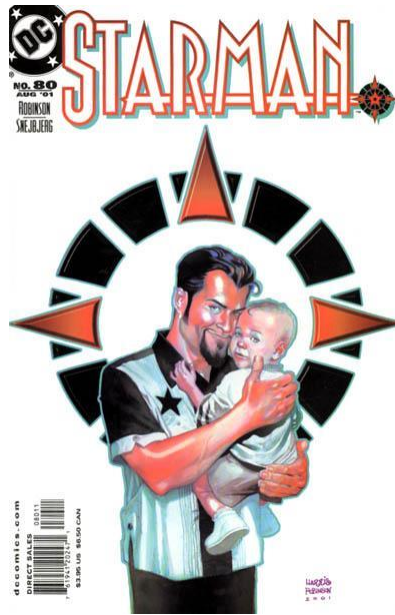


Figura 2. Arte de Tony Harris e Andrew Robinson; imagem da capa da revista em quadrinhos *Starman* vol. 2 n.º. 80, editada por Mike Carlin, Peter Tomasi e Stephen Wacker (New York City: DC Publications, 2001).

Mas o que é, afinal, um super-herói, sendo que este é o elemento fundamental para compreensão do objeto dessa investigação (*Starman*)? E qual a importância que a maxissérie *Starman* possui para fornecer elementos a respeito do super-herói? O super-herói parece ser uma construção cultural de demasiada importância para os quadrinhos, porém muito de sua relevância em outras culturas narrativas – própria de sua tradição intertextual – acredito ainda ser pouco explorado. Skoble (2009) diz que caso questionemos “o conceito de super-herói, acabaremos questionando a nós mesmos” (p. 50). Portanto, nessa associação, me parece que caso estabeleçamos um processo de revisão ou reconstrução do se entende por ética, lei e ordem, e autoridade política dessas figuras super-heroicas, estaremos tratando de reavaliar nossas próprias visões.

★

Este trabalho não se propõe a dar respostas definitivas, mas apenas a oferecer uma contribuição válida para o debate. Nada, portanto, neste trabalho, está terminado, nem poderia, pois todos os limites dessa investigação podem ser desenvolvidos em outras perspectivas, ampliando a forma de ler o super-herói. Mudar a maneira de ler os quadrinhos,

com o aprofundamento devido, pode servir também para influir nos processos de produção. Dessa forma, penso que a investigação que proponho pode ser vista na perspectiva de um dos primeiros passos em deslocamento para este fim. Espero, de forma confiante, que este trabalho possibilite inúmeros desdobramentos.

1.2 Problemas e Objetivos da Pesquisa

1.2.1 Problemas de Pesquisa/ Questões norteadoras

Com cada vez mais estudos de relevância sendo realizados sobre histórias em quadrinhos na perspectiva da linguística, da história, da comunicação, dentre outras, começa a se estabelecer um forte campo de estudo marcado pela necessidade de abordagens interdisciplinares. Lidar com quadrinhos, como veremos adiante, trata-se de compreender uma narrativa cuja materialidade textual está marcada por uma combinação de modalidades linguístico-verbal e imagético-gráfico. Dessa forma, compreender o super-herói nos quadrinhos passa também por compreender sua configuração de corpos e indumentária, como se caracterizam as proporções das formas, etc. Ainda, seria insuficiente compreender as histórias em quadrinhos se não a pensássemos também como um artefato cultural marcado por um contexto de produção. Porém, estou convencido de que a maxissérie Starman experimenta uma situação de ter sido pouco explorada em sua profundidade, encobrendo seu valor intrínseco tanto para o contexto de produção quanto para a teoria dos quadrinhos e, além disso, enquanto uma obra independente.

Diante das informações anteriormente discutidas para conhecimento prévio, a questão, relativamente polêmica, e de maior relevância, a meu ver, trata-se de compreender que tipo de personagem é Starman, quero dizer, que elementos constituem esse personagem. Tem-se, então, a tarefa de esclarecer e organizar conceitos, dar significados definidos e satisfatórios aos termos que são empregados. Em seu longo desenvolvimento, o personagem toma diversas manifestações no que se refere a formas tipificadas do super-herói, e tem suas caracterizações marcadas pelos mais variados recursos narrativos - como, por exemplo o discurso alegórico. Penso que tal problemática se desdobra diretamente em como é possível entender e, portanto, interpretar o funcionamento dos super-heróis quanto a sua serialização e sua diferente relação

com o tempo – sua impressão de imortalidade²⁰. A partir desta problemática geral, outras questões dão forma aos objetivos de investigação, como apresento a seguir.

1.2.2 Objetivos de Pesquisa

Investigar a emergência e o desenvolvimento do protagonismo super-heroico, na compreensão deste enquanto manifestação que prolonga uma tradição de protagonismo sobre-humano em narrativas ficcionais de recepção popular através da análise da maxissérie *Starman* (Robinson *et alii*, 2008 [1994-2001]). Este é o objeto mais geral desta proposta de investigação. Em outras palavras, pressuponho que o super-herói é parte da tradição que me refiro e que será discorrida adiante. A partir disso, pretendo desenhar como se constrói sua emergência e desenvolvimento com base no que a análise de *Starman* permitirá considerar.

Como objetivos específicos dessa proposta tenho analisar os elementos formais de pelo menos um arco narrativo²¹ da maxissérie *Starman* para que se possa compreender se há especificidades na manifestação do protagonismo super-heroico e no estabelecimento de seus *tropos* no período e fenômeno histórico-sócio-cultural caracterizado como revisionismo. Dessa forma, cabe mensurar, como objetivo específico também, que pretendo investigar os significados relevantes com relação ao contexto de produção e sua relação com as representações em que o personagem *Starman* se manifesta em seu desenvolvimento.

1.3 Organização da Monografia

O presente trabalho se organiza a partir de cinco capítulos que são sistematizados através de um esquema de encadeamento e sequencialidade. Isto é, a leitura de alguma destas partes isolada do restante do trabalho certamente possuirá lacunas, devido ao diálogo que o texto estabelece consigo mesmo. O arranjo utilizado é o usualmente adotado no formato de trabalhos de dissertação acadêmica. Dessa forma, o trabalho se estrutura a partir de um eixo principal, a saber, a discussão a respeito da representação que o personagem *Starman* toma em

²⁰ Para Eco (1970), a tradição do romance se baseia em construções ficcionais baseadas na sucessão e na causalidade, “de modo que o tempo apareceria como a ordem das cadeias causais” (p. 254). Em contraponto a isso, ele crê que os super-heróis (usando como exemplo o Super-Homem) tem uma relação com o tempo de forma paradoxal, pondo em crise “conceitos de causalidade, temporalidade e irreversibilidade dos eventos” (p. 260), e, dessa forma, construindo uma aparente imortalidade do personagem ficcional.

²¹ Nas histórias em quadrinhos serializadas, os arcos narrativos funcionam como uma estrutura dramática onde o enredo de uma história (um capítulo) da série é desenvolvido em mais de um episódio (edição publicada). Os arcos narrativos também são empregados como atributo responsável pela definição de histórias de séries mais longas publicadas em alguns tipos de encadernados.

sua maxissérie homônima (1994-2001) e o que é possível considerar a partir disso com relação a esse tipo de protagonismo. Baseado nesse eixo central, outros aspectos que são, por consequência, envolvidos nessa proposta são percorridos também, como a necessidade da construção de uma ferramenta teórico-metodológica que possibilite interpretar e compreender o objeto de pesquisa.

Assim, o capítulo no qual se insere esta pequena seção cumpre o papel de uma introdução bastante geral do trabalho. Ele é uma versão revisada e ampliada das considerações que apareceram no meu projeto de pesquisa apresentado como pré-requisito para o componente curricular do Trabalho de Conclusão de Curso I. É, portanto, nesse primeiro capítulo em que se explicitam as principais posições deste trabalho, bem como é narrado o trajeto da pesquisa até o momento da escrita da monografia. Assim, começo apresentando e discutindo algumas questões que podem ser postas quando pensamos o que é um super-herói, considerando cada elemento que poderia vir à mente. Em seguida, apresento o recorte a que cabe o trabalho e procuro justificar a relevância do personagem. Starman para pensar de forma geral o super-herói, pelas características do personagem e a trajetória da publicação.

O capítulo seguinte se propõe a discutir as ferramentas utilizadas para realizar a interpretação do objeto de pesquisa. Opto por iniciar a discussão metodológica com algumas epígrafes que trazem em si uma observação implícita a respeito da maneira codificada de se ler a visualidade, para, assim, passar a considerar o tratamento apropriado para a leitura da textualidade das histórias em quadrinhos. Ainda no começo do capítulo, me concentro nos problemas e dificuldades que existiriam em uma abordagem “literária” para interpretar e compreender narrativas como as histórias em quadrinhos, encarando, assim, as limitações que encontraria ao enquadrar tais textos nessa instituição entendida comumente como Literatura. A partir disso, progressivamente, apresento no capítulo a base metodológica que acompanhará a leitura a ser realizada da maxissérie *Starman*. Em síntese, essa perspectiva é construída a partir de um entendimento do texto como demarcado em camadas de suas construções sintáticas (do ponto de vista gráfico-imagético), semânticas (através de como a narrativa se constrói) e da forma como o texto circula socialmente, elencando uma série de elementos dos quais o processo de leitura exige a inter-relação, isto é, sua pragmática. Ainda nesse capítulo, introduzo alguns elementos que serão desenvolvidos em seguida, e que se trata justamente dos co-textos que interagem com o objeto em questão.

Portanto, o capítulo 3 é destinado a discutir o protagonismo do super-herói. Todo o seu conteúdo foi construído em cooperação com vários membros da Rede de Estudos de

Narrativas Gráficas. Numa perspectiva peirceana, é um capítulo que pode ser pensado como uma leitura do (super-herói) que é, em última análise, um fluxograma indicial e modelar, beirando o ícone de nossas próprias vidas. Dessa forma, boa parte deste trabalho de compor uma perspectiva para pensar o protagonismo super-heroico foi desenvolvida em um período em que fui financiado pelo Programa de Bolsas de Desenvolvimento Acadêmico. O resultado, conforme é relatado no capítulo, inicialmente deu-se em exposição itinerante que apresentava uma síntese da teoria à qual o grupo foi responsável por dar corpo.

Nesse capítulo, então, me ocupo em traçar um texto de caráter introdutório, num esforço de fazer um compêndio sintético do que é essa perspectiva teórica do super-herói. Evidentemente, me empenho em evitar a realização de uma redução facilitadora dessa perspectiva, e opto, portanto, por uma abordagem esquemática. Dessa forma, cabe a esse capítulo apresentar ao leitor os elementos narrativos responsáveis por caracterizar essa tradição de tipo de protagonista, o conceito de “agente da lei” como um tipo de função narrativa que tem considerável predominância no super-herói como é conhecido e o que define e diferencia o super-herói que se evidencia nas histórias em quadrinhos de seus antecessores. Em seguida, resalto duas questões que têm relevância para iluminar o debate a respeito do protagonismo super-heroico: seus constantes processos de revisão (e, portanto, os movimentos de Revisionismo e Reconstrucionismo) e a questão dos gêneros temáticos das narrativas ficcionais (da relação, principalmente, entre Ficção Científica e Ficção de Investigação Criminal nas narrativas de super-heróis em quadrinhos).

É no capítulo 4, então, que desembocam as análises amparadas por todas discussões colocadas anteriormente. Apresentados os pressupostos teóricos, é nessa parte do texto que é realizada uma descrição, análise e interpretação de dois arcos narrativos da maxissérie *Starman*. Aqui, com as ferramentas metodológicas já mencionadas, é observado à luz dos contextos que possuímos no recorte, o que é possível considerar a partir do objeto de análise. Cito aqui alguns elementos que tem relevância na interpretação: a questão da serialização e aparente imortalidade que constitui o personagem, o *tropos* de sua nênese materializado na figura do antagonista vilanesco, a relação do protagonista com as noções de moral e lei e o significado do efeito das inúmeras materializações do personagem *Starman*.

Por fim, o último capítulo se apresenta como uma conclusão, isto é, procuro aqui sintetizar todos os elementos apresentados ao longo da investigação e considerar algumas perspectivas a respeito do tipo de super-herói que *Starman* representa. A isto somam-se todos os elementos já mencionados e que discutem significados de noções relevantes para se pensar a caracterização do personagem-tipo super-herói.



Estou convencido de que é necessário constituir uma metodologia própria para a leitura de uma história em quadrinhos. A seguir, então, irei explicitar o percurso que realizei até constituir uma perspectiva teórico-metodológica para o presente trabalho. Nesta proposta metodológica, ainda que não haja pretensão de se cunhar uma teoria geral dos quadrinhos, penso que tal percurso pode servir como contribuição para a discussão de tais temas e aprofundamento das leituras.

2. Proposta de construção de uma semiótica das histórias em quadrinhos como base de metodologia para um estudo narratológico

Este capítulo discute uma proposta de percurso metodológico a ser utilizado para a interpretação da maxissérie Starman. Trata da semiótica como base epistemológica para constituição dessa compreensão; da relação entre a semântica e a narratologia, isto é, da cautelosa possibilidade de aproximação de ambas; do papel fundamentais dos elementos extratextuais para compreensão dos significados presentes no texto.

“Veja como as coisas são. (...) Descubra como as coisas funcionam. Descubra o que faz uma mesa ficar em pé. Precisa de quatro pernas, não três. Conheça como a realidade funciona e aí você saberá como desenhar”.

Frank Miller em entrevista ao site Omelete na *Comic Con Experience* (2015)²².

“Há, provavelmente, em nossa época, mais analfabetos da imagem do que do livro”.

Anne-Marie Thibault-Lauan em *A Linguagem da Imagem: estudo psico-linguístico de imagens em sequência* (1971)²³.

A escolha de iniciar o capítulo com estas epígrafes está implicada em um esforço para construção de um raciocínio baseado na associação entre as duas afirmações e que deve ser levado adiante para a compreensão das escolhas metodológicas do trabalho. Quando Miller, solicitado pelo entrevistador, fez uma indicação de técnica para a elaboração da imagem desenhada nas histórias em quadrinhos, entendo que ele parece, na verdade, estar a caracterizando. A meu ver, é um equívoco relacionar a fala dele com a noção de realismo no desenho – esta associação pode ser um primeiro movimento comum na direção de interpretar a mencionada fala. Isto porque precisa ser mensurado em nossa observação que o desenho de Frank Miller não é o que se pode entender por via de consenso como realista²⁴. Os desenhos

²² A referida entrevista pode ser vista em: <<https://youtu.be/BhWn2Hw1LiY>>.

²³ A tradução da frase não é creditada. Porém, por ter sido retirado o excerto de uma citação na primeira introdução de “Os Quadrinhos: Linguagem e Semiótica”, de Antonio Luiz Cagnin, sugere-se que a tradução seja do mesmo.

²⁴ É de conhecimento notório que os artistas da indústria de quadrinhos norte-americana só possuem espaço para expressão de determinado estilo de forma irrestrita na medida em que passam a ter popularidade e/ou renome diante da crítica. Frank Miller iniciou no mercado nos anos setenta e uma progressão no sentido de uma radicalização em seu estilo (de desenho e de argumento) pode ser observada no decorrer dos anos. Uma série de

de seus trabalhos mais famosos (e ligados a certa maturidade artística) justamente se opõem à tentativa de uma inserção realista, por exemplo, na anatomia dos personagens das histórias em quadrinhos. Estou convencido de que sua fala traz uma observação bastante aguda, ainda que implícita, da forma codificada como *lemos as imagens*.

A fim de exemplificar, proponho um pequeno exercício de uma descrição descompromissada de uma estrita metodologia. Na observação da *figura 3* (abaixo), percebemos que o cenário é de uma composição minimalista, não há detalhes representados graficamente e a ambientação apenas se dá com o tingimento do painel (uma *splash page*²⁵) de preto. Os personagens são desenhados com um traçado grosso, apresentando ainda um evidente sombreado, que delinea corpos de proporções anatômicas anormais. Isto é, pode ser observado um corpo masculino de idade avançada com um tamanho e músculos exagerados, além de traços de expressão bem marcados. Em contraposição, há um corpo feminino com certa moderação em todos os elementos que no outro corpo são exagerados. A ideia de oposição parece também ser corroborada pela indicação do corpo masculino estar, pelo menos parcialmente, despido, enquanto o feminino se veste de um traje com cores que despertam a atenção.

diferentes capas desenhadas por Miller pode ser vista no link a seguir (onde pode ser analisada a referida progressão em estilo através das datas indicadas nas capas):

<<http://pencilink.blogspot.com.br/search/label/Miller>>.

²⁵ *Splash page* é como são comumente chamados os painéis de página inteira nas histórias em quadrinhos. Estes cumprem uma função narrativa de destacar alguma cena, ambientação ou personagem, seja na abertura da história, seja como um elemento surpresa. No caso de *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (Miller *et alia* 2011 [1986]), cada página é construída com um padrão de 16 painéis, de forma que uma página inteira possui determinada relevância na leitura da narrativa.



Figura 3. Lápis de Frank Miller, arte-final de Klaus Janson, cores de Lynn Varley; imagem da página 96 de *Batman: O Cavaleiro das Trevas. Edição Definitiva*, editado por Fabiano Denardin (Barueri: Panini Books, 2011).

Dessa maneira, descrevendo e analisando o exemplo exposto, e não sendo possível entender o desenho através do que circula habitualmente sob o epíteto de representação realista (talvez possamos compreender como mais próximo da caricatura²⁶), recobramos a menção a Thibault-Lauan. A autora, de maneira muito oportuna, elucida que possivelmente as imagens (e, portanto, os quadrinhos, visto que são constituídos de forma considerável por imagens) encontram um grande número de pessoas incapacitadas para lê-las. O argumento da autora parece, de certa forma, demonstrado na dificuldade que encontramos para entender o que significa desenhar uma mesa “como ela é”, da forma como Miller diz.

Eu penso que para tornar essa questão mais interessante podemos transformá-la em: como reconhecemos que uma determinada representação (ou um signo) representa certo objeto? Para isso, a ideia semiótica de um signo diádico (dos conceitos de Saussure, baseados numa lógica tradicional, de dicotomias como *significante/significado*, por exemplo) não me parece ser suficientemente fundamentada e estruturada para construir nossa interpretação. Assim, também entendo como equivocada a noção de que o desenho possui uma estreita

²⁶ A definição aqui adotada de caricatura é que se trata de um recurso estilístico-visual que marca a representação de objetos com deformidades que remetem às suas próprias características físicas, podendo adquirir caráter símbolo, ao representar aspectos da personalidade, por exemplo. Tal manifestação pode estar ligada à sátira e ao humor, mas não necessariamente. Para um estudo sobre a função da caricatura, ver, por exemplo, o capítulo “Caricatura: La deformación expresiva” (Barbieri 1993, p. 75-59).

relação de semelhança com o seu objeto representado²⁷, e assumo que, na verdade, haja um conjunto de linhas gerais (uma sintaxe) que é manipulado para uma composição visual. Tais linhas gerais estão baseadas em um conjunto de convenções que são apreendidas no contexto social em que estamos inseridos (ocidental, globalizado, etc.). De modo que, assim como Dondis (2007) discute,

O indivíduo que cresce no moderno mundo ocidental condiciona-se às técnicas de perspectiva que apresentam um mundo sintético e tridimensional através da pintura e da fotografia, meios que, na verdade, são planos e bidimensionais. Um aborígine precisa aprender a decodificar a representação sintética da dimensão que, numa fotografia, se dá através da perspectiva. Tem de aprender a convenção; é incapaz de vê-la naturalmente.

(p. 19)

Entre o *objeto* (ou *designatum*) da mesa que o aspirante a desenhista e atento fã de Frank Miller observa e seu *representame* (ou veículo sígnico) nas páginas de uma revista em quadrinhos, há um conjunto de técnicas manipulativas, ou, em outras palavras, uma sintaxe. Já me aproximando de uma perspectiva peirceana de signo triádico, entendo que para a ocorrência do fenômeno da *semiose*, algo é representado, ou referido, como signo, que apresenta determinada materialidade, e, assim, possui um efeito sobre alguém em virtude do qual a coisa em questão é um signo para este alguém. Assim, “o signo funciona como mediador entre o objeto e o efeito que ele está apto a produzir em uma mente porque o signo, de alguma maneira, representa o objeto”. (Santaella 2005, p. 191).

O feito manual do desenho nos ajuda a nos desprendermos de uma *ilusão de realidade* que outras técnicas, como fotografia, possuem de forma muito mais evidente. Quero dizer, no desenho (ou na pintura) está muito mais palpável a existência de um conjunto de técnicas e elementos básicos, que, manipulados, compõem os signos visuais. Assim, como diz Pignatari (2004), “toda e qualquer coisa que se organize ou tenda a organizar-se sob a forma de linguagem, verbal ou não, é objeto de estudo da Semiótica” (p. 15). Qualquer coisa que substituir algo para alguém é um signo. A palavra mesa representa o conceito na mente do ouvinte. A representação gráfica da palavra mesa representa a palavra (e, por conseguinte, o

²⁷ Essa discussão está relacionada ao debate a respeito da arbitrariedade do signo linguístico (Saussure vs. Jakobson). Nessa discussão, alinho-me Gombrich (1979), cuja perspectiva, a respeito da visualidade, é de que a leitura dos signos visuais não se baseia em uma habilidade inata do ser humano, mas que é aprendida, como qualquer outro tipo de interpretação. Para o autor, ainda que exista um papel importante com relação à semelhança do objeto com seu signo, está justaposto uma questão de convenção.

conceito) na mente do leitor. A gravação audiovisual da entrevista de Frank Miller, quando foca em seu rosto, está representando a pessoa de Frank Miller para o reconhecimento de quem está apto a fazer tal dedução. A aparência de Frank Miller indica um envelhecimento ou doença grave por que passou para quem possui como referente sua aparência de três anos atrás.

Portanto, o presente capítulo tem como objetivo a construção de um contexto analítico-teórico a partir do raciocínio elaborado acima por mim.



É preciso que seja mencionada a inadequação dos estudos literários para tratar das formas narrativas ficcionais representadas pelos quadrinhos. Como inexperiente pesquisador de histórias em quadrinhos, minha primeira incursão foi (e a de muitos é) realizar uma aproximação de meus objetos de análise com teorias vistas como mais bem estabelecidas no contexto acadêmico²⁸, como teorias da literatura e do cinema. O maior problema está na assimilação de pressupostos teóricos e de formas de organização de conceitos de outras ciências que não explicam a natureza das histórias em quadrinhos. O que geralmente acaba ocorrendo nesses casos é o empréstimo terminológico descontextualizado, por vezes, acompanhado de uma perda de rigor teórico.

Além disso, é notória a separação institucional dos estudos literários das pesquisas sobre cultura de massa – para não falar também da separação da literatura em relação aos estudos da linguagem (ou, melhor, *das linguagens*)²⁹. Esse distanciamento que os estudos literários tomam para si se dá pela compreensão conservadora de que a natureza do texto literário estaria além do que possa ser encontrado em qualquer outro tipo de texto. Isto é, por trás dessa independência dos estudos literários permanece uma, ainda que difusa, concepção

²⁸ Tal postura não apenas expõe a carência analítico-metodológica que a teoria dos quadrinhos exhibe, mas também depõe contra a capacidade criativo-interpretativa do analista que se propõe a apresentar adequadamente sua leitura do texto dos quadrinhos. Moore (2009 [1988]) discute a mesma problemática no processo de produção, “quadrinhos são descritos em termos de cinema e, com efeito, muito do vocabulário que emprego todo o dia nas descrições das cenas para qualquer artista provém inteiramente do cinema. Falo em termos de *close-ups*, *long-shots*, *zooms* e panorâmicas; é uma útil linguagem convencionada de instruções visuais precisas, mas ela também nos leva a definir os valores quadrinhísticos como sendo virtualmente indistinguíveis dos valores cinematográficos”.

²⁹ A percepção da literatura como estanque e ascética em relação a outras linguagens que não a verbal, inclusive, me parece ser limitadora para até mesmo a compreensão de uma série de fenômenos como, por exemplo, de natureza transmidiática (portanto, numa perspectiva interativa e intersemiótica).

de “belas-lettras”³⁰. Alguns esforços de analisar as histórias em quadrinhos sob essa ótica têm contribuído, por exemplo, para a formação de um cânone, de separações baseadas de valorações do que seria “literário”. A busca por uma “literariedade” nos quadrinhos³¹ pode ser observado nos intermináveis artigos e comunicações sobre *Watchmen*, *Maus* e *Persépolis* por parte de autores que desconhecem todo o seu contexto de produção, sua tradição e sua estrutura narrativa e tentam situá-los como “objetos literários”.

Ainda caberia citar a dimensão imagética nas histórias em quadrinhos, para ficar em um exemplo, que parece ser um problema dos limites que os estudos literários enfrentam ao tentar analisar o objeto em questão – o estigma que a imagem possui parece culminar na ausência de ferramentas para interpretá-la³². Segundo Zumthor (2014), a compreensão que temos de literatura “é historicamente marcada, de pertinência limitada no espaço e no tempo: ela se refere à civilização europeia, entre os séculos XVII ou XVIII e hoje” (p. 16). Nessa perspectiva, entender os quadrinhos como literatura me parece limitador. As histórias em quadrinhos tem uma tradição própria – certamente em constante diálogo com outras expressões, como a pintura, o cinema, a fotografia, e, inclusive, a literatura – que continua

³⁰ De forma semelhante, Dondis (2007) discute o que ela entende como uma dicotomia falsa, a relação entre as “belas-artes” (a pintura, a escultura, por exemplo) e as artes aplicadas (como a ilustração, a fotografia, etc.). Para a autora, na contemporaneidade não caberia nos estudos de artes visuais assegurar as noções de artes “belas” e “aplicadas”. Estas duas posições, aparentemente polarizadas, não se sustentariam por uma quantidade prodigiosa de exemplos de obras de “arte utilitária” das quais ninguém questionaria o valor enquanto autêntica expressão artística, como os afrescos de Michelangelo para o teto da Capela Sistina, cuja finalidade era ser “uma explicação visual da “Criação” para um público em sua maior parte analfabeto e, portanto, incapaz de ler a história bíblica” (p. 11). Uma situação análoga é enfrentada pelos estudos literários, que constroem dicotomias similares às mencionadas, “alta e baixa literatura”, “literatura erudita e popular”, “ficção realista e ficção especulativa”, “ficção literária e ficção não-literária”, etc. A fragilidade desses conceitos pode ser expressa simplesmente na menção das peças de Shakespeare como exemplo. Os indícios históricos de que as peças eram escritas sem propósito de veiculação impressa tal como é hoje, identificada com um substrato literário, mas feitas para serem encenadas em contextos extremamente populares. Ninguém duvidaria do caráter literário na obra de Shakespeare e, no entanto, seus textos tinham um propósito e uma utilidade ligada a uma preocupação com mercado e a toda uma utilidade objetiva.

³¹ A fim de ilustrar, menciono apenas um exemplo, um dos mais curiosos. Cirne (1977), poeta de vanguarda e reconhecido como um dos primeiros pesquisadores de quadrinhos no Brasil, decreta que os quadrinhos são um novo tipo de literatura (popular) — a literatura gráfico-visual, que substituiu a outra, já gasta e corrompida pelo uso, e que teve em Joyce e Oswald de Andrade (no caso brasileiro) os últimos expoentes. No século do cinema, da televisão, das explosões sonoras, dos experimentos tecnológicos, da poesia concreta e do poema/processo, de Mondrian e Max Bill, de Albers e Wladimir Dias-Pino, a prosa linear daria o lugar a um novo procedimento literário, sem a literatice psicologizante de certos autores do passado e do presente. (p. 17)

³² Hutcheon (2013) retoma uma concepção argumentada pelo teórico Robert Stam de que “a literatura sempre possuirá uma superioridade axiomática sobre qualquer adaptação, por ser uma forma de arte mais antiga. Porém, essa hierarquia também envolve o que ele chama de iconofobia (uma desconfiança em relação ao visual) e logofilia (uma sacralização da palavra)” (p. 24). Tal posicionamento pode ser exemplificado quando Martins (1996) discorre que as histórias em quadrinhos “são a literatura de um mundo em que a palavra escrita perdeu a sua dignidade, em que o homem, deixando cada vez mais de pensar, se infantiliza vertiginosamente” (p. 421).

uma trajetória em pleno desenvolvimento³³. O que melhor cabe dizer é que as histórias em quadrinhos são *narrativas*. E Barthes (2011), em uma de suas contribuições para o desenvolvimento da Semiologia, constatou que

(...) a narrativa começa com a própria história da humanidade; não há em parte alguma povo algum sem narrativa; todas as classes, todos os grupos humanos têm suas narrativas, e frequentemente essas narrativas são apreciadas por homens de culturas diferentes, e mesmo opostas; **a narrativa ridiculariza a boa e a má literatura**: internacional, trans-histórica, trans-cultural, a narrativa está aí, como a vida.

(p. 19; grifo meu)

Passo, então, a explorar uma proposta de semiótica das histórias em quadrinhos como base metodológica, partindo principalmente de um diálogo com a perspectiva adotada por Cagnin (2014).

2.1 Breves considerações a respeito da terminologia e definições de trabalho

Escrever esta monografia foi minha principal atividade nos últimos meses, e, mais do que isso, pesquisar os super-heróis dos quadrinhos foi algo ao qual me concentrei desde o ano de 2012. Apesar disso (ou, talvez, por isso), ainda encontro dificuldade em relacionar as minhas próprias ideias das suas várias fontes. Eu compreendi desde o início e aceitei as implicações de realizar um trabalho que exigia um esforço de mergulhar em questões postas a áreas cuja minha competência é limitada. Dediquei bastante tempo para me introduzir, apenas para citar um exemplo, à semiótica, disciplina que infelizmente passa longe do currículo do curso de Letras na Unipampa³⁴. Dessa forma, com toda prudência, optei por um caminho de aspectos mais interdisciplinares, a fim de apreender melhor meu objeto de pesquisa.

³³ A compreensão que apresento aqui a respeito do problema que as histórias em quadrinhos enfrentam ao serem comparadas à literatura aparece também nas análises de Ramos (2010), que discute que

é muito comum alguém ver nas histórias em quadrinhos uma forma de literatura. (...) Chamar quadrinhos de literatura, a nosso ver, nada mais é do que uma forma de procurar rótulos socialmente aceitos ou academicamente prestigiados (...) como argumento para justificar os quadrinhos, historicamente vistos de maneira pejorativa, inclusive no meio universitário. Quadrinhos são quadrinhos. E, como tais, gozam de uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos (p. 17).

³⁴ Cabe mencionar, com relação a componentes curriculares tratando de Semiótica, algumas passagens muito estimulantes em *Teorias Semânticas e Pragmáticas*, ministrada pela Prof^a. Dr^a. Isabel Cristina Ferreira Teixeira, no segundo semestre de 2015. Cito também que fui apresentado a alguns conceitos introdutórios de Semiologia na disciplina de Teorias da Literatura, ministrada pela Prof^a. Dr^a. Zíla Letícia Goulart Pereira Rêgo, no primeiro semestre letivo de 2012. Ressalto que, na biblioteca do campus Bagé, há pouquíssimos títulos que tratam de

No tempo presente, parece ter se tornado lugar-comum dos estudos de histórias em quadrinhos a repetição constante de que se trata de um texto *multimodal*³⁵. O pequeno livro “A Linguagem dos Quadrinhos: Definições, Elementos e Gêneros”, de Alberto Ricardo Pessoa, publicado há dois anos, evidencia bastante essa situação. Mesmo que não apareça a terminologia, o que está em jogo é a compreensão, a grosso modo, de que o texto das histórias em quadrinhos trata-se da combinação de elementos verbais e não-verbais. De certa forma, entendo que essa compreensão foi muito reforçada no contexto acadêmico brasileiro pelos estudos do professor Paulo Ramos. Suas publicações impulsionaram para um público maior uma série de noções da assim chamada linguagem dos quadrinhos, de forma que ele se tornou referencial bibliográfico em praticamente qualquer trabalho acadêmico na área. Confesso que não consegui localizar e desconheço um mapeamento profundo dos estudos de quadrinhos no Brasil³⁶, no entanto, me parece que a publicação da dissertação de mestrado de Antonio Luiz Cagnin, em 1975, representa um marco para os estudos das histórias em quadrinhos de um ponto de vista sócio. Há, a meu ver, um desenrolar de um desenvolvimento dos estudos das histórias em quadrinhos que liga a contribuição de Cagnin com a de Ramos. Entre estes dois, a imagem de uma linha reta em progressão seria afetada por uma série de inserções de determinadas produções, principalmente da ordem de tradução. Não compreendo que haja um hiato entre esses dois momentos; Ramos recapitula explicitamente Cagnin, mas também Moacyr Cirne, Roberto Elísio dos Santos, Sônia Luyten e muitos outros autores que contribuíram para os estudos das histórias em quadrinhos.

Assim, os quadrinhos, na perspectiva de Ramos (2011), uma abordagem linguístico-textual, são uma linguagem que predomina em determinados diferentes gêneros discursivos (charges, cartuns, *comics*, tiras, etc.). Dessa forma, para o autor, seria um equívoco compreender os quadrinhos como um gênero, mas sim como um *hipergênero* – termo que ele retoma do linguista Maingueneau –, isto é, uma designação para um conjunto de coordenadas e elementos que vários gêneros autônomos compartilhariam em sua constituição. A partir dessa premissa, Ramos (2011, p. 105-106) enumera o que ele chama de tendências desse

Semiótica. Em minha última consulta, encontrei apenas dois. “Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal” e “O que é Semiótica?”, ambos de autoria de Lúcia Santaella. Além destes, de outra perspectiva teórica, encontra-se também “Semiótica Visual: os percursos do olhar”, de Antonio Vicente Pietroforte.

³⁵ “Por multimodalidade, quero dizer o uso de mais de um modo na construção de uma entidade textual” (Doloughan 2011, p. 3-4).

³⁶ Apesar de não encontrar algum trabalho de pesquisa de relevância a respeito do tema levantado, menciono aqui que a palestra ministrada pelo professor Paulo Ramos, na Unipampa/Bagé, à convite da Rede de Estudos de Narrativas Gráficas (RENaG), do Laboratório de Leitura e Produção Textual (LAB) e do Ciclo de Colóquios Interdisciplinares, era intitulada “A Trajetória dos Estudos sobre Quadrinhos no Brasil”. O resumo da palestra e um registro fotográfico se encontram disponíveis em: < <http://migre.me/vwHZE>>.

hipergênero: o predomínio da sequência ou tipo textual narrativo, tendo os diálogos como um importante elemento constituinte; os personagens podem se manifestar em grande conjunto de narrativas, que podem possuir alguma correspondência ou não; “a narrativa pode ocorrer em um ou mais quadrinhos e varia conforme o formato do gênero, padronizado pela indústria cultural” (p. 106); há predominância em técnicas de feitura de imagens desenhadas, mas existem casos do uso de fotografias, colagens, pinturas, etc.; a maneira como é publicado a história em quadrinhos muitas vezes fornece elementos ao leitor que o orientam com relação à percepção do texto³⁷. Já Cagnin (2014) estabelece sua definição de quadrinhos de forma sucinta, a partir de uma síntese sígnica, lançando mão da análise questões de histórico-sócio-culturais. Para ele, os quadrinhos são formados por dois elementos, a imagem e a escrita, que “pertencem a sistemas diversos, ao código iconográfico e ao código linguístico da escrita, enquanto modalidade de fala”. (p. 41). É a partir dessa distinção que Cagnin constrói seu projeto semiótico dos quadrinhos.

Os quadrinhos são, segundo Pessoa (2014), “uma mídia que se constitui da convergência da linguagem verbal com a visual no balão – ícone que distribui o texto e a imagem em uma sequência e estabelece discursos que se somam” (p. 15). O autor destaca ainda que a leitura dos quadrinhos ocorre com um efeito de eliminação das fronteiras entre o verbal e o visual, como que encarando uma leitura única. De fato, acrescento a isso que a separação dos módulos semióticos, como comumente se faz, é unicamente para fins didáticos. Além disso, Santaella (2005), por exemplo, pontua que a própria escrita é resultado de um híbrido entre as linguagens verbo-visuais. Para ela, no caso dos quadrinhos “os cruzamentos entre esses dois sistemas de linguagem são tão evidentes, isto é, operam no nível superficial de suas sintaxes semióticas, que dispensam comentários mais detalhados” (p. 384). Para Eisner (1989), o texto verbal, nas histórias em quadrinhos, “funciona como uma extensão da imagem” (p. 10). Segundo ele, o texto verbal possui também um tratamento gráfico, que irá acentuar os sentidos meramente linguísticos. A exemplo disso, pode ser observado na novela gráfica “Vingadores – Primordiais”, como são graficamente tratados os diálogos do personagem Thor, indicando algum fenômeno sonoro em sua voz que o distingue do Capitão América, por exemplo – denotando algum sotaque arcaico, indicando nobreza, pela certa equivalência ao tratamento gráfico dado à escrita.

³⁷ Uma questão curiosa de ser levantada é a hipótese, que Frank Miller levanta em seu debate com Will Eisner (Eisner & Miller 2014), de que é arbitrário o formato vertical das revistas em quadrinhos. Segundo ele, “a razão de a maioria das revistas ser vertical é porque elas são em prosa, e não queremos ler linhas de prosa muito longas” (p. 18), de modo, o formato mais adequado para as histórias em quadrinhos seria o horizontal.



Figura 4. Lápis de Alan Davis, arte-final de Mark Farmer, cores de Javier Rodriguez; imagem da página 18 de Vingadores - Primordiais. Coleção Oficial de Graphic Novels Marvel, editado por Fernando Lopes (São Paulo: Editora Salvat do Brasil, 2015).

A definição técnica que McCloud (1995) apresenta é que histórias em quadrinhos são “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”. (p. 9). Em seu livro, McCloud também pontua que as palavras, nos quadrinhos, são um significativo elemento imagético, e cuja construção por vezes confunde-se com o que seria a da feitura de uma imagem desenhada. Abaixo, na figura 5, pode ser verificado como McCloud coloca o problema.



Figura 5. Desenhos de Scott McCloud; imagem da página 8 de *Desvendando os Quadrinhos*, editado por Milton Mira de Assumpção Filho (São Paulo: Makron Books, 1995).

Ainda, cabe citar uma meditação feita pelo professor Rodrigo Borges de Faveri, em uma reunião da Rede de Estudos de Narrativas Gráficas, de que os quadrinhos seriam uma forma narrativa que se aproximaria do texto publicitário e do texto poético. De forma muito pontual, Pignatari (2004) distingue a poesia da prosa³⁸, e, de alguma maneira, possibilita que façamos a aproximação entre a poesia e os quadrinhos. Para ele,

o fenômeno poético é a transformação de símbolos em ícones. Na poesia, predominam as relações de formas; na prosa, os conceitos. A poesia tenta imitar o objeto ao qual se refere, por meio de formas analógicas (“chove chuva choverando”), enquanto na prosa tentamos “contar” o que está acontecendo (“a chuva está caindo”). É por essa razão que posso “resumir” um romance ou uma tese, mas não posso resumir um poema, um quadro ou uma sinfonia. (...) Posso resumir o conceito, não posso resumir a forma. (p. 24).

³⁸ Em outro momento, Pignatari afirma

(...) Roland Barthes (...) ao afirmar que "todo discurso é fascista", não percebendo que o que está em causa é a lógica ocidental, que se apoia no discurso verbal, este, por sua vez, montado em cima da predicação (sujeito, predicado, atributos) e da organização hipotática (por subordinação), criando aquela hierarquia lógica, que é contraditada pela poesia e por todos os sistemas não verbais, que se organizam analogicamente, por parataxe (coordenação). (p. 17).



Antes de começarmos a discorrer a respeito do percurso analítico que será realizado, acredito que o mais adequado seja apresentar alguns pressupostos básicos sobre os quais a monografia está erguida.

Uma história em quadrinhos é um texto, isto é, uma ocorrência semiótica, que possui certo sentido a ser compreendido, e um conjunto de questões formais próprias desse tipo de texto. É um texto em que predomina a função narrativa, bem como o exercício da ficcional. Por narrativa, me refiro a um conjunto de estratégias textuais-discursivas responsáveis por denotar, através da construção de um efeito de sucessão temporal e encadeada de fatos, um universo, situado num tempo e num espaço determinados. Por ficção, retomo a compreensão que Eco (1989) tece. Para o autor, a ficção é um efeito narrativo, onde o leitor visualiza um determinado mundo e consegue estabelecer que ocorre ali “uma sequência de estados de fato que não correspondem aos do mundo da nossa experiência”. (p. 166). Ao longo da monografia, posso vir a me referir ao objeto de estudo como *texto* ou *narrativa*, porém dificilmente como *obra*. Se trata de uma terminologia que evito dadas possíveis implicações que possa ter – com relação à discussão de obra de arte.

A assim chamada linguagem dos quadrinhos talvez devesse ser chamada de textualidade – ou, me reportando a Décio Pignatari, signagem –, na intenção de evitar distorções consequentes da associação entre o conceito de linguagem e o de código linguístico-verbal. Esta textualidade é caracterizada por uma multimodalidade. Isto é, “pode depender de uma série de autores trabalhando em conjunto, de uma série de procedimentos, e de uma série de “modos de expressão” (daí, modalidades)” (Faveri 2013). Em termos semióticos, é uma textualidade marcada por um hibridismo entre os códigos visual e verbal. No cruzamento verbo-visual, se estabelece entre a palavra e a imagem uma relação que opera desde a construção de uma sintaxe visual que incorpora o verbal como elemento gráfico também³⁹. Nesse contexto semiótico, termos como *textualidade*, *linguagem*, *signo* e *representação* podem ser compreendidas como intercambiáveis e equivalentes.

³⁹ Deve ser mencionado que existem narrativas gráficas que prescindem do nível verbal-linguístico; ver, por exemplo, os precursores das novelas gráficas como Lynd Ward, entre outros, além de autores contemporâneos como Thomas Ott. Ainda assim, é importante observar que mesmo sendo uma narrativa gráfica constituída exclusivamente por imagens, ela pode ou não ser antecedida por um roteiro na forma de um texto escrito. Segundo Santaella (2005) há um nível verbal implícito nesses tipos de texto, visto que há uma composição verbal na criação narrativa, visto que “a narrativa é uma das matrizes da discursividade verbal escrita”. (p. 386).

Quadrinhos se notabilizam pela função narrativa, dada pelo efeito de sequencialidade, ocorrer pela expressão da espacialidade. “Suas sequências de imagens ligam instâncias do visual em enunciados significativos, assim como as sentenças arranjam palavras em declarações significativas” (Kukkonen 2013, p. 5). Dessa forma, a leitura de histórias em quadrinhos se distingue por não ser “unidirecional, em linha, como na escrita, ou em momentos sucessivos, como na fala, é contínua; sua significação vem do todo” (Cagnin 2014, p. 42). Certamente, na construção de cenas narrativas⁴⁰, prevalece ainda um modo de leitura da esquerda para a direita, vindouro da forma como lemos sequências verbo-linguísticas.

Por fim, os quadrinhos são também um artefato de recepção popular, produzido pela indústria cultural de massa, estabelecido, principalmente, em um contexto de vinculação impressa, que promove “a circulação de valores simbólicos na forma de mercado editorial, vendas, práticas da leitura” (Faveri 2013). Seu jovem, porém proficiente, desenvolvimento levou ao estabelecimento de uma tradição de formas de narrar e estereótipos de uma série de elementos.

2.2 A textualidade e a leitura dos quadrinhos numa abordagem semiótica

“Com a decadência da arte da leitura, daqui a 30 anos os nossos romancistas serão reeditados exclusivamente em histórias em quadrinhos... A grande consolação é que jamais poderão fazer uma coisa dessas com os poetas. A poesia é irreduzível”.

Mário Quintana em 2005, poema do livro *A Vaca e o Hipogrifo*.

Quando se trata de semiótica, é preciso ter certo cuidado com relação a que proposta semiótica está sendo referida⁴¹. Talvez uma das maiores dificuldades que encontrei durante a leitura de “Os Quadrinhos”, de Antonio Luiz Cagnin, foi, inclusive, não compreender com exatidão à qual perspectiva teórica da Semiótica o autor filia seu trabalho. Nesse caso, a adoção de uma abordagem que dialoga com a Semiótica de Charles Sanders Peirce me parece que está explicitada há algumas páginas. A escolha por uma abordagem que remeta ao projeto semiótico peirciano me pareceu interessante na medida em que a noção de signo triádico parece fundamentada o bastante para explicar o funcionamento dos elementos formais dos quadrinhos na constituição do sentido.

⁴⁰ O conceito será discutido na seção 2.2.

⁴¹ Os dois livros Winfried Nöth (1995 e 1996) oferecem um panorama considerável dos principais projetos semióticos que se desenvolveram até o último século.

Assim, o percurso analítico do presente trabalho consiste, em primeiro lugar, a lançar um olhar concentrado para o objeto sógnico o qual será interpretado, de modo que se observem os signos em si mesmos, numa relação de primeiridade, revelando-se, portanto, somente como qualissignos. Em outras palavras, o procedimento relatado trata-se de um olhar atento à sintaxe das histórias em quadrinhos (cores, traço, linhas de expressão e de movimento, balões, moldura etc.). Em seguida, o olhar do investigador passa a focar na existência singular de fenômenos sógnicos, isto é, a maneira específica como indicam objetos – sua dimensão de sinssigno. Aqui a preocupação estaria para com aspectos do significado que de dentro do domínio da semântica (nesse caso, constituindo uma narratologia preocupada com elementos como enredo, cenário, personagens etc.). Por fim, o olhar tem como foco o processo de representação simbólica do objeto, a partir de determinações culturais, convenções ou pactos coletivos. De certa forma, aqui se estabelece uma interpretação de natureza pragmática, quando se discute as condições de uso de determinado texto. Este também é momento em que se trata dos legissignos. No entanto, é possível que os resultados apresentados estejam acompanhados de um percurso metodológico que apresente saltos interpretativos – principalmente por não se tratar de um trabalho muito extenso.



Na perspectiva de Eco (2001) se há uma forma adequada de definir o que é texto é pensando como um objeto que sempre está se fazendo, desfazendo e refazendo, na medida em que um leitor a todo momento é obrigado a escolher por determinados caminhos que o texto indica. O autor remonta à metáfora do bosque, no qual o leitor é jogado ali e passa a reagir a questões de ordem geográfica, climática etc., próprias desse tipo de formação florestal. Seja em uma caminhada em estranho bosque, seja na leitura de um texto novo, para Umberto Eco, o que está colocado é o processo só dá no próprio desenrolar da ação, de forma que os sentidos vão sendo (re)significados a cada momento em que encontram novas informações relevantes. A partir disso, a compreensão de Eco (1986) parece ir à direção de que o jogo inferencial da leitura exige do intérprete certa “competência enciclopédica”⁴², para estabelecer relação entre uma primeira observação, que releva-se como índice, e um possível final interpretativo. Nesse transcurso, a metodologia de uma semiótica aplicada parece ser um

⁴² Pode ser entendido, a partir do próprio conceito que Eco (1986) levanta, que se trata de uma competência plural, constituída pela convergência de inúmeros fatores cognoscentes associados entre si e necessários para a decodificação dos diferentes sistemas intertextuais que envolvem o processo comunicativo.

recurso interessante para a compreensão de como progressivamente se constrói esse fenômeno.

Assim, acredito que a leitura é um processo cooperativo entre o *signo* e seu *interpretante* (entidade abstrata), o que impõe, portanto, o requisito de fundamentar qualquer inferência no texto em uma racionalidade. Em outras palavras, a máxima “faça sua contribuição, correspondendo ao que é exigido” do Princípio de Cooperação da Pragmática me parece válida para basear o processo de leitura.

2.2.1 O problema da interpretação da imagem no texto das histórias em quadrinhos

“Se o mundo continuar o processo no qual a palavra escrita está sendo substituída pela imagem e pelo audiovisual, corremos o risco de que desapareça a liberdade, a capacidade de refletir e imaginar, além de outras instituições como a democracia”.

(Mario Vargas Llosa em entrevista para o jornal *El País*⁴³).

Segundo o pragmático Dascal (2005), nós “não “vemos” apenas o que nos é colocado diante dos olhos: sempre tais estímulos como isso ou aquilo - como uma mesa, o rosto da mãe, um tigre; isso é o que os estímulos “significam” para nós” (p. 216). Tal colocação me parece imprescindível para que possamos, assim, discorrer a respeito da questão que norteia essa seção. A pergunta é apresentada por Cagnin (2014, p. 64), quando diz “teria ela [a imagem] possibilidade de representar conceitos abstratos, ações, circunstâncias, causa, efeito e outros sentidos mais?”.

Esse é um debate bastante antigo e acredito que possa servir de fio condutor para que consigamos tratar da sintaxe das histórias em quadrinhos. A começar, precisa ser mensurado que existem diferentes tipos de signos visuais. Há exemplos de formas visuais, geralmente com uma relação híbrida com o código verbal, que, marcados por uma característica de convencionalidade, representam noções abstratas. Cabe citar os diagramas, gráficos, tabelas, símbolos matemáticos, aritméticos, algébricos, etc. No entanto, o que nos interessa aqui é a forma visual da imagem desenhada predominante nas histórias em quadrinhos.

Responder essa questão com a profundidade que demanda levaria o desenvolvimento de uma investigação própria para isso, porém, em suma, se pode dizer que tal debate se sintetiza na noção de que o signo verbal possui uma relação indireta com seu objeto, sendo,

⁴³ A referida entrevista pode ser lida em:

<http://brasil.elpais.com/brasil/2015/04/25/cultura/1429993831_752077.html>.

nesse sentido, oposto ao signo visual. Não há dúvidas de que a maneira como lemos uma imagem é diferente de como realizamos tal processo com signos linguístico-verbais. A disputa a respeito da interpretação de alguma questão em controvérsia numa história em quadrinhos é diferentemente fundamentada se comparada à prosa. Me parece que a constituição de uma metodologia melhor fundamentada é uma necessidade primal para realizar uma leitura da forma visual que interprete o fenômeno de representação de objetos inacessíveis visualmente (via de regra, abstratos) em uma forma que aparenta uma relação com objetos visíveis. O esforço desse capítulo se direciona a isso.



Figura 6. Lápis de Chris Sprouse, arte-final de Alan Gordon, cores de Tad Erlich; imagem da página 86 de Tom Strong - A Origem, editado por Fabiano Denardin (Barueri: Panini Comics, 2016).

Assim, penso que devemos direcionar nossa atenção para pensar como o signo se constitui na medida em que o intérprete encontra algo que lhe chama a atenção devido a uma estranheza primeira, isto é, o fenômeno de identificar uma alteridade essencial. Na investigação intrínseca ao ato de ler, o signo consiste em ser determinada imagem ou qualidade, e, portanto, em não ser muitas outras, pois um signo remete a outro. Dessa forma, ao passarmos a dar significado para determinado signo, passamos a constituir outro signo, visto que, o significado é signo também que se desenvolve nas relações triádicas “e o Interpretante é o signo-resultado contínuo que resulta desse processo” (Pignatari 2004, p. 49).

Portanto, quando observamos a figura 6, em seus aspectos de primeiridade, nos cabe elencar os elementos visuais básicos, conceitos fundamentais, para se pensar esse tipo de imagem: tons, cores, manchas, brilhos, contornos, formas, movimentos, ritmos, texturas, massas, proporções, dimensões, volume etc. O objetivo dessa camada analítica é perceber os signos em sua dimensão sintática⁴⁴, isto é, sem pensar a partir de uma conexão com outros elementos que constituirá o sentido.

Cabe aqui como operação analítica a descrição do texto em sua forma mais radical. Para isso, é preciso considerar o levantamento que alguns autores fazem do que seriam os elementos mínimos da forma visual, bem como da textualidade específica dos quadrinhos. Para Dondis (2007), tal raciocínio inicia por considerar como primeiro elemento o ponto. “O ponto é a unidade de comunicação visual mais simples e irredutivelmente mínima” (p. 53). Em seguida, seu percurso passa a incorporar outros elementos, tais como a linha, a forma geométrica, a direção, o tom, a cor, a textura, a escala, a dimensão e o movimento. Em seguida, a autora constitui também uma tipologia de interações de tais elementos em uma escala sintática, por exemplo, contraste, equilíbrio, simetria, exagero etc. Tais elementos possuem uma escala de intensidade que pode ser classificada pelo menos numa perspectiva dicotômica.

No que constitui os quadrinhos, Cagnin (2014) e Ramos (2010) se notabilizam por enumerar os conceitos fundamentais para pensar a referida textualidade. São eles: as várias formas do balão, da legenda e do apêndice⁴⁵, os recursos tipográficos no texto verbal reproduzido em certos espaços, os vários tipos de painéis, a moldura dos painéis, a página (como grade de painéis e como um painel apenas), enquadramentos (planos, perspectivas, ângulos), a sarjeta⁴⁶, as onomatopeias etc.

Dessa forma, tal exercício de descrição nos desafia a ir além do que nossa formação com foco estrito na linguagem verbal nos permite. Podemos falar das cores, matizes do roxo e

⁴⁴ O linguista Noam Chomsky utiliza da sentença “*Colorless green ideas sleep furiously*” (literalmente, ‘As ideias verdes incolores dormem furiosamente’) como exemplo para distinguir e limitar as fronteiras entre a sintaxe e a semântica. A frase apresenta uma construção sintática correta, porém não é possível compreender algum significado em sua leitura. Num esforço de construir uma relação correspondente para as formas visuais, me ocorre que uma construção sintática impossível seria, por exemplo, uma linha branca em um fundo também branco. Por outro lado, exemplos de figuras abstratas que exploram os elementos mínimos constituintes da forma “não são figurativas, nem simbólicas, não indicam nada, não representam nada. São o que são e não outra coisa” (Santaella 2005, p. 211). Se encontra aí, penso, a distinção entre a sintaxe e a semântica visual.

⁴⁵ O apêndice é um signo índice, isto é, é o elemento responsável por indicar o emissor da fala. “Trata-se de uma extensão do balão, que se projeta na direção do personagem” (Ramos 2010, p. 43).

⁴⁶ Sarjeta é um termo que McCloud (1995) adota em sua perspectiva analítica para descrever o espaço em branco entre um quadrinho e outro. “Nada é visto entre dois quadros, mas a experiência indica que deve ter alguma coisa lá” (p. 67).

do amarelo, cores complementares, é preciso observar efeito acromático, de brilho, claro e escuro que constitui a composição; do enquadramento, um plano de longa distância ou aberto, uma altura de ângulo de baixo para cima (no cinema, conhecido como *contra-plongée*), um lado de ângulo de aproximadamente quarenta e cinco graus do objeto retratado; do balão, um contorno e apêndice distintos do tradicional, prevalecendo formas não elípticas, mas de um retângulo de cantos arredondados; do signo verbal, deve ser mencionado uma construção tipográfica também não usual.

2.2.2 Um esboço de estrutura narratológica das histórias em quadrinhos

Nesta seção, nosso interesse está voltado para a camada de secundidade da composição sígnica dos quadrinhos; em outras palavras, para sua semântica. Nosso objetivo é pensar ao que se referem as representações visuais na textualidade das histórias em quadrinhos. Podemos começar postulando que aquele conjunto sintático visual encadeado em painéis se refere ao conceito de narrativa. A justaposição dos elementos mínimos multissemióticos (de natureza visual e verbal) é que produz o significado que inferimos de se tratar de uma narrativa.

Para decifrar melhor o funcionamento dessa produção de sentidos, penso que cabe retomar o conceito de cena narrativa de Ramos (2010). Para o autor, cena narrativa se refere a uma representação de determinada espacialidade e temporalidade durante o acontecimento de uma ação. A representação dessa ação e/ou acontecimento pode ser conduzida na narrativa dos quadrinhos de diversas as maneiras, tendo o painel, na maior parte dos casos, enquadrando um fragmento da ação/acontecimento⁴⁷.

⁴⁷ Essa ação ou acontecimento pode ser definida como uma representação visual em uma montagem justaposta de ordem racional que se fundamenta na relação de causa e efeito, nas ligações orgânicas e no desenvolvimento teleológico, e na operação determinada dos protagonistas através do espaço narrativo.

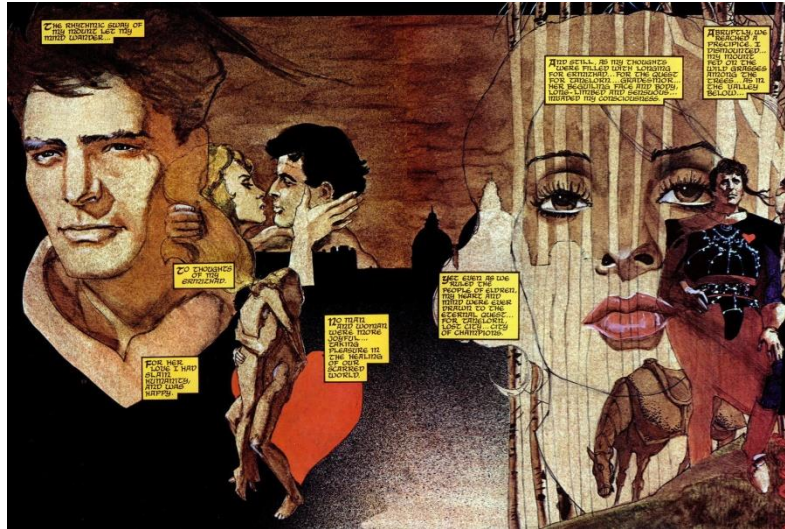


Figura 7. Arte de Howard V. Chaykin; imagem de *The Swords of Heaven, the Flowers of Hell*.

Conforme pode ser observado na figura 7, uma das diferenças mais notáveis entre quadrinhos e cinema se dá pela sintaxe do primeiro se organizar numa justaposição de imagens, possibilitando, dessa forma, a inferência necessária para a percepção espaço-temporal. No cinema, a sequencialidade, em que um fotograma é lido e dá lugar ao seguinte, impõe uma diferente ordem de percepção temporal, onde os passados e futuros não aparentam estar presentes, criando uma de *ilusão de realidade*.

Após ter sido feita e entendida a cautelosa aproximação entre a semântica e a narratologia, nos cabe, então, entender as estruturas recorrentes do fenômeno narrativo. Se a semântica se ocupa em pensar estruturas ou padrões formais do modo como determinados significados são representados, ao considerarmos que o efeito de sentido da textualidade das histórias em quadrinhos é o reconhecimento de uma narrativa, não parece indevida a aproximação. Dessa forma, apresento abaixo um quadro que deve fornecer os elementos básicos da narrativa ficcional; se trata de uma tipologia desenvolvida inicialmente pela própria experiência de leitura da novela gráfica *Daytripper*⁴⁸. A seguir, no decorrer do próprio quadro, se encontra uma segunda tipologia, baseada no modelo conhecido por Pirâmide de Freytag⁴⁹, cuja adaptação aos nossos propósitos se deu em momento mais recente. Certamente trata-se de um esboço de uma teoria narratológica dos quadrinhos, que precisa ser mais bem

⁴⁸ Tal leitura e consequente produção deu-se durante a disciplina de Tópicos de Inglês I, realizada como curso *Daytripper in focus*, ministrada pelo professor Rodrigo B. de Faveri, na Unipampa/Bagé, em 2013.

⁴⁹ Modelo estrutural do drama articulado e proposto por Gustav Freytag, dramaturgo e filólogo alemão, em seu livro *A Técnica do Drama*, de 1863.

desenvolvido e, talvez, até revisto em alguns pontos. Porém, no momento, parece uma definição de trabalho razoável.

[I]		
Elementos básicos da narrativa ficcional		
[1.]	<u>Narrador⁵⁰ (quem, como)</u>	O foco narrativo, nas histórias em quadrinhos, é inferido pelas escolhas de justaposições, que marcam um ponto de vista e uma perspectiva.
[2.]	<u>Enredo (o quê, como)</u>	A cadeia causal na sequência de eventos: introdução, problema/ conflito, clímax, resolução/ conclusão; encadeamento de cenas e ações.
[3.]	<u>Ambientação (onde, quando)</u>	A noção de tempo através de uma sequencialidade implícita de antes e depois; a representação de um período temporal ao qual os personagens estão condicionados; a percepção da espacialidade posta; ambientes, cenários etc. Envolve nesse elemento a criação de um universo ficcional. Também cabe neste item a atmosfera psicológica do ambiente (fornecida pelo narrador) e dos personagens.
[5.]	<u>Personagens⁵¹ (quem)</u>	Caracterização física e psicológica dos personagens; categorização de protagonistas e antagonistas; reações e motivações; representação caricatural ou realista etc.
[II]		
Funcionamento da narrativa (os elementos constituintes do enredo)		
[1.]	<u>Introdução</u>	A parte do enredo que fornece informações iniciais a respeito da ambientação e dos personagens.
[2.]	<u>Incidente provocador</u>	O evento que introduz o conflito geral da narrativa.
[3.]	<u>Clímax</u>	Conflito ocorre, marcando o ponto em que nenhuma das partes poderá retroceder. O ponto alto de interesse ou suspense na narrativa.
[4.]	<u>Declínio da Ação</u>	Eventos que seguem o clímax, onde uma das partes se sobressai à outra.
[5.]	<u>Resolução e Fechamento</u>	O ponto em que o conflito central é terminado ou resolvido.

Quadro 1. Princípios de organização para um esboço de uma narratologia das histórias em quadrinhos.

2.3 Pequena introdução a outros elementos para o estudo crítico dos quadrinhos

Feito boa parte do pequeno panorama deste projeto de metodologia, cabe agora fornecer os últimos elementos – a parte que corresponde à terceiridade. Nosso olhar agora se

⁵⁰ Cabem aqui os conceitos de narrador intradieético e extradieético de Genette.

⁵¹ Ver as noções básicas de personagem que Brait (1985) retoma.

direciona para o que seria a função simbólica da textualidade dos quadrinhos e que exige um nível de análise pragmático. Observamos aqui o diálogo posto entre outras textualidades (contextos) para com o objeto que escolhermos analisar. Tal diálogo se materializa, por exemplo, na pressuposição de alguns conhecimentos para o entendimento mais agudo das formas visuais.

Um exemplo, para iniciarmos nossa conversa, é um dos painéis da página 24 do primeiro número da minissérie *Watchmen*. No painel quatro (primeiro da segunda linha horizontal), encontramos uma das várias imagens desta narrativa que são entendidas como simbólicas. É uma imagem em que podemos observar seu caráter icônico (na medida que apresentam certa similaridade com aquilo que representam), mas também sua camada indicial (elementos como cores, técnicas de impressão e estilo de traçado e composição sobrepostos indicam uma época de produção, por exemplo). No entanto, além disso, me parece que há um nível simbólico bastante complexo a ser considerado.



Figura 8. Lápis de Dave Gibbons, cores de John Higgins; imagem da página 24 do primeiro número de *Watchmen*, editado por Len Wein (DC Comics/ Play Press, 1997).

Conforme podemos observar na imagem, há uma complexa cena narrativa cujo fragmento é captado por aquele painel. Cada um dos detalhes possui um significado que pode ser considerado. Em um primeiro plano, dois personagens abraçam-se, um deles fuma um estranho cigarro. Fumar em ambientes fechados era uma prática bastante comum na década de 1980 – período histórico no qual a narrativa situa seu universo ficcional. No entanto, apenas um personagem está fumando, e, mesmo assim, se trata de um estranho tipo de cigarro que sequer produz fumaça. Um pouco mais ao fundo, um garçom serve a uma mesa um estranho prato com alguma ave quatro pernas assada. Quando o leitor tem como informação o contexto

de desenvolvimento e o próprio enredo da narrativa, que discute as implicações da existência de um super-herói nuclear que age em prol do governo norte-americano durante a Guerra Fria, determinados significados se abrem. Da mesma forma que o personagem do Dr. Manhattan, no contexto ficcional da narrativa de *Watchmen*, permitiu que os Estados Unidos da América vencessem a Guerra do Vietnã, tal painel parece simbolizar um mundo o qual a tecnologia (nuclear) – ou como se imaginou ela em tal momento – se entranhou nos mínimos elementos cotidianos.



Cabe, então, aqui explicar o procedimento que abrangerá o texto no sentido de objeto que circula socialmente. Isto é, em busca do significado do signo, o interpretante é guiado por dois tipos de pistas conceituais: metatextuais e extratextuais. Os elementos extratextuais têm a ver com o conhecimento de mundo do interpretante, ao passo que os de caráter metatextual têm a ver com o seu conhecimento das estruturas e convenções semióticas.

Assim, como já parece demonstrada a importância do papel que o conteúdo extratextual⁵² exerce na leitura de uma narrativa, cabe mencionar um efeito que Dascal (2005) descreve como observável no texto literário (e cuja interpretação estendo para o texto impresso). Segundo o autor, o texto “‘internaliza’ o contexto extralinguístico, transformando-o em co-texto linguístico, isto é, parte do texto em si” (p. 298). Sem dúvida o texto mantém ainda uma relação com eventos, lugares, referentes etc. do que Dascal entende por mundo externo. No entanto, o texto em si fornece uma série de elementos a respeito do próprio contexto, não tendo uma rígida dependência com o que seria sua “situação de elocução”.

Dessa forma, entendendo que os elementos extratextuais desempenham um papel relevante para a interpretação, nos voltaremos para a elaboração de hipóteses plausíveis apoiando a leitura em evidências que conduzirão a inferências igualmente plausíveis. Após essa introdução, na seção seguinte, irei sintetizar os principais elementos que irão constituir a análise dessa monografia.

⁵² Segundo Dascal (2005),

uma maneira de fazer isso é seguindo os ensinamentos de Sperber e Wilson (1986), que definem o "contexto" (de uma pessoa) como o conjunto de suposições que ela aceita como verdadeiras ou possivelmente verdadeiras. Segundo eles, uma noção importante para a pragmática é a dos 'efeitos contextuais', isto é, das modificações do 'contexto' decorrentes de sua interação com 'novas informações'. O que estou chamando aqui de 'contexto' é mais a fonte de informação responsável por seus 'efeitos contextuais'. (p. 43)

2.4 Quadro-síntese de contexto metodológico analítico-interpretativo

CONTEXTO ANALÍTICO		
ROBINSON, James; et alia. <i>Starman. Volume Um</i> . Tradução de Fabiano Denardin e Jotapê Martins. São Paulo: Panini Brasil, 2008 [1994-2001].		
[I]	[II]	[III]
[1.1] Primeiridade	[2.1] Secundidade	[3.1] Terceiridade
[1.2] Qualissigno	[2.2] Sinssigno	[3.3] Legissigno
[1.3] Ícone	[2.3] Índice	[3.3] Símbolo
[1.4] Sintaxe	[2.4] Semântica	[3.4] Pragmática
<p>[1.5] [2.5] Perspectiva sintático/semântica da estrutura formal da textualidade das histórias em quadrinhos (teoria dos signos [semiótica]).</p> <p>(i) Os elementos mínimos sintáticos da forma visual (Santaella 2005; Dondis 2007);</p> <p>(ii) O painel como unidade semiótica mínima abstrata (Cagnin 2014; Ramos 2010; Pessoa 2014);</p> <p>(iii) A cena narrativa como elemento a se considerar para uma narratologia.</p>		<p>[3.6] Perspectiva extratextual (pragmática) que tem como elementos o contexto cultural e antropológico.</p> <p>(i) A emergência do protagonismo heroico individualista personalizado sobre-humano enquanto aspecto de personagens das narrativas ficcionais de recepção popular.</p> <p>(ii) O pertencimento ao período conhecido por 'revisonismo' no desenvolvimento do estereótipo do super-herói (Darius 2013b).</p>

Quadro 2. Quadro-síntese de contexto metodológico analítico-interpretativo.

3. Nós, super-heróis: o pós-humano na não-ficção e na ficção como objeto de pesquisa ⁵³

Este capítulo, em suma, deve apresentar a Teoria do Protagonismo Sobre-Humano Ficcional em relação a outras noções que devem ser elencadas por sua relevância; a tipologia dos protagonistas e o funcionamento narrativo de seus *tropos*; a relevância dessa teoria para compreensão dos super-heróis; o tipo agente da lei e sua caracterização.

“Mas me diga uma coisa: como distinguir esses extraordinários dos ordinários? Teriam alguns sinais particulares? Falo no sentido de que, neste caso, caberia mais precisão, por assim dizer, mais precisão externa: desculpe-me essa preocupação natural de um homem prático e bem-intencionado, mas aí não seria necessário arranjar, por exemplo, algum uniforme, usar alguma coisa, certas marcas?...”

Fiódor Dostoiévski em *Crime e Castigo* (1886) [tradução de Paulo Bezerra].

“E ninguém sabe se ele saiu de uma história em quadrinhos”.

O Homem Baile, composição de Lobão, A. Pedro e Bernardo Vilhena (1982).

Ao trazer este título para o presente capítulo evoco uma homenagem ao título “Nós, vitorianos”, que o filósofo Michel Foucault pontua em um dos capítulos do primeiro volume da *História da Sexualidade* – e que, por sua vez, remete ao capítulo de *A Gaia Ciência*, de Nietzsche, “Nós, impávidos”. Tal associação que proponho pode ser pensada a partir do que o uso do pronome *nós* pode vir a significar em um texto de natureza científica. Os filósofos a que remeti não buscaram a pedra filosofal da neutralidade científica; eles estavam ao lado dos conceitos que estavam discutindo. O que acaba por remeter à forma como Deleuze & Guattari conceituam aquele que faz filosofia: ‘amigo do conceito’⁵⁴.



⁵³ Foi suprimida uma seção deste capítulo que serviria de encerramento do mesmo. A referida seção trataria da problemática a respeito da classificação de gêneros temáticos (ou especulativos) para as narrativas de super-herói. A supressão ocorreu pelo fato de entender que o conteúdo do capítulo ainda precisa ser revisto e não haveria tempo hábil para isso. Da mesma forma, não tenho completa certeza se a remoção desse capítulo não representa uma falta considerável para a fundamentação.

⁵⁴ Segundo Deleuze & Guattari (1992),

O filósofo é o amigo do conceito, ele é conceito em potência. Quer dizer que a filosofia não é uma simples arte de formar, de inventar ou de fabricar conceitos, pois os conceitos não são necessariamente formas, achados ou produtos. A filosofia, mais rigorosamente, é a disciplina que consiste em *criar* conceitos. (...) Criar conceitos sempre novos é o objeto da filosofia. É porque o conceito deve ser criado que ele remete ao filósofo como àquele que o tem em potência, ou que tem sua potência e sua competência (, p. 13).

Este capítulo representa um trabalho que reúne um conjunto de três *corpus* de leituras – o objetivo, portanto, é explicitar este entroncamento teórico. Destes, dois são bastante novos para mim e sua relação deverá ficar evidente ao longo da discussão que proponho. Um primeiro conjunto bibliográfico – que é mais conhecido por mim –, com o qual venho trabalhando há mais tempo, se trata dos estudos a respeito do protagonismo narrativo na ficção moderna. Um segundo conjunto de textos, este sim de conhecimento mais recente para mim, é a bibliografia a respeito da ideia do *übermensch*. Para além, existe ainda um terceiro conjunto de textos com que também só me relacionei recentemente, e que trata de um fenômeno que tem sido nominado como *pós-humano*. O sentido de todas essas expressões deve ficar claro ao longo do capítulo.

Tais leituras fazem parte de um esforço considerável de construir uma interpretação, e, portanto, um conceito de super-herói, que não é a noção que vigora: um personagem arbitrariamente separado de todos os outros tipos de protagonistas narrativos. Em suma, posso afirmar que o resultado destas explanações seja a construção de uma explicação que coloque os super-heróis como um fenômeno cultural que partilha de valores de uma tradição que, em momentos históricos distintos, pensou noções como o *übermensch* e o *pós-humano*.



Figura 9. Exposição Itinerante “Os 200 anos do super-herói: da gênese à reconstrução”, na Livraria e Editora Bageense (LEB). Foto: Giovani Andreoli.

Destaco também que o sustentáculo dessa teoria foi desenvolvido através de um projeto de extensão que estive envolvido e que foi responsável por um construir uma exposição de caráter crítico. Desde a primeira vez que se tornaram públicas essas

considerações e hipóteses a respeito do protagonismo do super-herói⁵⁵, vi vários desses elementos permearem uma série de investigações, bem como de ações de extensão. Da mesma forma, o presente trabalho não poderia se isentar de contribuir para o desenvolvimento destas ideias. Estive fortemente ligado ao processo que levou à conceitualização dos termos que adiante veremos (bem como da confecção dos painéis da exposição). Portanto, o presente capítulo estabelece uma relação de continuidade com um trabalho que já fora iniciado anteriormente – porque talvez este seja um dos esforços a que me coloco aqui, (re) significar um conjunto de investidas do ponto de vista de pesquisa e extensão que muitas vezes não encontraram um espaço para uma publicação convencional.

3.1 Uma nota de consideração histórica

“Um missionário propôs-me a palavra Deus, que recusei”.

Jorge Luís Borges em *Undr* (1975) [tradução de Davi Arriguci Jr.].

Identificar ou determinar o surgimento e o desenvolvimento de um elemento narrativo de relevância extraordinária para todo um conjunto de processos histórico-sócio-culturais, neste caso particular o dos assim chamados super-heróis, não é uma tarefa simples de ser realizada. Precisar tais respostas não é possível através de uma simples observação narratológica. Dessa forma, encaminho algumas considerações iniciais que podem ser úteis para fins de contextualização histórica da Teoria do Protagonismo Ficcional Sobre-Humano.

Na academia e em diversos meios de comunicação, circulam muitas opiniões a respeito da origem dos super-heróis. Não faltam pessoas que ousem declarar que o primeiro super-herói é o Zorro, o Robin Hood, o Super-Homem, o Pimpinela Escarlate, o Doc Savage ou o Fantasma... No entanto, o que está em jogo aqui não é uma opinião a respeito de uma semelhança na caracterização de personagens. O princípio que norteia tal proposta é constituição de interpretação com um grau de coerência e consistência considerável, tanto interna (em relação aos seus elementos) quanto externamente (em relação aos elementos que circundam). Dessa forma, não nos importa aqui uma opinião de natureza absoluta, pouco sólida e sem limites que funcionem como princípios reguladores.

⁵⁵ No momento inicial da pesquisa, nos pareceu que a figura do criador e criatura Frankenstein se tratava de um marco epistêmico do surgimento do super-herói. Tal protagonista não perdeu a relevância em nossas investigações, porém passamos a considerar como marco o personagem Robinson Crusoe, retrocedendo, assim, mais cem anos.

O marco epistêmico estabelecido pela teoria é a publicação do primeiro livro que traz como protagonista o náufrago Robinson Crusoe, de Daniel Defoe, e que data 1719. Os motivos que levam a essa determinação histórica a seguir serão explicados. No entanto, aqueles tomados por um sentimento de completude podem ser levados a retroceder até Odisseu e compreendê-lo como o primeiro super-herói. Da mesma forma, tal exercício de recuo histórico também pode ser realizado até épocas mais remotas ainda, a fim de incorporar à teoria, narrativas de origem oral como a de Beowulf e Gilgamesh, ou as fantásticas histórias que encontramos na Bíblia. Todas estas infestadas de protagonistas que se assemelham muito aos super-heróis, tal como podemos observar principalmente nas análises de Campbell (2007).

No entanto, é justamente uma observação que Campbell (2007) faz que eu acredito que precisa ser levada em conta. Em um dos textos que compõe o epílogo de *O Herói de Mil Faces*, o autor pontua que o tipo de narrativa e de herói que encontramos nos mitos é uma concepção distante da contemporaneidade. “Naqueles períodos, todo o sentido residia no grupo, nas grandes formas anônimas, e não havia nenhum sentido no indivíduo” (p. 372). Para Campbell (2007), os mitos primais – e sua permanência no inconsciente coletivo das pessoas – são abalados pela emergência de novas formas de organização social, a citar, a ascensão do Estado e, posteriormente, também a dissolução paulatina desses ideais outrora norteadores das organizações coletivas⁵⁶.

Para Goldmann (1976), a forma literária do romance e o tipo de protagonista (ou herói) que encontramos nessa manifestação se trata da “transposição para o plano literário da vida cotidiana na sociedade individualista nascida da produção para o mercado” (p. 16). Na análise que ele constrói, a partir de um diálogo constante com Lukács, todas as questões com relação à organização social, em especial a ideia de Estado e mercado, são responsáveis pela concretização de uma consciência que se liga a essa realidade – uma sociedade moderna e individualizada.

Com efeito, a hipótese que Watt (1997) levanta se baseia numa noção distendida de mito. Assim, para ele, determinados personagens que marcam o surgimento do romance possuem um estatuto de mito para uma sociedade que passa a se erguer a partir do signo do individualismo. Não temos interesse na discussão a respeito do mito; no entanto, o que nos interessa, nesse momento, é pensar como se constitui a produção de sentidos empregados em protagonistas narrativos no decorrer da história. Watt (1997), inclusive, discute Robinson

⁵⁶ “Os deuses antigos são superpoderosos, mas são vistos como verdadeiros por seus produtores e reprodutores até serem transportados para o mundo da ficção; enquanto super-heróis são reconhecidos como produtos fictícios, tanto por seus produtores quando por seus leitores” (Viana 2011, p. 19)

Crusoe, que “pode ser visto como um articulador porta-voz das novas atitudes econômicas, religiosas e sociais” (p. 15).

Além disso, cabe mencionar, no tocante a elementos que diferenciam o protagonista mitológico daquele desenvolvido na cultura do romance, que há uma relação diferente no consumo dessas narrativas. O avanço tecnológico, marcado principalmente pela difusão do uso da prensa móvel, edificou novas culturas de leitura. Com um custo de produção menor e uma impressão que levava menos tempo para produzir grandes quantidades, tal mecanização possibilitou a criação do que foi um novo contexto de produção, distribuição e recepção das formas escritas, conforme descreve Eiseinstein (1998).

É dessa forma que se estabelece o recorte que constitui e limita a Teoria do Protagonismo Ficcional Sobre-Humano. Estamos tratando de um elemento narrativo que possui uma série de características que se estabeleceram no seu desenvolvimento e permanecem como *tropos*, mas que também é marcado por um tipo de relação contextual de leitura. A relação que temos com as formas narrativas que derivaram da cultura do romance, isto é, dessas práticas de leitura a partir de um artefato cultural que é reproduzido massivamente e não possui teor místico-doutrinário, é constituinte do tipo de protagonista narrativo que encontraremos, acredito.

Foi nesse contexto que se desenvolveram ideias como *übermensch*⁵⁷, que mencionei no ato de introduzir a discussão. Me parece evidente que tal concepção filosófica dialoga com o espírito de seu tempo, e que, assim como se deu a constituição de um tipo de protagonista narrativo ficcional, não foi exclusividade de um autor. Conforme Seung (2006),

A morte de Deus não é a solução de Nietzsche para nossa era, como muitos a tomaram, mas seu problema mais crítico. Para sua solução, ele ergue a idéia de super-homem. Mas ele não herdou de Goethe, mas de Richard Wagner, que, por sua vez, a adotara do jovem hegeliano Ludwig Feuerbach. (p. xi).

A ideia do indivíduo que supera todas as suas condições pré-dispostas circulou, através, de uma visão normativa do ser humano, nas mais diferentes doutrinas filosóficas, do

⁵⁷ O termo *übermensch*, conceito notabilizado pelo filósofo alemão Friedrich Nietzsche, é comumente traduzido como super-homem. No entanto, tem sido ponto de controvérsia a tradução mais adequada para o termo, havendo estudiosos que optem por “além-homem”. A figura do *übermensch* antagonizaria com o *der letzte mensch*, que normalmente é traduzido como “último homem” – que, aliás, é o título de um romance também de ficção científica de Mary Shelley. Enquanto o Último Homem é “o é o europeu domesticado, obediente, anestesiado, entupido de cultura, aferrado ao seu tempo”, o Super-Homem ou Além-Homem “não é uma forma superior de homem, mas é aquele que deixa a forma homem para trás, se desfaz desta casca que se tornou demasiadamente apertada” (Trindade 2014).

liberalismo ao marxismo – passando por correntes das mais diversas, como darwinismo⁵⁸, nazismo etc. Camus (2011), por exemplo, discute tal efeito em uma das correntes. Para ele, “o ateísmo marxista (...) restabelece o ser supremo ao nível do homem. A crítica da religião chega a esta doutrina na qual o homem é para o homem o ser supremo. Sob este ângulo, o socialismo é um empreendimento de divinização do homem” (p. 212). De certa forma, me parece que uma das questões mais fundamentais do último século (e que provavelmente permanece) foi ultrapassar essa visão edificada da ideia do indivíduo – a edificação da ideia do eu.

Sem sombra de dúvidas a ideia de um indivíduo cujo heroísmo se constitui como o conjunto de características e/ou feitos que o sobressaem da multidão é muito mais antiga. Podemos observar mesmo em Aristóteles, que descreve que aquilo que mais se assemelha ao bem é melhor, e, portanto, superior. Em “Dos argumentos sofisticos” (1987), discute, por exemplo, se Ajax Telamônio seria superior a Ulisses (ou Odisseu), baseado na hipótese da semelhança com Aquiles. Mesmo no caso de Robinson Crusoe, circula a hipótese de que Defoe fora influenciado pela leitura de uma tradução de *Hayy ibn Yaqzan* (O Filósofo Autodidata), de Ibn Tufail, romance filosófico que parece ser responsável por divulgar ideais do individualismo.

No entanto, acredito que tenham ficado claro as motivações que envolvem o recorte teórico dessa proposta. O protagonismo sobre-humano que nos referimos na construção dessa teoria está intimamente ligado a um conjunto de práticas sociais que definiram uma relação do indivíduo com o seu mundo. O super-herói dos gibis é apenas mais um sintoma disso.



Não bastando a incerteza para precisar as origens de um determinado tipo de protagonismo narrativo ficcional, quando se trata de querer justificar a necessidade de se determinar tal origem nos encontramos em uma situação ainda mais delicada. A determinação de tal fato implica na necessidade de determinada legitimação social – em geral decorrente de alguma instituição autorizada socialmente para realizar esta tarefa. Dessa forma, mesmo que

⁵⁸ Cabe mencionar que Darwin não utilizou o termo ‘evolução’ em seu livro ‘A Origem das Espécies’ até sua sexta edição, em 1872, treze anos depois da primeira publicação. No entanto, era uma terminologia utilizada por cientistas como o Conde de Buffon e Lamarck. “A revolução darwiniana - postulando a emergência e a sobrevivência das espécies por mutação e seleção - foi muitas vezes mal compreendida, e suas revelações mal aplicadas. A idéia de evolução (um termo com o qual o próprio Darwin se sentia desconfortável, preferindo ‘descendência com modificação’) parecia implicar que a humanidade poderia se transformar em uma espécie superior – ou pelo menos algumas “raças” da humanidade poderiam”. (Buchet 2013).

estejamos considerando como marco epistêmico a figura de Robinson Crusoe (dado sua relevância para os estudos das narrativas), a precisão em uma origem não nos interessa. O aparecimento de tais ideias em meu trabalho se constitui como mais um esforço em propiciar um contexto de circulação para a mencionada teoria. Assim, espero que possamos encontrar ainda desenvolvimentos ulteriores com relação a tais hipóteses, porque, como qualquer teoria, esta se encontra aberta a revisões e novas leituras.

3.2 A emergência do protagonismo heroico individualista personalizado sobre-humano enquanto aspecto de personagens das narrativas ficcionais de recepção popular

Afinal, o que é um super-herói?⁵⁹ Para que um personagem seja considerado um super-herói é necessário que ele seja caracterizado de que maneira? Em que tipos de narrativas podem ser encontrados protagonistas que representem o tipo super-herói? Estas questões parecem fundamentais para que possamos diferenciar um super-herói de um personagem ficcional que não representa esse tipo. Seria o Drácula um super-herói? Os personagens cuja condição de possível super-herói é posta em dúvida podem ter um comportamento imoral? Estas são apenas algumas das questões com que nos defrontamos ao iniciar esse trajeto.

⁵⁹ Apesar de parecer um termo de uso popular, os termos *super hero* e *super heroes* são marcas registradas pela DC e Marvel Comics, de forma que é utilizado para designar os produtos das empresas. A America's Best Comics, em determinado momento, usou do termo *science hero*, cunhado por Alan Moore. Mais a respeito disso pode ser lido em: <<http://migre.me/vG3sT>>.

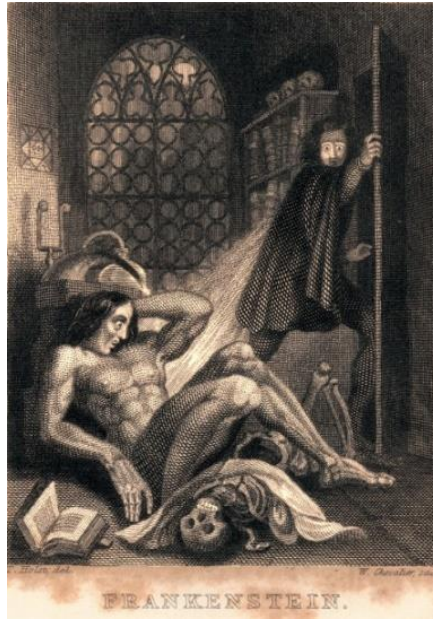


Figura 10. Gravura de Theodor von Holst; frontispício de uma edição inglesa de *Frankenstein*, de Mary Shelley, publicada pela Colburn and Bentley (Londres), em 1831.

O super-herói que veste uma malha colante colorida, permanece no ar com uma capa esvoaçante e que ergue o punho em direção ao adversário aparenta pouca familiaridade com a criatura desfigurada das páginas de *Frankenstein*, de Mary Shelley⁶⁰. No entanto, como Gavalier (2015a) sugere, as características mais paradigmáticas desse tipo de personagem já existem séculos antes do que é apontado como o surgimento do super-herói – a publicação da primeira história em quadrinhos do Super-Homem, em 1938.

Segundo ele, “em 1914 – o ano em que os criadores de Superman nasceram – as características mais definidoras do super-herói já eram padrões há muito ensaiados. Identidades secretas, trajes, símbolos icônicos, histórias de origem, superpoderes, tudo isso é domínio dos primeiros super-heróis” (Gavalier 2015a). Mas quais são esses padrões que se repetem em centenas de personagens? O que há em comum entre eles? E o que é mais importante, talvez: o que os diferencia de outros tipos de protagonistas. A fim de estabelecer uma estrutura mínima de elementos constitutivos desse tipo de protagonista, elencamos cinco *tropos* que caracterizam ontologicamente o protagonista sobre-humano⁶¹. E, além disso,

⁶⁰ No caso de *Frankenstein*, há evidentemente, discutido no enredo, o ímpeto de um personagem em superar sua condição humana. O filósofo natural Victor Frankenstein, em diversas passagens, aproxima a construção de sua criatura – cujo processo, ainda que remonte à alquimia, se fundamenta, dentro do universo ficcional, no galvanismo – com a criação divina. Por sua vez, a criatura se identifica com a figura de Adão, por ser o único de uma espécie.

⁶¹ Tal tipologia foi desenvolvida sem uma metodologia e um referencial explícito, mas, principalmente, através da experiência de leitura e das inferências que realizávamos e dividíamos com o grupo. O termo *tropos* foi

percebemos cinco tipos de caracterizações recorrentes que se relacionam com a função que esse tipo de protagonista tem na narrativa. Cada um desses tipos apresenta especificidades com relação à caracterização de seus *tropos*, assim como encontraremos particularidades em cada exemplo a ser citado.

A começar pelos *tropos*, encontramos uma estrutura de caracterização destes personagens marcada, em primeiro momento, por uma gênese na forma de uma narrativa de origem. Esta é representada por vezes através de uma experiência traumática (ou uma série de eventos desta forma), que culmina na sua auto-percepção (e/ou percepção de outrem) de sua sobre-humanidade. Por vezes, tal evento desencadeador dessa percepção se materializa, por exemplo, na morte de familiares, na expatriação e em outras formas que constituem um considerável isolamento⁶². É a condição que o Batman enfrenta no assassinato de seus pais, o Super-Homem em seu exílio planetário, o Robinson Crusoe em seu naufrágio épico, o Drácula condicionado pela questão existencial da imortalidade, o Tarzan em sua circunstância de alienígena social, a criatura de Frankenstein por sua condição física monstruosa, etc.

retomado aqui para definir os padrões comuns do arquétipo do protagonismo sobre-humano. Revisitando agora o processo de constituição dessa estrutura, percebo a influência do princípio lógico da *Navalha de Ockham*. Como o objetivo fora de construir uma estrutura ajustável a um *corpus* gigantesco de objetos, a adoção desse princípio como metodologia permitiu a construção de hipóteses extremamente reduzidas para explicar da forma mais simples possível os mais diversos fenômenos. De certa forma, é o princípio que norteou a maior parte do processo de construção dessa teoria, inclusive na tipologia do Agente da Lei, que será discutida adiante.

⁶² Na construção da monstruosidade, me parece que essa condição ganha um peso mais notável. Essa percepção (que é uma emanção da ideia de individualismo) no personagem de tipo de monstro possui o peso deste, muitas vezes, ser o único de seu gênero, e, portanto, não pode haver uma espécie, uma linhagem que prossiga com tais características. O argentino Aira (2007) em um ensaio – pouco rigoroso tecnicamente, mas com bons *insights* – descreve tal relação a partir do exemplo da baleia Moby Dick.

Moby Dick, a baleia banca, é, sem dúvida, um monstro, ou seja, uma espécie que consiste de um só exemplar. Quando há um monstro, é infalível que haja um caçador obcecado por ele: sua sombra, seu gêmeo humano, sua nêmesis. A morte do monstro é a extinção de sua espécie, e Moby Dick, o romance, é o relato de sua extinção. Por ser único, o monstro não pode se reproduzir, embora compense sua solidão com uma diabólica capacidade de se reduplicar num meio alheio à Natureza, como imagem, signo ou miniatura. Ninguém que o tenha visto, uma vez que seja, poderá esquecê-lo, nem resistirá à tentação de contar ou pintá-lo. Por isso as crianças amam os monstros: porque com eles se fazem as melhores brincadeiras. (...) É preciso ser adulto para perceber toda a melancolia do monstro. Já nos acostumamos às respectivas ideias da morte dos indivíduos e da extinção das espécies, mas quando se dão juntas não há consolo (p. 161).

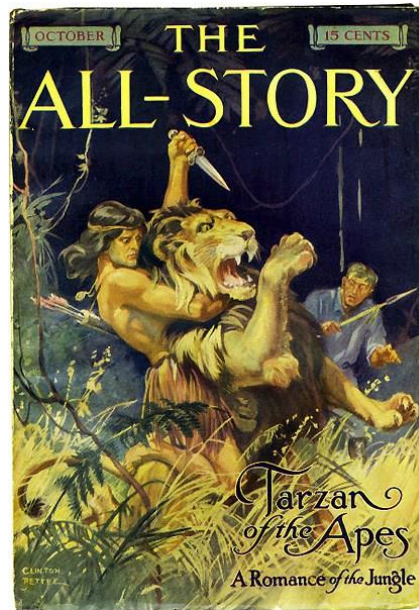


Figura 11. Desenho de Clinton Pettee. Capa da revista *The All-Story Magazine*, de 1912.

Geralmente decorrentes ou de alguma maneira associadas à narrativa de sua gênese, está colocado o aspecto sobre-humano de suas habilidades. Algumas vezes essa caracterização ocorre num nível explícito, isto é, quando é nomeado de superpoderes. No entanto, por vezes sua materialização ocorre em capacidades especializadas do protagonista de realizar feitos suprarrealistas. Pode ter também relação com a manipulação de objetos, por exemplo. Encontramos, assim, desde o Sherlock Holmes, pela capacidade de produzir inferências interpretativas extremamente complexas, até o Tex Willer, com sua precisão extraordinária ao atirar, capaz de tirar um revólver da mão de um antagonista, passando até mesmo pela maestria em se disfarçar que o Conde de Monte Cristo apresenta. No caso do Rei Arthur, suas incomuns habilidades possuem uma relação dialética com o instrumento da espada de Excalibur – ele só possui tais virtuosismos por levantar a espada, porém só levanta a espada por possuir tais virtuosismos.



Figura 12. Desenho de Marc Laming, imagem da capa do primeiro número de *Kings Quest* (Dynamite Entertainment, 2016).

Em seguida, temos como ponto de observação os elementos caracterizadores do ponto de vista imagético. A manifestação mais estereotípica desse *tropo* é a do uso de um uniforme característico. No entanto, se trata de algum símbolo que permite ao protagonista ser identificado por outros personagens no contexto ficcional e pelo leitor no contexto extra ficcional. Esta caracterização pode ocultar ou ressaltar sua identidade, atribuir, acentuar ou não habilidades adicionais, bem como determinar o modo de atuação do personagem. Também são elementos de caracterização implícita o celibato⁶³ (Jewett & Lawrence 1977) e a aparente imortalidade. Podemos mencionar o Príncipe Valente, cujo uso de uma armadura lhe atribui uma condição sobre-humana; a caracterização e atuação do Batman baseada numa mítica do animal morcego⁶⁴, tendo uma psicologia influenciada pelo *ethos*⁶⁵ do animal caracterizado.

⁶³ Para Jewett & Lawrence (1977), a ocupação de ser o salvador de uma comunidade não permite interferências de uma vida privada, íntima e doméstica. Para os autores, existe uma nítida relação com o sacerdócio de Jesus. Exemplificam, “a segmentação sexual de Superman é permanente. Embora Clark Kent seja atraído por Lois Lane, ele sabe que, na medida em que ele é Superman, ela deve sempre ser negada a ele. (...) no filme Superman II (1981), no qual Superman abandona seu voto celibatário e leva Lois a Fortaleza da Solidão para transar. Quando retorna, ele descobre que um caminhão de motorista pode o infligir dor porque ele agora tem um corpo vulnerável e macio” (p. 43).

⁶⁴ O estereótipo da tipificação baseada no animal morcego pode ser encontrado em diversos personagens anteriores ao Batman, tais como o Spring Heeled Jack, do folclore britânico, de expressiva presença em

Ainda na questão de caracterização, o exemplo do Fantasma parece emblemático para o tema da imortalidade desse tipo de protagonista. A imortalidade que o personagem apresenta não é apenas inferida pelo leitor a partir de um extenso período histórico de publicações de narrativas que não apresentam ao protagonista traços de envelhecimento e do que Eco (1970) chama de efeito de *consumir-se*⁶⁶.

Apresentados tais elementos introdutórios, há o estabelecimento da missão do protagonista. Sua missão é, dessa forma, imposta pelo seu sistema de valores, na direção de superar suas próprias limitações, muitas vezes apresentadas por sua nênese. Geralmente, a missão permanece em uma espécie de horizonte utópico de realizações objetivadas, sendo que a concretização real destas metas é dependente da superação dos limites impostos pela sua nênese. Assim, nessa abstração, quando é concluída a missão, ocorre o efeito do protagonista consumir-se que Eco mencionou. Como exemplo relevante dessas problemáticas tematizadas em uma narrativa, há a novela gráfica Super-Homem: Paz na Terra (Dini *et alia* 1999). No enredo, o Super-Homem considera que provavelmente um dos maiores problemas do mundo são os abismos de desigualdades sociais, iniciando, assim, uma missão de eliminar a fome no planeta. A irresolubilidade do problema identificado pelo protagonista constitui, assim, o clímax narrativo que encontramos na história em quadrinhos.

Por fim, a manifestação do *tropo* da nênese, geralmente na forma de seu antagonista, indicando os limites de suas habilidades e de sua capacidade de realização dos objetivos determinado por sua missão. Quando tratamos de um personagem de tipo antagonista, a caracterização se nos mesmos termos que definem o protagonista, produzindo, assim, uma relação dialética. Há uma relação praticamente inseparável entre os opostos, a ponto que, com a retirada de um dos elementos, a caracterização se torna incompleta. A exemplo, a relação entre Sherlock Holmes e o professor Moriarty, tal qual foi descrita no modelo, aparece representada principalmente no conto “O Problema Final”⁶⁷. Também cabe mencionar o

publicações como *chapbooks*, *penny dreadfuls*, *story papers*, *shilling shockers*; o Morcego Negro (Black Bat), das publicações *pulps*; o criminoso The Bat, que figura no filme mudo homônimo de 1926.

⁶⁵ Para Deleuze & Guatarri (1992), *ethos* é a morada segura e imutável de um determinado tipo de fazer ético. É a síntese e a potência máxima dessa ética.

⁶⁶ “(...) a personagem praticou um gesto que inscreve no seu passado e pesa sobre o seu futuro; em outras palavras, deu um passo para a morte, envelheceu, embora de uma hora apenas, aumentou de modo irreversível o armazém de suas experiências. Agir, portanto, para o Superman, como para qualquer personagem (e para cada um de nós), significa consumir-se”. (Eco 1970, p. 253).

⁶⁷ Neste conto, o conflito entre protagonista e antagonista é desenvolvido ao máximo, gerando um derradeiro final, em que os dois morrem, após um combate violento, que culmina na queda de ambos de um penhasco. Posteriormente, o autor Conan Doyle retomou o seu protagonista, após a falta de êxito na tentativa de publicação de outras peças literárias, sob a justificativa de que apenas Moriarty havia morrido e Holmes, na verdade, teria simulado sua própria morte.

próprio conflito entre criatura e criador da narrativa de Frankenstein. Enquanto a criatura é descrita de forma horrenda, cuja aparência assusta a qualquer pessoa, seu contraponto é um típico europeu que poderia ser descrito, no olhar de um observador distante, como representante de um padrão de normalidade vigente.

Nessa perspectiva, portanto, cabe ainda elucidar a respeito dos cinco tipos que acompanham os *tropos* acima descritos. Cada um deles corresponde a um tipo de função narrativa a que o protagonista responde, e, portanto, possui especificidades com relação a cada elemento caracterizador. Além disso, cada tipo possui um determinado desenvolvimento histórico dentro de uma tradição intertextual.

Os tipos de protagonistas sobre-humanos ficcionais que podemos encontrar são: o *monstro*, o *cientista*, o *agente da lei*, o *aventureiro* e o *guerreiro*⁶⁸. Essas classificações não são estanques e apartadas em si, são definições de elementos caracterizadores predominantes na constituição de um tipo de protagonista que pode circular em mais de um deles ao longo de uma mesma narrativa. Se trata de um conjunto de princípios narrativos que dialogam entre si e constroem a partir dessas relações.

⁶⁸ Uma interessante evidência da força explicativa (e da relevância) que pode ser encontrada nessa tipologia é o exemplo observado da maxissérie *Five Ghosts* (Barbieri et alia 2013-2015). Nesta, o protagonista, Fabian Gray, por ser colocado em determinadas circunstâncias trágicas, é possuído por habilidades de cinco forças que correspondem a tipos narrativos: “O Mago” (Merlin), “O Arqueiro” (Robin Hood), “O Detetive” (Sherlock Holmes), “O Samurai” (Miyamoto Musashi) e “O Vampiro” (Conde Drácula). Cada um dos cinco fantasmas que acompanham o protagonista, certamente pode ser relacionado a um dos tipos mínimos que a teoria elenca. Na perspectiva aqui adotada, o mago é um tipo de cientista, o vampiro um monstro e o detetive um agente da lei. O conjunto de valores e de práticas do samurai pode ser associado ao tipo do guerreiro e, dessa forma, remetemos ao arqueiro a ideia de aventureiro.



Figura 13. A tipologia do arquétipo do protagonismo sobre-humano.

Assim, passo a descrever brevemente o que significa cada um desses termos empregados. O monstro é um tipo de protagonista cuja caracterização está relacionada, principalmente, aos efeitos da monstruosidade – a começar (na superfície) pela aparência, indo até questões de natureza psicológica. Nessa tipologia, encontramos três categorias da monstruosidade⁶⁹: explícita, alternada e implícita. Cada uma dessas noções é associada a uma figura literária relevante a fim de melhor evidenciar o funcionamento. Dessa forma, a monstruosidade explícita pode ser encontrada nas descrições físicas da criatura de Frankenstein e pensada também a partir dos efeitos que causa a quem entra em contato com o monstro; a monstruosidade alternada, entre seus vários tipos, pode ser visualizada no duplo representado por Dr. Jekyll e Mr. Hyde – isto é, a principal diferença se dá no fato de que a monstruosidade não está exposta, tal alternância pode ser controlada ou não, dependendo do personagem; e a monstruosidade implícita que se encontra representada em um extremo no Dr. Griffin, o Homem Invisível (a monstruosidade não pode ser vista). A monstruosidade tem, portanto, um caráter sociológico, na medida em que o protagonista é reconhecido assim, mas também psicológico, na medida em que ele reserva para si um juízo a respeito de sua condição. “O monstro (...), em sua existência mesma e em sua forma, não [é] apenas uma

⁶⁹ Menciono o interessante levantamento que Hanley (2014) faz a respeito da monstruosidade na ficção e que foi consultado. Também credito a construção desta tipologia ao contexto de desenvolvimento ocorrido durante a disciplina de Tópicos de Cultura Popular, ministrada pelo professor Rodrigo Borges de Faveri,

violação das leis da sociedade, mas [é] uma violação das leis da natureza. Ele é, num registro duplo, infração às leis em sua existência mesma” (Foucault 2001, p. 69).

O cientista, nessa tipologia, refere-se ao tipo de personagem cujos modos de atuação e capacidades estão relacionados ao conhecimento de determinadas técnicas que proporcionam sua condição sobre-humana. Podem, dessa forma, ser técnicas de natureza mágica ou científica. Podemos ainda inferir que existe uma relação bastante estreita entre este tipo de protagonista e o que é representado pelo monstro. A construção de uma tipologia adequada para esse protagonismo ainda se encontra em debate, no entanto consideramos duas classificações já realizadas que parecem ter relevância para explicar o fenômeno: Haynes (2003) e Gorp, Rommes & Emmons (2014).

Com relação ao aventureiro, o que é discutido é a relação posta através da narrativa da viagem (Campbell 2007). É um conjunto de estereótipos de um protagonismo que está baseado no ímpeto da exploração – personagens que se caracterizam principalmente por sua capacidade de lançarem-se em direção ao desconhecido. Da mesma forma, está posto o signo da sobrevivência; das habilidades sobre-humanas desse protagonista de desafiar todas as condições adversas a que ele são postas durante a viagem. Por fim, encerra-se o ciclo através do contato com outras culturas e/ou formas de vida (colonização). Nenhuma das culturas consegue permanecer imune ao contato realizado.

Já no tipo do guerreiro o eixo caracterizador está postulado com a ideia de vencer ou perder a batalha. A conquista é a ideia que o move. Esse tipo se manifesta associado ao tipo aventureiro, de forma que estão implicados um no outro, fazendo com que seus desenvolvimentos ao longo de sua trajetória sejam indissociáveis⁷⁰. O guerreiro luta por sua vida e por seu conjunto de valores, ou, de outra forma, luta pelo conjunto de valores de alguém e/ou para salvar alguém diferente de si mesmo. Aquele que tenta superar a própria condição, que combate consigo mesmo. É uma categoria que associa o *ethos* do gladiador romano a toda espécie de lutadores e conquistadores, isto é, soldados, mercenários, espadachins variados, desportistas, jogadores etc.

Por fim, temos o tipo do agente da lei, que deve ser caracterizado, em especial, na seção 3.2.1, por se reconhecer que representa uma relevância mais acentuada para tratar dos personagens super-heróicos a que estamos discutindo.

⁷⁰ Foucault (2002) é conhecido por seu aforismo: “a política é a guerra continuada por outros meios” (p. 22). Dessa forma, acredito que encontramos uma possível associação a ser melhor discutida, entre o tipo do guerreiro como um extremo do tipo do agente da lei.



Nos últimos parágrafos, o que vimos foi uma tentativa de aproximar figuras aparentemente tão distintas através de algo em comum – o que o título do capítulo tem chamado de protagonismo individualista personalizado sobre-humano enquanto aspecto de personagens das narrativas ficcionais de recepção popular. Me parece que está evidente as raízes do pensamento individualista na constituição de uma tradição de protagonistas. Também acredito que consegui conceituar suficientemente bem a que se refere a sobre-humanidade nesse contexto. Com relação a que se refere o *personalizado*, é porque trato aqui de um tipo de construção de personagem antropomorfizado⁷¹. E, por fim, ainda que eu não tenha conceituado de forma extensiva a que me refiro por *recepção popular*, imagino que possa ser inferido que se trate da relação que tais narrativas possuem com seu contexto de circulação⁷².

Portanto, tal como em um *allegro*, como andamento final de uma sinfonia, me cabe agora dizer que obviamente o Drácula, o Frankenstein, o Sherlock Holmes ou o Robinson Crusoe não são super-heróis – tratando a rigor. O super-herói é um personagem-tipo⁷³ que não representa uma manifestação isolada de protagonismo narrativo. Sua existência sequer é restrita a algum gênero ou formato – a notória predominância nos quadrinhos é um elemento a considerar, porém existem outras manifestações do super-herói pela literatura⁷⁴ e pelo

⁷¹ Uma discussão a respeito dos protagonistas zooantropomorfizados na tradição das narrativas populares mereceria um estudo ulterior.

⁷² Nessa perspectiva, o período histórico a que cabe o marco de difusão desses tipos, a partir de uma apropriação, visto que tais elementos encontram sua emergência com o surgimento do romance, é o século XIX. Como exemplos, a assim chamada “literatura de folhetim”, na França, publicada em jornais e periódicos; a assim chamada “literatura gótica”, na Grã-Bretanha, com os *chapbooks*, os *penny dreadfuls*, os *story papers* e os *shilling shockers*; e a literatura de fronteira, dos Estados Unidos, com os *lady's/ gentleman's magazines*, as *dime novels*, os *pulp fictions*, os *paperbacks* etc.

⁷³ Para Eco (1970), o personagem-tipo é um efeito narrativo consequente de um tipo de estratégia textual. Para ele, nesse personagem, o leitor consegue compreender todas as razões e motivos de seus atos, como se possuísse “um inteiro tratado bio-psico-sócio-histórico sobre tal personagem, chegando mesmo, através da narração, a compreendermos aquele indivíduo (censitariamente inexistente) melhor do que se o tivéssemos conhecido em pessoa [...]”. (p. 222). Nesse caminho o autor acaba por definir o personagem tipo como uma fórmula imaginária, mas com maior individualidade do que as experiências que ela sintetiza e/ou simboliza. Reis & Lopes (1988) definem o tipo como uma subcategoria da personagem, capaz de sintetizar ideias abstratas e concretas com o objetivo de representar determinadas “dominantes (profissionais, psicológicas, culturais, econômicas etc.) do universo diegético em que se desenrola a ação, em conexão estreita com o mundo real com que estabelece uma relação de índole mimética” (p. 223). Os autores ainda retomam o húngaro Lukács, que definiria que não é o caráter individual que caracteriza o personagem-tipo simplesmente, e, sim, conter como elemento constitutivo características históricas e sociais de um período. Assim, através do personagem-tipo, seria possível exibir, concretamente, marcas substanciais do homem e do seu período.

⁷⁴ Cabe mencionar, na literatura, uma quantidade considerável de obras que se encaixam na abordagem temática em questão: *Superfolks*, de Robert Mayer (1977); *The Kryptonite Kid*, de Joseph Torchia (1979); *O Berço dos Super Humanos*, de Arthur C. Clarke e Gentry Lee (1988); *Further Adventures*, de Jan Stephen Fink (1991);

cinema⁷⁵, por exemplo. O protagonismo narrativo representado pelo personagem-tipo super-herói pertence a uma longa tradição evolutiva de elementos narrativos da qual procurei tratar nas páginas anteriores.

Dessa forma, seria uma espécie de anacronismo dizer que Robinson Crusoe é um super-herói. Porém, me parece que está evidente que ambos partilham de uma série de elementos estruturais que demonstram, em suas narrativas, a filiação a essa longa trajetória de desenvolvimento de ideias a respeito da superação da própria condição do indivíduo. Hoje, esse longo desenvolvimento tem já novos desdobramentos, da mesma forma que os super-heróis dos quadrinhos também não são mais os mesmos.

Pesquisas científicas a respeito de inteligência artificial; o Transumanismo, aspirando ao desenvolvimento tecnológico para um aumento considerável das capacidades intelectuais, físicas e psicológicas das pessoas, visando à transformação da condição humana; o culto à celebridade⁷⁶; o feminismo ciborgue de Donna Haraway; o inumano de Lyotard; o fenômeno de vigilantes “da vida real”⁷⁷; o gene egoísta de Richard Dawkins. Todas essas ideias remetem ao personagem cujas capacidades ultrapassam as fronteiras comuns às outras pessoas. Isto é, são apenas algumas de suas manifestações contemporâneas. Por isso, creio que deve estar claro que o super-herói é um fenômeno cultural mais complexo do que aparenta inicialmente.

Deuses Americanos, de Neil Gaiman (2001); *Soon I Will Be Invincible*, de Austin Grossman (2007); *Shambler*, de Michael Fleisher (2008); *The Midlife Crisis of Commander Invincible*, de Neil Connelly (2013); *Tigerman*, de Nick Harkaway (2014); *Todos os Meus Amigos são Super-Heróis*, de Andrew Kaufman (2014); *Station Eleven*, de Emily St. John Mandel (2015). Pode ainda ser citada a série de livros iniciada por *Ex-Heróis* (2010), de Peter Clines, e a série *Wild Cards*, coordenada por George R. R. Martin. Ainda poderiam ser listadas obras ficcionais em prosa que tematizam os quadrinhos (e os super-heróis) na formação da subjetividade: *As Incríveis Aventuras de Kavalier & Clay*, de Michel Chabon (2000), *A Misteriosa Chama da Rainha Loana*, de Umberto Eco (2005), *A Fortaleza da Solidão*, de Jonathan Lethem (2004), *A Fantástica Vida Breve de Oscar Wao*, de Junot Diaz (2007). Por fim, no campo da literatura, poderiam ainda ser mencionadas inúmeras publicações que adaptam em prosa histórias conhecidas dos quadrinhos, ou mesmo trazem diferentes enredos com personagens já marcados culturalmente, como pode ser observado em: <<http://www.universohq.com/materias/dos-quadrinhos-para-os-livros-quando-os-super-herois-invadem-literatura/>>.

⁷⁵ No cinema, há uma extraordinária listagem de produções que apresentam super-heróis como protagonistas, e, nos últimos anos, se tem visto aumentar tal número exponencialmente. No entanto, a Rede de Estudos de Narrativas Gráficas (RENaG), em certa ocasião elaborou uma pequena pauta de filmes que tematizassem o protagonista super-herói a partir de fenômenos psicológicos atuantes nos protagonistas, são: *Corpo Fechado* (2000); *Hollywoodland - Bastidores da Fama* (2006); *Paper Man - Tempo de Crescer* (2009); *Birdman ou (A Inesperada Virtude da Ignorância)* (2014).

⁷⁶ No segundo capítulo de seu livro, Boorstin (2002) explora as diferenças entre gênese e o valor da celebridade e do herói. A relação entre super-heróis e celebridades já foi tematizada em inúmeras histórias em quadrinhos, tais como *The Nazz* (Veitch *et alia* 1992) e em determinados arcos da Liga da Justiça Internacional (Giffen *et alia* 1989-1994).

⁷⁷ Ver em: <<http://www.universohq.com/materias/super-herois-da-vida-real-um-fenomeno-que-intriga-sociedade/>>

3.2.1 O Agente da Lei: uma tipologia do protagonista das narrativas de ficção de investigação criminal⁷⁸

A associação entre a primeira imagem de super-herói que pode vir a surgir à mente e a noção que parece ser conhecimento comum de “agente da lei” aparentemente vai ser um ponto pacífico em qualquer discussão. No começo, quando começamos a enumerar o que seriam as primeiras características a serem elencadas quando nos questionamos o que é um super-herói, lembramos que esse protagonista está sempre “impulsionado a salvar o mundo”. Quem questionaria que a figura do super-herói se assemelha muito a do bom policial, responsável por manter a lei e a ordem de uma comunidade⁷⁹ (uma ficção tão curiosa quanto à do super-herói, claro)?

A lei é um conjunto de regras que uma comunidade elege ou herda de alguma maneira. Tais regras são as responsáveis pela manutenção dessa comunidade da forma como ela se organiza. Há, dessa forma, um conjunto de instituições responsáveis pela manutenção desse código⁸⁰. Em tais narrativas, sobressai-se sempre um indivíduo de extraordinária atuação para manter um sistema de organização dos modos de conduta no grupo sociocultural em que se insere. De forma geral, o super-herói é entendido como uma figura responsável por assegurar o código de determinada comunidade (que pode ser o planeta Terra, por exemplo) frente a conflitos que as instituições já estabelecidas não têm condições de enfrentar.

⁷⁸ O conteúdo deste capítulo foi desenvolvido antes e durante a disciplina não obrigatória Tópicos em Literaturas Anglófonas, realizada na qualidade de curso intitulado *Aspectos da Racionalidade da Narrativa Ficcional Especulativa*, e ministrada pelo Prof. Dr. Rodrigo Borges de Faveri, na Unipampa/Bagé.

⁷⁹ A autora P. D. James (2012), em seu livro, discute a construção da figura do policial nas narrativas. Não há dúvidas de que ela apresenta uma perspectiva bastante conservadora, mas que vale a pena ser retomada, pelo reconhecimento de que a autora desfruta.

Um policial pode ser retratado como ineficiente, lento, tacanho e mal-educado, mas nunca como corrupto. A história de detetive segue a tradição do romance inglês, que vê o crime, a violência e o caos social como uma aberração, a virtude e a ordem como a norma pela qual qualquer pessoa razoável luta, o que confirma nossa crença, apesar de algumas provas em contrário, de que vivemos num universo racional, abrangente e moral. (p. 19-20).

⁸⁰ Em outros termos, o filósofo marxista Althusser conceitua o que seriam os ‘Aparelhos Repressivos do Estado’, o Governo, a polícia, as prisões, os tribunais, etc. Isto é, instituições responsáveis pela manutenção da hegemonia posta em uma comunidade – que se materializa na noção de Estado. Tais instituições se diferenciam do que seriam os ‘Aparelhos Ideológicos do Estado’ por fazerem funcionarem através do uso da “violência – pelo menos no limite (porque a repressão, por exemplo, administrativa, pode revestir formas não físicas)” (Althusser 1980, p. 43).



Figura 14. Arte de N. C. Wyeth, imagem da capa externa (*dust cover*) do livro *Robin Hood and His Merry Outlaws* [Robin Hood e Seus Foras-da-Lei Alegres], de J. Walker McSpadden e Charles Wilson (Londres: George C. Harrap & Co. Ltd., 1921).

Na perspectiva que estamos construindo a respeito do arquétipo do protagonismo sobre-humano na ficção, o assim chamado Agente da Lei é um dos tipos que é comportado nessa definição. Em outras palavras, é uma função narrativa que certos protagonistas cumprem em desenvolvimento, tal como em determinado momento podem ser identificados através de outro dos tipos já mencionados. Em seu percurso narrativo, um personagem como o Robocop pode ser identificado ora como um monstro, ora como um agente lei – ou mesmo, ainda, um guerreiro.

Adoto aqui como marcos epistêmicos as figuras folclóricas de Rei Arthur e Robin Hood⁸¹ para a construção de uma teoria que comporte o tipo Agente da Lei na perspectiva em que estamos colocados. O motivo que faz com que estas duas figuras sejam centrais para o pensamento que componho neste capítulo é dado pela sua inegável relevância para a cultura anglófona, principalmente, mas também para o ocidente de forma geral. De certa forma, estas duas figuras são fundadoras de uma polarização existente na tipologia do Agente da Lei. Enquanto Rei Arthur é governante máximo de sua comunidade, e, não só pertence a ela, como também a representa, Robin Hood não pertence à comunidade que atua, porém deseja

⁸¹ Ambos personagens têm uma extensa lista de narrativas em que desenvolvem seu protagonismo ao longo de séculos, desde baladas até romances experimentais, passando por contos, novelas, dramas, óperas, filmes, produtos para televisão, quadrinhos, etc. Com relação ao Robin Hood, sugiro a visualização do portal The Robin Hood Project <<http://d.lib.rochester.edu/robin-hood>>; já o Rei Arthur tem uma listagem considerável disponibilizada pelo portal Arthuriana <<http://www.arthuriana.org/arthurbrl.htm>>.

transformá-la, e, por isso, ele é um fora-da-lei. A noção de pertencimento está relacionada ao personagem possui ou não alinhamento ideológico com a hegemonia do grupo sociocultural que atua.

Por não pertencer à hegemonia da comunidade que atua, e, assim, impor o seu código, Robin Hood é compreendido pelas instituições repressoras como um criminoso. Afinal, “para a lei, quem quer que pertença a um grupo de homens que atacam e roubam com violência é um bandido” (Hobsbawm 1976, p. 10). Esta é a dinâmica que move tais narrativas: algum conflito a partir de uma quebra do código estabelecido. Nesse conflito, os personagens respondem a uma dialética de ação. De fato, Rei Arthur é o líder máximo dos bretões, pertence a essa comunidade e é responsável por manter a hegemonia que ali sujeita a população⁸². No entanto, quando em ação, invade algum território inimigo, ele é identificado como não-pertencente àquele código de certa comunidade, bem como fica nítido seu desejo de transformar o contexto. Da mesma forma, Robin Hood pode ser encarado como hegemônico dentro de seu bando de foras-da-lei.

No quadro abaixo (3), estão postos os princípios de organização do protagonismo e do antagonismo do tipo agente da lei. Dessa forma, está colocado um grupo de dezessete possibilidades, ao considerarmos todos os elementos postos. São eles: (i) compartilhar ou não o sentimento de pertencimento ao conjunto de membros subordinados ao código, alinhar-se ou não ideologicamente com a hegemonia identificada na manutenção do código; (ii) a ação pautada pela busca em manter ou transformar a vigência do código; (iii) a ação (de transformar ou manter um código) motivada por algum código (em alguns casos, outro) explícito (lei, regulamento, etc.) ou implícito (moral); (iv) a ação é constituída de um ímpeto repressão ou libertação ao conjunto de membros subordinados ao código; (v) propor ou aceitar a direção de desenvolvimento para a resolução do conflito.

⁸² A respeito do que representa a categoria (1) – e possivelmente a (2) – podemos relacionar à compreensão que Bakunin (2008) possui do Estado. “É da natureza do Estado apresentar-se, tanto para si quanto para todos os seus governados, como objeto absoluto. Servir sua prosperidade, sua grandeza, sua força, é a suprema virtude do patriotismo. O Estado não reconhece outra: tudo o que o serve é bom, tudo o que é contrário a seus interesses é declarado criminoso, tal é a moral do Estado” (p. 13).

[I]	[II]	[III]	[IV]	[V]	#
Pertencente (ou Hegemônico; ou Dentro-da- Lei)	<u>Mantenedor</u>	<i>Código Explícito</i>	<i>Dominador</i>	<i>No comando</i>	(1)
				<i>Comandado</i>	(2)
	<u>Transformador</u>	<i>Código Explícito</i>	<i>Dominador</i>	<i>No comando</i>	(3)
				<i>Comandado</i>	(4)
			<i>Libertador</i>	<i>No comando</i>	(5)
				<i>Comandado</i>	(6)
		<i>Código Implícito</i>	<i>Dominador</i>	<i>No comando</i>	(7)
			<i>Libertador</i>	<i>No comando</i>	(8)
Não- Pertencente (ou Contra- Hegemônico; ou Fora da Lei)	<u>Mantenedor</u>	<i>Código Explícito</i>	<i>Dominador</i>	<i>No comando</i>	(9)
				<i>Comandado</i>	(10)
	<u>Transformador</u>	<i>Código Implícito</i>	<i>Dominador</i>	<i>No comando</i>	(11)
			<i>Libertador</i>	<i>No comando</i>	(12)
		<i>Código Explícito</i>	<i>Dominador</i>	<i>No comando</i>	(13)
				<i>Comandado</i>	(14)
			<i>Libertador</i>	<i>No comando</i>	(15)
				<i>Comandado</i>	(16)
<i>Código Implícito</i>	<i>Dominador</i>	<i>No comando</i>	(17)		
	<i>Libertador</i>	<i>No comando</i>	(18)		

Quadro 3. Princípios de organização da tipologia da categoria de tipo de personagem Agente da Lei, proposta pela Rede de Estudos de Narrativas Gráficas.

Geralmente o sujeito que se encontra como não-pertencente à comunidade que atua como fora-da-lei é por de alguma forma ser marginal pela sua própria condição – por ser muito pobre, campesino, ou, até mesmo, em um extremo, por ser um alienígena. Quando esse fora-da-lei tem uma atuação pautada pela manutenção do código vigente – o que parece uma contradição em termos –, temos figuras do vigilantismo como o Batman. Tal exemplo é um personagem cuja ação não questiona, em termos, o código social posto⁸³; ele tem uma atuação

⁸³ Tal contradição já foi explorada em diversas narrativas do personagem Batman, tematizando o problema que envolve a relação dele com a polícia. Gosto de comparar, à título de exemplo, duas produções cinematográficas do Batman, a fim de pensar o tratamento que é dado para a questão. Em *Batman - O Homem-Morcego* (1966,

em paralelo aos órgãos policiais, tendo, a grosso modo, o mesmo código o regulando. De alguma forma, tal funcionamento remete também, por exemplo, a milícias organizadas pela inoperância de órgãos policiais.

Todos esses tipos possíveis de personagens que são encarados pelas autoridades mantenedoras do código vigente em seu contexto de atuação como bandidos. O que pode vir a diferenciá-los é se sua ação é pautada numa perspectiva de repressão ou de libertação. Hobsbawm, ainda que não esteja preocupado em construir uma tipologia de bandidos (históricos e folclóricos), faz uma série de considerações bastante relevantes, diferenciações que valem a pena serem retomadas para essa proposta. Em certo momento, para citar apenas um, ele menciona as máfias, como “sistemas e redes políticas não-oficiais, ainda muito mal compreendidos e conhecidos” (p. 34). Em nossa perspectiva, podemos compreender grupos, como a máfia siciliana, a partir da noção de que reproduzem microscopicamente uma sociedade organizada. Dessa forma, não seria difícil encontrarmos figuras, no âmago da instituição, que se empenham pela manutenção dessas regras, como aqueles que se organizam para transformá-los. Da mesma forma, para o restante da sociedade civil, tais sujeitos são foras-da-lei. E, então, sua ação no espectro macro, provoca uma sobreposição de códigos – um sujeito, por exemplo, que não quebrou alguma lei da sociedade de forma geral, mas que quebrou alguma lei da máfia, é punido, portanto.

A imagem do personagem pertencente e mantenedor do código vigente retoma a discussão de obediência e desobediência posta por Fromm (1984). Segundo o autor, está colocada uma relação dialética entre obedecer e desobedecer (um código, por exemplo). “Sempre que os princípios que são obedecidos e os que são desobedecidos são irreconciliáveis, um ato de obediência a um princípio é, necessariamente, um ato de desobediência àquele que é sua contrapartida, e vice-versa” (p. 12). Dando sequência ao seu raciocínio, Fromm aproxima a realidade de seus escravos quando postula que se um sujeito apenas obedece, ele é um servo daquele princípio. O autor continua seu percurso interpretativo e diz que

dir. Leslie H. Martinson), o protagonista e, seu auxiliar, Robin estão dando uma entrevista sob uma cobertura de vários jornalistas dentro do escritório da delegacia de polícia. Em certo momento, uma antagonista sua, a Mulher-Gato, disfarçada de jornalista russa, pede ao Batman que tire sua máscara. Rapidamente, o comissário Gordon interveem afirmando que nem ele sabe quem é o Batman e que é o uso da máscara que têm uma garantida “eficácia contra o crime”. Por fim, ainda é reiterado que são representantes da lei e apoiadores da polícia. Já na trilogia cinematográfica dirigida por Christopher Nolan (2005-2008-2012), tal contradição é desenvolvida como um conflito narrativo. Batman é um fora-da-lei, ainda que, em termos, esteja de acordo com o código vigente – por exemplo, ele não mata os criminosos que persegue, mas os entrega à polícia. O personagem do Comissário Gordon, portanto, age como pertencente à hegemonia posta naquele contexto, mas busca transformar o código, na medida que mantém determinada relação com o Batman.

Entretanto, para evitar uma confusão dos termos, é preciso fazer uma importante qualificação. A obediência a uma pessoa, instituição ou poder (obediência heterônoma) é submissão: implica a abdicação de minha autonomia e a aceitação de uma vontade ou juízos estranhos aos meus. A obediência à minha própria razão ou convicção (obediência autônoma) não é um ato de submissão, mas de afirmação. Minhas convicções e juízos, se forem autenticamente meus, fazem parte de mim. Se eu os seguir, e não ao juízo de outrem, estarei sendo eu mesmo. Assim, a palavra *obedecer* só poderá ser aplicada em sentido metafórico e com um significado fundamentalmente diferente do que assume no caso da “obediência heterônoma” (Fromm 1984, p. 12).

Relaciono, assim, tal distinção com a que fazemos em relação a um código implícito e explícito que motiva a ação de um personagem. No entanto, o código que determinado personagem carrega, seja no sentido de uma obediência a uma instituição, através de um conjunto de regras e normas, ou de uma observância a uma própria moral, pode ter uma função de dominação ou de libertação. A primeira está associada à repressão, há manutenção ou inversão não-estrutural de uma relação de poder, isto é, a relação de dominação é preservada, independente de quem esteja agindo para tal. Já, com relação, à função libertadora pensemos nos termos de Foucault (2004, p. 277),

(...) nas relações de poder, há necessariamente possibilidade de resistência, pois se não houvesse possibilidade de resistência - de resistência violenta, de fuga, de subterfúgios, de estratégias que invertam a situação -, não haveria de forma alguma relações de poder. (...) se há relações de poder em todo o campo social, é porque há liberdade por todo lado. Mas há efetivamente estados de dominação. Em inúmeros casos, as relações de poder estão de tal forma fixadas que são perpetuamente dessimétricas e que a margem de liberdade é extremamente limitada.

Os princípios de organização do tipo de personagem do Agente da Lei que apresentei abrangem uma quantidade muito grande de estereótipos de narrativas que estabelecem esse funcionamento. À exemplo, posso mencionar todo tipo de protagonistas com envolvimento em relações institucionais com base em um conjunto de normas ou regras (código moral ou de leis). Isto é, justiceiros, bandidos, vigilantes, revolucionários, policiais, detetives, militares, investigadores, espiões, *cowboys* (xerifes, *marshalls*, *rangers*, caçadores de recompensas etc.), além de uma variedade de tipos de governantes (príncipes, reis, rainhas etc.).

Em geral, podemos identificar um conjunto muito grande de tipos comuns de enredo em que se desenvolvem esses protagonistas a partir de conflitos postos com a quebra de um código. Há uma controvérsia posta quanto o que se pode caracterizar como um gênero temático narrativo⁸⁴. A perspectiva que adoto é que o gênero temático da ficção de

⁸⁴ Adiante discorro a respeito dessa questão.

investigação criminal comporta uma série de tramas estabelecidas culturalmente, como enredos focados na figura do detetive (tais como as que utilizam o recurso “quem matou?” ou *hard-boiled*⁸⁵), em uma trama situada no tribunal, em questões que envolvem espionagem⁸⁶ ou mesmo construções narrativas situadas no oeste norte-americano⁸⁷.

Nessa perspectiva, o motivo que faz com que só possamos encontrar um protagonista pertencente e mantenedor que tem como referência um código explícito e baseado numa ordem de dominação é porque a preservação de uma hegemonia tal como ela é implica um caráter de repressão. Retomando novamente Althusser, se trata de impor a “a sujeição à ideologia dominante” (p. 22). Da mesma forma, o que código que norteia as ações desse personagem será justamente o conjunto de leis que organizam o contexto sociocultural que ele está inserido na narrativa. Ele, ainda, pode estar no comando ou ser comandado quanto à direção das resoluções do conflito, e isso dependerá da posição hierárquica que o personagem ocupa. Também podemos observar que um personagem que deseja transformar o código vigente de uma comunidade pode ser de motivações de natureza dominadora, no sentido que, como já mencionei, possa ter interesse meramente em assumir uma posição que imponha a dominação de forma a manter ou transformar em outro código igualmente perverso. Por fim, evidentemente, algum agente da lei, cujas ações são pautadas por um código implícito, não pode ser comandado, pois ele *obedece* somente a suas convicções.

⁸⁵ O termo *hard-boiled* se refere a um estereótipo de protagonista, policial ou detetive, cuja atuação não é marcada por simplesmente ter capacidade de produzir inferências interpretativas complexas, mas pôr seu corpo em risco nos processos investigatórios. Por tal, geralmente, se notabiliza por certa capacidade física que é responsável por seu sucesso nos enfrentamentos violentos. Como será discutido a seguir, o detetive *hard-boiled* é um dos precursores do super-herói como o entendemos.

⁸⁶ Gavalier (2015b) argumenta em favor de uma relação entre o protagonista representado pelo super-herói e o personagem James Bond.

⁸⁷ Há quem irá argumentar o *western* como gênero temático narrativo distinto. Entendo, no entanto, que um tipo de ambientação específica não faz com que se configure como gênero. As narrativas situadas no oeste norte-americano respondem a um funcionamento muito semelhante de outras narrativas de investigação criminal – o conflito motivador está na quebra de um código estabelecido. Há que se mencionar também que determinar narrativas que envolvem a conquista do oeste poderiam ser melhor caracterizadas como ficção de aventura. Além disso, cabe citar que a estrutura de narrativas com um protagonista ligado ao campo e à pecuária e ambientadas em regiões isoladas, cujas noções de leis são por vezes confusas, e com não são exclusividade do *western* norte-americano. Mereceria um estudo de fôlego investigar a produção desse tipo de narrativas em diferentes contextos, seja por uma certa estrutura única de folclore, seja por um processo de transposição cultural. Menciono alguns exemplos: *Western Spaghetti* (Itália), *Banana Western* ou *Western Feijoada* (Brasil), *Sauerkraut Western* (Alemanha e Iugoslávia), *Ostern* ou *Red Western* ou *Borscht Western* (União Soviética e Rússia), *Meat pie Western* (Austrália), etc. Nessa noção de figuras folclóricas de pastores montados à cavalo, também cabe mencionar: *Buckaroo* (Estados Unidos), *Buttero* (Itália), *Campino* (Portugal), *Chagra* (Equador), *Chalan*, *Morochuco* ou *Qorilazo* (Peru), *Charro* (México), *Cowboy* (Estados Unidos), *Csikós* e *Gulyás* (Húngria), *Gardian* (França), *Guajiro* (Cuba), *Huaso* (Chile), *Garrochista* (Espanha), *Gaúcho* (Argentina, Brasil, Uruguai e Paraguai), *Paniolo* (Havaí), *Jibaro* (Porto Rico), *Llanero* (Venezuela e Colômbia), *Sertanejo* (Brasil), *Stockman* (Austrália), *Vaqueiro* (México e Espanha) etc.



Figura 15. Desenho de Paolo Eleuteri Serpieri; imagem da página 33 de *Tex, Graphic Novel Vol 1. O Herói e a Lenda*, editado por Dorival Vitor Lopes (São Paulo: Mythos Editora, 2016).

Um exemplo que me parece interessante para demonstrar o funcionamento da teoria anteriormente discorrida é a novela gráfica recentemente publicada, “O Herói e a Lenda”, de roteiro e desenhos de Paolo Eleuteri Serpieri, tendo como protagonista o caubói Tex Willer. Na narrativa, Tex é representado como membro da tribo Navajo⁸⁸, tendo dessa forma uma orientação de seu código voltada para os interesses da referida tribo indígena. O enredo da novela gráfica se desenrola a partir de um conflito posto entre a tribo dos comanches e dos navajos. Ocorre que paralelamente a tribo comanche estabeleceu também um conflito com os brancos.

Tex Willer, conhecido com Águia da Noite para os navajos, em contexto de sua tribo, é provavelmente um personagem que pode ser caracterizado na função narrativa de número (2) do quadro 3. No entanto, quando age em vingança contra a tribo comanche, infringe a

⁸⁸ Em geral, Tex Willer é caracterizado também como um *ranger*, um oficial do Estado. No entanto, a narrativa referida se situa em um período histórico que, no contexto ficcional do personagem, seria anterior à nomeação como *ranger*. Como descreve Socca (2015),

Tex Willer casa e tem um filho com a jovem Lilyth, filha do grande chefe dos navajos Flecha Vermelha. Com a morte do sogro, que via em Tex o líder ideal para a nação navajo, o ranger se torna grande chefe branco dos navajos, passando a ser conhecido como Águia da Noite. (...) A ligação com os navajos singulariza ainda mais o personagem, que agora, além de suas missões como ranger, atua como porta voz dos índios e responsável por defender seus interesses junto ao governo, ou seja, aos brancos. Trafegando entre culturas e sociedades distintas, o personagem parece conciliar seus dois papéis, o de Tex Willer, um ranger, e o de Águia da Noite, líder da nação Navajo. (p. 27-28).

legalidade do Estado organizado branco; sob essa ótica, é, portanto, um fora-da-lei, que poderia ser caracterizado como o tipo (13). Dialeticamente, é provável que a relação entre os dois, um para a perspectiva do outro, é equivalente. Muito similar poderia ser a caracterização (12) para o antagonista de ambos agentes da lei, Lua Negra, chefe dos comanches. Paralelo a isso, há ainda o personagem Kit Carson, que não compactua com a ideologia materializada no exército, mas que atua como um guia nas investigações e guerras contra os indígenas. Por, apesar de não concordar com o código representado pelos militares, atuar cooperando para sua manutenção, me parece que ele pode ser entendido como a caracterização (10) presente no quadro 3.



Ainda que esta teoria não me pareça completamente terminada, acredito que ela traga boas definições de trabalho. Se trata de uma noção de natureza bastante operatória; uma hipótese para explicar o funcionamento de tais tipos de protagonistas, que pode vir a servir para realizar estudos posteriores. Não tenho certeza se a teoria consegue explicar fenômenos que envolvam, por exemplo, processos de corrupção dentro de um grupo hegemônico. Outra questão que me interessa para um momento posterior é realizar uma tipologia dos tipos de conflitos existentes entre tais agentes da lei. É possível que tal tipologia possa ser derivada diretamente do quadro 3. É possível que as noções de crise hegemônica, crise estrutural e crise orgânica, de Gramsci, possam servir para discutir tais conflitos. Por outro lado, numa cuidadosa aproximação, também me recordo da reflexão suscitada por Foucault (1987b), de que “sob o nome de crimes e delitos, são sempre julgados corretamente os objetos jurídicos definidos pelo Código. Porém julgam-se também as paixões, os instintos, as anomalias, as enfermidades, as inaptações, os efeitos de meio ambiente ou de hereditariedade” (p. 19). E, a partir disso, não tenho certeza da facilidade que seria de construir tal tipologia. Contudo, isso é trabalho para uma próxima investigação.

3.2.2 Algumas considerações a respeito da periodização histórica do super-herói

A presente seção tem por objetivo apresentar de forma sintética as principais questões que a Rede de Estudos de Narrativas Gráficas tem a trazer com relação à periodização do protagonismo sobre-humano ficcional a partir de um recorte específico que trará relevantes

informações a respeito do objeto de análise. Dessa forma, cabe dizer que a seguir será discutido a respeito do que caracteriza o super-herói em seu contexto historiográfico. Apesar de não ser possível uma extensiva explanação a respeito dessas considerações, serão pontuados alguns elementos de necessária compreensão, pois, se o super-herói é um tipo de protagonista que está situado em uma longa tradição histórica, cabe olharmos para um recorte do seu desenvolvimento histórico.

A questão da problemática da historiografia dos quadrinhos de super-herói é levantada por Woo (2008)⁸⁹, que não reconhece na periodização que circula na doxa valor de legitimidade teórica. A isso, ele se refere aos períodos de eras dos quadrinhos, conhecidos como: *Era de Ouro*, *Era de Prata*, *Era de Bronze* e *Era Moderna*⁹⁰. Conforme essa crença, a primeira era compreenderia de 1938 até meados da década de 1950, a segunda, portanto, avançaria até de 1970, e a terceira compreenderia o período até 1985. Com a publicação de *Watchmen* e *Batman - O Cavaleiro das Trevas*, em 1986, se inauguraria a Era Moderna, que vigoraria até os dias de hoje.

Há desacordos com relação a essa historiografia, mas dificilmente encontramos uma proposta de periodização que supere os problemas que constituem tais formas – e que facilmente podem ser inferidos⁹¹. Morrison (2012), por exemplo, apresenta algumas alterações sutis e uma nomenclatura diferente, mas parece reproduzir os problemas. Em seu livro de caráter memorialístico e ensaísta, o período iniciado em 1986 é intitulado como *Era das Trevas*. A partir da publicação de determinados títulos (curiosamente, roteirizados por ele mesmo), se ergueria uma nova era para os quadrinhos, a *Renascença*. Da mesma forma, podemos observar que essa tradicional periodização tem sido utilizada para pesquisas acadêmicas, que, em tese, exigiriam um alto rigor teórico.



⁸⁹ A proposta de Woo (2008) se baseia em Lewis (2003). Contudo o artigo de Lewis, argumenta Woo, carece de orientação crítica baseada em uma concepção de história correspondente. Lewis (2003) se apoia principalmente no livro ‘The Superhero - The Secret Origin of a Genre’, de Peter Coogan. Woo argumenta que o terceiro capítulo intitulado “The Definition of the Superhero” é baseado em um equívoco historiográfico.

⁹⁰ Na página ‘tvtropes.org’, encontramos a tradicional classificação com as seguintes subdivisões e comentários. (i.) A Era de Ouro dos Quadrinhos: 1938-1954; (ii.) O Interregno (A Era Atômica): 1955-1960; (iii.) A Era de Prata dos Quadrinhos: 1961-1970; (iv.) A Era de Bronze dos Quadrinhos: 1971-1985; (v.) A Era das Trevas [ou A Era de Cromo] dos Quadrinhos: 1986-1999; (vi.) A Era Moderna dos Quadrinhos: 2000-atualmente.

⁹¹ Woo (2008) enumera os quatro principais problemas dessa historiografia: (i) é processo construído a partir de um sentimento nostálgico; (ii) a noção de era é totalizante, reducionista e essencialista; (iii) há uma dificuldade conceitual em perceber as mudanças de um período para outro; (iv) o processo histórico dos quadrinhos de super-herói parece anônimo e autônomo.

Para construção de um protótipo de periodização, há várias questões que foram levadas em conta⁹² – a começar pela própria perspectiva de desenvolvimento de cerca de 300 anos do protagonismo sobre-humano. A descrição de todos os elementos que foram levantados como critérios para uma proposta alternativa de periodização do desenvolvimento do protagonismo sobre-humano careceria de um espaço muito mais amplo em que pudesse ser discutido o próprio fazer historiográfico. No entanto, o contexto de uma monografia não permite um desenvolvimento tão bem dedicado de cada questão que funciona como fundamentação teórica para a análise.

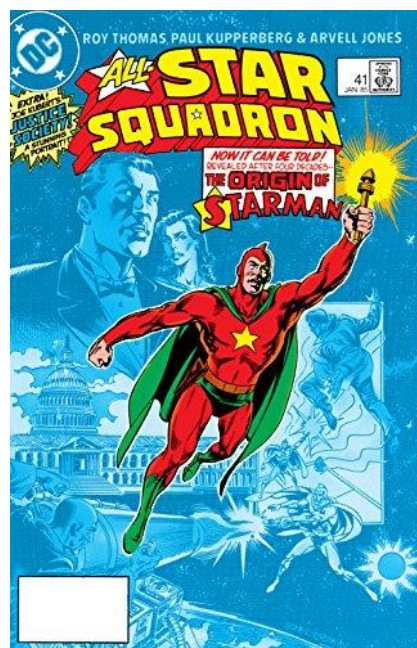


Figura 16. Lápis de Arvell Jones, arte-final de Bill Collins, cores de Gene D'Angelo; imagem da capa de *All-Star Squadron* Vol 1., n.º. 41, editado por Dick Giordano e Roy Tomas.

Apesar disso, é necessário considerar a importância do conceito de ‘década-eixo’ que Jewett & Lawrence (1977) pontuam. Tal noção é a da existência de um período histórico que se estende entre 1929 e 1939 no desenvolvimento do monomito americano, marcado pela constituição desse tipo no sistema cultural e literário nos Estados Unidos (Jewett & Lawrence 1977, p. 36-43). Segundo estes autores, um dos acontecimentos importantes do período é a serialização de narrativas ficcionais em produtos editoriais e de radiodifusão, contribuindo para o fortalecimento do que eles chamam de ‘mídia tecnomítica’. Dois meios de divulgação importantes citados pelos autores são o surgimento das revistas em quadrinhos e das novelas

⁹² Viana (2011), por exemplo, apresenta um esquema de periodização próprio, cujos elementos que usa para fundamentar são bastante convincentes.

radiofônicas. É na década-eixo que se inaugura o novo formato editorial para além das tiras: os gibis (*comic books*). Durante a parte inicial deste período ocorre principalmente a transposição de personagens inicialmente publicados em tiras (e, muitas vezes, anteriormente publicados no formato *pulp*) para o formato de revistas em quadrinhos que publicam principalmente coletâneas de tiras publicadas em jornais.

É o período seguinte, a partir da década de 40, que chamamos de “experimentação do personagem-tipo”. Nesse momento, identificamos que o contexto das histórias em quadrinhos passa a examinar o uso de estereótipos de protagonistas que mais tarde irão se cristalizar socialmente. A imagem que temos estabilizada do Super-Homem com sua capa esvoaçante frente a um céu límpido certamente é resultado desse processo de desenvolvimento histórico.

Dessa forma, a relação entre um personagem como Robinson Crusoe e um Lanterna Verde permanece com uma determinada distância ontológica que poderíamos argumentar em hipótese se justificar através de uma relação de causalidade e continuidade posta pelo processo histórico⁹³. Tal relação não tão evidente entre os mencionados personagens se evidenciaria pela relação entre o protagonista das *pulp fictions* e o super-herói em quadrinhos – e dos personagens dos *pulps* com os da literatura popular serializada etc. Não temos o porquê estabelecer um valor considerável na perspectiva histórica (clássica, linear etc.), nem a razão para adotá-la como fundamento dessas análises; no entanto, sem dúvida, isso nos autoriza a realizar a constatação de que o super-herói (dos quadrinhos) embute – como signo – todos esses tipos e exemplos já mencionados. Isto quer dizer que, ao lermos as histórias em quadrinhos do Batman, do ponto de vista da representação, podemos dizer que este indica uma associação com Spring-Heeled Jack, The Black Bat, The Bat, Robin Hood, Pimpinela Escarlata etc., e, assim, simboliza o protagonismo sobre-humano ficcional. Nos interessa, então, a história como permanência.



⁹³ Haroldo de Campos (2011) discute que a perspectiva histórica comumente adotada (sua concepção clássico-ontológico) se vincula a um modelo “épico” e aristotélico. Para ele, tal postura, que inclusive é adotada por Derrida, constrói a história através de um esquema de início-meio-fim, vinculando à fábula épica. (p. 26). Para Foucault (1987a), a história

é o trabalho e a utilização de uma materialidade documental (livros, textos, narrações, registros, atas, edifícios, instituições, regulamentos, técnicos, objetos, costumes etc.) que apresenta sempre e em toda a parte, em qualquer sociedade, formas de permanência, quer espontâneas, quer organizadas. O documento não é o feliz instrumento de uma história que seria em si, e de pleno direito, memória; a história é, para uma sociedade, uma certa maneira de dar status e elaboração à massa documental de que ela não se separa. (p. 7-8)

Por fim, acredito que caberia em outro contexto explorar a discussão a respeito do que são entendidos como períodos históricos que sucedem o estabelecimento das formas do super-herói tal como as identificamos ainda hoje. A sensação de que algo aconteceu, e que, mesmo assim, encontramos o Super-Homem caracterizado da mesma forma é forte. Há, portanto, essa hipótese de que os quadrinhos não proporcionam um desenvolvimento observável para seus protagonistas. Por desenvolvimento, entendemos que se trata de como o tempo (linear) no universo ficcional – e as implicações sociais, históricas e psicológicas – agem para com aquele personagem. Talvez precisemos, como desenvolvimento ulterior a esse trabalho, construir um modelo epistêmico de um desenvolvimento ficcional não linear de tais personagens.



Figura 17. Lápis de Jack Kirby, arte-final de George Klein e Christopher Rule, cores de Stan Goldberg; imagem da capa de *Fantastic Four*, nº. 1, editado por Stan Lee (1961).

Porém, pode ser elencado um conjunto de fatos sócio históricos, como a aprovação e o tempo em que vigorou o *Comics Code*⁹⁴, o advento de tecnologias que alteraram

⁹⁴ O *Comics Code* foi um código criado em 1954 pelas próprias editoras norte-americanas como uma forma de autocensura no conteúdo dos quadrinhos, em resposta a uma recomendação do Congresso – que parece ter surgido a partir da repercussão da publicação do livro *A Sedução dos Inocentes*, de Fredric Wertham. Tal autocensura impunha uma revisão dos conteúdos, mas também dos princípios organizacionais da forma dos quadrinhos (desenhos, cores, palavras etc.). Segundo Jones (2006), a partir daquele momento, os quadrinhos, que eram vistos como uma leitura vagabunda, eram agora “uma leitura vagabunda e depravada” (p. 339). O autor

substancialmente o processo de produção, os efeitos da influência de contextos culturais dos mais diversos (ascensão dos quadrinhos *underground*, as consequências da tradução etc.), o surgimento das novelas gráficas etc., que podem ser compreendidos como fatores responsáveis por desenrolar o percurso histórico dos quadrinhos de super-herói. Na seção seguinte, irei explorar o que é comumente entendido como um período de revisão ou desconstrução do personagem-tipo super-herói.

3.3 Revisionismo(s) do super-herói e seu papel de transformação e manutenção dos personagens-tipo

Quando mobilizo a terminologia ‘revisionismo’, estou me referindo a duas noções diferentes. Num primeiro momento, remeto a como um grande número de autores têm se referido ora a um conjunto de histórias em quadrinhos, ora a um movimento estético, ora a um fator a ser considerado para a periodização dos quadrinhos de super-heróis. Segundo Klock (2002), algumas histórias em quadrinhos, como *Watchmen* (Moore & Gibbons *et alia* 2009 [1986-1987]), *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (Miller *et alia* 2011 [1986]) e *Batman: A Piada Mortal* (Moore & Bolland *et alia* [1988]), constituem um movimento que marcaria a transição de artefato de cultura de massa que constitui as histórias em quadrinhos de super-heróis para se tornar literatura. O eixo central de seus argumentos é a ideia de que esses autores realizaram uma desconstrução do protagonismo do super-herói, problematizando a tradição norte-americana de quadrinhos. Parece consenso que esse movimento seria caracterizado, principalmente, por uma “inserção de realismo” nas narrativas de super-heróis.

Na transcrição do debate realizado sobre o super-herói revisionista com Stephen Bissette, Tom Veitch e Neil Gaiman (1989), o último descreve que o eixo do Revisionismo seria a aplicação do princípio especulativo da ficção científica: “e se...?”. A partir disso, as narrativas estariam considerando, portanto, as diversas implicações de acontecimentos extraordinários, construindo uma estreita relação de causalidade, dando efeito de realismo. Segundo Darius (2008 & 2010), é possível ainda perceber que há diferentes efeitos nas histórias em quadrinhos de super-heróis: (i.) há uma “vanguarda” – no sentimento mais abrangente – representada por quadrinhos de formatos especiais e séries limitadas, e há uma

relata que o código foi responsável por enxugar a produção de histórias em quadrinhos no país, bem como fechar inúmeras editoras. “Em 1956, a venda de *comic books* já havia encolhido para a metade do que fora cinco anos antes. Escritores e artistas estavam seguindo outros rumos” (p. 341). Para Viana (2011), “este foi um período de recuo para o mundo dos super-heróis, tanto no que se refere à produção quanto no que se refere ao seu consumo” (p. 25). Sobre o *Comics Code*, ver artigo ainda e respectivas referências na página da CBLDF (Fundo de Defesa Legal dos Quadrinhos), disponível em: <<http://cbldf.org/comics-code-history-the-seal-of-approval/>>.

inserção dos elementos caracterizadores do Revisionismo, em outra medida, nos quadrinhos mensais; (ii.) a revisão pode se dar de forma explícita (na adaptação direta de um personagem já existente) ou implícita (na criação de um personagem novo).

A este fenômeno, irei me referir como Revisionismo – com letra maiúscula. No entanto, menciono aqui revisionismo como termo que designa um fenômeno de funcionamento constante nas culturas narrativas de dupla função: manter a tradição e, ao mesmo tempo, abrir ela para o novo. Em razão de tudo isso aqui descrito, utilizamos este termo para nos referir a esse recurso narrativo, que acaba nos reportando à nomenclatura posta por Harold Bloom (2002). No entanto, a meta aqui postulada é absolutamente distinta daquela proposta pelo crítico literário norte-americano, que busca classificar as “razões revisionárias” que regem a obra poética de determinados poetas frente a seus antecessores⁹⁵. O aproveitamento que faço das ideias de Bloom recai sobre um recorte e uma releitura da noção de revisionismo como motor propulsor (intertextual) de culturas narrativas. A esse fenômeno, me refiro como revisionismo – com letra minúscula.



Para Riesman (2016), foi durante o ano de 1986 que aconteceram os fatos mais importantes para a indústria de quadrinhos de super-heróis – se inclui aí a publicação de *Watchmen* e *Cavaleiro das Trevas*. Além do que já fora mencionado, o autor enumera como fatores relevantes, ainda, a publicação de *Maus* (Spiegelman 2005), de *Elektra: Assassina* (Miller & Sienkiewicz 2005), do final da *Crise nas Infinitas Terras* (Wolfman & Pérez 2015) e a criação da *Dark Horse Comics*. Embora Riesman não esteja se utilizando de termos como revisionismo, ele associa determinados efeitos encontrados nos quadrinhos de formatos especiais e séries limitadas com o que observou nos quadrinhos mensais da DC Comics após a publicação de *Crise nas Infinitas Terras*. A chave para a compreensão de seu pensamento é a

⁹⁵ A concepção de história da literatura pressuposta na teoria de Bloom (2002) é a que Moretti (2008) descreve como de um comportamento que se assemelha a um colecionador “de coisas (ou obras) raras e curiosas, que não se repetem, excepcionais” (p. 13). Tal concepção não possui hoje revérbero na disciplina da História, que discute essa postura idiográfica dominante na história da literatura. “Tomemos o século 19 inglês: um cânone de 200 ou 300 romances ecoa qualquer coisa, menos que seja exíguo (...), mas cobriria, porém, somente cerca de um por cento dos romances efetivamente publicados: 20 mil, 30 mil ou mais, ninguém sabe precisamente. (...) Porque não é a soma de tantos casos isolados: é um sistema coletivo, um todo, que deve ser visto e estudado como tal” (p. 14). Para aprofundar a discussão, é sugerível a leitura de Luzzatto (2009).

noção de coerência interna, baseada em linearidade e continuidade (causa e efeito) que estaria evidentemente presente num esforço das equipes criativas⁹⁶.

A ideia de que o Revisionismo foi um movimento iniciado em 1986, com a publicação de *Watchmen*, e que foi responsável por elevar o nível de qualidade dos quadrinhos é que acredito que precisamos discutir à luz de outros elementos. Por isso, gostaria de tratar inicialmente como Moore (1986) identificava o fenômeno de revisão dos super-heróis em quadrinhos no momento que é identificado comumente como ápice desse desenvolvimento. Na introdução da edição encadernada de *Batman: O Cavaleiro das Trevas*, Alan Moore descreve como interpreta o que vinha ocorrendo.

Como qualquer pessoa envolvida com ficção e na arte de fazer ficção mais ou menos nos últimos 15 anos gostaria de lhe dizer, heróis têm se tornado um problema. Eles não são o que costumavam ser, ou eles são, e aí é que está o coração do problema. O mundo mudou e está continuamente mudando num ritmo acelerado. E nós também. Com o crescimento da cobertura de mídia e tecnologia da informação, nós vemos mais o mundo, compreendemos seu funcionamento um pouco mais claramente, e como resultado nossa percepção de nós mesmos e da sociedade que nos cerca tem se transformado. Consequentemente, nós começamos a esperar coisas diferentes da arte e cultura que reflitam essa constante mudança. Nós esperamos novos temas, novas ideias, novas situações dramáticas.

Nós esperamos novos heróis.

(...) Com o benefício da retrospectiva e de uma melhor compreensão do comportamento de primatas, o autor de ficção científica Philip Jose Farmer foi capaz de demonstrar de maneira bem convincente que o jovem Tarzan provavelmente teria explorado sua sexualidade com jovens chimpanzés e não teria nenhuma aversão a comer carne humana como Edgar Rice Burroughs o retratou. Conforme nossa consciência política e social se desenvolve, Alan Quatermain revela-se apenas como mais um branco imperialista querendo explorar os nativos (...). Se nós preferimos apreciar as aventuras dos cavalheiros mencionados acima sem estragá-las com implicações sociais é irrelevante. O fato é que nós mudamos junto com nossa sociedade e se tais personagens tivessem sido criados hoje eles seriam alvo da mais alta suspeita e crítica.

(p. 5-6).

O que podemos observar da leitura que Moore apresenta é a confirmação a respeito da hipótese de que o movimento o qual ele se encontrou inserido tinha por objetivo elaborar um projeto narrativo que injetasse um nível de coerência narrativa nas histórias em quadrinhos de super-heróis. Tal coerência narrativa, ou noção de *realismo*, seria baseada na especulação das implicações sociais, históricas, políticas e psicológicas da existência desses personagens. Na compreensão dele, os quadrinhos de super-heróis ainda não haviam conseguido chegar a um estágio em que a literatura e o cinema já haviam atingido – e que narrativas como as que ele e Miller propunham caminhavam nessa direção.

⁹⁶ A Crise nas Infinitas Terras foi responsável por eliminar a organização narrativa do universo ficcional da DC Comics que ocorria através do conceito de multiverso (terras paralelas), e, portanto, tinha um desenvolvimento não-linear, em detrimento de um tipo de coerência linear – passou a ter uma terra apenas.

A ideia de que o Revisionismo seria um projeto para que as histórias em quadrinhos de super-heróis alcançassem um nível literário é provavelmente fruto da controvérsia própria do tipo textual que estamos lidando. Primeiro, o reconhecimento (de senso comum) da forma literária como superior e modelo a ser imitado. Segundo, a associação de que os quadrinhos seriam uma forma de *sub-literatura*, quando provavelmente a única relação que possuem é de se tratarem de produtos narrativos impressos⁹⁷. E terceiro, a noção de literatura pautada pelas formas estabelecidas na assim chamada alta literatura – uma literatura não serializada, publicada em formato livro e de temática realista. Há, no entanto, figuras expoentes do Revisionismo, como o próprio Alan Moore, que compreendem os quadrinhos como uma linguagem autônoma⁹⁸.

Assim, para Morrison (2012), o período que corresponderia ao Revisionismo – a que ele define como Era das Trevas – teve como figura máxima o roteirista Alan Moore. Numa passagem bastante curiosa, com teor simbólico, ele diz que “os super-heróis haviam sido expulsos do Éden pelo juiz barbudo, levando a confrontar suas próprias roupas bobas e denunciar seus valores fora de moda” (p. 266-267). Particularmente, prefiro a imagem do Revisionismo nos quadrinhos de super-heróis como que lembrando a figura do tragediógrafo Eurípedes, conhecido por humanizar, em seus textos, os deuses. No entanto, o que nos interessa é esse chamado *efeito de realismo*. Que, segundo Morrison, culminou em histórias em quadrinhos com personagens sexualizados, “violência excessiva ou de pesar niilista”, que apresentava, assim, “super-heróis dissecados, superanalisados” (p. 333).

No entanto, há duas questões que Morrison (2012) levanta e cuja importância me parece que precisa ser ressaltada. A começar que ele considera que, já em 1970, se encontram as temáticas e preocupações que marcariam o momento que estamos chamando de Revisionismo. Além disso, segundo ele, “as influências que teceram a Era das Trevas vão até o alvorecer dos quadrinhos de super-heróis – às raízes pulps e violentas do Batman, ao ativismo social de Superman, à sexualidade alternativa da Mulher Maravilha” (p. 171). Em outras palavras, o que Morrison parece estar tratando é essa emergência de uma forma de

⁹⁷ Provavelmente a emergência das ‘novelas gráficas’ e, assim, a publicação de quadrinhos no formato livro acentuou essa perspectiva. Ver García (2012). Menciono ainda a honraria especial do Prêmio Hugo (tradicionalmente ligado à literatura) dedicada a Watchmen.

⁹⁸ Ver Moore (2009)

Quadrinhos também são vistos em termos literários, ambicionando traçar comparações entre sequências quadrinhizadas e formas literárias convencionais. (...) Para piorar as coisas, toda vez que se usam técnicas de outras linguagens, há uma tendência dos criadores de quadrinhos em permanecerem firmemente presos ao passado. (...) Por que os valores literários nos quadrinhos devem ser determinados pelos valores dos velhos *pulp fictions* de trinta ou quarenta anos atrás, independentemente do valor que estes *pulp fictions* possam ter?

caracterização dos super-heróis como uma retomada de um desenvolvimento que fora interrompido pelo *Comics Code*. Essa hipótese parece bem interessante.



Figura 18. Desenhos de Neal Adams; imagem da página 6 de *Green Lantern* Vol. 2, nº 76, editado por Carmine Infantino e Julius Schwartz (DC Comics/ Play Press, 1970).

Porém, o que nos interessa aqui no momento é a ideia de que esses efeitos podem ser observados em alguma medida vários anos antes da publicação das novelas gráficas que cansam de ser mencionadas. Tal argumento encontra evidências no próprio fato de outras narrativas do roteirista Alan Moore, anteriores a *Watchmen*, serem descritas comumente como renovadoras do tipo super-herói. Nos títulos do *Monstro do Pântano* e do *Miracleman*, explicitamente Moore assumiu um personagem já existente e com um desenvolvimento estabelecido. E, em seu processo, enquanto autor, se utilizou do recurso da revisão – o que implicou em uma apropriação daqueles elementos, mas distorção e um redirecionamento do mesmo. E quais foram os princípios que nortearam esse processo de revisão (adaptação)? Para comprovar se são os mesmos princípios que estão presentes no Revisionismo (a coerência interna que desemboca em um *realismo*), haveria a necessidade de se realizar uma análise. No entanto, há evidências de que é possível encontrar tais elementos nessas narrativas. No prefácio ao primeiro volume de *A Saga do Monstro do Pântano*, escrito por Ramsey Campbell (2014), por exemplo, tais quadrinhos são descritos como o que ele chama de “reinvenção poética do super-herói; não só do *Monstro do Pântano*” (p. 13).

Segundo o crítico de quadrinhos Peter Sanderson (2012), um dos elementos a serem considerados para pensar o processo de desenvolvimento dos quadrinhos de super-heróis é o surgimento de um movimento de quadrinhos *underground* na década de 1960. Para ele, havia um vínculo criativo entre tais quadrinistas e o que era produzido pela EC Comics⁹⁹ em período anterior ao *Comics Code* – quadrinhos que lidavam com questões político-sociais de forma satírica, que abusavam de escatologia e violência etc. Segundo Viana (2011), essa década marcou uma ascensão das temáticas de ficção científica nos super-heróis; expressa na representação de personagens como Homem de Ferro ou os X-Men, que sempre possuíam uma explicação pseudocientífica (ou científico-ficcional) para o funcionamento de seus poderes. Esse elemento se manifesta, então, juntamente com o que foi indicado na mesa-redonda com Bissette, Gaiman e Veitch como uma série de nuances mais complexas presentes nos personagens que permearam esse período. No entanto, Gaiman (1989) pondera que o super-herói tradicional vive um efeito narrativo de *estado de graça*, em que todos seus principais elementos caracterizadores (seus *tropos*) são preservados de forma imutável. Dessa forma, o super-herói revisionista seria aquele que se desenvolve para além desse efeito, tendo implicações que são lidas como realistas.



Figura 19. Lápis e cores de Jim Steranko, arte-final de Joe Sinnott; imagem da capa de *Nick Fury: Agent of S.H.I.E.L.D.*, nº. 1, editado por Stan Lee (1968).

⁹⁹ A EC Comics foi fundada sob título de Education Comics. Propriedade de Maxwell Gaines, a editora especializou-se em histórias em quadrinhos educacionais voltadas para crianças. Posteriormente, entre 1949 e 1950, quando a empresa passou a responder a William Gaines, filho do fundador, houve uma guinada na produção de quadrinhos de gêneros de ficção criminal, ficção de horror, sátira, ficção militar e ficção científica. A partir desse momento, a editora passou a ser conhecida como Entertaining Comics e viveu um período de grande notoriedade até o Comics Code.

É interessante mencionar ainda que, no final da década de 1950, personagens como o Flash e o Lanterna Verde sofreram também um processo de revisão, de forma que ganharam versões alternativas com vários de seus *tropos* (origem, caracterização e habilidades) de natureza pseudocientífica (ou científico-ficcional). Da mesma forma, a criação da Liga da Justiça, em 1960, funcionou como uma revisão da antiga Sociedade da Justiça da América, criada em 1940. E mesmo o Batman abandonaria toda caracterização soturna e violenta para manter uma “sua batfamília (Batwoman, Batgirl, Batmirim, Batcão...), que fornecia um ar conservador e familiar para resistir a críticas como a de Wertham” (Viana 2011, p. 37). Revisões estas que podemos compreender como norteadas por um princípio de infantilização e adequação ao *Comics Code*. Por fim, destaco ainda como relevante, na década de 1960, a criação do personagem *Trashman* (1968), pelo quadrinista *underground* Spain Rodriguez, e as incursões do artista (escritor, roteirista e desenhista) Jim Steranko no personagem Nick Fury da Marvel Comics, bem como o envolvimento do desenhista Neal Adams com o personagem Batman no final da década.

É, então, nos anos de 1970, conforme pontua Howe (2014), que conseguimos observar o afrouxamento do *Comics Code* após muito tensionamento das equipes criativas. O autor pondera alguns fatos que, nos quadrinhos mensais, levaram o código a entrar em desuso. Pouco a pouco as editoras foram deixando de submeter suas histórias à aprovação. O código ainda vigorou até 2011, mas paulatinamente ia revisando suas normativas, mas também perdendo sua influência. Howe (2014) revela que um golpe dramático foi desferido contra o código, quando a Marvel publicou uma história em quadrinhos do Homem-Aranha tematizando o uso de drogas sem submeter à autorização, em 1971¹⁰⁰. Da mesma forma, ele pontua que, na DC Comics, os quadrinhos que a dupla criativa Dennis O’Neil e Neal Adams realizava com os personagens Lanterna Verde e Arqueiro Verde¹⁰¹ já vinham tematizando

¹⁰⁰ “[Stan] Lee recebeu uma carta do Departamento de Saúde, Educação e Bem-Estar dos EUA pedindo que tratasse do abuso de drogas nos quadrinhos e convenceu Martin Goodman a ignorar o código. A Marvel então publicou uma história do Homem-Aranha na qual o colega de quarto de Peter Parker, Harry Osborn, tomava um monte de pilulas. A cobertura dos jornais superou em muito a reprovação do Código de Ética”. (Howe 2014, p. 122).

¹⁰¹ Os protagonistas da série em quadrinhos serviram para representar pontos de vista políticos contrastantes: Arqueiro Verde defendia uma transformação social radical, enquanto Lanterna Verde era de posicionamento liberal, defensor do trabalho dentro das instituições existentes de governo e de direito. Oliver Queen, o Arqueiro, então, convenceu Hal Jordan (Lanterna Verde) a ir além da estrita obediência à Tropa dos Lanternas Verdes e ajudar classes que foram negligenciadas ou discriminadas. Na introdução para o encadernado de Lanterna Verde & Arqueiro Verde, Dennis O’Neil, roteirista da série disse: “Queen seria um anarquista esquentado para contrastar com o cerebral típico cidadão americano ponderado que era Lanterna Verde”. No mesmo texto, ele também procura definir o Lanterna Verde: “Ele era, para todos os efeitos, um policial, um fascista cego, que apenas recebe ordens; ele cometeu atos de violência a mando de seus comandantes cuja autoridade não

questões de cunho político e social (incluindo o uso de drogas) ainda que mantendo o selo do *Comics Code*. E é a O’Neil e Adams que Morrison (2012) atribuiu a ‘paternidade’ do que ele chama de Era das Trevas.

Para Viana (2011), nesse período encontramos a emergência de questões étnico-raciais e de gênero nas histórias em quadrinhos de super-heróis. Isto é, o mercado editorial passou, por uma série de questões, a criar, em alguma proporção, personagens negros e expandir o número de personagens mulheres¹⁰². Segundo o autor, a incorporação desses elementos tem diretamente a ver com as lutas sociais que se deflagraram nas décadas de 60 e 70. E, independente disso, esse período estava repleto de novidades no mercado dos quadrinhos principalmente no que diz respeito a ‘narrativas longas com tratamento adulto’. Tiveram muitos que reivindicaram a paternidade do fenômeno da novela gráfica¹⁰³.

Além do que já fora mencionado, destaco na década de 1970, os trabalhos de Jack Kirby: *Os Novos Deuses* (1971-1972), *Sr. Milagre: Super Artista Escapista* (1971-1974), *Forever People* (1971-1972) e a adaptação em quadrinhos de *2001: Odisseia no Espaço* (1976-1977). Também, a minissérie *Justice Inc.* (1975), de Dennis O’Neil e Al McWilliams, além da curiosa passagem do último pelo título da *Mulher Maravilha* (1968-1972).

Com a aproximação da década de 1980, inúmeros são os exemplos que poderiam ser mencionados por serem constituídos a partir de um efeito de revisão (de um personagem específico ou de um estereótipo, do arquétipo de protagonismo...), porém, ocuparia muitas páginas somente o esforço (e a tentativa) da fazer tal listagem. Dediquei, ao final dessa monografia, uma parte intitulada “Sugestões de leitura” em que se encontram muitas das histórias em quadrinhos que mencionei e outras que não puderam aparecer na versão final do texto.

questiona”. O’Neil se formou na Universidade de St. Louis por volta da virada da década de 1960, com a formação centrada em literatura inglesa, escrita criativa e filosofia. De lá, ele entrou para a Marinha dos Estados Unidos a tempo de participar do bloqueio a Cuba durante a Crise dos Mísseis de Cuba. Segundo Moore (2003), “O’Neil estava convencido de que a sociedade americana estava na encruzilhada da mudança radical contra a reforma. Ele ancorou-se ao lado da mudança radical. Basta observar que o Lanterna Verde é o símbolo de uma reforma liberal antiquada, enquanto Arqueiro Verde é o porta-voz da mudança radical. Essas mudanças solicitadas pela chamada Nova Esquerda (*New Left*), faziam O’Neil acreditar que eram as mais propensas a colocar a América no caminho certo” (p. 277). Para Moore, mais do que expor os males sociais no universo dos quadrinhos, a intenção era satirizar a solução antiquada liberal.

¹⁰² Vem sendo desenvolvido paralelamente o trabalho de conclusão de curso de Taísa Klug Guedes, intitulado “Jessica Jones é um ciborgue? Uma análise sobre o pós-gênero e as super-heroínas”, que busca suscitar algumas dessas questões de gênero colocadas nos quadrinhos e nas protagonistas mulheres.

¹⁰³ Na crítica e na divulgação das histórias em quadrinhos, é comum ver menção a “Um Contrato com Deus e Outras Histórias de Cortiço”, de Will Eisner, publicada em 1978, como a primeira novela gráfica a ver a luz da publicação (o próprio Eisner foi um dos maiores divulgadores dessa ideia, afirmando desconhecer o uso anterior do termo). Contrariando esta tendência, Sanderson (2012) menciona uma série de outras publicações que apareceram no mesmo período e que poderiam reivindicar para si o título de primeira novela gráfica no mercado.

No entanto, acredito que alguns pontos mais gerais possam ser elencados para corroborar a hipótese que vem sendo construída na presente seção. Em primeiro lugar, me parece evidente que os processos de constante revisão são inerentes à narrativa dos super-heróis de quadrinhos. O Super-Homem que lemos ao abrir as páginas de “Paz na Terra” não é o mesmo Super-Homem de Siegel e Shuster que ergue um automóvel e o direciona contra um rochedo. Há um conjunto de elementos (principalmente de nível visual) que são mantidos e que fazem com que o personagem seja reconhecido, no entanto é notório que se trata de uma revisão de alguns daqueles *tropos*. Da mesma forma, o Super-Homem de Siegel e Shuster que aparece em *Action Comics* nº 1 (1938) não é o mesmo que encontramos no conto *The Reign of the Superman* (1933), escrito e ilustrado pelos mesmos. Por outro lado, ainda é o mesmo personagem que iremos ler e reconhecer alguns de seus *tropos* estabelecidos. A própria troca de uma equipe criativa pressupõe uma revisão de determinado personagem – o Batman desenhado por Neal Adams não é o mesmo desenhado por Marshall Rogers, no entanto, é também o mesmo¹⁰⁴.

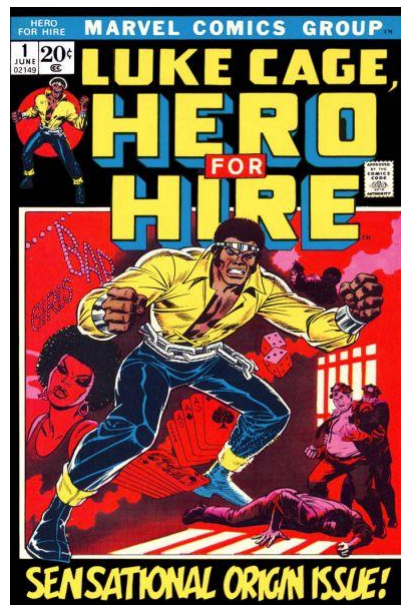


Figura 20. Desenho de John Romita; imagem da capa de *Hero for Hire* Vol 1, nº. 1, editado por Stan Lee (1972).

O efeito da revisão impõe ao personagem um desvio de alguns de seus tropos e a manutenção de outros, de forma que ele permanece sempre renovado (diferente), e, ao mesmo

¹⁰⁴ Em *Batman/ Planetary* (Ellis & Cassaday et alia 2014) essa questão é tematizada através de um enredo que envolve um antagonista com habilidade de alterar a realidade. De momento em momento, a realidade é alterada e os personagens de *Planetary* encontram um Batman completamente diferente. As diferentes versões são baseadas em revisões conhecidas de determinados autores.

tempo, mantido em seu estado de graça (igual). O leitor pode observar o personagem Luke Cage que atualmente estrela uma produção audiovisual em série pela plataforma da *Netflix* e comparar com sua caracterização nas primeiras histórias em quadrinhos. Dos anos de 1970 para cá, o personagem não se encontra mais envelhecido ou em outra condição que não a que ele já tinha antes (de forma geral), no entanto sua caracterização visual é completamente diferente.

De certa forma, seria talvez uma provocação interessante pensarmos o Super-Homem como uma revisão do *übermensch* filosófico. Baseado nessa concepção de revisão como um fenômeno permanente e intertextual nas culturas narrativas, não parece uma hipótese tão despropositada. Há uma vasta bibliografia que discute a associação entre esses dois personagens e que certamente precisaria ser revisitada para melhor fundamentar a discussão.



Com relação ao Revisionismo, este movimento geralmente associado à figura de Alan Moore e à década de 1980 nos quadrinhos, podemos afirmar que se trata de uma das revisões que entendemos como inerentes às narrativas. Sua particularidade é a de ter confluindo num conjunto de artistas findando na concepção de histórias em quadrinhos que são vistas como *realistas*¹⁰⁵. Tal impressão de realismo se dá basicamente por dois fatores: a construção de personagens com nuances e ambiguidades – a quebra de um formato de super-herói apolíneo – e a suspensão do *estado de graça*, pondo o protagonista em um desenvolvimento que vai em direção de *consumir-se*. Há ainda dois elementos secundários que seriam o uso de explicações pseudocientíficas para justificar a caracterização do personagem e os elementos da narrativa (acontecimentos, motivações etc.) e o fator da violência e outras condições antes desaprovadas pelo *Comics Code*.

Há diferentes medidas na forma como encontramos esses princípios aplicados às histórias em quadrinhos. Nas edições de formatos especiais, como novelas gráficas e séries limitadas, o desenvolvimento realista do personagem é mais evidente se comparado às edições mensais. Nas edições mensais, a suspensão do estado de graça em que se encontram os personagens implicaria na finalização do título em últimas instâncias – apesar disso, outros

¹⁰⁵ Entendo aqui como realista o conceito que Goodman (1976) traz para as formas pictóricas – e que estendo às narrativas pictóricas: “o que realmente conta não é a exatidão com que um quadro duplica um objeto, mas em que medida o quadro e o objeto, nas condições de observação adequadas de cada um, provocam as mesmas reações e expectativas” (*apud* Santaella 2005, p. 189).

elementos do Revisionismo podem ser observados em tais histórias em quadrinhos¹⁰⁶. E, mesmo no que é lido comumente como uma série limitada, como é o caso do Monstro do Pântano, o efeito de outras equipes criativas assumirem é o constante restabelecimento do estado de graça.

Como fatores que conjugaram para sobrelevar esse tipo de caracterização, precisamos mencionar alguns: o enfraquecimento da influência do *Comics Code*; a eclosão do movimento *underground* de quadrinhos norte-americanos; os movimentos de direitos civis nas décadas de 1960 e 1970; a assim chamada Invasão Britânica no contexto de produção de histórias em quadrinhos¹⁰⁷; a criação de novas editoras e selos que visavam maior espaço para outras expressões¹⁰⁸; o desenvolvimento da novela gráfica e de formas narrativas ‘com tratamento adulto’; etc.

Toda essa postura é contraposta, segundo Darius (2013b), por outra perspectiva que passa a entrar em voga em seguida ao Revisionismo nos quadrinhos de super-herói: o Reconstrucionismo. Tal postura se caracteriza, em suma, pela caracterização de super-heróis em seu estado de graça. Para Morrison (2012) essa tendência – a que ele nomina de Renascença – representa a retomada do super-herói “da Era de Prata (...), super-heróis conformistas estavam de volta” (p. 340). Darius (2013b) pontua que o Revisionismo havia conseguido que seus princípios se tornassem parcialmente dominantes até a década de 1990. “Em resposta, alguns criadores começaram a se rebelar contra o revisionismo, buscando restaurar o sentimento de admiração e alegria que sentiam ter sido perdido”. Tendo, assim, o Reconstrucionismo se construído a partir da oposição à noção de realismo que tratamos aqui.

A revisão que o Reconstrucionismo propõe assenta as noções de estado de graça, desenvolvimento não-linear e construção de personagens estereotipados (no sentido negativo que a palavra propõe) como valores a serem apreciados. Em suma, encontramos aqui

¹⁰⁶ As histórias em quadrinhos da Liga da Justiça Internacional (Giffen, Matteis & Maguire [1987-1992]) , para citar um exemplo pouco comum, são reconhecidas em geral pelo humor e a caricatura posta como caracterização dos super-heróis. No entanto, uma leitura mais atenta perceberá que o exagero das nuances nas personalidades dos personagens, representado na forma de idiosincrasias cotidianas, beira um *realismo caricato*.

¹⁰⁷ Entre a década de 1980 e de 1990, a indústria de quadrinhos norte-americanos passou a contratar uma série de artistas (roteiristas e desenhistas) britânicos, tais como Neil Gaiman, Alan Moore, Alan Davis, Grant Morrison, Alan Grant, Dave Gibbons, Peter Milligan, Steve Dillon, Barry Windsor-Smith, Mark Buckingham, Mark Millar, James Robinson, Warren Ellis, Garth Ennis, Frank Quitely, Bryan Hitch, etc. Muitos desses quadrinistas, ao chegar no contexto de super-heróis norte-americanos assumiram título de pouco prestígio ou vendagem com o ímpeto de realizar uma revisão daquela narrativa.

¹⁰⁸ Como já foi mencionado, a Dark Horse foi fundada em 1986; a First Comics em 1983, a Image Comics em 1992, e os selos Wildstorm (Image/ DC Comics) em 1992, Vertigo e Milestone (DC Comics) em 1993 – na época a Marvel Comics mantinha o seu selo Epic Comics, que disputava com estes. A First Comics, por exemplo, chegou a ter alguns de seus títulos publicados no Brasil na década de 1980, pela Cedibra com a publicidade: “Os heróis não são mais aqueles! Novos quadrinhos para novos tempos!”.

exemplos de narrativas cuja existência de um protagonista super-heroico não é um problema de natureza social, política ou psicológica. O que observamos se assemelha à noção que Todorov desenvolve a respeito do que seria “o maravilhoso” no gênero fantástico – “o fantástico não existe nem para o personagem, que não considera suas visões como produto da loucura, mas sim, como uma imagem mais lúcida do mundo” (p.). Em contraponto a um efeito de realismo, se tem um efeito de expressionismo.

Por vezes, ainda encontraremos exemplos que misturarão as duas estratégias de construção narrativa, tematizando, por exemplo, o lugar do super-herói reconstrucionista – que é uma retomada de um herói apolíneo¹⁰⁹ – em um mundo revisionista (e vice-versa). No entanto, pela força que a retomada do estado de graça do super-herói sempre teve mesmo durante o Revisionismo, podemos deduzir que o Reconstrucionismo, apesar de se encontrar como estratégia dominante atualmente, sempre esteve posto como que em uma dualidade intrínseca ao tipo textual. Da mesma forma, talvez seja possível enxergarmos os elementos revisionistas atuando em narrativas identificadas como reconstrucionistas.



Figura 21. Desenhos de Dave Gibbons; cores de John Higgins. Imagem da página 10 do segundo número de *Watchmen* (1986).

¹⁰⁹ Vale a pena retomar a reflexão que Nietzsche (1992) tem a respeito dos polos de Apolo e Dionísio como uma duplicidade inerente aos desenvolvimentos artísticos, “da mesma maneira como a procriação depende da dualidade dos sexos, em que a luta é incessante e onde intervêm periódicas reconciliações” (p. 27). A reflexão a respeito da filosofia da arte pode ainda nos trazer a imagem da associação pouco estrita do Reconstrucionismo com o Neoclassicismo (século XVIII).

4. Uma anatomia do homem das estrelas: as análises e o estudo do caso da maxissérie *Starman* (ou ampulheta e o ponteiro de *Starman*)

Uma breve análise de recorte em pequena escala da maxissérie *Starman* a partir de todos os pressupostos teórico-metodológicos anteriormente mencionados. A fim de entender que tipo de super-herói representa o *Starman*, são analisados (i.) sua relação de desenvolvimento narrativo com o tempo ficcional; (ii.) o problema da coerência interna do super-herói serializado; (iii.) ~~o problema da relação que o protagonista possui a partir dos conflitos com o código da comunidade em que se insere;~~ (vi.) a relação entre *Starman*, sua nêmesse e a completude de sua missão, o ato de *consumir-se*¹¹⁰.

“Tem um homem das estrelas esperando no céu.
Ele queria vir aqui nos encontrar,
mas acha que faria as nossas cabeças”.
Starman, composição de David Bowie (1972).

“Pois a estrela de um homem é a sua alma”.
Aristóteles em *Sobre o Céu* (350 a.C.) [tradução de Leonel Vallandro e Gerd Bornheim].

A representação/significação da sétima encarnação de *Starman*, *Jack Knight*, é constituída pelo (através d) o que ela não representa/significa. Neste capítulo, portanto, serão analisadas, a partir de todos os pressupostos já descritos, algumas páginas que constituem a maxissérie *Starman*. Tendo em vista que se trata de uma série de um desenvolvimento bastante considerável, há a necessidade de se realizar um recorte do objeto. Tendo oitenta e um números a série, encontraríamos dificuldade de analisar as quase três mil e quinhentas páginas – e ainda estaríamos excluindo algumas edições especiais, como os anuais.

Por tal, fiz escolhas. Não há a menor possibilidade de se realizar um largo estudo neste contexto monográfico. Além disso, não creio que sejam comuns estudos de tamanho fôlego pela própria dificuldade metodológica que se impõe¹¹¹. Dessa forma, a escolha é das edições de zero a três – que formam o primeiro arco narrativo da maxissérie – e da edição oitenta – que é desfecho final. Justifico o recorte do objeto como uma opção de redução de escala; dessa forma, os recortes feitos têm certamente uma relação de significação para o todo da maxissérie, podendo estabelecer indicações, simbolismos e uma noção da estrutura.

Como diz Eco (1994), um texto “alude a ele [o mundo] e pede ao leitor que preencha toda uma série de lacunas. Afinal (...), todo texto é uma máquina preguiçosa pedindo ao leitor que faça uma parte de seu trabalho” (p. 9). Dessa forma, muitas destas lacunas a serem

¹¹⁰ A eliminação de alguns elementos postos como questão de análise da maxissérie ocorreu pelas dificuldades que encontrei para redigir esse trabalho nas condições que estava. No entanto, os considero como desenvolvimento necessário para que possa haver uma versão definitiva deste trabalho.

¹¹¹ Uma exceção bastante considerável é a edição ‘*The Annotated Sandman*’, cujo autor, Leslie Klinger, analisa página a página da série. Infelizmente, permanece sem tradução.

preenchidas (pressupostos e subentendidos) necessitam que façamos referências a outros materiais textuais de Starman – o que será feito.



O que é o tempo em uma narrativa? O que significa a imortalidade de um personagem ficcional? A sensação de imortalidade em um personagem de publicações serializadas, como um super-herói, parece evidente; no entanto, Sherlock Holmes não é imortal? Esquecendo o episódio de seu retorno dos mortos após o confronto com o Professor Moriarty, Holmes permanece preso a um universo ficcional que não deve compreender mais do que trinta anos. Isso é próprio da ficção, pois “(...) qualquer narrativa de ficção é necessária e fatalmente rápida porque, ao construir um mundo que inclui uma multiplicidade de acontecimentos e personagens, não pode dizer tudo sobre esse mundo” (Eco 1994, p. 9). A confusão, no caso dos super-heróis, me parece ser de relacionar o tempo real com o tempo ficcional.

Eco (1994) ainda vai distinguir o tempo de leitura de um texto, o tempo inferido através da conjunção dos aspectos formais e que seria o tempo ficcional de desenvolvimento daquela narrativa e os indícios que evidenciam uma localização daquele texto em um contexto histórico. Em outra obra, Eco (1970) descreve o que parece ser a estrutura narrativa dos tradicionais quadrinhos de super-herói: se encontra numa esquemática posição fixa, o que torna facilmente reconhecível do público – diferente do personagem que remete à tradição do romance, que passa por uma série de situações que culminam no fechamento em si da narrativa (e, por vezes, na transformação desse personagem, como, por exemplo, morte).

Já o super-herói de quadrinhos, segundo o autor, se assemelha à estrutura narrativa de um mito. “(...) o Superman sempre acaba realizando alguma coisa; por conseguinte, a personagem praticou um gesto que se inscreve no seu passado e pesa sobre o seu futuro; em outras palavras, deu um passo para a morte, envelheceu. (...) Ora, o Superman não pode consumir-se, porque um mito é inconsumível” (Eco 1970, p. 253). O tempo ficcional é uma construção de sentido que não pode ser observado na sintaxe das estruturas textuais; não é a extensão (e quantidade de frases) de um romance como *Ulisses*, de James Joyce, ou a quantidade de detalhes visuais em um afresco como *A Escola de Atenas*, de Rafael Sanzio, que dá sentido o tempo. O tempo é inferido pelo modo como essas estruturas textuais articulam conceitos.

O personagem Starman foi criado em 1941, poucos anos depois do Super-Homem, e, segundo consta no *The Superhero Book: The Ultimate Encyclopedia of Comic-Book Icons and Hollywood Heroes* [O Livro dos Super-Heróis: A Enciclopédia Definitiva dos Ícones de Quadrinhos e Heróis de Hollywood], foi um produto na esteira do Super-Homem, se aproveitando de alguns elementos que foram sucesso. Por não ter estabelecido um êxito considerável, acabou logo cedo sendo relegado à condição de personagem coadjuvante de grandes equipes de super-heróis. Desde sua primeira publicação, Starman tem estado presente em publicações da editora DC Comics até os dias de hoje. Supondo que, quando o personagem surge, já possui uma idade considerável (trinta anos, talvez?), hoje teria cerca de cem anos. Tal exemplo, independente do que vamos encontrar nas páginas da maxissérie, já parece postular que o tempo para esse universo ficcional não tem as mesmas regras as quais temos no “mundo real” – um exemplo de falta de coerência externa que Brait (1985) aborda.



Figura 22. Desenhos de Jack Burnley. Imagem da página 4 de *Adventure Comics*, nº. 61 (1941).

Observemos agora o conjunto de painéis acima (*figura 22*) que representa uma cena narrativa. A leitura é feita considerando os primeiros dois painéis da primeira linha horizontal como p1 e p2; o painel que ocupa o espaço abaixo é p3; por fim, o painel no formato de retângulo que cobre toda a extensão vertical dos demais é o p4. Uma leitura de primeiridade não é suficiente para identificar como se estrutura narrativamente essa estrutura de painéis – a ordem de leitura é inferida pelos elementos textuais e visuais que conjugam uma ação e, portanto, uma cena narrativa. Esta cena requer um esforço empregado em um determinado tempo de leitura (que não é linear, mas é do todo para as partes) que seria difícil de calcular. No entanto, o tempo narrativo ficcional em que se desenrola essa ação é provavelmente de alguns minutos. Até esta definição, me parece que não encontramos controvérsias – o problema reside em abriremos uma revista em quadrinhos de 2016 e encontrarmos o personagem sem qualquer indício de envelhecimento (o que acontece com o Super-Homem).



Figura 23. Desenhos de Tony Harris; arte-final de Wade von Graawbadger; cores de Gregory Wright. Imagem das páginas 4 e 5 de *Starman*, nº 0 (1994).

O efeito identificado no tempo narrativo ficcional dos super-heróis em quadrinhos – que, segundo Eco (1970) não se consome e se assemelha ao tempo nas narrativas míticas – parece assegurar o fenômeno que Neil Gaiman (1989) define como *estado de graça*. A noção de que essa narrativa tradicional das histórias em quadrinhos se assemelha à estrutura mítica nos é muito cara, visto que Morrison (2012) defende explicitamente o tratamento ao super-

herói como uma figura divina. Dessa forma, retomamos a ideia das estratégias narrativas representadas pelo Revisionismo e o Reconstrucionismo. Há, no caso do último, um esforço em manter esse estatuto mítico; e, no caso do primeiro, em construir uma estratégia narrativa de tempo linear baseado numa ideia de sucessão coerente.

Nas páginas que a figura 23 traz, observamos um fragmento de uma cena narrativa que culminará num *splash page* da página seguinte. A primeira questão que observamos é a semelhança estrutural (primeiridade) e (até certo ponto) semântica (secundidade) com a cena apresentada uma página antes. Em um resumo bastante grosseiro, a ação que conseguimos observar na página 4 é do tradicional Starman se impondo em direção a voar – o que é interrompido por um tiro desferido na página seguinte. O tempo de leitura pode ser maior que o do exemplo anterior – é um conjunto maior de painéis, há mais tempo textual verbal etc. –, porém há um tempo narrativo ficcional talvez quase equivalente.

No entanto, outra diferença considerável é que o narrador pode ser observado presente nas cenas narrativas. No primeiro caso, se trata de um exemplo evidente de um narrador extradiegético, um papel que não é exercido por nenhum personagem, mas por uma entidade oculta/pressuposta que é onisciente dos fatos e pensamentos. No segundo caso, o narrador ainda é uma entidade extradiegético, porém suas construções verbais denunciam uma participação ideológica naquela enunciação. Ele tece julgamentos de valor, faz considerações e tem acesso à enunciação dos pensamentos do Starman na cena – construindo, assim, outro tempo: de natureza psicológica.



Figura 24. Desenhos de Tony Harris; arte-final de Wade von Graawbadger; cores de Gregory Wright. Imagem das páginas 6 de *Starman*, nº 0 (1994).

Com relação à ideia de temporalidade linear, que implica no consumo existencial do personagem, a maxissérie apresenta já nas primeiras páginas uma questão que parece responder isso. Logo no início, descobrimos que o personagem Starman, criado em 1941, não é aquele travestido com o mesmo uniforme e que observa os arranha-céus de Opal City. O sujeito que ali atua como Starman é David Knight – filho de Ted Knight, aquele que teria sido o primeiro Starman. A maxissérie impõe, assim, uma estrutura lógica e linear coerente para tentar resolver os problemas postos às narrativas de super-heróis. Há uma percepção pressuposta de um passado do primeiro Starman, embora a ação comece já com este envelhecido e aposentado. Sendo que se trata de uma narrativa que transcorre (talvez) na mesma década em que é publicada (de 1990), é possível inferir que aquele homem idoso poderia ter sido um combatente do crime na década de 1940.

No entanto, a maxissérie não é construída como uma continuação de todos os quadrinhos anteriores em que se pode encontrar o personagem Starman. A leitura da maxissérie não pressupõe tais leituras anteriores, no sentido de elas fornecerem informações que ali são pressupostas. Em si, a maxissérie se constitui uma temporalidade sequencial e linear; com relação aos quadrinhos anteriores, sua relação é de *revisão*. As informações, conceitos e ideias que podemos apreender, após realizar leituras daqueles quadrinhos anteriores (exemplo: Ted Knight atuou na década de 40, era um cientista etc.), são apropriados pela maxissérie que os reconta.

É como se a maxissérie, publicada na década de 1990, estabelecesse uma associação com os quadrinhos publicados nos anos de 1940 de natureza narrativa. Tal relação desponta em uma ficcionalização de modo a construir uma ordem de cadeias causais entre determinados elementos (acontecimentos, caracterizações etc.) de quadrinhos do passado e os que estavam sendo desenvolvidos no momento presente. Tal revisão funciona de forma independente da leitura dos tradicionais quadrinhos de Starman, pois é como se a maxissérie estivesse recontando aquelas histórias. Ao mesmo tempo em que retoma uma série de elementos – o personagem Starman dos anos 1940, por exemplo – é como se modificasse a forma de ler esses signos (sob o princípio de uma coerência aristotélica).



A observação da construção da narrativa sob o princípio dos personagens consumirem-se como avanço temporal infelizmente não é possível de ser completamente

demonstrada no desenvolvimento dos textos de análise dessa monografia, pois implicaria em uma análise detida a cada página em observância de como ela produz os efeitos narrativos¹¹². Porém, me parece possível considerar que a estratégia narrativa que identificamos como caracterizadora do Revisionismo pode ser observada em nossa narrativa.

Apesar disso, há algumas questões interessantes de serem pontuadas com relação ao primeiro arco da maxissérie. A primeira é a própria questão que é tematizada a respeito da caracterização do personagem Jack Knight – o outro filho de Ted Knight que virá a assumir a identidade da Starman. O personagem é dono de uma loja de antiguidades chamada “Knight’s Past”. Numa leitura mais detida no que as informações do texto (multimodal) podem nos fornecer, sabemos que Knight é o sobrenome do primeiro Starman e que poderíamos traduzir o nome da loja para “Passado do Cavaleiro”. Quando adentramos em uma esfera simbólica do que os signos podem vir a significar, a associação entre *Cavaleiro* e *Super-Herói* no nome da loja parece ser a primeira das inferências que realizamos. Em seguida, o fato do protagonista se lançar a atividades que remontem à vida passada de outrem (vender objetos velhos dos outros para os outros) parece significativo para que pensemos a caracterização psicológica do protagonista. No avançar da narrativa, descobrimos que ele passava por um bloqueio traumático-psicológico que o impedia de lembrar do próprio passado (de querer ter desejado ser o Starman), da mesma forma que ele nega o próprio destino (seu futuro de ser Starman).



Figura 25. Desenhos de Tony Harris; arte-final de Wade von Graawbadger; cores de Gregory Wright. Imagem da página 2 de *Starman*, nº 3 (1994).

¹¹² Me parece, por tal, que essa análise fica aquém das expectativas de concretização dos objetivos.

Tratei por destino porque a narrativa construída através do primeiro arco de Starman se assemelha (e provavelmente não por acaso) a que podemos perceber nas tragédias gregas, conforme Aristóteles (2008) discorre em sua Poética. A ação da narrativa começa com uma ação que põe em risco uma série de pressupostos que estavam colocados para a harmonia daquele contexto ficcional e que faz com o que se desenrole toda a narrativa. Nesse caso, a catástrofe se dá no assassinato de David Knight, que sucedia seu pai no exercício do manto de Starman. É, a partir dessas circunstâncias, que Jack Knight, apesar de recusar inicialmente seu chamado, é contingenciado a assumir o manto do super-herói que fora de seu pai e seu irmão. Ao longo de seu percurso, ele é abordado por uma vizinha cartomante, cuja função narrativa certamente remete a dos oráculos gregos, afirmando que ele não tem como fugir de seu destino – ser o Starman.

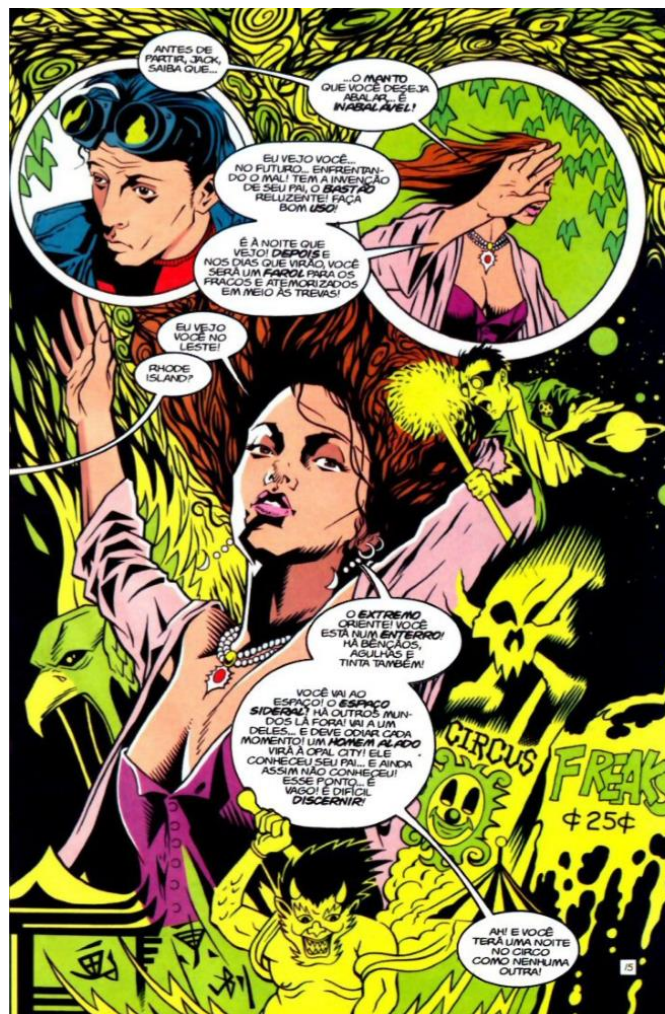


Figura 26. Desenhos de Tony Harris; arte-final de Wade von Graawbadger; cores de Gregory Wright. Imagem da páginas14 de Starman, nº 2 (1994).

A conclusão, o desenlace em que se encontra o primeiro arco de Starman, é com o protagonista Jack Knight aceitando assumir a identidade – e todas as implicações decorrentes disso – do super-herói que seu pai representou. Fecha-se, assim, um ciclo já posto pelo destino, pois a narrativa, ao se estruturar remetendo às tragédias gregas, nos propõe essa interpretação. Dessa forma, tal estratégia narrativa serve como um prólogo para o desenvolvimento de toda a maxissérie, simbolicamente, construindo uma feliz associação entre os heróis gregos e os super-heróis.



Com a observância de que, no decorrer da narrativa da maxissérie, o desenvolvimento do protagonista é organizado por um princípio de coerência linear, encontramos um Jack Knight que, a cada passo que dá, se move em direção da morte e do envelhecimento. Se este último não é visível de forma explícita na visualidade, é, na conjunção dos elementos justapostos, que encontramos esse conceito em desenvolvimento. Ao longo dos oitenta números que a maxissérie engloba, Jack Knight passa por uma série de eventos que contribuem para a construção de outras nuances no personagem – o personagem, por exemplo, perde o pai (morre), quebra o princípio do celibato, se casando, separando e mantendo um filho.

O último número da maxissérie funciona como um epílogo; narra o retorno de Jack Knight à sua realidade (ao espaço-tempo presente), depois de ter sido posto em determinada situação de estar preso a uma realidade do passado (uma questão alegórica recorrente, se percebe). Ao longo do capítulo, Jack Knight reencontra uma série de personagens de relevância para a narrativa e estabelece com eles uma relação de despedida. Ao final, ele abandona o manto de Starman – há um alienígena que passa a atuar sob esse epíteto –, entrega o artefato que provê suas capacidades sobre-humanas para outra super-heroína e renuncia a vida de um super-herói, indo viver com seu filho, Kyle Knight.

O final posto pela maxissérie, dessa forma, cumpre com o efeito de consumir o personagem, isto é, a forma como a narrativa se estruturou permitiu um desenvolvimento ao protagonista, em que o *antes* determina causalmente o *depois*, a série dessas determinações poderia ser revista ou remontada. A narrativa põe o protagonista em uma situação na qual ele não pode mais ser reconhecido através de uma estrutura fixa de super-herói – os elementos

caracterizadores (seus *tropos*) já não reproduzem um esquema estabelecido. O personagem alçou o desenvolvimento pelo qual o Revisionismo advogou nas décadas anteriores.

No entanto, o final possibilita uma abertura para desenvolvimentos posteriores do macrosigno Starman. Ao mesmo tempo em que a narrativa exerce uma força revisionista no protagonista Jack Knight, proporcionando o efeito de distanciá-lo do fenômeno do *estado de graça*, ela abre-se para que outras identidades assumam o signo de Starman. Dessa forma, o super-herói permanece sendo retomado e tendo os diversos desenvolvimentos em outras publicações – como numa simbólica metáfora de um Revisionismo que se abre para o Reconstrucionismo.



Figura 27. Desenhos de Peter Snejbjerg; cores de Gregory Wright. Imagem da página 42 de *Starman*, nº 80 (2001).



Diferentemente do Super-Homem, no qual Umberto Eco identifica um registro narrativo que se baseia em sua perpetuação pela impossibilidade de emancipar-se de um

status quo, por meio de uma sequência de eventos com consequências permanentes que sirvam para consumir a personagem, Starman responde a um funcionamento, ainda que similar, com algumas distinções. Na perspectiva que o RENaG desenvolveu, o protagonista será marcado por uma origem que o dota de habilidades e uma caracterização que o distingue dos demais, e o levará a uma missão, esta, por sua vez, será marcada por obstáculos que materializarão sua nêmesse, isto é, sua impossibilidade de realizar o feito que encerraria o ciclo e o consumiria. Isto é, os leitores do Super-Homem, ainda que possivelmente encontrem mudanças consideráveis no personagem ao longo dos mais de setenta anos de publicação, perceberão que a personagem pouco se desenvolveu com relação ao tempo do herói, isto é, seu trajeto em direção à completude de sua missão, permanecendo, assim, em um tipo de tempo mítico. Mesmo que sejam notórias as mudanças da personagem, elas respondem, na maioria das vezes, a uma adequação de sua estrutura narrativa a novos modelos e valores sociais dos contextos sócio-históricos, sem que ocorram alterações drásticas em seus tropos – os quais enumerei anteriormente. O personagem passará por uma série de eventos, mas que, em seguida, serão estabilizados. A exemplo de um funcionamento parecido, a personagem do espião James Bond, o 007 (ver Gavalier 2015b), possui um movimento narrativo semelhante – na particularidade do suporte cinematográfico; ainda que possa se identificar especificidades da personagem de James Bond na performance de um ator ou outro, ou na direção dada por um realizador ou outro, na condição sócio-histórica de um período ou outro, se reconhece uma unidade narrativa, um conjunto de elementos que perpassam as narrativas e tornam a personagem reconhecível e inconsumível em seu tempo. Isto é, dificilmente veremos Bond ou o Super-Homem morrer ou aposentar-se, ainda que haja um conjunto de forças de revisão da personagem tensionando seu desenvolvimento.

Como me referi, Starman tem um funcionamento que necessita ser melhor desenhado. Ainda que possamos dizer que existem diferentes James Bonds ou Super-Homens, a unidade narrativa a que me referi é mais justa (estrita) do que a que encontraremos no Starman, em que a personagem encontrará diversas identidades. Esse recurso narrativo, por exemplo, também pode ser encontrado na personagem de Lanterna Verde, um conceito formado por um conjunto de tropos, que estrutura seu desenvolvimento no sentido da adequação na construção de diferentes personagens atuando com elementos que constituem uma identidade que os unifica. Cada uma dessas diferentes personagens, com suas diferentes identidades, funcionam de acordo com uma distinta condição sócio-histórica, e também se desenvolvem nessa lógica – adequam-se, conforme comentei acima; mas também respondem a um constante processo

de adaptação que visa deixar mais claro uma coerência entre tais personagens que não é facilmente visualizada muitas vezes.

Dessa forma, observei que a maxissérie Starman pode ser descrita como um esforço criativo de construir a coerência a que me referi, tendo, assim, um funcionamento duplo; de retomada de uma série de sentidos, e, portanto, de uma tradição, mas também de uma ressignificação, ou como trata Bloom (2003) ao discutir o revisionismo como um estado constante da arte, relacionado à reflexão sobre a influência: um efeito de "distorção (desvio) e correção (redirecionamento).

5. Considerações Finais

Avaliação do conjunto de análises e interpretações realizadas com a leitura da maxissérie *Starman*, a partir da proposta de percurso metodológico que envolve o alinhamento de uma semiótica, cujo desenrolamento se dá em uma narratologia das histórias em quadrinhos. A partir das discussões propostas principalmente no capítulo anterior, se discute o que a maxissérie *Starman* permite considerar a respeito do super-herói.

Ao longo deste trabalho, procurei descobrir os significados do tipo de super-herói que encontramos na caracterização do protagonista *Starman* em sua maxissérie homônima, a fim de apontar também para o que seria uma interpretação com mais propriedade desses elementos narrativos. O problema que norteou essa investigação envolveu o intento de realizar uma interpretação que levasse em conta os elementos formais e contextuais do texto do qual me ocupei em pesquisar. Para a realização desta tarefa, que agora percebo maior do que poderia imaginar, propus a construção de uma metodologia interina para considerar o texto em suas esferas constituintes – seus elementos do ponto de vista organizacional-formal, sua construção de sentido, e, portanto, da narrativa, e a maneira como o texto circula socialmente e dialoga com outras informações, seja de necessário prévio conhecimento ou não. Ao final da elaboração desta proposta, me questiono até que ponto não realizei uma série de empréstimos de terminologias da Semiótica de Charles Sanders Peirce com uma perda de seu rigor teórico. Isto porque, entre outros motivos, a análise que realizei não está motivada a compreender a natureza dos níveis sîgnicos que são implicados em uma análise semiótica de determinado texto. A questão colocada era a tentativa de capturar nessa leitura uma consideração a respeito dos elementos constituintes da textualidade das histórias em quadrinhos. Tal proposta deu-se por, em suma, entender que se trata de uma representação, de um texto, e que isto deve ser considerado, ao invés de simplesmente especular a respeito do universo ficcional da narrativa apartado dessas relações. De certa forma, me empenho em sustentar essa possibilidade de leitura não como uma análise semiótica, mas como uma análise narratológica, que considera elementos da semiótica. Assim, os resultados alcançados (a interpretação realizada) me parecem mais de acordo com as possibilidades de elaboração de argumentos que a fundamentação metodológica permite.

Também não tenho certeza da real consistência da leitura que apresento a respeito do tipo de super-herói que reconheço no personagem *Starman*, tal como imaginei que seria no início desse trabalho. No entanto, muitas outras questões que emergiram no processo acabaram por se tornar muito produtivas. A hipótese que surge, de que a maxissérie *Starman* pode ser interpretada como uma metanarrativa, por exemplo, permite considerar seus sentidos para uma elaboração de uma teoria do protagonismo super-heroico com maior

aprofundamento. Penso que é um fato a ser observado o reconhecimento de uma possível função metanarrativa ao estar tratando a respeito dos próprios elementos constituintes das histórias de super-heróis na maxissérie *Starman*. Além disso, considero como resultado positivo a elaboração do estudo de caso principalmente por proporcionar uma compreensão mais rigorosa de como os fenômenos de revisão e adaptação da caracterização desses personagens, se implica em vários de seus elementos caracterizadores – estes resultantes de uma interpretação do funcionamento de seus *tropos*.

Sem dúvida a hipótese de que a maxissérie *Starman* possa ser lida como um texto de função metanarrativa é bastante sedutora e, por isso, atenta à possibilidade de desdobrar essa investigação a fim de pôr determinados esforços analíticos para a elaboração de uma interpretação satisfatória a respeito disso. Para além disso, na fundamentação de teorias que acompanhariam o percurso analítico, o modelo de interpretação dos processos de revisão nos quadrinhos que propus já me pareceu uma opção mais atenta ao que encontraríamos no objeto analisado – diferente das interpretações que normalmente encontramos. Dessa forma, ao realizar a análise da maxissérie, penso que os resultados alcançados demonstram um ganho interpretativo bastante relevante.

Talvez seja impossível apreender a organização dos universos ficcionais dos quadrinhos de super-herói caso seja ignorado como são postas e quais as implicações dessas revisões, que me parecem constantes nessas narrativas. Darius (2013b) conceitua a tendência do Reconstrucionismo em fazer uma negativa à lógica narrativa do realismo, primando por uma suspensão da relação causal – ou pelo que Morrison (2012) define como quadrinhos de “super-heróis tranquilos, desavergonhados, confiantes, livres das neuroses da Era das Trevas” (p. 332). Em outras palavras, em contraposição ao Revisionismo, que objetivava uma inserção de realismo nas narrativas, o Reconstrucionismo se constitui como um movimento não interessado em um ‘expressionismo’, no sentido mais genérico que essa palavra possa assumir, de negação a uma realidade objetiva.

Uma possível contribuição dessa monografia deve ser o esforço em despolarizar esse raciocínio e estabelecer uma relação de caráter mais fluido entre esses assim entendidos funcionamentos narrativos. O objeto de pesquisa que analisei em minha investigação certamente é fruto de um processo de revisão, mas dificilmente pode ser encontrado à rigor em um ou outro desses polos. Apesar da presente proposta não ter a pretensão de fornecer mais do que uma interpretação de caráter crítico da maxissérie *Starman*, acredito que algumas conclusões provisórias podem vir a ser úteis para estudos futuros de tantos exemplos de super-heróis e obras ficcionais que poderiam vir a ter maior atenção.



Fico bastante inquieto ao me perguntar se, depois de concluir esta monografia, eu e o leitor encontramos uma resposta para a pergunta que abre o texto. Afinal de contas, o que é um super-herói? É uma dúvida genuína que me ponho a pensar, pois não tenho certeza se forneci elementos suficientes, ao longo dessa investigação, para poder responder essa pergunta. Apesar de a minha intenção ter sido construir um percurso em que possa ser encontrada uma fundamentação de argumentos que possibilite resolver tal questão, não tenho certeza se assim o fiz. Talvez tenham restado (muito) mais dúvidas do que as enumeradas no início da introdução. Tenho de certeza que não é uma definição simples de se fazer e há ainda uma forte insistência na ideia de que não é possível (ou mesmo necessário) definir os super-heróis.

O que posso considerar, ao final deste trabalho, é que a existência do super-herói ridiculariza o protagonista da alta literatura – parafraseando Barthes. Entre as definições que são possíveis, posso conceber que o protagonismo do super-herói é apenas um capítulo de uma larga tradição de protagonismo narrativo ficcional no qual a propriedade mais evidente de ser identificada é sua capacidade de realizar feitos suprarrealistas a que é atribuído a ideia de extraordinariedade. Podemos ainda mencionar que esse protagonista se trata de um elemento historicamente constitutivo de narrativas de expressão popular. A definição é simples, e, por um lado, assustadora, quando enxergamos a figura do Super-Homem ao lado de algum protagonista bem estabelecido pelo pensamento hegemônico literário, como Robinson Crusoe. Mas conclusões como esta podem ser de grande valia para desfazer falsas dicotomias marcadas por um julgamento de valor. A alta e a baixa literatura já não nos interessam mais quando nos encontramos nessa perspectiva. Estamos diante de uma massa inesgotável de exemplos de protagonistas que dialogam nessa tradição do super-herói, e que servem como ponto de partida para entendermos questões como o momento em que vivemos e a nós mesmos.



Por fim, por tratar-se de uma monografia que é pré-requisito para a conclusão de um curso de licenciatura, não creio que eu poderia me furtar a questionar o valor pedagógico

desta pesquisa. Ainda que não tenha sido colocada dentro do recorte da investigação tal indagação, penso que ela tem relevância e, de certa, se encontra como um pressuposto que posso vir a explicitar. Mesmo que os quadrinhos certamente tenham cada vez mais espaço na escola – o que pode ser observado em sua presença nos livros didáticos, em provas como ENEM, dentre outros exemplos –, é ponto de controvérsia a forma com que tais textos encontram-se no cotidiano da prática de ensino-aprendizagem escolar¹¹³. O desenvolvimento de uma pesquisa que objetiva construir uma interpretação de um objeto carregado de considerável estigma social – inclusive dentro da sala de aula – por si já significa assumir o pressuposto de que tais compreensões preconceituosas precisam ser confrontadas.

FIM

¹¹³ Apenas um exemplo a ser mencionado é a polêmica sobre os quadrinhos comprados pelo MEC, quando a maior parte das compras era formada por adaptações de clássicos e não originais. Pode ser verificado no artigo da Carta Educação disponível em: < <http://www.cartaeducacao.com.br/artigo/o-negocio-dos-quadrinhos/>>.

Epílogo

Bom, estamos a poucos dias da data marcada para a defesa, e, sem muitos interlocutores, desando a fazer leituras e releituras, além de organizar meus intermináveis apontamentos e rascunhos. Raione Pedrosa, de Belo Horizonte, tem sido meu principal leitor nesse momento e eu fico muito alegre lendo os comentários que ele faz a respeito da monografia. Com uma impressionante falta de autoconfiança, ele volta e meia me pergunta se as intromissões que ele faz a respeito do texto são cabíveis. Acho engraçado, poucas vezes conheci o leitor com a capacidade da dele.

Dias atrás, reencontrei o professor Sandro Martins Costa Mendes, do curso de Produção e Política Cultural do campus Jaguarão da Unipampa. Como parte da programação do Lado B da Feira do Livro de Bagé, mediei um bate-papo intitulado “Um Ar de Dylan no Nobel”, que incluiu a participação dele e do professor Eduardo Marks de Marques, da UFPEL. O mais bacana da atividade, como sempre, foram as conversas que tivemos depois. Por uma curiosidade do destino, além do interesse pela discussão do ‘estatuto literário’ a partir de um evento como a nomeação do Dylan ao prêmio Nobel, todos nós também pesquisávamos sobre histórias em quadrinhos. O professor Sandro, aliás, foi avaliador do primeiro trabalho de iniciação científica que fiz na graduação. Em meados de novembro de 2012, apresentei um trabalho no formato de pôster que discutia a construção da figura do personagem Ozzymandias como um tipo de super-herói revisionista em Watchmen através da metáfora da simetria¹¹⁴.

Eu acho que esse episódio ilustra bem quando me refiro ao fato de que a investigação a respeito do protagonismo do super-herói, com breves e largas interrupções, com retomadas e abandonos, esteve presente ao longo de toda a minha graduação. Sem dúvida, por vezes, esse mesmo trabalho foi descontinuado pelo acúmulo de projetos em que me envolvi, que pareciam demasiado urgentes e que tomaram muito do meu tempo. Por isso, boa parte do esforço empregado nesta monografia foi o de costurar partes que foram escritas em momentos diferentes, muitas vezes feitas para serem apresentadas ou publicadas em outro contexto. Vez ou outra, toda a energia posta para concluir essa monografia foi substituída por um sentimento de incerteza com relação a possibilidade de chegar ao fim.

Nestes dias que correm, o professor Rodrigo de Faveri acompanha à distância os últimos desdobramentos que envolvem o meu trabalho. Recebi uma mensagem sua bastante

¹¹⁴ O resumo da referida apresentação pode ser encontrado nos anais do IV Salão Internacional de Ensino, Pesquisa e Extensão (SIEPE), disponível em: <<http://seer.unipampa.edu.br/index.php/siepe/article/view/1968>>.

lisonjeira, me parabenizando e desejando uma boa defesa, visto que ele provavelmente não poderá estar presente. Isso me fez recordar da nossa primeira leitura do ainda projeto deste trabalho. Recostado na sua cadeira, ele me perguntava se eu estava escrevendo um parecer jurídico. *De onde tu tirou essa palavra, 'supracitado'?* Conversas cheias de sarcasmo como essa é que me fizeram ter consciência da escrita como um contexto para o desenvolvimento de uma reflexão, para, dessa forma, não mais pensar que escrever é o mero ato de registrar. A partir de orientações como essa, é que percebi que construir uma reflexão passava por um trabalho de imaginação para apreender aquilo que eu tinha por objeto. Encontrei, assim também, um espaço para o exercício da escrita inclusive como uma experimentação estética, mesmo dentro de um gênero aparentemente tão árido como de um texto de cunho teórico e acadêmico.

Sem dúvida, não foi fácil escrever. Foram incontáveis horas dedicadas a permanecer na frente do computador, enfrentando o meu texto. Por vezes, tive de, como um jardineiro, podar as partes que impediriam a planta de crescer frondosa e saudável. Em outros momentos, fui o arquiteto, calculando como erguer as vigas que sustentariam toda a estrutura. Foram madrugadas insones de uma escrita lenta e dolorosa – batalhas árduas com parágrafos que pareciam penhascos gigantescos. E o ato de enfileirar palavras para dar sentido a algumas ideias e resultar nessa monografia só não foi completamente interrompido graças aos prazos. Sem os prazos bufando sobre minhas costas, nada estaria terminado. É muito difícil escrever e, mais do que isso, o pior é saber quando está pronto. Aparentemente, se não houvesse um outdoor luminoso na cabeça, avisando da data limite para entrega, eu estaria fazendo qualquer outra coisa, como, por exemplo, verificando se os quadros pendurados na parede estão tortos.

Quando trabalhei em uma biblioteca, certa feita, passei por uma situação de algumas semanas onde fui o único dos funcionários a estar em serviço. Não lembro exatamente o porquê, mas havia gente de licença médica e outros em período de férias. Então, além de realizar o atendimento no balcão, eu tinha outras funções de serviços internos da biblioteca. Em suma, eu tinha de verificar todos os livros que ainda não estavam com as etiquetas novas do sistema recém-instalado e separá-los em uma estante. Além disso, eu tinha de apurar em todos os livros do acervo se já tinham inserida uma fita magnética antifurto, e, caso não tivessem, devia inserir uma. Toda vez que alguém devolvia um livro, eu tinha de fazer todos esses procedimentos. A sensação que eu tinha, a cada manhã que chegava, é de que a biblioteca se transfigurava durante as madrugadas e que, cada vez mais, apareciam livros que eu não havia notado que precisavam de um ou outro procedimento. Em certa hora, realmente acreditei que eu estava preso em algum daqueles corredores labirínticos da Biblioteca de

Babel. E me assustei muito quando lembrei que “o suicídio e as enfermidades pulmonares” foram responsáveis por reduzir drasticamente o número de bibliotecários, segundo consta nas notas de rodapé do conto do Borges, porque, afinal, eu já estava sozinho ali.

Quando retomo essa representação da biblioteca labiríntica, cujas operações procedimentais de manutenção parecem não ter fim, é porque, assim como no conto borgiano, me parece uma boa imagem do que é o trabalho com a linguagem. Muitas noites, me vi sozinho caminhando por esses corredores sintáticos, sem saber por onde encontraria uma saída. Tenho costume também de me levantar e caminhar pela casa quando a frase ou o parágrafo parecem um beco sem saída. À noite, caminhar sozinho pela casa, com uma mão ocupada pressionando e soltando o botão no topo de uma caneta, é uma atividade que demanda se reconhecer sozinho. Contudo, depois de tanto tempo escrevendo esse texto, sei que as mãos que perambulam pelo teclado do computador não são as mesmas que foram responsáveis por começar esse trabalho.



Algumas semanas atrás, encontrei um colega do curso de Licenciatura em Música, e, provavelmente por perceber que eu já estava tempo demais na universidade, me perguntou quando eu terminaria o curso. Comentei aborrecido que estava no último período e que estava muito atarefado. Ele sorriu e perguntou: “e o TCC?”. E essa foi uma das perguntas que mais escutei nos últimos tempos. Por isso, estou contente de poder dizer que está terminado. É um alívio muito grande.

Me alegra muito ter escrito sobre gibis e o que entendo que eles significam. Todo o trabalho aqui se desenvolveu a respeito de questões que só tinham espaço nos corredores da universidade. Pouco a pouco, vimos a Rede de Estudos de Narrativas Gráficas conseguir introduzir na Unipampa práticas legitimadas no espaço acadêmico no âmbito da pesquisa, do ensino e da extensão. Mesmo assim, ainda parece esquisito para alguns quando explico do que se trata minha monografia. Assim, sei que esse trabalho é sobre aquelas questões que parecem não interessar a muitos, que sequer procuram formulá-las. No entanto, sei que outros, em sua agitação subversiva, não esperam chegar à meia-noite para fazer essas perguntas. Espero, dessa forma, que meu trabalho possa contribuir para uma discussão que está viva e de que procurei me aproximar através de caminhos onde precisamos inventar (criativamente) as questões, mas também as respostas, ao invés de repetir jargões e terminologias baseadas numa

tradição. E isso foi uma das coisas que mais me alegro de ter aprendido com o professor Rodrigo: que temos de usar os espaços, como a universidade, não para exercícios de contemplação ou fruição, mas para “fabricar conceitos” – e aí certamente encontro um Deleuze que passou nós.

Bagé, 26 de novembro de 2016.

Referências bibliográficas

AIRA, Cesar. **Pequeno Manual de Procedimentos**. Traduzido por Eduard Marquardt. Organizado por Marco Maschio Chaga. Curitiba: Arte & Letra, 2007.

ALTHUSSER, Louis. **Ideologia e Aparelhos Ideológicos do Estado**. Tradução de Joaquim José de Moura Ramos. Lisboa: Editorial Presença, 1980.

ARISTÓTELES. **Dos argumentos sofísticos**. Seleção de textos de José Américo Motta Pessanha. Tradução de Leonel Vallandro e Gerd Bornheim. São Paulo: Nova Cultural, 1987.

ARISTÓTELES. **Poética**. Tradução de Ana Maria Valente. Lisboa: Fundação Calouste Gulbekian, 2008.

BAKUNIN, Mikhail. **O princípio do Estado - Locarno, março de 1871**. In: BAKUNIN, Mikhail. O princípio do Estado e outros ensaios. São Paulo: Hedra, 2008.

BARBIERI, Daniele. **Los Languages del Cómic**. Tradução de Juan Carlos Gentile Vitale. Barcelona: Paidós, 1993.

BARTHES, Roland. **Introdução à análise estrutural da narrativa**. In: Análise Estrutural da Narrativa. Tradução de Maria Zélia Barbosa Pinto. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

BISSETTE, Stephen; GAIMAN, Neil; VEITCH, Veitch. **Change or Die! The Revisionist Roundtable Discussion**. In Rick Veitch, *The One*, 188–209. Windham Hill, VT: King Hell Press, 1989.

BOORSTIN, Daniel J. **From Hero to Celebrity: The Human Pseudo-event**. In: BOORSTIN, Daniel J. *The Image: A Guide to Pseudo-Events in America*. Vintage Books, 1992.

BRAIT, Beth. **A personagem**. São Paulo: Ática, 1985.

BRUNNER, Edward. **Masked Avengers, Costumed Crimefighters, Superheroes: Considering the Vigilante Tradition in American Comic Books, 1938-2014**. Course of Southern Illinois University, 2014. Disponível em: <http://honors.siu.edu/_common/documents/AmericanComics.pdf>.

BUCHET, Alex. **Prehistory of the Superhero**. In: *The Hooded Utilitarian*, 2013. Disponível em: <<http://www.hoodedutilitarian.com/2013/08/prehistory-of-the-superhero-part-1-waltzing-with-frankenstein/>>.

CAGNIN, Antonio Luiz. **Os Quadrinhos: Linguagem & Semiótica. Um Estudo Abrangente da Arte Sequencial**. São Paulo: Criativo, 2014.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Pensamento, 2007.

CAMPBELL, Ramsey. Prefácio. In: MOORE, Alan; *et alia*. **A Saga do Monstro do Pântano. Livro Um**. Tradução de Edu Tanaka. Barueri: Panini Comics, 2014.

CAMPOS, Haroldo. **O Sequestro do Barroco na Formação da Literatura Brasileira: O Caso Gregório de Matos**. São Paulo: Iluminuras, 2011.

CAMUS, Albert. **O Homem Revoltado**. Tradução de Valerie Rumjanek. Rio de Janeiro: Record, 2011.

CANDIDO, Antonio. **A literatura e a vida social**. In: CANDIDO, Antonio. *Literatura e sociedade*. São Paulo: Nacional, 1965. 17-35 p.

CIRNE, Moacy. **Bum! A explosão criativa dos quadrinhos**. Petrópolis: Editora Vozes, 1977.

DARIUS, Julian. **58 Varieties: Watchmen and Revisionism**. In: BENSAM, Richard. *Minutes to Midnight: Twelve Essays on Watchmen*. Edwardsville, Illinois: Sequart Research & Literacy Organization, 2010. p. 97-108.

DARIUS, Julian. **Alan Moore and Super-Heroes, Part 1: Promethea Didn't Happen Now**. Sequart, 2013. Disponível em: <<http://sequart.org/magazine/37399/alan-moore-and-super-heroes-part-1-promethea-didnt-happen-now/>>.

DARIUS, Julian. **Revisionism, Radical Experimentation, and Dystopia in Giffen's Legion**. In: CALLAHAN, Timothy. *Teenagers from the Future: Essays on the Legion of Super-Heroes*. Edwardsville, Illinois: Sequart Research & Literacy Organization, 2008. p. 179-230.

DARIUS, Julian. **Warren Ellis, Revisionism, and Reconstructionism**. Sequart, 2013. Disponível em: <<http://sequart.org/magazine/19954/warren-ellis-revisionism-and-reconstructionism/>>.

DASCAL, Marcelo. **Interpretação e Compreensão**. Tradução de Marcia Heloisa Lima da Rocha. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2005.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O que é a Filosofia?**. Tradução de Bento Prado Jr. e Alberto Alonso Muñoz. Rio de Janeiro: Ed. 42, 1992.

DOLOUGHAN, Fiona. **Contemporary Narrative: text production, multimodality and multiliteracies**. London and New York: Continuum, 2011.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. Tradução de Geraldo Gerson de Souza. São Paulo: Perspectiva, 1970.

ECO, Umberto. **Interpretação e superinterpretação**. Tradução de Monica Stahel. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

ECO, Umberto. **Lector in fabula: a cooperação interpretativa nos textos narrativos**. Trad. Atílio Cancian. São Paulo: Perspectiva, 1986.

ECO, Umberto. **Seis Passeios Pelos Bosques da Ficção**. Tradução de Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

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

EISENSTEIN, Elizabeth L. **A Revolução da Cultura Impressa: Os Primórdios da Europa Moderna**. Editora São Paulo: Editora Ática, 1998.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

EISNER, Will; MILLER, Frank. **Eisner/Miller**. Entrevistados por Charles Brownstein. Traduzido por René Ferri. São Paulo: Criativo, 2014.

EMMONS Jr., Robert A. **Modernism and the Birth of the American Super-Hero**. Sequart, 2005. Disponível em <<http://sequart.org/magazine/620/modernism-and-the-birth-of-the-american-super-hero/>>.

EVEN-ZOHAR, Itamar. **Polysystem Studies**. In: Poetics Today, v. 11, n. 1, 1990. 9-26 p. Disponível em: <<https://trad1y2ffyl.files.wordpress.com/2012/01/polysystemtheory.pdf>>.

FAVERI, Rodrigo Borges; SILVA-REIS, Dennys. **Apresentação do número temático Quadrinhos em Tradução**. In: TradTerm, São Paulo, v. 27, Setembro/2016, pp. 7-10. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/tradterm>>.

FAVERI, Rodrigo Borges de. **Por que quadrinhos?** Jornal Universitário do Pampa. Escrita Colaborativa Experimental. 2013. Disponível em: <<http://junipampa.info/colunistas/por-que-quadrinhos>>.

FAVERI, Rodrigo Borges de; SOCCA, Ézio Saucó; ROSA, Lucas Freitas da. **Uma História Que Não Tá no Gibi: os quatro anos da Rede de Estudos de Narrativas Gráficas na UNIPAMPA**. In: KELM, Miriam Denise; IRALA, Valesca Brasil. (orgs.). Retratos de linguagem: uma homenagem aos 10 anos da área de Letras da UNIPAMPA - campus Bagé. Bagé/RS: Ed. Unipampa, 2016. 188-191 p. Disponível em: <<http://dspace.unipampa.edu.br:8080/xmlui/handle/123456789/521>>.

FOUCAULT, Michel. **A ética do cuidado de si como prática da liberdade**. In: Ditos & Escritos V – Ética, Sexualidade, Política. Organização e seleção de textos de Manoel Barros da Motta. Tradução de Elisa Monteiro e Inês Autran Dourado Barbosa. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2004.

FOUCAULT, Michel. **Os anormais: curso no Collège de France (1974-1975)**. Tradução de Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

FOUCAULT, Michel **Em defesa da sociedade: curso no Collège de France (1975-1976)**. Tradução de Maria Ermantina Galvão. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

FOUCAULT, Michel. **A arqueologia do saber**. Tradução de Luiz Felipe Baeta Neves. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1987.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir: Nascimento da Prisão**. Tradução de Raquel Ramallete. Petrópolis: Vozes, 1987.

FROMM, Erich. **A Desobediência como Problema Psicológico e Moral**. In: FROMM, Erich. *Da Desobediência e outros ensaios*. Tradução de Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Zahar, 1984. p. 9-17.

GARCÍA, Santiago. **A Novela Gráfica**. Tradução de Magda Lopes. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

GAVALER, Chris. **Supermen before Superman**. *The Patron Saint of Superheroes*, 2015. Disponível em: <<https://thepatronsaintofsuperheroes.wordpress.com/2015/11/30/supermen-before-superman-vol-1/>>.

GAVALER, Chris. **Should a superhero have a license to kill?** *The Patron Saint of Superheroes*, 2015. Disponível em: <<http://migre.me/vFXUK>>.

GOLDMANN, Lucien. **A Sociologia do Romance**. Tradução de Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1976.

GOMBRICH, Ernst Hans Josef. **Arte e ilusión**. Tradução de Gabriel Ferrater. Barcelona: Gustavo Gili, 1979.

GORP, Baldwin Van; ROMMES, Els; EMONS, Pascale. **From the wizard to the doubter: Prototypes of scientists and engineers in fiction and non-fiction media aimed at Dutch children and teenagers**. *Public Understanding of Science* 23, 2014. p. 646–659.

GUEDES, Taísa Klug. **Novelas Gráficas no Brasil: Tradução e Influência**. In: *Viñetas Serias: Tercer Congreso Internacional de Historieta y Humor Gráfico*, 2014. Facultad de Ciencias Sociales, da Universidad de Buenos Aires (UBA).

HANLEY, Terence E. **A Survey of Monsters - Part One**. *Tellers of Weird Tales*. 2014. Disponível em: <<http://tellersofweirdtales.blogspot.com.br/2014/05/a-survey-of-monsters-part-1.html>>.

HAYNES, Roslynn. **From Alchemy to Artificial Intelligence: Stereotypes of the Scientist in Western Literature**. *Public Understanding of Science* 12, 2003. p. 243-253.

HOBBSAWM, Eric J. **Bandidos**. Tradução de Donaldson Magalhães Garschagen. Rio de Janeiro: Editora Forense-Universitária, 1976.

HOWE, Sean. **Marvel Comics: A História Secreta**. Tradução de Érico Assis. São Paulo: LeYa 2013.

HUTCHEON, Linda. **Uma Teoria da Adaptação**. Tradução de André Cechinel. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2013.

JEWETT, Robert; LAWRENCE, John S. **The American Monomyth**. Anchor Press/Doubleday, 1977.

JONES, Gerald. **Homens do Amanhã: geeks, gângsteres e o nascimento dos gibis**. Tradução de Guilherme da Silva Braga e Beth Vieira. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.

KLOCK, Geoff. **How to Read Superhero Comics and Why**. New York: Continuum, 2002.

KUKKONEN, Karin. **Studying Comics and Graphic Novels**. Nova Jersey: Wiley Blackwell, 2013.

LEWIS, David A. **One for the Ages: Barbara Gordon and the (Il-)Logic of Comic Book Age-Dating**. *International Journal of Comic Art* 5(2), 2003. p. 296-311.

LOPES, Paul. **Culture and Stigma: Popular Culture and the Case of Comic Books**. *Sociological Forum*, Vol. 21, No. 3, Setembro 2006.

LUZZATTO, Sergio. **Leituras: bestsellers perdidos**. In: MORETTI, Franco. (org.) *A cultura do romance*. Tradução de Denise Bottman. São Paulo: Cosac Naify, 2009. p. 735-819.

MARTINS, Wilson. **O livro contemporâneo**. In: *A Palavra Escrita: História do livro, da imprensa e da biblioteca*. São Paulo: Editora Ática, 1996. p. 415-430.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. Tradução de Hécio de Carvalho e Maria do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995.

MISIROGLU, Gina; ROACH, David A. (edit.). **The Superhero Book: The Ultimate Encyclopedia of Comic-Book Icons and Hollywood Heroes**. Detroit: Visible Ink Press, 2004.

MOORE, Alan. **Como Escrever Histórias em Quadrinhos**. Parte 1. Terra Zero, 2009 [1988]. Disponível em: <<http://www.terrazero.com.br/2009/11/alan-moore-como-escrever-historias-em-quadrinhos-parte-i/>>.

MOORE, Alan. **The Mark of Batman: An Introduction**. In: MILLER, Frank; et alia. *Batman - The Dark Knight Returns*. London: Titan Books, 1986. p. 5-8.

MOORE, Jesse T. **The Education of Green Lantern: Culture and Ideology**. *The Journal of American Culture*. Volume 26, Número 2. Junho de 2003. p. 263-278

MORETTI, Franco. **A literatura vista de longe**. Tradução de Anselmo Pessoa Neto. Porto Alegre: Arquipélago Editorial, 2008.

MORRISON, Grant. **Superdeuses: Mutantes, alienígenas, vigilantes, justiceiros mascarados e o significado de ser humano na era dos super-heróis**. Tradução de Érico Assis. São Paulo: Seoman, 2012.

NIETZSCHE, Friedrich. **O Nascimento da Tragédia ou Helenismo e Pessimismo**. Tradução de J. Guinsburg. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

NÖTH, Winfried. **Panorama da Semiótica. De Platão a Peirce**. São Paulo: Annablume, 1995.

NÖTH, Winfried. **A Semiótica no Século XX**. São Paulo: Annablume, 1996.

PESSOA, Alberto Ricardo. **A Linguagem dos Quadrinhos: Definições, Elementos e Gêneros**. João Pessoa, PA: Marca da Fantasia, 2014.

PIGNATARI, Décio. **Semiótica & Literatura**. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2004.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2010.

RAMOS, Paulo. **Faces do Humor: Uma Aproximação Entre Piadas e Tiras**. Campinas, SP: Zarabatana Books, 2011.

REIS, Carlos e Lopes, Ana Cristina M. **Dicionário de Teoria da Narrativa**. São Paulo: Editora Ática, 1988.

RIESMAN, Abraham. **The Single Most Important Year in Superhero History Was 1986.** Vulture, 2016. Disponível em: <<http://www.vulture.com/2016/10/1986-helped-create-superhero-boom-dark-knight-rises-watchmen-crossovers.html>>.

ROBINSON, James; *et alia*. **Starman. Volume Um.** Tradução de Fabiano Denardin e Jotapê Martins. São Paulo: Panini Brasil, 2008 [1994-2001].

SEUNG, T. K. **Goethe, Nietzsche, and Wagner: their Spinozan epics of love and power.** Lexington Books, 2006.

SKOBLE, Aeon J. **Revisionismo do super-herói em Watchmen e O Retorno do Cavaleiro das Trevas.** In: IRWIN, William (coord.). MORRIS, Matt; MORRIS, Tom (org.). Super-Heróis e a Filosofia: Verdade, Justiça e o Caminho Solitário. Tradução de Marcos Malvezzi Leal. São Paulo: Madras, 2009. p. 41-51.

SOCCA, Ézio Saucó. **A Transposição Cultural da Temática da Conquista do Oeste nas Histórias em Quadrinhos do Personagem Tex Willer: O Western Entre as Histórias em Quadrinhos e as Novelas Gráficas.** Trabalho de Conclusão de Curso. Bagé, Universidade Federal do Pampa, 2015.

THOMAS, P. L. (org.). **Science Fiction and Speculative Fiction: Challenging Genres.** Greenville: Sense Publishers, 2013.

TRINDADE, Rafael. **Nietzsche - O Além-do-Homem (ou Super-Homem).** Razão Inadequada, 2014. Disponível em: <<https://razaoinadequada.com/2014/03/08/nietzsche-o-alem-do-homem-ou-o-super-homem/>>.

WATT, Ian. **Mitos do individualismo moderno: Fausto, Dom Quixote, Dom Juan, Robinson Crusoe.** Tradução de Mário Pontes. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.

WOO, Benjamin. **An Old-Age Problem: Problematics of Comic-Book Historiography.** The International Journal of Comic Art, 2008. Disponível em: <http://www.benjaminwoo.net/wp-content/uploads/2012/03/Woo_2008_An_Age-Old_Problem.pdf>.

ZUMTHOR, Paul. **Performance, Recepção, Leitura.** Tradução de Jerusa Pires Ferreira e Suley Fenerich. 1ª. ed. Col. Cosac Naify Portátil. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

Sugestões de leitura

ADAMS, Neal; *et alia*. **Batman: Lendas do Cavaleiro das Trevas. Neal Adams. Vol. 1.** Tradução de Edu Tanaka. Barueri: Panini Comics, 2015. [Compila os números 175 e 176 de *World's Finest* e de 79 a 82 de *The Brave and the Bold* (1968-1969). DC Comics].

BARR, Mike W.; BOLLAND, Brian; *et alia*. **Camelot 3000.** Tradução de Fernando Bertacchini e Jotapê Martins. Barueri: Panini Comics, 2010. [Compila os 12 números da minissérie (1982-1985). DC Comics].

CHAYKIN, Howard; *et alia*. **American Flag! - Coleção Definitiva. Livro Um.** Tradução de Jotapê Martins e Helcio de Carvalho. São Paulo: Mythos Editora, 2015.

DINI, Paul; ROSS, Alex. **Super-Homem - Paz na Terra.** São Paulo: Abril, 1999. [Publicação completa de novela gráfica. DC Comics].

DIXON, Chuck; *et alia*. **Batman: A Queda do Morcego.** Tradução de Eduardo Tanaka e Dorival Vitor Lopes. Barueri: Panini Comics, 2008. [Reúne os 12 primeiros números do arco *A Queda do Morcego* (1994-1996); publicado nas revistas *Batman* #491-497 e *Detective Comics* #659-663. DC Comics].

ENNIS, Garth; DILLON, Steve; *et alia*. **Preacher. Volume Um: A Caminho do Texas.** Tradução de Eduardo Tanaka. Barueri: Panini Books, 2012. [Reúne os sete primeiros números da maxissérie *Preacher* (1995-2000). Vertigo/ DC Comics].

GAIMAN, Neil; *et alia*. **Sandman. Edição Definitiva - Volume Um.** Tradução de Jotapê Martins. Barueri: Panini Books, 2010. [Reúne os 20 primeiros números da maxissérie *Sandman* (1988-1996). Vertigo/ DC Comics].

GAIMAN, Neil; MCKEAN, Dave. **Orquídea Negra. Edição Definitiva.** Tradução de Érico Assis. Barueri: Panini Books, 2012. [Reúne os quatro números da minissérie *Orquídea Negra* (1988-1989). Vertigo/ DC Comics].

JURGENS, Dan; *et alia*. **A Morte do Superman.** Coleção de Graphic Novels DC Comics. São Paulo: Eaglemoss, 2016. [Reúne a minissérie *A Morte do Super-Homem* (1993). DC Comics].

KIRBY, Jack. **Senhor Milagre. Volume Um.** Tradução de Roberto Guedes. Vinhedo: Opera Graphica Editora, 2003. [Compila os seis primeiros números de *Mister Miracle* (1971-1972). DC Comics].

MARZ, Ron; *et alia.* **Lanterna Verde: Crepúsculo Esmeralda/ Novo Amanhecer.** Tradução de Fernando Bertacchini. Barueri: Panini Comics, 2009. [Reúne os três números do arco *Crepúsculo Esmeralda* (1994) e os cinco do arco subsequente, *Novo Amanhecer* (1994). DC Comics].

MILLER, Frank; *et alia.* **Batman: O Cavaleiro das Trevas. Edição Definitiva.** Tradução de Jotapê Martins e Hécio de Carvalho. Barueri: Panini Books, 2011. [Reúne os quatro números da minissérie *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (1986) e os três da minissérie subsequente, *Batman: O Cavaleiro das Trevas II* (2001-2002). DC Comics].

MILLER, Frank; SIENKIEWICZ, Bill; *et alia.* **Elektra: Assassina.** Tradução de Jotapê Martins. Barueri: Panini Comics, 2005. [Publicação completa de novela gráfica. Epic/ Marvel Comics].

MILLER, Frank; *et alia.* **Ronin: Edição Definitiva.** Barueri: Panini Comics, 2016. [Compila os 6 números da minissérie (1983-1984). DC Comics].

MOORE, Alan; BOLLAND, Brian; *et alia.* **Batman - A Piada Mortal.** Tradução de Estúdio Art & Comics. Barueri: Panini Books, 2011. [Publicação completa de novela gráfica. DC Comics].

MOORE, Alan; SPROUSE, Chris; *et alia.* **Tom Strong - A Origem.** Tradução de Edu Tanaka e Bernardo Santana. Barueri: Panini Comics, 2016. [Reúne os sete primeiros números da maxissérie Tom Strong. America's Best Comics/ Wildstorm/ DC Comics].

MOORE, Alan; GIBBONS, Dave; *et alia.* **Watchmen. Edição Definitiva.** Tradução de Jotapê Martins e Hécio de Carvalho. Barueri: Panini Books, 2009. [Reúne os 12 números da minissérie *Watchmen* (1986-1987). DC Comics].

MOORE, Alan; *et alia.* **A Saga do Monstro do Pântano. Livro Um.** Tradução de Edu Tanaka. Barueri: Panini Comics, 2014. [Reúne os números de 20 a 27 da revista *The Saga of the Swamp Thing* (1982) DC Comics].

O'NEIL, Dennis; ADAMS, Neal; *et alia*. **Lendas do Universo DC: Lanterna Verde/Arqueiro Verde**. Tradução de Mário Luiz C. Barroso. Barueri: Panini Comics, 2016. [Reúne os números de 76 a 87 e 89 da revista *Green Lantern* e de 217 a 219 e 226 de *The Flash* (1970-1974). DC Comics].

SERPIERI, Paolo Eleuteri. **Tex Graphic Novel, vol. 1. O Herói e a Lenda**. São Paulo: Mythos Editora, 2016. [Publicação completa de novela gráfica. Sergio Bonelli Editore].

SPIEGELMAN, Art. **Maus: a história de um sobrevivente**. Tradução de Antonio de Macedo Soares. São Paulo: Companhia das letras, 2005. [Publicação completa de novela gráfica].

STARLIN, Jim; *et alia*. **Dreadstar - Volume 1**. Tradução de Fernando Lopes. São Paulo: Mythos Editora, 2016. [Reúne os 12 primeiros números da série *Dreadstar* (1982-1986). Marvel Comics/ Epic Comics]

STERANKO, Jim; *et alia*. **Nick Fury: Agente da S.H.I.E.L.D. - Parte Dois**. A Coleção Oficial de Graphic Novels Marvel – Clássicos. Vol. 9. São Paulo: Editora Salvat do Brasil, 2016. [Compila os números de 163 a 168 de *Strange Tales* e de 1 a 5 de *Nick Fury: Agent of S.H.I.E.L.D.* (1967-1968). Marvel Comics].

VEITCH, Tom; TALBOT, Bryan. **The Nazz**. São Paulo: Abril, 1992. [Minissérie publicada em quatro fascículos. DC Comics].

WOLFMAN, Marv; PÉREZ, George; *et alia*. **Crise nas Infinitas Terras**. Tradução de Jotapê Martins, Fernando Lopes, JM Trevisan e Bernardo Santana. Barueri: Panini Books, 2015. [Publicação completa da minissérie (1985-1986). DC Comics].