

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LINGÜÍSTICA**

DIALOGISMO E TRADIÇÃO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS CONTEMPORÂNEAS

Diego Aparecido Alves Gomes Figueira

Dissertação apresentada ao Programa de
Pós-Graduação em Lingüística da
Universidade Federal de São Carlos,
como parte dos requisitos para obtenção
do título de Mestre em Lingüística

Orientador: Prof. Dr. Valdemir Miotello

São Carlos/ 2009

**Ficha catalográfica elaborada pelo DePT da
Biblioteca Comunitária da UFSCar**

F475dt

Figueira, Diego Aparecido Alves Gomes.
Dialogismo e tradição nas histórias em quadrinhos
contemporâneas / Diego Aparecido Alves Gomes Figueira. --
São Carlos : UFSCar, 2009.
142 f.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal de São
Carlos, 2009.

1. Análise do discurso. 2. Dialogismo. 3. Histórias em
quadrinhos. 4. Metalinguagem. I. Título.

CDD: 401.41 (20ª)



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
Centro de Educação e Ciências Humanas
Programa de Pós-Graduação em Linguística

Rodovia Washington Luis, Km 235 - Caixa Postal 676
CEP: 13565-905 - São Carlos - São Paulo - Brasil
Telefone (16) 3351-8360 - Fax: (16) 3351-8353
ppgl@ufscar.br www.ppgl.ufscar.br



**ATA DO EXAME DE DEFESA DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO DE
DIEGO APARECIDO ALVES GOMES FIGUEIRA**

Área de Concentração: Estudos Lingüísticos

Linha de Pesquisa: Linguagem e Discurso

Aos **seis** dias do mês de **fevereiro** do ano de **dois mil e nove**, às **catorze** horas, na **Sala de Projeção do Departamento de Letras** da Universidade Federal de São Carlos, reuniu-se a Banca Examinadora nas formas e termos dos artigos 25º e 26º do Regimento Interno do Programa de Pós-Graduação em Linguística, com a seguinte composição: **Prof. Dr. Valdemir Miotello (UFSCar/São Carlos - Orientador/Presidente)**, **Prof. Dr. Paulo Eduardo Ramos (UNIMESP/São Paulo - Membro Titular)** e **Prof. Dr. Roberto Leiser Baronas (UFSCar/São Carlos - Membro Titular)**, para o exame de defesa da **Dissertação de Mestrado de Diego Aparecido Alves Gomes Figueira**, intitulada: **DIALOGISMO E TRADIÇÃO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS CONTEMPORÂNEAS**. A sessão pública foi instalada pelo Presidente da Banca Examinadora, o qual, após explanação do candidato, passou a palavra aos demais membros da Banca. Terminada a arguição, a mesma reuniu-se em sessão secreta, tendo atribuído ao candidato o conceito: **aprovado**. De acordo com o artigo 28º, §1º do regimento citado acima, o candidato foi **APROVADO**. Porém, para **gozar** dos direitos do título de Mestre em Linguística, o candidato ainda precisa ter sua dissertação homologada pelo Conselho de Pós-Graduação da UFSCar. Nada mais havendo a tratar, foi encerrada a sessão e, para constar, eu, Nancira Marinho Ribeiro, Assistente Administrativo do PPGL, lavrei a presente ata assinada pelos membros da Banca Examinadora.

São Carlos, 06 de fevereiro de 2009.

Prof. Dr. Valdemir Miotello

Prof. Dr. Paulo Eduardo Ramos

Prof. Dr. Roberto Leiser Baronas

Em memória de
Adelita Maria Alves Figueira, minha querida mãe

Dedicado ao grande amigo e professor
Maurício André Pedrini,
a quem devo algumas destas idéias

Agradecimentos

A Deus, interlocutor para todas as horas;

A meu pai, Laerte, meu primeiro e maior herói;

A toda minha família, numerosa e sempre muito próxima, ao menos no coração;

Ao nobre amigo Clauser “Zé” Oliboni, um irmão e parceiro que encontrei graças aos quadrinhos;

Ao meu orientador, Valdemir Miotello, com quem tive a satisfação de trabalhar desde a graduação sobre as questões que ora aparecem escritas aqui;

Ao professor doutor Roberto Leiser Baronas e ao professor doutor Paulo Eduardo Ramos, integrantes da banca examinadora, que mesmo antes dos exames sempre deram muita atenção ao trabalho e contribuíram para sua realização;

À FAPESP (Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo), pelo financiamento da pesquisa;

Aos companheiros do Grupo de Estudos dos Gêneros do Discurso – GEGE – de todas as cidades por onde a sombra de nosso abacateiro se espalhou;

Ao amigo Henrique “Cebola” e toda família Affonso de André, com quem sempre me senti em casa em São Carlos;

À equipe do site Universo HQ, pessoas que se tornaram verdadeiros amigos no decorrer dessa jornada: Sidney Gusman, Marcelo Naranjo, Sérgio Codespoti, Marcelo Ramone, Ronaldo Barata, Eduardo Nasi, Guilherme Kroll Domingues, Ricardo Malta e Delfin;

A todos os amigos que fiz lendo quadrinhos: Thiago Oliveira, Jonny Meneghelo, Toni Moura, Sandro Zambone, Maurício Hilst, Paulo Dionísio, Fernando Tiburcio, Jackson Agostinho, Helton Magalhães, Gilberto Cervati;

Às pessoas fantásticas que conheci com este trabalho e o Pop Balões: Jorge “Jozz” Zugliani, Cassius Medauar, Wilson Vieira, Sérgio Chaves, Cadu Simões, Harriot, J.M. Trevisan, Rogério Saladino e Germana Viana;

Aos colegas que encontrei em todos esses anos na UFSCar, Celsinho Gargarela, Ivan Pereira da Silva, Marcelo Fila Pecenin, Ricardo Moutinhors, Luiz Henrique Siloto, Giberto Egydio, Michel Lacombe, Mário Nunes, Tadeu Pascoal de Paula, Danila “Pira” Rangel, Tauan Tinti, Fernando “Chileno” Dias, Renata Maria Biasioli, Ingrid Roberta Alves, Gabriela Rossetti, Cleidinis “Tetê” Timóteo, Dayse Simon, Débora Jataí, Marcela Picirillo, Jéssica Guerra, Diana Genari, Victor Lage e Fernanda Tonelli;

Ao professor Nelson Viana, com quem nunca tive uma aula no curso de Letras, mas tive a honra de conhecer e contar com sua amizade e sabedoria.

“Acho que a melhor personagem que um escritor pode inventar
é um novo tipo de leitor”
(Juan Villoro)

Resumo

Este trabalho se propõe a estudar algumas tendências estéticas das histórias em quadrinhos (HQs) de super-heróis relacionadas com a atividade de colecionar revistas. As narrativas dessas revistas apresentam-se como longas histórias contínuas, sem fim em vista, e interligadas com as outras revistas da mesma editora. A figura do leitor-colecionador coloca-se como fundamental para se analisar a produção de histórias em quadrinhos, uma vez que seus enredos normalmente se baseiam em elementos e informações sobre os personagens recuperados de outras histórias, às vezes muito antigas. Também consideramos relevante a presença de um segmento de mídia especializado em quadrinhos, que além de trazer informações sobre novidades do mercado, exerce a crítica e historiografia dos quadrinhos, constituindo um cânone para o gênero. Essa mídia especializada tornou-se o espaço onde nasce e circula um discurso sobre quadrinhos e um “conhecimento de fã” que dialogam com o discurso das narrativas. Com base nos estudos lingüísticos de Mikhail M. Bakhtin, buscamos compreender como esse diálogo resulta em algumas obras mais sofisticadas, em que o discurso sobre quadrinhos se mostra presente na forma de metalinguagem. Uma dessas obras é a *graphic novel DC: A Nova Fronteira*, de Darwyn Cooke e Dave Stevens, nosso principal objeto de análise neste trabalho. Para isso, analisamos um corpus formado por histórias em quadrinhos e diferentes textos sobre elas retirados de meios mantidos por leitores e da mídia especializada.

Palavras-chave: Dialogismo, Gêneros do discurso, Histórias em quadrinhos, Metalinguagem

Abstract

This study aims to examine some aesthetic trends from super-heroes comic books relate to the activity of collect them. The narratives of these magazines have long and continuous stories, without an end in perspective, interconnected with others magazines of the same publisher. The collector-reader appears crucial to examine the comic book production, since its plots usually are based on evidence and information about the characters mostly recovered of other older stories. We also consider relevant the presence of a media segment specialized in comics, also responsible for a form of criticism of comics that results in the idea of a canon and an aesthetic tradition to the genre. That specialized media became the space where rises and circulates a discourse about comics and a “fan knowledge” that dialogue with the discourse of the narratives. Based on Mikhail Bakhtin’s linguistics studies, we try to comprehend how that dialogue results in some sophisticated works, where the discourse about comics appears as metalanguage. One of that works is the Darwyn Cooke and Dave Stevens’s graphic novel *DC: The New Frontier*, our principal object of analysis in this study.

Key-words: Dialogism, Discourse genres, Comics, Metalanguage

SUMÁRIO

Introdução	11
Capítulo 1 – Histórias em Quadrinhos e seus leitores	19
1.1 - Modelo de circulação dos quadrinhos de super-heróis	19
1.2. “Conhecimento de fã” e discurso sobre quadrinhos	39
1.3. A mídia especializada em quadrinhos	55
Capítulo 2 – Cronotopo, Cronologia e Multiverso	61
2.1. Dialogismo nas histórias em quadrinhos	61
2.2. Cronologia e universo como cronotopo dos super-heróis	67
2.3. A cronologia como cânone dos quadrinhos	77
Capítulo 3 – Super-heróis: tendências e tensões	86
3.1. Histórias autocontidas	88
3.2. Realismo conservador	93
3.3. Realismo desconstrutivo	96
3.4. Quadrinhos retrô	103
3.5. Quadrinhos metalingüísticos	108
Capítulo 4 – Novas fronteiras, novas compreensões	115
4.1. O contexto da obra	115
4.2. Um novo cronotopo para a DC Comics	121
4.3. Caracterização de personagens	129
4.4. Liga da Justiça: um início	133

Conclusão

Referências

LISTA DAS FIGURAS

Figura 1.1: Crise de Identidade #2: O Dr. Luz violenta Sue Dibny no satélite da Liga da Justiça e em seguida tem sua memória e personalidade alteradas pela super-heroína Zatanna.	21
Figura 1.2: O Superciborgue em sua primeira aparição, em <i>O Retorno do Superman</i> e em sua mais recente participação como vilão na revista do Lanterna Verde.	23
Figura 1.3: Capa da primeira história da SJA e capa recente, apresentando novos personagens.	30
Figura 1.4: Capa de <i>Amazing Spider-Man #1</i> , em que o Homem-Aranha se encontra com o Quarteto Fantástico.	33
Figura 1.5: Capas de <i>Guerra Civil</i>	37
Figura 1.6. Capas das minisséries que faziam parte de <i>Sete Soldados da Vitória</i> .	38
Figura 1.7 e 1.8: Imagens “misteriosas” da DC.	51
	73
Figura 2.1: As duas versões do Flash em suas respectivas capas de estréia	75
Figura 2.2: Página de Crise nas Infinitas Terras	80
Figura 2.3: Superman da Terra-2	81
Figura 2.4: Batman: Ano Um	84
Figura 2.5: Capas de Homem-Grilo, Crise nas Infinitas Terras e X-Men.	90
Figura 3.1: Fugitivos	92
Figura 3.2: Grandes Astros: Superman #1	94
Figura 3.3: Guerra Civil	95
Figura 3.4: Crise nas Infinitas Terras	95
Figura 3.5: Lanterna Verde	97
Figura 3.6: Lanterna Verde	102
Figura 3.7: Os Supremos	105
Figura 3.8: Marvels	107
Figura 3.9: Capitão Marvel em <i>Reino do Amanhã</i>	109
Figura 3.10: Promethea	113
Figura 3.11: Planetary	114
Figura 3.12: Planetary/Batman: Noite na Terra	119
Figura 4.1: Superman: Entre a foice e o martelo	121
Figura 4.2: Alias	125
Figura 4.3: DC: A Nova Fronteira – Fim da Segunda Guerra Mundial	128
Figura 4.4 e 4.5: DC: A Nova Fronteira – Super-heróis na mídia norte-american	131
Figura 4.6: DC: A Nova Fronteira – Superman e Mulher-Maravilha	132
Figura 4.7: DC: A Nova Fronteira - A repórter Lois Lane em campo de batalha da Guerra da Coreia	133
Figura 4.8: O personagem Aço em sua primeira aparição e na forma como aparece em <i>DC: A Nova Fronteira</i> .	134
Figura 4.9 – DC: A Nova Fronteira – Transmissão pela televisão e foto de jornal	135
Figura 4.10 – DC: A Nova Fronteira – Super-heróis e discurso de John F. Kennedy	136
Figura 4.11 – Imagem final de <i>DC: A Nova Fronteira</i> sua correspondente em capa da primeira história da Liga da Justiça.	

INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos (HQs) sempre foram uma forma de entretenimento que interpelava seu público com a intenção de conquistar-lhe a fidelidade e assim fazer com que ele sempre comprasse um novo exemplar. Fosse no decorrer da própria narrativa, dirigindo a palavra ao “caro leitor” como já era praxe nos romances de folhetim do século XIX, ou mesmo em outras partes da revista, como nas chamadas da capa ou seções de carta, os quadrinhos fizeram desse diálogo um traço marcante de seu próprio discurso ao longo do tempo. A formação de “clubes de leitores” nas seções de cartas abriam espaço para homenagear aqueles colecionadores que não apenas tinham uma grande quantidade de números daquelas revistas mas que também relatavam o afeto que tinham pela publicação e demonstravam possuir um vasto conhecimento sobre tudo que era publicado ali.

Hoje, percebe-se que esse espaço de interação também se estabeleceu no sentido contrário. Diversos meios de comunicação criados para se falar sobre quadrinhos constituíram uma mídia especializada no assunto, que oferece diferentes tipos de informação sobre quadrinhos em geral, desde notícias, entrevistas e resenhas críticas a cursos de desenho e dicas para vender suas histórias para as grandes editoras do mercado.

Nesta pesquisa de mestrado, buscamos compreender as relações de uma parte significativa da produção de histórias em quadrinhos de super-heróis com os discursos *sobre* quadrinhos que circulam em uma mídia especializada nesse gênero. Esse discurso engloba tanto a atividade de uma espécie de crítica literária das histórias em quadrinhos

quanto a expressão das opiniões de um tipo especial de leitor, o colecionador ou fã de quadrinhos.

Nosso interesse por esse material tem origem na observação das relações que os membros desse grupo social estabelecem entre si por meio da leitura de revistas em quadrinhos. O leitor de que tratamos nesta pesquisa, portanto, não é um indivíduo qualquer que, por acaso, em algum momento se põe a ler uma revista em quadrinhos, mas um sujeito que faz dessa atividade de leitura o motivo para se relacionar com outros que compartilham do seu interesse naqueles personagens e histórias. Como resultado, há uma nova produção discursiva por parte desses leitores que dialogam com aquilo que foi narrado nos quadrinhos. Compreender a produção ideológica desse grupo social que se organiza em torno das histórias em quadrinhos é o que esperamos realizar com este trabalho.

A narrativa das histórias em quadrinhos de super-heróis apresenta especificidades que se relacionam com a atividade de colecionar revistas, como a publicação seriada semelhante ao folhetim, sem um final previsto. Essa estrutura de publicação propicia que elementos do enredo mostrados anos atrás sejam retomados nas histórias atuais, de modo que o leitor precisa conhecer de alguma forma esses elementos que na maioria das vezes estão elípticos. Uma das funções dos textos que circulam na mídia especializada é oferecer esse tipo de informação, fundamental para entender os enredos e boa parte dos recursos narrativos das histórias em quadrinhos atuais.

Uma tendência em especial de histórias em quadrinhos será nosso principal foco de atenção neste trabalho. São histórias de super-heróis que, de alguma forma, incorporam em sua estrutura interna o discurso sobre quadrinhos que circula na mídia especializada de forma a produzir efeitos de metalinguagem e construir alegorias sobre a própria história do gênero histórias em quadrinhos. É o caso da obra que escolhemos

para analisar mais atentamente em nossa dissertação de mestrado, a *graphic novel*¹ *DC: A Nova Fronteira*, escrita e desenhada por Darwyn Cooke e colorizada por Dave Stewart.

A relação das histórias em quadrinhos com esse perfil de leitor-colecionador que se dá em uma mídia especializada no gênero tem sido tema de nossos estudos desde a Iniciação Científica (IC) e este estudo representa uma continuidade e um aprofundamento de nossa compreensão desse universo discursivo. Alguns dados obtidos durante o trabalho de IC são importantes para este trabalho, entre eles o histórico da formação da mídia especializada em quadrinhos a partir do acesso de alguns fãs aos gêneros do discurso secundários (BAKHTIN, 2003:264) que se encontram nas instâncias mais formais da enunciação, em que estes leitores puderam expressar suas opiniões com um alcance mais amplo e duradouro.

As histórias em quadrinhos são um material muito interessante para os estudos semiológicos, graças à sofisticação de sua linguagem, combinando signos verbais e não verbais em mensagens que podem ter os mais variados fins, sejam eles artísticos ou não. É possível perceber em anos recentes um significativo aumento do número de estudos acadêmicos sobre histórias em quadrinhos nas mais diversas áreas, inclusive nos cursos de Letras, Pedagogia e Comunicação. Segundo Ramos (2007), o número de trabalhos de conclusão de curso (TCCs), dissertações de mestrado e teses de doutorado defendidos nas universidades brasileiras têm aumentado constantemente. Ramos observa ainda que entre os primeiros estudos desenvolvidos na Escola de Comunicação e Artes (ECA) da Universidade de São Paulo (USP), no início dos anos 1970, a meados da década de 1990, o enfoque principal dos estudos foram as características da linguagem como

¹ *Graphic novel* é um termo usado para nomear um determinado formato de publicação de histórias em quadrinhos. Originalmente usado para designar obras autorais com uma maior “pretensão literária”, o termo passou a ser usado mais livremente para designar outras HQs publicadas em formato de livro e com acabamento mais luxuoso. Existe uma polêmica em torno do termo que não nos interessa neste trabalho, de modo que simplesmente adotamos a nomenclatura dada pela editora.

veículo de comunicação, superando o enfoque lingüístico-textual. Tais estudos, em geral, eram pautados pelas teorias semióticas de caráter estruturalista, de modo que deixavam de abordar várias das questões de linguagem que hoje circulam com destaque no cenário acadêmico brasileiro.

Contudo, os estudos realizados nessas áreas ainda parecem se dividir em relação à forma de abordar o objeto. Entre os trabalhos que se propõem a estudar a linguagem dos quadrinhos, predominam ainda as abordagens estruturalistas, enquanto que aqueles que buscam uma análise de caráter sociológico limitam-se a questões temáticas e não abordam os problemas da linguagem.

A motivação para este trabalho é observar a linguagem dos quadrinhos com o olhar de uma lingüística sócio-interacionista, atentando para fenômenos envolvendo as relações entre leitores e produtores de quadrinhos e as implicações destas para uma atividade social de leitura característica deste gênero.

Especificamente entre os leitores de revistas de super-heróis (predominantes tanto no mercado dos Estados Unidos como no Brasil) o papel do leitor colecionador, enquanto interlocutor ideal das editoras de quadrinhos, é determinante para a estética do gênero. Para esse tipo de leitor, que se diferencia de um “leitor médio” por ser uma espécie de especialista, a leitura de quadrinhos é uma prática social muito mais ampla, que envolve a interação com outros leitores e até mesmo profissionais dos quadrinhos e uma mídia especializada, em contextos relativamente mais formais da enunciação, como revistas e sites da Internet. O ato de colecionar, também incentivado por uma estética que privilegia um bom conhecimento das publicações anteriores de um mesmo personagem, proporciona uma relação muito particular do leitor com a obra ou personagem, muito parecida com aquela que há entre autor e personagem segundo Bakhtin, na medida em que leitor e autor podem se encontrar nesta mídia especializada

para expor seus próprios excedentes de visão estética sobre o personagem e debater sobre eles.

Essas características dos quadrinhos como gênero do discurso ainda não foram abordadas pelos estudos da linguagem e é isso que pretendemos fazer com este trabalho. Acreditamos que elas se inserem perfeitamente nos estudos do discurso atuais, de modo que também o trabalho possa trazer contribuições para este campo do conhecimento.

Neste trabalho defendemos a hipótese de que os quadrinhos de super-heróis atualmente dialogam com o discurso dos fãs e da mídia especializada e que este discurso tem servido de base para algumas HQs marcadas pelo uso da metalinguagem e de alegorias sobre os próprios quadrinhos. Acreditamos que os textos que circulam entre esse grupo social constituem um diálogo a respeito da memória das histórias em quadrinhos e as polêmicas sobre o que se espera delas no futuro. Cada texto sobre quadrinhos que circula na mídia especializada é uma resposta a essas questões e as obras abordadas nesta pesquisa são a resposta dos autores, já se posicionando em relação ao que foi dito pelos receptores, e dando um acabamento provisório a esses temas.

Dito isso, estabelecemos como objetivos para esse nosso trabalho:

1. Analisar como o discurso sobre quadrinhos da mídia especializada e o “conhecimento de fã” dialogam com as HQs atualmente.
2. Compreender como esse diálogo se mostra como constitutivo na HQ *DC: A Nova Fronteira*, de Darwyn Cooke e Dave Stevens.

Discorrendo sobre a metodologia empregada, a definição de nosso objeto de análise buscou compreender a cadeia de comunicação que envolve, de forma mais imediata, a produção de quadrinhos atualmente. Assim, a escolha de temas, a seleção do *corpus* e os procedimentos de análise foram feitos pensando em investigar a criação

ideológica do grupo social que se organiza em torno da leitura de quadrinhos, os quais são, além de tema dos diálogos que os une, o principal meio de formulação de respostas para esse mesmo diálogo. Em outras palavras, partimos dos quadrinhos como um dos elos dessa cadeia discursiva, que em seguida se desenvolve em outros textos da mídia especializada com a participação dos diferentes tipos de leitor (colecionadores, críticos, jornalistas, novos artistas) e volta uma vez mais aos quadrinhos, com respostas às polêmicas nascidas nesse diálogo em forma de obra de arte dotada de acabamento provisório. Esse processo se repete constantemente na dinâmica da publicação mensal de revistas em quadrinhos que observamos em nossa análise.

Tendo em mão esse *corpus* e considerando as generalidades observadas ao longo do trabalho de iniciação científica em que estudamos o universo de circulação de histórias em quadrinhos de super-heróis, partimos para a análise dos dados, a começar por uma compreensão mais aprofundada da organização desse grupo social e da esfera de atividade que ele origina. Assim, o ponto de partida da dissertação é a caracterização do leitor-colecionador de quadrinhos e seu papel na indústria de quadrinhos. Simultaneamente, traçamos um panorama geral dessa indústria, as temáticas, formas e estilos nela presentes que se relacionam com a atividade de colecionar revistas e com a mídia especializada. Ainda no primeiro capítulo há a descrição e análise do trabalho dessa mídia especializada, suas origens e o tipo de discurso que ela veicula.

Durante essa etapa definimos os elementos do discurso sobre quadrinhos e do “conhecimento de fã” que influenciam no discurso das HQs e na sua recepção pelo público leitor. Em um nível que faz referência direta aos enredos das narrativas dos quadrinhos, predomina o discurso da “cronologia” (como é chamada pelos próprios leitores), que amarra as histórias de um ou mais personagens em uma única “grande

narrativa”. Esse elemento tem diversos usos nas revistas contemporâneas e uma análise mais detalhada é feita adiante.

Outro tema importante do discurso sobre quadrinhos é o que se refere à preocupação desse grupo social com a percepção pública do gênero enquanto arte. Muito do que se diz sobre quadrinhos se destina a reforçar qualidades artísticas das revistas e assim afirmar o valor que essa forma de arte pode ter. Isso pode ser observado nos textos que fazem a historiografia do gênero e propõem uma espécie de cânone para os quadrinhos, que por não estar devidamente estabelecido torna-se um interessante objeto de análise justamente pelo paradoxo que representa um “cânone em constante construção”.

Com esse recorte em mãos partimos para a análise do conjunto de histórias em quadrinhos que fazem parte do nosso *corpus*, orientada pelos temas levantados no primeiro capítulo da dissertação. No segundo capítulo, analisamos as relações entre textos das histórias em quadrinhos com base nas temporalidades. É nesse ponto que problematizamos a questão do termo “cronologia” que aparece na mídia especializada e sua relação com as narrativas em quadrinhos.

A cronologia foi interpretada sob três aspectos: i) como forma de organização da publicação de revistas, ii) como elemento estético, identificado como o conceito de cronotopo de Bakhtin (1998) e iii) como historiografia, cânone e tradição estética do gênero histórias em quadrinhos, pensados de acordo com Souza (2006).

No capítulo terceiro fazemos uma análise das diferentes tendências de quadrinhos de super-heróis no que se refere aos usos estéticos da cronologia e da representação da figura do herói, numa intersecção entre ética e estética para compreender a produção ideológica do gênero em tempos recentes. São analisados elementos estruturais da narrativa, com enredo, personagens, foco narrativo etc, e

elementos estilísticos, principalmente os não verbais. Porém, não traçamos distinções metodológicas entre os signos verbais e não verbais para essa análise, preferindo adotar a postura bakhtiniana, reforçada pela leitura de Rossi-Landi (1985), de utilizar o “signo ideológico” como paradigma de análise. Assim, não há por trás de nosso trabalho uma “gramática da imagem”, mas um modelo de análise que toma um elemento material do texto e o compreende com base nas suas relações sócio-históricas com o seu contexto, num processo também marcado pelo diálogo do analista com seu objeto de pesquisa. Essa escolha também se baseia na proposta de paradigma indiciário de Carl Ginzburg (2006) como forma de interpretar um conjunto de dados a partir dos elementos que representam a exceção daquilo que se destaca, ao contrário da regularidade apresentada dentro de um sistema.

Finalmente, partimos para a análise da HQ *DC: A Nova Fronteira* no quarto e último capítulo da dissertação. A obra é considerada à luz de todo o painel que traçamos do cenário de circulação atual de histórias em quadrinhos, com as polêmicas em torno do gênero que os leitores e produtores que fazem parte desse grupo social têm promovido como forma de traçar um projeto estético-ideológico para os quadrinhos. A obra é vista por nós como uma das materializações deste projeto que responde às questões levantadas no discurso da mídia especializada. Uma série de recursos narrativos, paródias de estilo e releituras são analisadas a fim de compreender que auto-imagem os quadrinhos demonstram nessa obra e que sentidos os heróis que a protagonizam, todos eles com décadas de publicação, estão assumindo agora.

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E SEUS LEITORES

1.1. Modelo de circulação dos quadrinhos de super-heróis

Em setembro de 2005 começava a ser publicada no Brasil, pela editora Panini Comics, *Crise de Identidade*, uma história em quadrinhos em sete edições mensais de 44 páginas cada. Essa história em quadrinhos havia sido publicada originalmente nos Estados Unidos entre agosto de 2004 e fevereiro de 2005 pela editora DC Comics e tinha roteiros de Brad Meltzer (um já renomado escritor norte-americano de romances policiais que estava em seu segundo projeto com histórias em quadrinhos) e desenhos de Rags Morales. A trama reunia vários personagens conhecidos da DC Comics, como Superman, Batman, Mulher-Maravilha, Lanterna Verde, Flash entre outros, que formam a Liga da Justiça da América (LJA), a principal equipe de super-heróis dessa editora e uma das mais conhecidas dos quadrinhos e de outras mídias.

Na primeira edição da minissérie, é mostrado o assassinato de Sue Dibny, esposa do super-herói Homem-Elástico, que em histórias mais antigas fez parte da Liga da Justiça. Sue era uma coadjuvante freqüente dessas histórias, em que ela e seu marido (cujo nome verdadeiro é Ralph Dibny) conquistaram a simpatia dos leitores como casal querido por todos os outros personagens, estabelecendo laços de amizade entre os super-heróis em suas identidades secretas fora do âmbito da luta contra vilões. O enredo se constrói em torno do mistério da morte de Sue, que abala os sentimentos de todos os super-heróis que a conheciam. Após o seu enterro, esses heróis se dividem em pequenos grupos para encontrar pistas do assassino, provavelmente um dos super-vilões que a

Liga da Justiça está acostumada a enfrentar. Um grupo, porém, está convencido de quem seria o assassino.

A segunda edição revela um fato até então desconhecido, que não foi mostrado em nenhuma história anterior. Anos atrás, quando o Homem-Elástico ainda era membro da Liga da Justiça, durante um momento em que a equipe estava fora de sua base de operações, um satélite em órbita da Terra, o vilão Dr. Luz invadiu o lugar e violentou Sue Dibny, que estava sozinha lá. Ao chegar ao satélite, os heróis detêm o Dr. Luz, mas diante das ameaças do vilão, que prometia repetir o feito, eles tomam uma atitude drástica: apagar a memória do vilão sobre o ocorrido e alterar sutilmente sua personalidade, fazendo que a partir de então ele não passasse de um bandido atrapalhado que nunca representou uma ameaça para qualquer super-herói. A partir daí a história se desenvolve com base na implicação moral desse feito e de outros semelhantes realizados pelos super-heróis e que não haviam sido “revelados” até então. Alguns meses depois, na revista dos Novos Titãs, um grupo de heróis mais jovens do que a Liga da Justiça e que o Dr. Luz costumava enfrentar após sua transformação, mostrava o vilão, agora recuperado, em busca de vingança daqueles jovens heróis que debochavam dele sempre que impediam algum de seus planos.

Esse episódio envolvendo o Dr. Luz e Sue Dibny constitui o que os leitores e os veículos que comentam quadrinhos costumam chamar de *retcon*, abreviação da expressão em inglês para “continuidade retroativa”. Um *retcon* é justamente um elemento mudado ou adicionado ao passado de um personagem que tem implicações para as histórias atuais e é um recurso narrativo muito comum nas histórias em quadrinhos de super-heróis. Em todas as histórias da DC Comics, o Dr. Luz sempre foi um vilão que os próprios personagens reconheciam como inofensivo e um tanto ridículo. A mudança retroativa apresentada em *Crise de Identidade*, além do efeito mais

imediate de gerar um conflito para ser explorado no enredo da própria história, redefine o papel desse personagem nas histórias dali em diante, adaptando-o a um novo contexto em que o antigo Dr. Luz é considerado inverossímil. Uma nova personalidade é atribuída ao personagem sem que isso represente uma incoerência com as histórias anteriores.



Figura 1.1: Crise de Identidade #2: O Dr. Luz violenta Sue Dibny no satélite da Liga da Justiça e em seguida tem sua memória e personalidade alteradas pela super-heróina Zatanna.

O enredo de *Crise de Identidade* e a forma como outras histórias posteriores se aproveitam dele são uma mostra de como as histórias em quadrinhos de super-heróis são produzidas. As tramas dessas revistas em quadrinhos apresentam uma profunda interligação com as histórias que as precederam, sejam daquele mesmo personagem ou de outros da mesma editora que o publica. Assim, um personagem ou evento mostrado meses ou mesmo anos atrás na revista de um herói como o Superman pode reaparecer

em uma história atual, como continuidade daquela história anterior, retomando tudo que aconteceu, e gerando novos ganchos a serem aproveitados no futuro. Da mesma forma, algo mostrado na revista de um outro personagem pode ter efeitos na trama, ainda que um longo período de tempo separe as duas edições.

Por exemplo, em uma série de histórias do personagem Lanterna Verde, também da DC Comics, publicada nos Estados Unidos durante o ano de 2007 e no Brasil no segundo semestre de 2008 na revista *Dimensão DC: Lanterna Verde*, da Panini Comics, reaparece um vilão que surgiu nas histórias do Superman em 1993, quando o herói foi dado como morto e outros surgiram para assumir seu lugar. No decorrer da história *O retorno do Super-Homem*², esse personagem, chamado de Superciborgue, revela-se um vilão que pretende difamar a memória do Superman usando seu nome e aparência para destruir o planeta Terra. Para isso ele conta com a ajuda de Mongul, um outro inimigo do herói, muito conhecido de outras histórias do Superman. Como parte do plano, ocorre a destruição da cidade norte-americana de Coast City, onde vivia o super-herói Lanterna Verde, que até então não tinha aparecido na história.

Uma série de conseqüências desses acontecimentos narrados em *O retorno do Super-Homem* foi explorada pelos autores das revistas da DC Comics ao longo desse período de mais de quinze anos. Primeiramente, Hal Jordan, o Lanterna Verde, corrompeu-se em busca do poder para reconstruir sua cidade, tornando-se um vilão. Mais tarde, mudou novamente de identidade quando passou a buscar uma forma de redenção até finalmente voltar como Lanterna Verde em uma história de 2005. Enquanto isso, o Superciborgue fez algumas aparições em histórias do Superman de

² Até o final da década de 1990 a Editora Abril Jovem, que publicava as histórias do personagem, traduzia seu nome como Super-Homem. Após esse período, alegando razões relacionadas ao licenciamento da marca para outros produtos com a imagem do herói, passou a usar o nome como no original em inglês e a Panini, próxima editora a publicá-lo manteve. Essa forma também foi usada antes da Abril publicar as revistas do personagem, por isso aparece ela na tradução brasileira do ensaio de Umberto Eco citado neste capítulo.

anos em anos, até que finalmente foi colocado no elenco dessa nova história do Lanterna Verde, aproveitando essa relação com a destruição de Coast City.



Figura 1.2: O Superciborgue em sua primeira aparição, em *O Retorno do Superman* e em sua mais recente participação como vilão na revista do Lanterna Verde.

O ensaio de Umberto Eco “O mito do Superman”, publicado em seu livro *Apocalípticos e Integrados*, descreve um outro modelo de circulação com efeitos na composição das histórias em quadrinhos, próprio do momento em que o autor escreveu esse ensaio, na década de 1960. O que Eco descreve são histórias de super-heróis que não constituem uma relação de causalidade, de modo que cada uma pode ser lida de forma completamente isolada da outra.

Já o Superman, que por definição é um personagem incontrastável, acha-se na inquietante situação narrativa de ser um herói sem adversário e, portanto, sem possibilidade de desenvolvimento. Acrescente-se a isso que, por precisas razões comerciais (também elas explicáveis através de uma investigação de psicologia social), que suas aventuras são vendidas a um público preguiçoso, que se apavoraria ante um desenvolvimento indefinido de fatos que o

levasse a empenhar a memória semanas a fio; e estória se conclui no fim de poucas páginas, ou melhor, cada álbum semanal compõe-se de duas ou três estórias completas, cada uma das quais apresenta, desenvolve e resolve um particular nó narrativo sem deixar escórias (ECO, 2006, p. 252).

Eco considera essa estrutura de composição e publicação como o modelo que as histórias em quadrinhos (especialmente as de super-heróis) elegeram para resolver o paradoxo narrativo que resulta da sua condição de mito intemporal cuja ação se desenvolve “no mundo cotidiano e humano da temporalidade”. Para manter seu caráter mítico, o personagem deve manter-se estável, portanto não deve haver mudança de estado causada por acontecimentos de uma trama anterior; toda história deve terminar com restabelecimento da condição inicial do herói. Esse paradoxo, ele afirma mais adiante, “deve escapar ao leitor”, de modo que não se revestiria de qualquer função estética crítica em relação ao conteúdo temático da história, como ocorre em outras obras de arte contemporâneas que refletem situações temporais paradoxais.

No âmbito de uma estória, o Superman pratica uma determinada ação (desbarata, por exemplo, uma quadrilha de *gangsters*); nesse ponto termina a estória. No mesmo *comic book*, ou na semana seguinte, inicia-se uma nova estória. Se ela retomasse o Superman no ponto em que o havia deixado, o Superman teria dado um passo para a morte. Por outro lado, iniciar uma estória sem mostrar que fora precedida por outra, conseguiria, de certo modo, subtrair o Superman à lei de consumo, mas, com o passar do tempo (o Superman existe desde 1938), o público perceberia o fato e atentaria para a comicidade da situação (ECO, op cit., p. 257)

Segundo Eco, cada história de super-herói começa e termina sem relações de causalidade com outras histórias, de modo que o transcorrer do tempo se limita aos acontecimentos do enredo daquela única história.

Por outro lado, a situação atual das revistas em quadrinhos é descrita da seguinte forma pelo crítico norte-americano Douglas Wolk:

Certamente, pegar uma revista em quadrinhos hoje, se você ainda não está imerso nesse mundo, o fará sentir-se simultaneamente surpreendido e sufocado por infinitas referências a coisas que você já deveria saber. Mas a imersão nesse mundo não é apenas o que eles requerem: *é o que eles vendem*. Os quadrinhos de super-heróis contemporâneos nem são feitos para serem lidos como histórias isoladas, mesmo naquelas ocasiões em que seus enredos são auto-contidos. Eles não necessariamente pretendem ser um trabalho artístico individual, embora alguns sejam.

Leitores de super-heróis compreendem cada revista com trinta e duas páginas como um pequeno elemento de uma de duas narrativas gigantescas, nas quais os personagens possuem uma significância temática e metafórica. As duas grandes histórias possuem nomes – nomes corporativos: Marvel e DC (ou “Universo Marvel” e “Universo DC”). [...] Cada gibi de super-herói dessas companhias são histórias coletivas de um lugar fictício que agora tem tanta informação agregada a ela que ninguém a conhece inteiramente. Essa profundidade, essa psicologia coletiva – as forças históricas trazidas para a ficção por escritores e artistas individuais que inicialmente pensaram que estavam apenas contando histórias para segurar os garotos entre um mês e outro – é a recompensa por absorver o conteúdo estranho e viciante dos recordatórios dos gibis de super-heróis³ (WOLK, 2007: pp. 90-91) [grifos nossos]

Da mesma forma que Umberto Eco, Wolk relaciona as características estéticas da composição de histórias em quadrinhos com o modo como as revistas circulam no mercado. Para ele, além do conteúdo metafórico que os personagens super-poderosos

³ Of course, picking up a superhero comic book right now, if you’re not already immersed in that world, is likely to make you feel simultaneously talked down to and baffled by the endless references to stuff you’re already supposed to know. But immersion in that world isn’t just what they require; **it’s what they’re selling**. Contemporary superhero comics *aren’t* really meant to be read as freestanding works, even on those occasions when their plots are self-contained. They’re not even necessarily meant to be individual creative statements, although some of them are. Instead, superhero comics’ readers understand each thirty-two-page pamphlet as a small element of one of two gigantic narratives, in which most major characters have thematic and metaphorical significance. The two big stories have names – corporate names: Marvel and DC. (Or “the Marvel Universe” and “the DC Universe”) [...] Each company’s superhero comics are collective histories of a fictional place that now has so much backstory attached to it that no one person knows it all. That depth, that collective psychology – the historical forces summoned up within the fiction by individual writers and artists who at first thought they were just telling stories to hold the kids over for another month – is the reward for absorbing the weird, yellowing contents of superhero comics’ long white boxes.

possuem, a relação que essas histórias construíram ao longo dos anos com o leitor, mais especificamente o leitor-colecionador, são fundamentais para entender o conteúdo dessa produção, pelo menos nos últimos trinta anos, um momento posterior ao que Eco escreveu seus estudos sobre quadrinhos, no qual as revistas passaram apresentar características estéticas diferentes. Uma delas diz respeito à transformação das revistas em quadrinhos em narrativas virtualmente infinitas, uma série de histórias mais curtas que compõem uma história maior sobre a vida do herói. Além disso, cada revista dessas passou a fazer parte de uma narrativa maior, com muitos personagens, super-heróis, super-vilões e outros coadjuvantes.

Segundo a observação de Wolk, essa forma de circulação de quadrinhos chega até mesmo a extrapolar a lei de consumo que Eco chega a mencionar falando do Superman, pois a grande quantidade de informação presente no enredo não representa algum tipo de ônus com o qual o leitor tem que arcar para ler mais histórias de seus personagens preferidos, mas converteram-se no principal atrativo dos quadrinhos para os leitores mais aficionados, os colecionadores.

Podemos observar como isso funciona na prática em uma resenha feita pelo jornalista Eduardo Nasi, do site especializado em quadrinhos **Universo HQ** (www.universohq.com). A resenha refere-se à edição número 10 da revista *Universo DC*, publicação da Panini Comics com as histórias originalmente publicadas pela DC Comics, lançada em março de 2008.

De todas as revistas mix⁴ com o selo DC que a Panini publica mensalmente, *Universo DC* é a mais hermética. Suas quatro séries exigem do leitor uma boa familiaridade com a metanarrativa da editora-mãe. As histórias vêm com cadeado - e a chave é um punhado de anos de leitura.

⁴ O termo “mix” refere-se ao conjunto de histórias que compõem uma revista em quadrinhos de super-heróis no Brasil. Nos Estados Unidos, cada revista tem 22 páginas de quadrinhos, que na grande maioria das vezes apresentam uma única história. O formato brasileiro, usado há décadas por várias editoras, reúne mais de uma história, seja de um ou mais personagens. Nos últimos anos, o formato mais usado é o “mix” de 100 páginas com quatro histórias.

Novatos, portanto, tendem a ficar perdidos. Em compensação, veteranos que curtam pescar referências devem curtir a revista, ainda mais depois da reformulação por que o mix passou há alguns meses.

Como *Xeque-Mate* mistura diversos personagens e fases da história recente da DC, é um bom exemplo da complexidade que *Universo DC* oferece. Por exemplo: Sasha Bordeaux, que vem das histórias do Batman e foi afetada pela minissérie Projeto Omac (em *Contagem Regressiva para a Crise Infinita*). Fogo é uma super-heroína brasileira que teve destaque na Liga da Justiça metida a engraçadinha dos anos 90. Da mesma época, vêm o Xeque-Mate original e Amanda Waller, que lá atrás comandava o Esquadrão Suicida, do qual Conde Vertigo era integrante. Já o Sr. Incrível é da Sociedade da Justiça, time que também compõe atualmente o mix desta mesma *Universo DC*.

É uma maçaroca, mas, para o leitor mais experiente, ver todo esse grupo e mais alguns outros interagindo na mesma história é um prazer. [...]

Assim como Xeque-Mate, Sociedade da Justiça é um título que usa anos e anos de cronologia para contar sua história. Geoff Johns é uma Enciclopédia DC ambulante. O roteirista usa e abusa de seus conhecimentos. E vem se apegando ao fato de que a SJA tem origem em um grupo de heróis antigos, que atravessaram gerações e deixaram família e descendentes, para compor sua trama (NASI, E. in *Universo DC #10*. <http://www.universohq.com/quadrinhos/2008/review_UniversoDC10.cfm>. Acessado em 28/03/2008).

A resenha de Nasi aponta fatos que reforçam a leitura de Wolk. Mais do que apenas retomar o que foi deixado em suspenso no capítulo anterior, como em uma novela ou romance de folhetim, cada vez mais as histórias em quadrinhos exigem um conhecimento enciclopédico do leitor, retomando personagens ou acontecimentos que não faziam parte do enredo desenvolvido na revista anterior, mas que fazem do passado dos seus personagens construído em outras histórias muito mais antigas. Em outras palavras, não se trata de uma relação de causalidade entre dois capítulos de uma história estabelecida por essas “citações”, mas uma forma de se atribuir uma dimensão histórica maior aos personagens, conforme vamos explicitar mais adiante.

As “narrativas gigantescas” de que fala Wolk, que corresponde ao que se costuma chamar de “universo” nos quadrinhos, e a “metanarrativa” mencionada por Nasi podem ser chamados por um outro termo muito mais freqüente nas falas de leitores, autores e críticos de quadrinhos, a “cronologia”. Cronologia e universo são como dois lados da mesma moeda no que se refere às características das histórias de super-heróis atualmente. Juntos esses termos dão conta de tudo que faz parte do passado dos personagens de uma editora e constituem a dimensão temporal do cenário formado por eles e todas as referências espaciais das suas histórias.

Em vários aspectos, as histórias em quadrinhos de super-heróis podem ser compreendidas por meio da idéia de cronologia. O que propomos neste trabalho é tomar este termo retirado do discurso sobre quadrinhos em três acepções: i) como forma de organização da publicação de revistas, a estrutura seriada que apontamos acima, ii) como elemento estético, como o conceito de cronotopo de Bakhtin (1998) e iii) como historiografia, cânone e tradição estética do gênero histórias em quadrinhos. Neste capítulo abordaremos o primeiro desses aspectos, de modo que os outros serão aprofundados no capítulo seguinte.

Percebe-se que ao longo dos anos de publicação, os personagens de uma mesma editora habitam o mesmo cenário, são influenciados por tudo que aconteceu em histórias anteriores e desenvolvem relações entre si que se tornam tema constante das suas aventuras. Por isso são comuns casos como os mencionados na resenha acima de personagens que mudam de uma revista para outra, como se mudassem de “núcleo dramático”, passando a interagir com novos personagens ou realizando outras ações. Uma vez que o tempo nessas revistas flui em linha reta e não em círculos, como o modelo proposto por Eco, os autores de quadrinhos passaram a explorar a passagem do

tempo como possibilidade de mudança e amadurecimento dos personagens, especialmente aqueles que foram apresentados originalmente como muito jovens.

O próprio enredo das aventuras da Sociedade da Justiça da América (SJA), mencionada na resenha, nos últimos anos (desde que voltou a ser publicada em 1999, depois de um longo período praticamente esquecida) é, em boa parte, baseado na importância histórica do grupo em seu mundo fictício, isto é, a SJA é reconhecida por todos os personagens da editora como a primeira agremiação de super-heróis que vem agindo desde a Segunda Guerra Mundial e serviu de inspiração para “gerações posteriores” de heróis. Os personagens que aparecem atualmente na série são na maioria descendentes dos heróis originais que assumem suas identidades e fantasias (ainda que algumas vezes sejam “redesenhadas”) e dão continuidade à sua luta pelos valores fundamentais do gênero de super-heróis. É, portanto, uma história sobre legados e como essas figuras míticas se relacionam com o tempo. Nos capítulos seguintes deste trabalho, analisaremos como essa reputação da SJA em seu mundo ficcional é na verdade uma transposição de seu papel histórico na indústria de quadrinhos, feita pela influência do discurso crítico-historiográfico desse meio.

A capa da edição em que foi publicada originalmente a história citada na resenha apresenta fortes semelhanças com a capa da primeira história da Sociedade da Justiça, publicada em 1940, em *All-Star Comics* número 3. A capa de 1940 mostra os membros da recém-formada SJA reunidos em volta de uma mesa de mármore com o nome da equipe esculpido. Na capa de 2006, estão presentes os novos membros apresentados na história daquela edição. A SJA passa por um momento de reorganização e decide compor-se de uma mistura de membros mais experientes e novos heróis que substituem ou representam antigos membros.



Figura 1.3: Capa da primeira história da SJA e capa recente, apresentando novos personagens.

Além de um ângulo de visão elevado, a versão moderna da capa destaca-se pelo estilo de pintura pouco comum entre as histórias em quadrinhos. A imagem é de autoria do ilustrador Alex Ross, nome muito conhecido dos quadrinhos de super-heróis por seu estilo, considerado “hiper-realista” (RAMOS 2007), e por se declarar um grande fã de super-heróis “clássicos”, como a Sociedade da Justiça. O elemento que se destaca na imagem é a mesa de mármore, que é mostrada em destaque também nas páginas internas da revista. A técnica de Ross dá maior verossimilhança a esse objeto e a perspectiva de um ângulo elevado o deixa em posição de maior importância em relação aos próprios personagens de forma que a capa original de 1940 não faz. Dessa forma, a instituição que é a Sociedade da Justiça, simbolizada pela pedra de mármore com seu nome gravado, mostra-se maior do que os indivíduos que fazem parte dela com o passar do tempo. Dezenas de heróis passaram pela SJA e muitos outros foram inspirados por

ela, mas ela se mantém em atividade para manter acesa “a chama” que motivaram a criação da primeira equipe de heróis.

A edição de julho de 2007 da revista *Wizmania*, versão brasileira da norte-americana *Wizard*, que comenta e promove revistas em quadrinhos, traz uma matéria que apresenta uma espécie de árvore genealógica da Sociedade da Justiça. Um quadro mostra os 14 membros da formação clássica da SJA, com informações do que aconteceu com eles, e todos aqueles que têm alguma relação com eles e aparecem em outras histórias. São 52 personagens entre filhos, familiares, discípulos e substitutos em geral dos heróis originais, boa parte deles também já mortos ou desaparecidos. O personagem com o maior número de sucessores é Starman, cujo 11º representante é na verdade o personagem Ástron, da Legião dos Super-Heróis, um grupo de heróis adolescentes que habita o século XXXI, que se encontra no presente sem poder voltar à sua época.

Apesar de essa temática ser facilmente percebida por qualquer leitor, as sutilezas da trama são praticamente todas voltadas para o leitor-colecionador, aquele que realmente conhece todo passado da Sociedade da Justiça. Se não o conhece completamente, pode buscar as informações na mídia especializada, nas revistas ou sites sobre quadrinhos, mas o fato de ser um leitor colecionador implica uma relação com o material que vai além disso. Primeiro, possibilita a criação de um elo afetivo com os personagens, a sensação de que eles realmente possuem uma importância histórica e uma influência sobre os personagens que vieram depois, dada pela própria história editorial do gênero, da qual os leitores são as principais testemunhas. Nesse sentido, acompanhar a história de um grupo de personagens como esse é também testemunhar o desenvolvimento do próprio gênero, de modo que a leitura do colecionador se dá em, pelo menos, duas instâncias principais: uma que diz respeito ao próprio conteúdo da obra de arte em quadrinhos e outra se relaciona com a memória da atividade de

coleccionador, envolvendo todo tipo de característica ou informação exterior ao texto da obra que lhe confere um determinado valor social.

Em segundo lugar, existe, por parte do colecionador, a própria noção deste passado distante, de que aquela história levou anos para chegar àquele ponto, que não pode ser sentida de imediato por um leitor ocasional e realça a idéia de que aqueles primeiros heróis envelheceram e podem passar seus mantos para os mais novos. Algumas histórias, inclusive, exploram esse amadurecimento dos personagens como fator de identificação com o leitor, uma vez que as pesquisas, como a de Clark & Clark (1991), mostram que a faixa etária de leitores de quadrinhos aumentou e que provavelmente são os mesmos leitores de dez ou quinze anos atrás que continuaram acompanhando as revistas, mesmo depois de adultos. Foi o que aconteceu com o Homem-Aranha, da Marvel, que surgiu como um adolescente colegial e que ao longo dos anos foi chegando à idade adulta, passando inclusive por situações próprias deste amadurecimento, como a faculdade, a mudança para um emprego melhor do que fotógrafo *freelance* e até mesmo o casamento com sua namorada Mary-Jane.

Ao transformar a narrativa das histórias em quadrinhos em objeto de conhecimento, o grupo de leitores-colecionadores dá uma nova dimensão à sua circulação. As obras que vivem na memória dos fãs passam a existir na *grande temporalidade* (BAKHTIN, 2003), diferente do espaço que elas normalmente têm enquanto leituras estritamente individuais. No entanto, isso não quer dizer que a obra adquira uma condição de estabilidade que a preserve da passagem do tempo. Ao contrário, ela se abre para novas possibilidades de compreensão e significação por sujeitos ideológicos diferentes, numa corrente que é dinâmica e inconclusa.

Essa forma de se compor e publicar histórias em quadrinhos desenvolveu-se a partir da década de 1960, com a criação da editora norte-americana Marvel Comics. A

editora começou a publicar novos gibis de super-heróis como o Quarteto Fantástico, Homem-Aranha, Homem-de-Ferro, O Incrível Hulk, X-Men, além de resgatar personagens da década de 1940 como o Capitão América e Namor, o Príncipe Submarino, que pertenciam à editora que viria a se tornar a Marvel. Nos primeiros anos da editora, praticamente todas as revistas desses personagens eram escritas pelo roteirista Stan Lee, que optou por fazê-los habitar o mesmo cenário, a cidade de Nova York. Assim, um personagem teria conhecimento da existência e das ações do outro e todos poderiam sentir as conseqüências do que era mostrado na revista de um deles.

Para se ter um exemplo dessa época, na capa da primeira edição da revista do Homem-Aranha, *Amazing Spider-Man*, o herói se encontra com o Quarteto Fantástico.



Figura 1.4: Capa de *Amazing Spider-Man* #1, em que o Homem-Aranha se encontra com o Quarteto Fantástico.

A DC Comics, editora que se tornou a maior rival da Marvel no mercado de quadrinhos de super-heróis, havia feito algo parecido ainda na década de 1940, quando passou a promover encontros entre seus heróis em edições especiais e posteriormente formando o grupo da Sociedade da Justiça Além de terem suas próprias

revistas, os heróis contracenavam na revista da Sociedade da Justiça, num modelo que é muito seguido até hoje. Porém, as histórias dos personagens da DC Comics, assim como de praticamente todos os super-heróis das décadas de 1940 e 1950, se enquadravam na descrição feita por Umberto Eco, sem que as diferentes revistas em que um personagem aparecia tivessem implicação uma sobre as outras.

A novidade apresentada pela Marvel foi criar a idéia de “universo” de personagens como um conjunto mais coeso de personagens e narrativas. Seus escritores e artistas combinavam o cenário mais complexo, dispondo de mais personagens e até mesmo alguns lugares em comum entre várias revistas, com a narrativa em série sem final previsto. Algumas histórias tinham efeito sobre todas as revistas da editora, mostrando grandes batalhas contra vilões que poderiam exigir que os heróis se unissem.

Com histórias desse tipo a Marvel – seguida pela DC e outras editoras de revistas de super-heróis – definiu que todas as suas revistas contavam uma única grande história, como apontou Wolk, e que essas narrativas se confundiam com a identidade comercial de cada editora, sua marca registrada, a ponto de chamá-las de “Universo Marvel” e “Universo DC”. Segundo Jenkins (2008), outras mídias também têm explorado bastante a criação de universos ficcionais de modo a tornar a obra um produto que não se encerra em um único objeto físico ou de arte, podendo inclusive existir distribuída em diferentes suportes, como um filme para cinema, um romance, uma história em quadrinhos e um jogo de videogame. Cada narrativa em um desses suportes representa uma parte do todo da obra.

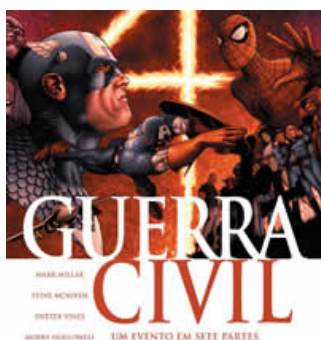
Cada vez mais, as narrativas estão se tornando a arte da construção de universos, à medida que os artistas criam ambientes atraentes que não podem ser completamente explorados ou esgotados em uma única obra, ou mesmo em um única mídia. O universo é maior do que o filme, maior, até, do que a franquia – já que as especulações e elaborações dos fãs também expandem o universo em várias direções (Jenkins, 2008, p.158).

Narrativas ambientadas nesses universos representam um convite ao espectador para transitar entre suportes e mídias diferentes, algumas nas quais ele precisa se colocar como agente dos acontecimentos, como no caso dos jogos de videogame.

A maneira como essas editoras lançam suas revistas para venda indica que elas esperam que o leitor acompanhe todas as suas publicações e até mesmo siga uma determinada ordem. Mesmos aqueles leitores que não são colecionadores ou leitores de toda linha de publicações de uma editora se deparam com uma estrutura narrativa que se baseia na interligação entre diferentes revistas em um mesmo mês. As histórias que envolvem o encontro e a parceria entre super-heróis contra um inimigo ou ameaça em comum (chamadas de “*crossovers*”) tornaram-se maiores com o passar do tempo, a ponto de as mais recentes durarem seis meses ou mais em todas as revistas da editora. Um exemplo foi a história chamada *Guerra Civil*, da Marvel Comics, que transcorreu em uma minissérie em sete edições mensais publicadas a partir de julho de 2007 (no Brasil) e em todas as revistas da Marvel nesse período, além de algumas edições especiais lançadas desde abril daquele mesmo ano. Apesar de o formato de publicação tradicionalmente adotado no Brasil agrupar em média quatro histórias originalmente publicadas em separada nos Estados Unidos, onde são produzidas, o cronograma das revistas nacionais representa perfeitamente o “roteiro de leitura” que os autores e editores da Marvel estabelecem para a história toda. Foram 55 edições publicadas pela Panini Comics entre abril de 2007 e fevereiro de 2008, a maioria com cerca de 100 páginas e custo de R\$ 6,90, embora houvessem edições maiores que chegavam a custar R\$ 14,90.

Nesse período, todas as revistas que publicavam partes de *Guerra Civil* tinham capas que seguiam o modelo criado para a minissérie homônima principal, para reforçar

sua ligação com a trama. Outras séries desse tipo fizeram a mesma coisa, como *Contagem Regressiva para Crise Infinita*, da DC Comics, em que a cada mês apenas as capas apresentavam o quanto faltava para a o início da minissérie *Crise Infinita*. A medida vale como estratégia de mercado, uma vez que em geral a minissérie principal é criada pelos autores mais renomados da editora no momento, artistas que apenas por seu renome conseguem atrair atenção de público e crítica. Além disso, os fatos mais importantes para o enredo acontecem nessas minisséries e as outras revistas desenvolvem os detalhes de acontecimentos vistos de forma resumida. Assim, é natural que o foco das atenções seja a minissérie central e que ao atribuir às outras revistas uma identidade visual que reforce sua ligação com ela ajude a levar a essas revistas a atenção de leitores que não as acompanhavam.



1





Figura 1.5: Capas de *Guerra Civil*

Essa estrutura interligada que já é característica das histórias de super-heróis foi reinterpretada na série *Sete Soldados da Vitória*, do roteirista escocês Grant Morrison e uma equipe de artistas variados, publicada em 2007 no Brasil, também pela Panini Comics. O projeto envolve sete personagens da editora DC Comics, a maioria pouco conhecida e não publicados já há algum tempo, que tiveram cada um sua própria minissérie em quatro edições escrita por Morrison e desenhada por um artista específico. Antes da primeira e depois da última de todas essas edições, havia uma edição que apresentava o plano geral e a conclusão dos eventos, respectivamente, com os títulos de *Sete Soldados da Vitória* número 0 e 1. A narrativa transcorria simultaneamente em todas as séries, na ordem em que elas foram lançadas, a ponto de uma estar terminando quando a primeira edição da outra estivesse sendo posta à venda.

Assim como outras obras de Grant Morrison, *Sete Soldados da Vitória* faz parte de uma tendência representativa dos quadrinhos de super-heróis marcada pelo uso de metalinguagem, estabelecendo diálogos com um discurso sobre quadrinhos que compreende uma série de informações e curiosidades externas ao texto das obras que caracteriza o discurso do leitor-colecionador.



Figura 1.6. Capas das minisséries que fazem parte de *Sete Soldados da Vitória*.

A ordem de leitura de *Sete Soldados da Vitória* representa, em miniatura e, por isso mesmo, com mais ênfase, a maneira como os quadrinhos de super-herói são feitos para serem lidos pelos leitores que compram todas as revistas de uma editora todo mês. A partir disso, o enredo apresenta personagens coadjuvantes ainda menos conhecidos do que os protagonistas das minisséries, citações ou referências visuais colocadas em segundo plano nos quadros da página, repetições de cenas sob diferentes pontos de vista e outros recursos narrativos que fazem com que a leitura pareça se dar sobre vários textos diferentes, como se o leitor fosse buscar todas essas referências presentes no texto. As edições inclusive eram complementadas por uma lista dessas referências, na maioria das vezes uma espécie de citação de outros quadrinhos, sejam eles parte de *Sete Soldados* ou não.

Muitas dessas citações obscuras são fatos que já foram mostrados em histórias antigas de alguma revista daquela editora, portanto, nas palavras dos fãs e da crítica, fazem parte da “cronologia oficial” da DC. Isso significa que é algo que pode ser conferido, como se fosse um fato histórico real aos olhos do colecionador de histórias em quadrinhos.

Mais adiante, aprofundaremos nossa análise desta e outras histórias que compõem a tendência dos quadrinhos metalingüísticos, atentando para as suas características estéticas. Por ora, nos interessa ressaltar o modo como as revistas de super-heróis se estruturam com base na interligação de suas narrativas para compreender como isso influencia na forma como são consumidas e, conseqüentemente, na relação que os leitores estabelecem com esse material.

1.2. “Conhecimento de fã” e discurso sobre quadrinhos

As características das histórias em quadrinhos apresentadas acima apontam para uma forma de produção e circulação de revistas focada principalmente no leitor-

colecionador ou fã. Seja como negócio editorial ou como objeto de criação estética, as histórias em quadrinhos hoje se sustentam na relação que estabelecem com uma série de outras atividades também voltadas para esse perfil de leitor, que acaba por constituir, no interior dessas atividades, um grupo social determinado. Dessas atividades derivam textos usados para se debater e comentar sobre as histórias em quadrinhos, suas narrativas e até mesmo seu sistema de produção, constituindo assim todo um discurso *sobre* quadrinhos que se relaciona com o discurso das próprias obras em quadrinhos.

Segundo Wolk

Para melhor ou para pior, entretanto, aqueles que sustentaram o meio dos quadrinhos desde sua infância desajeitada e adolescência difícil [...] não são apenas leitores, mas colecionadores. Colecionar quadrinhos é valorizá-los como artefatos materiais – não apenas veículos para fábulas, mas documentos primários que nos contam algo sobre nossa própria história assim como de sua própria⁵ (WOLK, 2006, p. 3).

Colecionar as revistas mensalmente é como ter acesso às fontes primárias da história de um dos universos das grandes editoras (o Universo Marvel e o Universo DC). De forma análoga, outros textos da mídia especializada que falam sobre quadrinhos podem ser considerados as fontes secundárias dessa história, bem como as republicações das histórias antigas e importantes ou ainda as histórias inéditas no presente que explicam ou desenvolvem fatos de tramas anteriores. Há um certo caráter lúdico nessa forma de colecionar revistas em quadrinhos que ao mesmo tempo cria a identificação entre aqueles que se inserem nesse grupo social, a ponto de se colocarem quase no mesmo nível que os autores e editores das revistas, mas que também acaba por

⁵ For better and worse, though, the people who sustained the comics medium through its awkward childhood and difficult adolescence [...] aren't just readers but collectors. To collect comics is to treasure them as physical artifacts – not just vehicles for stories but primary documents that tell us something about our history as well their own.

excluir aqueles leitores que não se enquadram no perfil de colecionador, a ponto deste ser um dos problemas que as editoras têm que lidar para aumentar o seu público.

Para Jenkins (2006), o fã representa um elemento fundamental da cultura de massas contemporânea, em que a fidelização do consumidor/espectador tornou-se uma nova via para o sucesso de filmes para cinema, programas de televisão e outros vários produtos para computador e internet. Segundo ele, as histórias em quadrinhos e outros produtos culturais notórios, por terem um grupo característicos de fãs (como os filmes de *Guerra nas Estrelas* e o seriado televisivo *Jornada nas Estrelas*), seriam os pioneiros dessa forma de venda e consumo de produtos culturais. O público desses programas teria sido o primeiro a se abrir para uma forma de apreciação descontínua ou diacrônica, em que o espectador está em contato com aquele produto por um tempo maior e que não se limita ao horário em que o programa ou filme é exibido na televisão ou nos cinemas. Segundo Jenkins, a apreciação descontínua dos produtos da mídia seria o melhor caminho para o sucesso de projetos de interatividade com o espectador. Ao invés de esperar que o espectador responda a questionário via mensagem de celular nos intervalos de programas, as emissoras passam a oferecer conteúdos relacionados a esses programas que o espectador pode assistir nos horários em que ele não é levado ao ar. Da mesma forma, a mídia especializada em quadrinhos se mostra como uma espécie de conteúdo para a apreciação descontínua com a leitura de revistas.

O pacto que os criadores estabelecem com os colecionadores garante que estes terão mais diversão se dedicarem mais tempo a buscar as referências elípticas no texto das revistas, de forma que o hobby passa a compreender uma atividade que está além do conteúdo impresso nas páginas dos gibis. Comportamento semelhante se observa nos públicos de outras mídias como seriados de televisão e jogos de videogame, mais comumente associados com a idéia de interatividade e participação do espectador, que

distribuem conteúdos derivados de uma narrativa original para os fãs explorarem entre os capítulos, fases ou lançamentos e assim conhecerem novos detalhes do cenário. Em comum com os quadrinhos essas mídias têm o fato de oferecerem um “universo” ficcional para seus expectadores explorarem e conhecerem a fundo. Sobre isso, Jenkins (2008) escreve:

Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão on-line, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica (JENKINS, 2008. p. 47).

Agir como caçadores e coletores é ler e produzir uma série de outros textos que servem como ferramentas na compreensão das narrativas que seriam o foco principal da atenção desses leitores. Uma das ferramentas que espectadores com esse comportamento apresentam, segundo o próprio Jenkins, é o *spoiler* (termo em inglês que significa “estragar”). O spoiler é uma informação sobre um capítulo ou passagem da narrativa (de um filme, programa de televisão, história em quadrinhos) que revela algo sobre o destino dos personagens ou mesmo a conclusão do enredo. Em outras palavras, é o tipo de informação que pode “estragar” o prazer de alguém lhe contando o final da história. Porém, certos espectadores se interessam por saber dessas informações e até se dispõem eles mesmos a levantá-las.

A postura do fã, de acordo do Jenkins, mostra-se uma postura diferenciada da de outros leitores que não desenvolvem o mesmo tipo de interesse por essas narrativas. Um interesse que, por ser de colecionador, se aplica não apenas aos aspectos estéticos das revistas, mas também aos aspectos materiais, editoriais propriamente ditos. A

preocupação que fãs de quadrinhos demonstram com o material foge à regra apresentada por Robert Darnton (in CHARTIER, 2001).

Essa consciência tipográfica desapareceu hoje, que o livro se tornou um objeto de produção e consumo de massa. É necessário lembrar que, no século XVIII, cada folha de papel era feita à mão por complicados processos, em que o artesão deixava as marcas de sua individualidade. Os próprios livros eram individuais e deve-se imaginar o leitor do Antigo Regime abordando-os com cuidado. Tocava o papel para apreciar seu peso, a brancura e elasticidade (existia todo um vocabulário para descrever a estética do papel, que representava entre 50 e 75% do preço de revenda de um livro). Verificava o registro. Constatava a igualdade da tinta no impresso e a beleza do desenho dos caracteres. Degustava o livro como se degusta um vinho, pois apreciava-lhe o suporte assim como seu conteúdo intelectual, e tocava o tecido do livro ao mesmo tempo em que extraía seu sentido (DARNTON, in CHARTIER, 2001, p. 150).

A comparação entre o leitor e o apreciador de vinhos é pertinente. No caso dos quadrinhos, o interesse pelos aspectos materiais é tema comum de discussões entre fãs, inclusive no espaço cedido pelas editoras para que eles se comuniquem. Também existe todo um vocabulário com termos técnicos da impressão de quadrinhos, tipos de papel que são mais aceitos para determinados tipos de edição, sejam histórias corriqueiras ou mais “especiais”. Os fãs frequentemente se manifestam quanto às escolhas ou mudanças desses aspectos que uma editora pode fazer em uma publicação, como mostram os depoimentos retirados de um fórum de internet.

(1) Adoraria ver as mini-séries Arqueiro Verde - Caçadores & Gavião negro - Mundo gavião sendo republicadas por aqui no mesmo padrão do que fora feito com o Lobo neste seu último tp (este que aliás merece mais tps), capa dura e lwc. Há planos para estas duas séries fantásticas?⁶

⁶ <http://www.miolos.anafi.kinghost.net/forum/viewtopic.php?f=13&t=52&start=2320&st=0&sk=t&sd=a>. Visitado em 12/01/2009.

(2) É formato americano? Ou generico paraguaio igual ao da Devir?⁷

(3) Vejam o precinho de 62 reais... Não que eu reclame do preço, porque entendo as limitações de tiragem e tal. Pelo menos é com capa dura e papel couchê (que é mais caro que o lwc, aliás). Só chamo atenção pelo seguinte: quando editoras menores lançam produtos com tiragens e preços SEMELHANTES é xingamento pra tudo que é canto e housanas a panini. Mas a realidade do mercado é outra, né?⁸

Os três enunciados demonstram como a questão do tratamento material do suporte se relaciona com outras questões da publicação de quadrinhos. No primeiro enunciado o leitor expressa aos editores da Panini Comics o seu desejo de ver duas histórias da década de 1980, que foram publicadas no Brasil por outra editora, em um determinado formato que ele considera ideal para histórias de tal importância. A sigla TP refere-se à expressão em inglês “Trade-Paperback”, que denomina as edições encadernadas que reúnem o conteúdo de várias edições mensais norte-americanas.

O segundo leitor questiona no site da editora Pixel se um lançamento é em “formato americano” ou um outro adotado pela editora Devir, que havia publicado histórias dos personagens atualmente lançados pela Pixel. Formato americano corresponde às dimensões das revistas de super-heróis dos Estados Unidos, que medem 26x17 centímetros, equivalente a meio tablóide. O formato adotado pela Devir teria 24x16,5 centímetros, uma diferença condenada por colecionadores sob o argumento de que ela desfaz a uniformidade de uma coleção com as histórias de um mesmo personagem. Questões como essa são freqüentemente levantadas quando as histórias de um personagem mudam de editora no Brasil.

⁷ <http://pixelquadrinhos.com.br/?p=58#comments>. Visitado em 12/01/2009.

⁸ <http://www.miolos.anafi.kinghost.net/forum/viewtopic.php?f=13&t=52&start=2180&st=0&sk=t&sd=a>. Visitado em 12/01/2009.

O terceiro leitor, além de demonstrar o seu conhecimento sobre os tipos de papel, faz um comentário crítico sobre outros leitores que reclamam dos preços das edições de luxo. No Brasil, a partir de 2006, tornaram-se comuns as republicações de algumas histórias de super-heróis em edições encadernadas, contendo de seis a doze capítulos equivalentes a uma revista norte-americana, com dois modelos de acabamento. Em geral a variação pode se dar na capa, uma feita em papel cartão flexível e outra em capa dura, como foi o caso das edições mais recentes de *Batman: O Cavaleiro das Trevas*, lançadas pela Panini Comics.

De acordo com Fedel (2007), especialmente a partir da década de 1980, não apenas os personagens e enredos das histórias em quadrinhos de super-heróis eram o atrativo para os leitores, mas também outros aspectos relacionados com o valor que as revistas poderiam adquirir como objeto colecionável que era intensificado pelas práticas da mídia especializada.

As histórias em Quadrinhos norte-americanos dessa época não eram mais baseadas apenas em seus personagens, mas sim em mais dois outros termos: seus autores (desenhistas, escritores, coloristas, capistas, etc) e no próprio veículo como suporte, ou seja a própria revista em quadrinhos enquanto produto. Para os colecionadores, particularmente, se determinava a partir do desenvolvimento desses novos mitos uma época de glória, com a total valorização do objeto ou desse suporte (FEDEL, 2007, p. 42).

Segundo Clark & Clark (1991), o desenvolvimento da indústria de histórias em quadrinhos, em diferentes aspectos, a partir da década de 1970, tanto nos Estados Unidos quanto na Europa, está associada com uma mudança no perfil geral do leitor de quadrinhos, especialmente com a presença dos “entusiastas” que se tornaram autores ou se envolveram profissionalmente de alguma outra forma com os quadrinhos.

No final dos anos 70 os fãs das histórias aos quadrinhos formaram grandes e poderosos grupos que começaram a influenciar a indústria dos comics a todos os níveis. O movimento teve a sua origem em 1961, quando o entusiasta Jerry Bails e outro aficionado, Roy Thomas, produziram o primeiro fanzine de comics, *Alter Ego*. Tornou-se bastante popular e ajudou a iniciar o conceito de revistas de fãs, inspirando outros a produzirem as suas publicações. Bails começou a organizar convenções sobre os comics books e fez diversos e valiosos trabalhos de referência. Thomas foi um dos primeiros “fanáticos” a entrar para a indústria, tornando-se um importante argumentista da Marvel e da DC.

Alguns destes fãs acabaram por ser talentosos homens de negócios. O antigo professor liceal Phil Sueling abriu uma loja especializada na venda de comic books, em 1969. Frustrado pelo corrente sistema de distribuição para os comics, iniciou o seu próprio. O seu sucesso influenciou outros a fazerem o mesmo. Um em particular foi Bud Plant, um jovem fã que, com seu sócio, John Barret, estabeleceram uma pequena cadeia de lojas de “venda direta”. Plant acabou por criar um serviço de distribuição nacional para o crescente número de lojas especializadas que abria através dos Estados Unidos.

Os entusiastas envelheceram. Pararam de ler *comics* por volta dos dezasseis anos, mas, na década de 70, muitos deles estavam já na casa dos vinte, trinta ou mesmo quarenta. Isto teve um grande impacto na indústria, significativamente na concepção dos argumentos. Os escritores lutaram – e muitos conseguiram – para atingir tanto o realismo como o controle. A indústria começou a amadurecer rapidamente. Novas editoras independentes surgiram e, em alguns casos, desafiaram os grandes estabelecidos, a Marvel e a DC (CLARK & CLARK, 1991. p. 89).

Pela contextualização de Clark & Clark, é possível perceber que existe uma relação entre o aumento na faixa etária dos leitores de quadrinhos, o aparecimento de fanzines, convenções e estudos sobre quadrinhos com influência na indústria, transformações no sistema de venda e distribuição de revistas e o aparecimento de uma nova geração de autores de quadrinhos com um perfil diferenciado, mais identificado como fã, dos quais o precursor foi Roy Thomas. Os mesmo autores apontam em outro

capítulo do mesmo livro como uma mudança semelhante no perfil de leitor na Europa desencadeou, anos antes dos Estados Unidos, um movimento de “amadurecimento” dos quadrinhos, que passaram a apresentar novos temas e novas formas de “decupagem” da narrativa como maneira de atrair o interesse de leitores adultos. Os quadrinhos se adaptaram estética e economicamente a um novo perfil de leitor, um pouco mais velho, interessado em novas temáticas e com uma maior capacidade de consumo à altura de seu interesse apaixonado pelos quadrinhos.

A partir dessa mudança do público, desenvolveram-se diversas atividades voltadas para os fãs, como revistas especializadas em notícias sobre quadrinhos, eventos temáticos diversos, coleções requintadas de produtos derivados dos personagens de quadrinhos, etc. Os próprios fãs tornaram-se responsáveis por criar uma série de outras formas de se debater quadrinhos, como os fanzines, sejam eles informativos ou com as histórias criadas pelos próprios fãs aspirantes a autores. Durante a década de 1990, a internet permitiu que esse universo de textos sobre quadrinhos se ampliasse e popularizasse, com a possibilidade de fãs participarem de fóruns de discussão e criarem seus próprios sites, blogs e fotologs expondo suas impressões de leitura, opiniões sobre o que é publicado ou seus trabalhos com quadrinhos. Autores e editores também se valem destes recursos para os mais diversos fins, de modo que existe uma ampla rede de fontes de um discurso sobre quadrinhos.

Todo esse conjunto de atividades de alguma forma relacionadas às histórias em quadrinhos e voltadas para o colecionador é comumente chamado de *fandom*, expressão em inglês que significa “domínio de fã”. O nome reflete não apenas o alvo das estratégias de marketing das editoras atuais, mas também a própria origem de todas estas atividades, pois todas elas surgiram como iniciativas de fãs. Nesse caso, domínio não significa que os fãs detêm o controle sobre o discurso construído pelos quadrinhos,

mas é mais uma sugestão de um espaço comum a esse grupo social formado por todos que compõem a esfera de circulação do gênero.

Como atividades relativamente mais complexas e organizadas do que as que um leitor pode experimentar em um contexto mais imediato e informal, todas essas práticas têm o poder de estabilizar os discursos que circulam entre os leitores, colocando-os sob a forma de gêneros do discurso secundário em instâncias mais formais da enunciação. Também aproxima-se o discurso do leitor ao discurso dos produtores (autores, editores, distribuidores), uma vez que ambos os conjuntos de discurso são postos no mesmo contexto. Nessas condições, os discursos de fãs dispõem de um alcance mais amplo e duradouro do que as bases fortuitas da comunicação cotidiana e ganham vulto não mais como discurso individual, mas como discurso de um grupo social determinado.

Uma amostra de como os discursos de produtores e leitores de quadrinhos dividem o mesmo espaço, especialmente na mídia especializada, pode ser tirada de uma nota informativa sobre uma coletiva de imprensa da DC Comics em uma convenção sobre quadrinhos nos Estados Unidos.

Durante a San Diego Comic-Con 2007, Dan Didio e Geoff Johns conversaram com os leitores revelando algumas curiosidades.

Johns explicou que a idéia do Sinestro Corps (grupo de vilões similar à Tropa dos Lanternas Verdes, com anéis amarelos) lhe ocorreu há mais de dois anos, e que a atual guerra irá permear a revista Green Lantern até o número 25.

Além disso, explicou que a história atual pode ser considerada a segunda parte de uma trilogia, com Green Lantern: Rebirth (Lanterna Verde: Renascimento) como início, e cujo terceiro episódio ainda será contado.

O escritor fez questão de frisar que esta história não interferirá diretamente com os eventos de Countdown, sem participar do crossover.

Um leitor perguntou a Dan Didio sobre a volta dos nomes originais da Legião do Super-Heróis, como Lightning Lad em vez de Livewire, e se isso era um "mal necessário".

Didio explicou que a DC tem dado muita atenção à lembrança dos leitores, o que as pessoas, em geral, consideram importante nos personagens, e que a editora está construindo um mundo contemporâneo ao redor destes fatores.

Como exemplo, Didio citou que a maioria das pessoas se recorda da Supergirl (personagem que originalmente havia morrido na Crise das Infinitas Terras), como Kara, a prima do Super-Homem, muito mais do que qualquer uma das outras versões. A editora retornou a esta versão dos fatos em 2004.

Foi quando outro leitor perguntou sobre a Batgirl: "Se a DC está preocupada com a imagem dos personagens mais lembradas pelos leitores, e quanto a Barbara Gordon, como Batgirl?"

A resposta de Didio foi: "Bem lembrado".

O que levanta a pergunta: será que a DC vai resgatar Barbara Gordon como Batgirl? A personagem ficou parálitica depois de tomar um tiro do Coringa em A Piada Mortal, e posteriormente assumiu o papel de Oráculo, na série Aves de Rapina (Birds of Prey). E depois disso, o que mais acontecerá? Wally West como Flash? Dick Grayson ou Jason Todd (que, aliás, retornou ao Universo DC em eventos que antecederam a Crise Infinita) como Robin? Só o futuro dirá (http://www.universohq.com/quadrinhos/2007/n30072007_05.cfm. Visitado em 07/08/2007)

O texto mostra um debate entre um autor (Geoff Johns), um editor (Dan Didio) e um leitor de quadrinhos, freqüentador de uma grande convenção sobre o tema. Ao final, o crítico ainda constrói seu próprio comentário sobre as questões abordadas na discussão. Ao tratar de projetos futuros, levantando possibilidades para o enredo e os personagens, todos os sujeitos envolvidos mostram motivações afetivas com os quadrinhos e um certo conhecimento técnico. Nesse aspecto, autores e editores não se diferenciam de leitores. Especialmente a relação do editor Dan Didio com os leitores que lhe fizeram perguntas parece sugerir uma espécie de jogo em que se tenta desvendar o futuro dos personagens nas próximas edições.

Nas imagens abaixo, divulgadas pela DC Comics em suas revistas e na internet, o leitor depara-se com personagens que já foram vistos em publicações anteriores, de datas diversas, em histórias que se passam no passado, presente ou futuro ou mesmo em outras realidades, com mundos completamente diferentes. O cenário de destruição se constrói sobre os escombros da Estátua da Liberdade e um texto que acompanhava a imagem dizia que ela representava algumas coisas que já aconteceram e outras que ainda viriam a acontecer. Caberia ao leitor adivinhar o que a expressão de cada personagem representava.



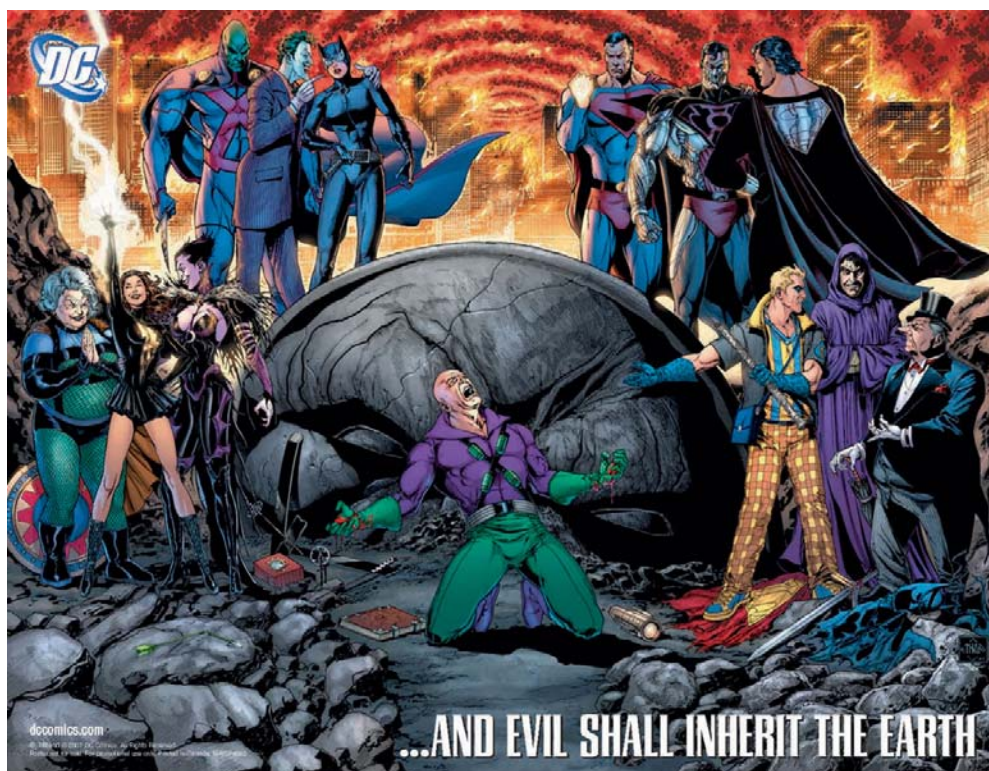


Figura 1.7 e 1.8: Imagens “misteriosas” da DC.

O exemplo dessas imagens mostra como as narrativas de super-heróis relacionam passado e futuro. Para desvendar o que os criadores planejam para o futuro próximo dos personagens, o leitor deve reconhecer cada personagem daquela imagem como algo pertencente a uma outra história, que no plano da narrativa pode até mesmo situar-se depois da história a que este anúncio serve.

O discurso sobre quadrinhos apresenta-se como um confronto das visões de autores, leitores e críticos sobre os personagens e o ambiente. Como parte do processo criativo, o *excedente de visão estético*, segundo Bakhtin (2003), é o que permite dar completude ao conteúdo do discurso. O excedente de visão é algo presente mesmo na comunicação cotidiana, sendo algo constitutivo da interação lingüística entre os sujeitos, e representa a diferença de visões de mundo e alteridade entre eles.

O excedente de minha visão em relação ao outro indivíduo condiciona certa esfera do meu ativismo exclusivo, isto é, um conjunto daquelas ações internas ou externas que só eu posso praticar em relação ao outro, a quem elas são inacessíveis no lugar que ele ocupa fora de mim; tais completam o outro justamente naqueles elementos em que ele não pode completar-se (BAKHTIN, 2003, p. 22-23).

O excedente de visão surge da *posição exotópica* do sujeito em relação ao outro (seja este outro sujeito ou objeto subjetivado pela transformação em signo ideológico na interação entre falantes). Desse seu lugar único, o sujeito é capaz de ter uma apreciação única daquele com que fala e do que se fala.

O autor, como “agente da unidade tensamente ativa do todo acabado” do personagem e da obra, usa de seu excedente de visão para dar forma ao personagem, colocando-o em estado de completude.

O autor não só enxerga e conhece tudo o que cada personagem em particular e todas as personagens juntas enxergam e conhece algo que por princípio é inacessível a elas, e esse excedente de visão e conhecimento do autor, sempre determinado e estável em relação a cada personagem, é que se encontram todos os elementos de acabamento do todo, quer das personagens, quer do acontecimento conjunto de suas vidas, isto é, do todo da obra (BAKHTIN, 2003, p. 10-11).

O autor de quadrinhos de super-heróis, no entanto, encontra-se sempre numa situação particular. Uma vez que os personagens, em geral, são marcas registradas das editoras e existem há décadas, os criadores de suas histórias estão sempre na condição de co-autores desses personagens. Ao longo dos anos, diversos roteiristas, desenhistas, arte-finalistas e outros artistas sucedem-se na criação de histórias e, no caso dos personagens mais famosos, que têm mais de uma revista lançada mensalmente, mais de

uma equipe dessas trabalham ao mesmo tempo. Dessa forma, o excedente de visão de um autor sobre um personagem se constrói também sobre a produção dos outros autores com o mesmo personagem ou ainda sobre os outros personagens que fazem parte de seu universo e são publicados em outras revistas, criadas por outros autores.

Lembrando a observação de Clark & Clark sobre fãs tornarem-se autores de quadrinhos, observamos como aquilo que definimos como “conhecimento de fã” toma parte no processo criativo. Ademais da postura de fã que esses autores adotam, sempre reiterando essa sua condição como elemento que os autoriza a contribuir com a grande narrativa dos personagens, são as características estéticas dos quadrinhos de super-heróis, como apresentamos aqui, que demonstram como esse discurso se manifesta nas obras que esses autores criam.

Em relação ao trabalho dos que o antecederam, o autor encontra-se na mesma condição do leitor, na qual é o interlocutor dos autores que o precederam, observando seu trabalho, o acabamento que dá aos personagens e como estabelece seus horizontes. A publicação de histórias em quadrinhos de super-heróis, com essa sucessão de autores ao longo de anos, constitui uma única grande cadeia discursiva, que engloba o desenvolvimento do seu “universo”. Como construção coletiva, por parte de vários autores e também de leitores e críticos que produzem discursos outros que dialogam com o discurso das próprias obras, o herói da narrativa deixa de ser mero objeto para tornar-se um outro da comunicação discursiva, assim como aponta Bakhtin em seu ensaio “O autor e a personagem na atividade estética”. Na análise de Augusto Ponzio

Bakhtin dedica uma atenção especial às relações entre autor, destinatário e protagonista (herói) da enunciação. Quem ou de quem se fala, nos contextos comunicativos concretos, não é simplesmente objeto passivo do discurso, mas é protagonista, herói, não importa se se trata de um objeto inanimado. O texto reflete na forma e na entonação as relações de simpatia, antipatia,

participação, separação, aversão etc., entre o autor e o “herói”, e o mesmo pode ser dito das relações que se estabeleceram entre autor e destinatário. Na enunciação se expressa então a atitude do falante em sua “dupla orientação social”, ou seja, em relação ao que se fala e a quem se fala (PONZIO, 2008, p. 56).

O excedente de visão também faz parte do processo de compreensão ativo-responsiva, definido por Bakhtin como um processo de contraposição de signos entre os interlocutores. Dessa forma, mesmo o leitor, enquanto receptor do discurso, possui seu excedente de visão estético em relação aos personagens, que engloba a maneira como esse leitor interpretou tudo o que leu sobre esse personagem. Também compreende as impressões desse leitor sobre o sistema de produção das revistas, sua opinião em relação aos rumos que esse personagem foi tomando na mão de seus autores ao longo do tempo e os próprios juízos de valor desse leitor sobre outros aspectos exteriores ao texto das revistas, como os apontados por Fedel (2007).

No caso específico dos quadrinhos de super-heróis, dadas as características que expusemos anteriormente, esse espaço de discussão e criação de um discurso sobre quadrinhos serve para reforçar a idéia de que essas histórias podem ser apreciadas como uma única narrativa gigantesca e interminável. Retomando a idéia de que os fãs que apreciam quadrinhos como uma grande narrativa sobre um universo ficcional complexo, e que para isso não bastam apenas as fontes primárias dessa história (as revistas com as aventuras dos personagens), esses outros textos constituem o que seriam as fontes secundárias. Nesses textos, todo tipo de informação necessário para se compreender ou julgar uma história pode ser encontrado. Dessa forma, a mídia especializada atende a uma demanda por auxílio na compreensão das tramas complexas dos super-heróis.

Ainda que essa não seja a única leitura possível das revistas de super-heróis, ela constitui o modo particular como um grupo social específico se relaciona com os quadrinhos.

O discurso constituído nessa interação pode ser definido como um “conhecimento de fã” que é posto em prática quando se lê uma típica história de super-heróis, cheia de personagens recuperados de um passado distante, quando se debate um fórum sobre essas histórias, expondo suas impressões de leitura para outros leitores ou mesmo quando se cria uma paródia de um personagem ou de um enredo em uma história em quadrinhos feita para um fanzine. O “conhecimento de fã” é o produto de uma cultura de colecionadores de quadrinhos interessados não apenas no conteúdo ficcional de suas narrativas, mas também por tudo que não foi narrado em nenhuma história e existe como juízo de valor sobre os personagens e o cenário em que habitam.

1.3. A mídia especializada em quadrinhos

A mídia especializada em quadrinhos representa, inicialmente, o principal canal de comunicação entre produtores e leitores de revistas. Como foi dito por Clark & Clark, o trabalho de jornalistas e articulistas que escreviam sobre quadrinhos foi uma das formas que fãs usaram para levar adiante seu entusiasmo e se envolver profissionalmente com o meio. Apesar de haver casos de jornalistas escrevendo sobre quadrinhos em jornais ou mesmo em fanzines antes do período citado por Clark & Clark, eles não se enquadram diretamente no contexto formação de uma “cultura de fã” no interior da indústria de quadrinhos, dando forma a um discurso que dialoga com o conteúdo das narrativas de super-heróis no sentido mais amplo que apresentamos anteriormente.

Por expressar principalmente um discurso de fãs, em um gênero secundário de maior alcance e prestígio, a mídia especializada tornou-se o lugar onde se constrói a cultura de fã com uma série de discursos sobre quadrinhos que chegam a exercer influência no discurso dos quadrinhos. Esse discurso sobre quadrinhos pode ser entendido como uma espécie de hipertexto, na acepção que Augusto Ponzio (2007) dá a esse termo, como texto-leitura.

O hipertexto incrementa o caráter associativo e pessoal da leitura, estabelece com o texto uma modalidade de movimento segundo muitos sentidos, desvincula a leitura de um único tipo e de um único sistema de signos, habitua a uma relação dialógica com o texto, que pode ter feitos também na atitude da leitura-tradução como leitura capaz de criar para si percursos diferenciados, capaz de “ler de cabeça erguida”, “escrever a leitura”, como diz Roland Barthes (PONZIO, 2007:43).

A leitura de quadrinhos, voltada para a “exploração” de um universo ficcional como disse Jenkins, constitui um tipo de texto-leitura que está na base da criação da mídia especializada, que por sua vez promove outros textos-leitura que interpretam e respondem às narrativas das histórias em quadrinhos. A leitura de fontes primárias e secundárias de informações sobre o universo ficcional dos quadrinhos de super-heróis fica ainda mais clara com a presença da mídia especializada, que oferece vários textos que podem ser lidos entre uma história e outra das revistas, na ordem em que cada leitor bem entender, de acordo com a própria experiência que ele tem com aquelas histórias e com os quadrinhos enquanto objetos colecionáveis.

Um momento que consideramos significativo para a mídia especializada em quadrinhos no Brasil foi o ano 1996, quando a Editora Globo passou a publicar a versão nacional da revista norte-americana *Wizard*. A Globo criou um apostro para a

publicação: “o guia dos quadrinhos”, que ela divulgou enfaticamente, inclusive em comerciais de televisão, prática até hoje muito rara no mercado de HQs. O termo “guia” é uma mostra clara da proposta da Wizard em atender a demanda de informação que o mercado de quadrinhos, em um momento de marcante crescimento no Brasil, demonstrava. A revista já chegava ao Brasil com uma razoável reputação atribuída à sua versão original, uma vez que as revistas em quadrinhos de super-heróis da Editora Abril Jovem já usavam eventualmente algum texto seu.

Comparada com outras publicações nacionais voltadas ao mesmo tema e público, a Wizard Brasil destacava-se por apresentar um volume muito maior de texto. Enquanto as revistas *Herói* e *Heróis do Futuro*, que circulavam na mesma época, eram editadas em formato 13x21 cm, com cerca de 32 a 48 páginas, a publicação da Globo seguia o formato da original, 18x26 cm, e tinha qualidade gráfica superior.

Uma análise do conteúdo das edições da Wizard Brasil demonstra como ela se voltava não apenas para o leitor de quadrinhos curioso por novidades a serem lançadas no Brasil, mas também por notícias dos bastidores da produção de revistas no exterior e especialmente aqueles que desejavam se tornar autores de HQs. A revista tinha uma seção fixa de curso de desenho assinada por um dos mais renomados desenhistas da época, Greg Capullo, cujo trabalho estava sendo publicado no Brasil justo naquele momento na revista do personagem Spawn, da Editora Abril. Sempre em seguida a essa seção, uma outra apresentava desenhos enviados por leitores e uma outra com fanzines recebidos pela redação da revista, que eram avaliados quanto ao texto, desenhos, informação e qualidades gráficas.

Durante o período em que foi publicada pela Editora Globo, a Wizard deu uma mostra da influência que exerce sobre o mercado norte-americano de quadrinhos. Na edição número 10 da versão nacional, foi publicada uma matéria sobre a *graphic novel*

Reino do Amanhã, da DC Comics, com roteiro de Mark Waid e arte pintada por Alex Ross. A matéria apresentava comentários dos autores sobre trechos da obra, especialmente sobre as referências ou citações que apareciam nela. Entre essas imagens estavam três das quatro capas da história (publicadas originalmente como uma minissérie em quatro edições) que apresentavam cada uma um conjunto numeroso de personagens, que compunham os grupos em conflitos na história. Por se passar no futuro, praticamente todos os personagens eram versões daqueles que apareciam nas revistas normais da DC Comics e sob cada uma dessas imagens a Wizard apresentava comentários dos autores sobre identidade de cada personagem, seu papel na história e detalhes do processo de composição. Tudo isso foi feito para mais de 150 personagens que apareciam na história, no que foi apresentado como um “guia de leitura” para *Reino do Amanhã*.

Anos depois, quando *Reino do Amanhã* foi reeditada em um único volume reunindo as quatro edições originais, já consagrada pela crítica como uma das melhores histórias em quadrinhos de super-heróis da década de 1990, os comentários sobre as capas feitos à Wizard foram adicionados à edição como parte dos “extras”, que incluíam esboços e outros comentários sobre a história.

A partir da década de 1980, essa relação entre mídia especializada e novidades na produção de HQs se desenvolveu até que aquela tornou-se, através da sua profissionalização, um novo campo da indústria de quadrinhos, que assim tornou-se mais complexa. As revistas especializadas tornaram-se importantes formadores de opinião na comunidade dos quadrinhos e contribuíram para consolidar os novos valores que surgiram na indústria daquela época. Além disso, se as revistas em quadrinhos em si começavam a se tornar uma leitura difícil para o leitor novato, por causa dos enredos

e do cenário complexos, a mídia especializada assumia o papel de ajudar na “iniciação” e habituação desse leitor com a narrativa.

Com a internet a mídia especializada em quadrinhos tornou-se mais heterogênea com uma diversidade maior de veículos com finalidades distintas. Além de sites informativos e críticos, existem fóruns de discussão mantidos por leitores ou mesmo pelas editoras, blogs e fotologs com enfoques mais ou menos pessoais, incluindo os de autores de quadrinhos, além dos sites das próprias editoras que oferecem conteúdos diversificados para o leitor, como amostras de revistas a serem lançadas, histórias feitas especialmente para a internet, enquetes etc. Cabe ainda mencionar um lado “marginal” desse universo que é o da distribuição de revistas digitalizadas, os “scans” de quadrinhos, que, considerados por muitos uma forma de pirataria, levantam a discussão sobre direitos autorais.

Além de divulgar notícias sobre o mercado de quadrinhos, a mídia especializada assumiu também a função de fazer uma espécie de crítica. Como resultado, constitui-se um outro discurso historiográfico, um pouco diferente daquele que se constrói nas matérias informativas sobre os universos ficcionais dos super-heróis, pois envolve também outros tipos de histórias em quadrinhos, que passa a consolidar uma série de juízos de valor ou um determinado gosto estético sobre a produção de quadrinhos. Como foi apontado por Fedel (2007), outros tipos de informação exteriores ao texto, como dados sobre os autores, começam a fazer parte do discurso que qualifica e privilegia determinadas obras.

É comum entre as historiografias que se desenvolvem no interior de grupos sociais ou corporações de formas de arte, assumir um caráter “mitológico”, com características de uma “história-panteão”, conforme Lagny (apud AUTRAN, 2002). Tais historiografias baseiam-se na escolha de textos e autores fundadores, verdadeiros

pais da forma de arte, inventores da linguagem e dos quais todos os que vieram depois seriam seguidores e tributários. No caso dos quadrinhos de super-heróis, isso inclui uma divisão em períodos de época classificados como Era de Ouro, Era de Prata, etc.

No capítulo seguinte, aprofundaremos nossa análise sobre como o discurso historiográfico dialoga com o discurso das obras, na medida em que combina com a idéia da cronologia dos universos de personagens em HQs que exploram essa relação por meio de diferentes usos da metalinguagem.

CRONOTOPO, CRONOLOGIA E MULTIVERSO

2.1. Dialogismo nas histórias em quadrinhos

A complexidade narrativa apresentada pelas histórias em quadrinhos de super-heróis, que culmina no entrelaçamento de praticamente todas as publicações das grandes editoras em “grandes narrativas”, é constituída por meio de diversas formas de diálogo entre as revistas. O discurso da mídia especializada também estabelece diálogos com o conteúdo das revistas, compondo um outro eixo de relações entre textos.

Podemos perceber que estas mesmas formas de diálogo foram se desenvolvendo e se sofisticando ao longo dos anos, à medida que a indústria de quadrinhos crescia e ganhava novos mecanismos ideológicos e as atividades que envolviam a circulação dos quadrinhos também se tornavam mais complexas. A existência de uma série de atividades que conferem um contexto mais estabilizado às opiniões dos diferentes sujeitos envolvidos na circulação de quadrinhos faz com que as diferenças e tensões ideológicas entre eles, com relação ao conteúdo e até mesmo a forma das revistas, se tornem mais claras. Dessa forma, a história do surgimento destas relações dialógicas entre textos e no seu interior é a própria história da transformação do gênero história em quadrinhos nos últimos cinquenta anos, com base nas mudanças na sua forma de circulação social.

As impressões do leitor sobre uma determinada história em quadrinhos, no que se refere à interpretação daquele material na sua relação com todos elementos da infraestrutura do contexto específico deste leitor, habitam o campo da ideologia do cotidiano, que é constituída nos encontros casuais e fortuitos e onde os signos estão diretamente

em contato com os acontecimentos socioeconômicos. Os discursos derivados dessa leitura estão no estrato mais inferior da ideologia do cotidiano, o espaço dos encontros fortuitos e pouco duradouros; são pouco estáveis e têm menor impacto sobre as estruturas formais das instituições dominantes. Sem que esse leitor expresse suas impressões num contexto social mais organizado em torno das histórias em quadrinhos, suas idéias podem se perder em meio à infinidade de enunciados que circulam neste nível da ideologia.

Tomada isoladamente, a leitura de uma revista pode gerar no máximo uma resposta momentânea do leitor, que pode estar sujeita à simples repetição diante de uma outra que tenha um enredo repetido, como podiam ser as histórias dos anos 40 e 50. Mas quando uma história estabelece relações estéticas e temáticas com outras revistas e passam, assim, a propiciar um tipo de atividade coletiva de contraposição das impressões pessoais de cada leitor, a atividade de leitura de histórias em quadrinhos abarca uma série de formas de enunciados maior que se cruzam em torno de um gênero. A participação num contexto mais abrangente entre vários interlocutores determina formas diferentes da enunciação para a expressão verbal de uma interpretação qualquer.

Sobre como a ideologia do cotidiano toma forma em discursos que se relacionam com as instituições ideológicas mais formais, Bakhtin diz:

Na ideologia do cotidiano é preciso distinguir vários níveis, determinados pela escala social que serve para se medir a atividade mental e a expressão, e pelas forças sociais em relação às quais eles devem diretamente orientar-se.

O horizonte no qual esta ou aquela atividade mental ou expressão se materializa pode ser mais ou menos amplo. O pequeno mundo da atividade mental pode ser limitado e confuso, sua orientação social pode ser acidental, pouco durável e pertinente apenas no quadro da reunião fortuita e por tempo limitado de algumas pessoas (...).

Os níveis superiores da ideologia do cotidiano que estão em contato direto com os sistemas ideológicos, são substanciais e têm um caráter de responsabilidade e de criatividade. São mais móveis e sensíveis que as ideologias constituídas. São capazes de repercutir as mudanças da

infra-estrutura sócio-econômica mais rápida e mais distintamente. Aí justamente é que se acumulam as energias criadoras com cujo auxílio se efetuam as revisões parciais ou totais dos sistemas ideológicos. (...) É claro, no decorrer da luta, no curso do processo de infiltração progressiva nas instituições ideológicas (a imprensa, a literatura, a ciência), essas novas correntes da ideologia do cotidiano, por mais revolucionárias que sejam, submetem-se à influência dos sistemas ideológicos estabelecidos, e assimilam parcialmente as formas, práticas e abordagens ideológicas neles acumulados (BAKHTIN, 2004, p. 119-121).

Assim, o encontro da expressão do leitor-colecionador com os meios que comunicação que fazem parte dos níveis mais organizados do discurso, foi de vital importância para a revisão dos valores do mercado de quadrinhos. Não mais uma forma de entretenimento simplesmente descartável e que poderia aparentemente se encerrar em si mesmo, os quadrinhos se tornaram um campo de interação sobre os mais diversos aspectos da produção editorial e do trabalho artístico. Com um novo tipo de auditório para a obra, editoras e autores estabeleceram uma nova forma de diálogo com estes interlocutores cuja bagagem acumulada em resposta a anos de leitura compartilhada representava em si mesma uma fonte de temas para a criação artística.

Todas as atividades que circundam uma história em quadrinhos interagem com seu discurso e se apropriam dele, levando-o ao estado de instabilidade que faz com que outros discursos se criem sobre o original. Essa relação “Eu-Outro” entre leitores e o trabalho de autores se cruza com a relação que eles têm com o objeto dos quadrinhos em si, os personagens e sua linguagem. Em meio ao processo de re-significação da completude do universo de uma obra, se insere o convite para um novo ponto de vista, um novo gênio que explorando as formas espaciais, temporais e semânticas das personagens lhe dê novamente uma completude, a qual será novamente apropriada pelo público leitor.

Bakhtin, em seus estudos sobre os gêneros do discurso, ao levar esse conceito do campo da literatura para o universo mais amplo, diverso e inconcluso da prosa cotidiana, o relaciona com a atividade humana.

Evidentemente cada enunciado particular é individual, mas cada campo de utilização da língua elabora seus tipos relativamente estáveis de enunciados, os quais denominamos gêneros do discurso (BAKHTIN, 2003, p. 262).

Portanto, o gênero do discurso se constitui em relação com a esfera ou campo da atividade humana em que ele se insere, é produzido e circula. Adotando ainda a distinção que Bakhtin faz entre *gêneros primários* e *gêneros secundários*, nesse trabalho abordamos as histórias em quadrinhos de super-heróis como gênero do discurso com base na atividade de leitura do colecionador e todos os reflexos que essa atividade tem para a produção e circulação de revistas, enquanto criação artística e indústria de entretenimento. São essas atividades que constituem o contato mais amplo que o leitor tem o material e, principalmente, o que lhe permite estabelecer relações com outros sujeitos interessados em histórias em quadrinhos. É dessa relação que nascem as idéias que vão tomar forma em enunciados que representem uma ruptura dentro do gênero a ponto de se perceber uma distinção entre os que vieram antes e depois dele.

A dinâmica dessa circulação é entendida pelo processo de compreensão dos enunciados concretos descrito por Bakhtin ainda no ensaio sobre os gêneros do discurso:

Nesse caso, o ouvinte, ao perceber e compreender o significado (lingüístico) do discurso, ocupa simultaneamente em relação a ele uma ativa posição responsiva: concorda ou discorda dele (total ou parcialmente), completa-o, aplica-o, prepara-se para usá-lo, etc.; essa posição responsiva do ouvinte se forma ao longo de todo o processo de audição e compreensão desde o seu início, às

vezes literalmente a partir da primeira palavra do falante. Toda compreensão da fala viva, do enunciado vivo é de natureza ativamente responsiva (embora o grau desse ativismo seja bastante diverso); toda compreensão é prenhe de resposta, e nessa ou naquela forma a gera obrigatoriamente: o ouvinte se torna falante. [...] É claro que nem sempre ocorre imediatamente a resposta em voz alta ao enunciado logo depois de pronunciado [...] Os gêneros da complexa comunicação cultural, na maioria dos casos, foram concebidos precisamente para essa compreensão ativamente responsiva de efeito retardado. Tudo o que aqui dissemos refere-se igualmente, *mutatis mutandis*, ao discurso escrito e ao lido (BAKHTIN, 2003, p. 271-272).

As histórias em quadrinhos, como parte dos gêneros mais complexos da comunicação cultural, prestam-se a essa forma de compreensão ativamente responsiva de efeito retardado. A dinâmica da circulação de revistas de super-heróis, a atividade de leitores-colecionadores e da mídia especializada, nos termos que descrevemos no primeiro capítulo, são o contexto dessa compreensão com uma temporalidade diferente daquela mais imediata do que aquela do diálogo cotidiano. As relações percebidas entre as narrativas de diferentes revistas e as derivações delas que analisaremos, como os diálogos de estilo, se dão segundo as regras da dialógica intertextual, como descrita por Augusto Ponzio:

A lógica específica do texto é uma dia-lógica, uma dialética intertextual. Bakhtin fala explicitamente, em um ensaio de 1958-61, da dialógica como dialética não hipostática. O sentido do texto se define na lógica da pergunta e da resposta, que não são categorias abstratas do logos, absoluto e impessoal, mas sim momentos dialógicos concretos que pressupõem “encontrar-se reciprocamente fora”, pressupõem “cronotopos” diferentes, para quem pergunta e para quem responde. O “encontrar-se fora”, a “extralocalização”, é, para Bakhtin, fundamental na compreensão ativa (PONZIO, 2007, p. 188).

Segundo Sobral (in BRAIT, 2005), “o dialogismo se faz presente nas obras do Círculo (de Bakhtin) de três maneiras distintas”:

- a) Como princípio geral do agir - só se age em relação de contraste com relação a outros atos de outros sujeitos: o vir-a-ser, do indivíduo e do sentido, está fundado na diferença;
- b) Como princípio da produção dos enunciados/discursos, que advêm de “diálogos” retrospectivos e prospectivos com outros enunciados/discursos;
- c) Como forma específica de composição de enunciados/discursos, opondo-se nesse caso à forma de composição monológica, embora nenhum enunciado/discurso seja constitutivamente monológico nas duas outras acepções do conceito.

Dessa forma, entendemos que existe não apenas um dialogismo entre textos, mas que esse mesmo dialogismo existe entre sujeitos ideológicos que se encontram em relação de alteridade, trocando experiências e perspectivas de mundo sobre uma atividade em comum.

A atividade de colecionar revistas em quadrinhos encontra suporte nas relações dialógicas ou intertextuais que as editoras criaram para o gênero ao longo das últimas cinco décadas. Ao longo dos anos, estas serviram de base para a consolidação de uma indústria com um mercado forte, não apenas em termos econômicos, mas também em atrativos estéticos para o leitor. Uma série de recursos narrativos, explorados comercialmente como práticas editoriais, estabeleceram as principais características deste mercado que convidam o leitor ao consumo sem fim e em larga escala de revistas em quadrinhos.

Essas relações entre textos variam em forma e complexidade, indo dos ganchos que fazem de uma revista mensal uma única história com características de folhetim até as tramas com caráter alegórico e metalingüístico que dialogam mais diretamente com

os juízos de valor que circulam na mídia especializada, identificando-se com um projeto estético-ideológico que visa principalmente a uma melhor percepção social dos quadrinhos como arte. Porém, as primeiras são fundamentais para o desenvolvimento de leituras mais complexas da parte de leitores e autores, pois são justamente elas que estão na base das relações que unem este grupo social.

Por sua vez, as obras que fazem releituras e exercícios de experimentação estética com os personagens conhecidos de quadrinhos são nada mais do que um indício de como essas relações se tornaram mais complexas com o passar do tempo e necessitaram ganhar forma em textos que pudessem causar as modificações na cadeia discursiva dos quadrinhos que seus formuladores pretendiam.

2.2. Cronologia e universo como cronotopo dos super-heróis

Leitores e a mídia especializada costumam chamar os acontecimentos das grandes narrativas dos quadrinhos de “cronologia” ou “continuidade”. A cronologia está intimamente ligada à idéia de *universo* de heróis numa relação que pode ser descrita pelo conceito de *cronotopo* apresentado por Bakhtin em *Questões de Literatura e Estética: A teoria do romance*.

Bakhtin concebe o cronotopo como uma categoria conteudístico-formal, isto é, pertencente aos campos do conteúdo e da forma, da literatura, na qual se dá uma fusão dos indícios espaciais e temporais num todo compreensivo e concreto. Esse conceito demonstra a indissolubilidade entre tempo e espaço, tomando o primeiro como a quarta dimensão do segundo.

Aqui o tempo condensa-se, comprime-se, torna-se artisticamente visível; o próprio espaço intensifica-se, penetra no movimento do tempo, do enredo e da história. Os índices do tempo

transparecem no espaço, e o espaço reveste-se de sentido e é medido pelo tempo. Esse cruzamento de séries e fusão de sinais caracterizam o cronotopo artístico (BAKHTIN, 1998, p. 211).

No caso dos quadrinhos, o termo universo representa quase que unicamente o conjunto de personagens de propriedade de uma editora que têm suas histórias situadas num mesmo cenário. A presença de referências propriamente espaciais desse cenário está subordinada à sua relação com um personagem (por exemplo, o planeta Krypton e a cidade de Metrópolis estão a princípio submetidos à figura do Superman como um predicativo do personagem). Sem os índices de tempo que compõem a cronologia de suas histórias para pôr esses personagens em ação, vivendo aventuras e enfrentando conflitos, a possibilidade desses espaços assumirem uma significação que realce o todo do personagem e da obra não se realiza. A dimensão temporal representada pela cronologia compreende os dois princípios da narrativa apresentados por Todorov (1980, p. 60-74): sucessão e transformação. Sem eles, esse universo de personagens não constitui uma narrativa.

A idéia de “universo” de personagens é dada pela própria interligação entre as revistas a cada mês, cada qual representando um fragmento de um cenário maior. Para que as relações derivadas da convivência entre os personagens, como dissemos no capítulo anterior, tenham relevância para o cenário como um todo, é necessário que o histórico de seus encontros seja levado em conta. Mais do que estabelecer relações de causalidade e temporalidade para os enredos das revistas, essa combinação de cronologia e universo de personagens oferece diferentes pontos de vista sobre os acontecimentos que se passam neste cenário complexo. A complexidade dos personagens que os quadrinhos atuais pretendem para si é proporcional ao acúmulo de experiências que esses personagens têm com outros elementos do cenário ao longo dos

anos de publicação. A sofisticação do universo de personagens de quadrinhos depende da alteridade entre os personagens que coexistem nele, oferecendo diferenças de pontos de vista e ambigüidades entre eles.

Como dissemos no capítulo anterior, o conceito de universo de personagens nos quadrinhos de super-heróis surgiu de forma mais estruturada e concretamente mais perceptível com os personagens da Marvel Comics criados por Stan Lee e Jack Kirby no começo dos anos 1960. A grande maioria destes personagens vivia suas aventuras em Nova York e estas já apresentavam as características folhetinescas que predominam hoje, enquanto outros quadrinhos da época ainda apresentavam a estrutura circular descrita por Umberto Eco em “O mito do Superman”. Portanto, também a idéia de uma cronologia *interna* ao enredo, isto é, uma passagem do tempo e de acontecimentos sucessivos que era percebida também pelos personagens, foi apresentada pela Marvel Comics. Dessa forma, não apenas os personagens eram afetados pela passagem do tempo, como também demonstravam consciência disso.

A cronologia permite que os personagens dos quadrinhos possam, em certa medida, envelhecer e amadurecer, passando por algumas mudanças mais profundas do que seria possível nas histórias autocontidas e circulares. Os personagens passam a agir completamente como personagens romanescos, em tramas cujo ponto de concentração está na imprevisibilidade do enredo, no qual o porvir é desconhecido e suscita expectativas no leitor.

No caso dos super-heróis, alguns deles chegam a trocar de identidade para mostrar estas mudanças. Por exemplo, o personagem Dick Grayson foi o primeiro Robin, o parceiro-mirim do Batman (outros três vieram depois), e depois de fazer parte dos Novos Titãs, uma equipe de super-heróis adolescentes, mudou-se de Gotham City para Nova York, passou a agir independentemente do Batman e adotou o codinome de Asa Noturna, usando inclusive um novo uniforme. Como um dos personagens principais da editora (também por sua importância histórica), Asa Noturna costuma ser mostrado nas histórias como o mais proeminente de uma “nova geração” de heróis e sua transformação de criança em adulto marca muitas dessas histórias. Também tornou-se comum explorar as semelhanças e diferenças que Grayson tem com o Batman, que foi seu mentor e pai adotivo.

Mesmo a retomada de elementos do passado do personagem, nesse caso, aponta para um continuidade linear, como meio de dar forma aos acontecimentos do enredo no presente ou futuro mais imediato do herói. O personagem lembra algum

acontecimento de seu passado que de alguma tem conseqüências naquele momento ou serve para expressar os sentimentos do personagem.

Um caso um pouco mais sofisticado é o do Arqueiro Verde, também da DC Comics. O personagem nunca foi dos mais populares da editora, apesar de possuir uma personalidade bem definida como um dos poucos super-heróis a defender uma postura política de esquerda e crítica em relação ao governo dos Estados Unidos. Um dos pontos altos da trajetória do personagem foi durante a década de 1970, quando ele dividia a revista com o Lanterna Verde e ambos partiram para uma viagem de carro pelo interior dos Estados Unidos, deparando-se com diversos problemas sociais em pauta na época, como racismo e consumo de drogas. Enquanto o Lanterna Verde Hal Jordan representava uma postura conservadora que desconhece tais questões e busca resolvê-las de forma imediatista (geralmente pelo uso da força), Olliver Queen, o Arqueiro Verde, ia mais afundo no problema, preocupando-se, por exemplo, com o que seria de uma comunidade depois que os traficantes que a exploravam fossem presos. Ao invés de apenas lutar pela preservação do *status quo*, como a maioria dos super-heróis, muitas vezes o Arqueiro Verde o questionava.

No começo dos anos 2000, depois de ser mais um personagem de quadrinhos a morrer e ressuscitar na década anterior, o Arqueiro Verde ganhou uma nova interpretação de sua personalidade peculiar entre os outros super-heróis. Abordando sua adaptação ao mundo depois de passar alguns anos morto, os roteiristas Kevin Smith, Judd Winick e Brad Meltzer realçaram o aspecto anacrônico do personagem juntamente com um sentimento de que seus ideais não tinha muito espaço na sociedade atual. Sentindo-se um homem fora de seu tempo, o Arqueiro Verde é um dos raros heróis que demonstra um envelhecimento significativo (diferente do Batman, por exemplo) e vive uma espécie de crise de meia identidade. Com isso, a figura de um herói idealista, empunhando um arco e flecha vestido como Robin Hood, reveste-se de uma aura tragicômica que combinou perfeitamente com o discurso irônico e contestador que o personagem adotou desde então.

A Marvel pode ter sido a primeira a apresentar uma cronologia e um universo de personagens mais estruturados e coesos, porém, muitos anos antes, a DC Comics introduzia esses conceitos de forma ainda embrionária, mas que já apontava para uma derivação muito comum desse conceito nas histórias de super-heróis, o de vários universos paralelos ou “multiverso”.

Na época, em geral, os personagens da DC habitavam em cenários ficcionais isolados, isto é, ainda que em suas respectivas publicações dois personagens agissem em Nova Iorque, seriam duas representações ficcionais diferentes de Nova Iorque, de modo que ambos não interagiam. Esse padrão foi quebrado na edição número 3 da revista *All-Star Comics*, de 1941, em que diversos heróis foram reunidos para atuar em

conjunto, formando a *Sociedade da Justiça da América* (SJA), o primeiro grupo de super-heróis, para lutar contra os nazistas na Segunda Guerra Mundial.

Convém ressaltar o duplo caráter desta decisão: além de ser uma inovação artística interessante própria da cultura de massa, é também uma estratégia de marketing poderosa para aumentar o interesse nos personagens, fazendo, por exemplo, que o leitor de um personagem como o Lanterna Verde passasse a comprar também a revista do Gavião negro depois de ver os dois juntos na Sociedade da Justiça. Na época as tramas ainda não exploravam a fundo essa coexistência de personagens a ponto de traçar grandes diferenças ou mesmo conflitos ideológicos entre eles, como se tornou comum mais tarde, mas já havia a semente para alguns desdobramentos deste recurso narrativo.

Após o final da Segunda Guerra Mundial, as histórias em quadrinhos norte-americanas em geral passaram por um momento de crise econômica acompanhado de uma postura desfavorável de alguns grupos sociais, como religiosos e educadores. Obras de referência como Clark & Clark (1991), Gonçalo Jr. (2005) e Guedes (2004), relatam várias ações desses grupos sociais que consideravam os quadrinhos uma forma de leitura prejudicial às crianças e adolescentes ou mesmo subversivo politicamente, já no contexto da Guerra Fria e da repressão ao comunismo no país.

Do ponto de vista estético, o mote de combate ao nazismo mostrou-se um elemento muito importante nos quadrinhos de super-heróis, de modo que os novos enredos feitos depois do conflito não eram considerados satisfatórios. Assim, com a baixa de vendas e tendo que responder a processos jurídicos sobre o seu conteúdo, muitas revistas e até mesmo editoras inteiras deixaram o mercado na segunda metade da década de 1940.

Em 1956, a DC apresentou uma releitura ou reformulação do personagem Flash na revista *Showcase* número 4. Tratava-se de um personagem completamente novo, com uma nova identidade, nova origem e explicações para seus super-poderes e um novo uniforme. Contudo, numa atitude criativa inovadora, Barry Allen, o novo Flash, alegava ter se “inspirado” nas aventuras do antigo herói, que ele lia nos gibis. As novas histórias objetivaram as antigas e colocaram aquele antigo herói na condição de um mito que inspirava o mais novo. O recurso narrativo funcionou tão bem comercialmente que originou um movimento de revitalização dentro do gênero, conforme descrevem os pesquisadores de quadrinhos Alan e Laurel Clark:

A renovação de The Flash abriu o caminho, nos anos seguintes, para outros super-heróis da década de 40 retirarem os seus fatos [uniformes] do armário e regressarem à actividade. *Showcase* e uma publicação idêntica, *The Brave and the Bold*, foram a rampa de lançamento para diversos novos títulos no final dos anos 50 e início da década de 60. Entre eles estavam *Green Lantern*, *The Atom*, *Hawkman* e *Justice League of America*, todos renovando personagens da Idade de Ouro. Foi o início da explosão revivalista que continuou através dos anos 60 (CLARK, & CLARK, 1991, p. 83).



Figura 2.1: As duas versões do Flash em suas respectivas capas de estréia

Atualmente o surgimento da nova versão do Flash em 1956 é considerado o marco inicial da Era de Prata dos quadrinhos, trazendo novos personagens com características bem distintas dos heróis da Era de Ouro, da qual o antigo Flash fazia parte. Com o tempo, as duas gerações de personagens, os da Era de Ouro (anos 40) e os da Era de Prata (anos 50 e 60) passaram também a se encontrar, mas definiu-se que cada grupo existia em uma dimensão diferente. Enquanto em uma delas existia a Sociedade da Justiça, na outra os novos heróis se juntaram na Liga da Justiça da América (LJA). Na época, os quadrinhos se baseavam bastante no discurso das narrativas de ficção científica em que tecnologias fantasiosas propiciavam as viagens entre diferentes realidades, onde poderiam existir duplicatas de um mesmo personagem com peculiaridades distintas.

O próprio Flash tornou-se um canal dessa passagem, uma vez que seu poder de super-velocidade lhe permitia vibrar em uma frequência diferente da matéria do seu mundo e “sintonizar-se” com as vibrações de outras realidades. Foi a versão

reformulada do Flash o primeiro herói a fazer a passagem entre duas Terras paralelas. Curiosamente, o ponto de referência eram os mais novos, de modo que sua dimensão foi batizada de Terra 1 ou Terra Ativa, enquanto a de seus antecessores era chamada de Terra 2 ou Terra Paralela.

Posteriormente, novas realidades foram criadas, cada uma com seus personagens nativos e, segundo a explicação das histórias, ocupando o mesmo espaço que as outras Terras, mas com os átomos que as compunham vibrando em frequências diferentes. Muitas vezes, uma nova Terra era criada para abrigar personagens de outras editoras que tiveram seus direitos adquiridos pela DC Comics. Foi o que aconteceu com o Capitão Marvel (Shazam), que pertencia à Fawcett Comics, e os personagens da Charlton Comics.

Desse forma, antes mesmo da Marvel apresentar uma idéia mais coesa de universo, a DC já expandia esse conceito criando o seu *multiverso*, termo que ganharia peso décadas mais tarde, quando a editora passou a explorar sua complexa cronologia em várias sagas em que os heróis lutavam para manter a própria estrutura heterogênea da sua realidade. Em muitos aspectos, o mote da maioria das histórias da DC envolve a preservação do próprio multiverso e impedir que sua(s) história(s) seja(m) reescrita(s) por vilões.

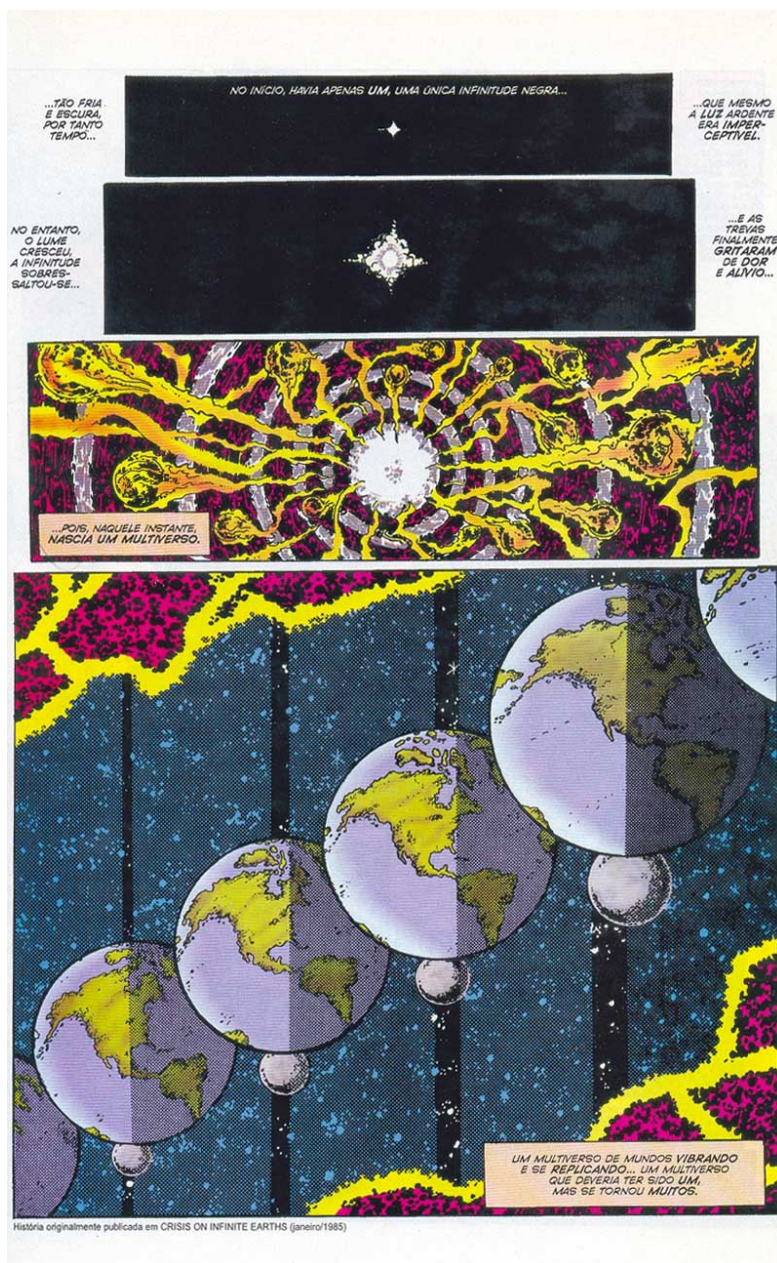


Figura 2.2: Página de Crise nas Infinitas Terras

A semente do conceito de cronologia dos quadrinhos pode ser encontrado na origem do grupo *Legião dos Super-Heróis*, em 1958. Situada no futuro, no século XXX, ela fazia referência à existência do Superboy em meados do século XX. Na época, antes dos trabalhos de Lee e Kirby na Marvel, a idéia de fazer os heróis interagirem nas revistas ainda era algo muito primitivo e inconsistente; e as revistas que traziam histórias do Superman adulto e do Superboy apresentavam muitas incoerências entre si, de modo que poderiam ser tratados como dois personagens diferentes (atualmente, de fato eles são). Por isso mesmo foi um passo significativo em direção à formação de uma “grande narrativa” para a editora a criação da Legião dos Super-Heróis, pois sua relação com um passado que ainda representava o futuro para os leitores, uma

série de narrativas que estavam para ser mostrada na revista do Superboy, era um componente fundamental do que definia aqueles novos personagens.

Na verdade, estas relações ainda eram muito insipientes nas histórias originais da Legião, e as contradições entre elas e a revista do Superboy e demais heróis existiam, mas elas já apontavam para uma forma de leitura daquelas cronologias da maneira sofisticada que se tem atualmente. Se os encontros entre os Flashes de duas épocas distintas estabeleceram as dimensões espaciais do Universo DC, a Legião dos Super-Heróis estabelecia as relações temporais nesse mesmo cenário, dando forma assim ao cronotopo dos super-heróis da DC.

Todos os fatos importantes para o futuro daquele cenário ainda existiam como possibilidade, com os leitores esperando que um dia aquelas histórias fossem contadas. Dessa forma, a leitura exige ainda mais um *excedente visão estética* sobre aquele material que cada leitor desenvolve à medida que tem uma experiência como apreciador de quadrinhos. As histórias da Legião dos Super-Heróis dos anos 50 costumam ser lembradas como umas das preferidas dos colecionadores e uma das primeiras a mexer com um impulso apaixonado dos leitores da época, justamente porque, além de apresentarem o primeiro grupo de super-heróis adolescentes dos quadrinhos, tinham este aspecto lúdico em relação à cronologia.

2.3. A cronologia como cânone dos quadrinhos

A cronologia representa o elemento mais importante do discurso sobre quadrinhos que circula entre os leitores de super-heróis. Ela é ao mesmo tempo a construção de uma grande narrativa desses personagens em seu universo, como disse Wolk (2007), e o próprio discurso que a resume, justifica e explica.

O discurso da cronologia é constituído também pela ação da mídia especializada, que contribui para o constante resgate de elementos do passado das histórias em quadrinhos, endossando as práticas das editoras nesse sentido. Ao lembrar histórias que se tornaram famosas entre os fãs de muitos anos atrás ou autores que conquistaram

a fama com suas histórias, a mídia especializada também contribui para a valorização da cronologia. Dessa forma, a cronologia, no discurso da mídia especializada, combina-se com a historiografia que esses veículos se propõem a construir para os quadrinhos.

A produção de histórias em quadrinhos, associada a um discurso que se refere a ela criticando-a, estabelecendo juízos de valor sobre seu conteúdo e determinando certas compreensões mais consolidadas sobre algumas obras ditas importantes, pode ser tomada como um sistema literário, em sentido mais amplo, conforme descrito por Candido (2006).

Para o leitor de quadrinhos e da mídia especializada, portanto, existem dois níveis da cronologia: um que é do plano da narrativa, o tempo vivido pelos personagens no interior da história, e outro que é externo a ela, que compreende os fatos do mercado editorial, a história da publicação de revistas, a vida dos autores e a sucessão entre eles na criação de histórias de um personagem, como mostramos no capítulo anterior.

O discurso historiográfico da mídia especializada estabelece uma divisão em épocas para os quadrinhos de super-heróis. Essa divisão, apesar de algumas vezes ser aplicada pela mídia especializada a outros tipos de quadrinhos, se sustenta apenas em relação aos super-heróis, salvo por alguns fatos da história econômica das editoras norte-americanas.

Retomando o que foi dito por Fedel (2007) e Jenkins (2008), a associação entre esses dois níveis da cronologia caracteriza a figura do fã de quadrinhos atualmente. Para esse tipo de leitor, tão importante quanto saber que existem dois (na verdade mais) personagens chamados Flash na mesma editora é saber que cada um deles representa um marco histórico tanto para a história do cenário quanto para o mercado de quadrinhos e a forma como eles se relacionam no enredo se explica, em grande parte, por essa história editorial.

Em alguns casos, a dimensão histórica que um personagem tem para os quadrinhos é incorporada no plano da narrativa, de modo que ele ocupa entre os personagens que convivem com ele um papel análogo ao que lhe é atribuído na historiografia do gênero. É o que pode ser percebido com o Superman, personagem representativo por ter sido o primeiro super-herói criado nos quadrinhos, com todos os elementos que se tornaram fundamentais para o gênero em seguida, como os poderes muito além das capacidades humanas, a dupla identidade e a fantasia característica. Ao longo do tempo, passou-se a valorizar o papel do Superman como primeiro super-herói, inicialmente apenas em seu próprio universo, mais tarde outras editoras também o fizeram de forma peculiar.

O Superman é o primeiro personagem da DC Comics (que na época chamava-se National Comics), anterior até mesmo ao primeiro Flash, que fazia parte dos heróis que habitavam a Terra-2 e mais tarde se aposentariam. A importância do Superman começa a se revelar logo que ele é excluído desse grupo de heróis do passado que passariam a ser uma espécie de “lado B” da DC Comics. Da mesma forma que Batman, o Superman foi incluído entre os heróis que habitavam a Terra-1, praticamente idêntico ao que era antes dessa divisão, enquanto outros como o próprio Flash foram completamente reinventados, com novas identidades, novos uniformes e até mesmo novos poderes. Ainda que houvesse um Superman da Terra-1 e outro da Terra-2, que havia envelhecido, ambos eram sobreviventes do planeta Krypton, que explodiu, foi enviado à Terra em um foguete e criado por um casal de fazendeiros que lhe deram o nome de Clark Kent. Os dois, depois de adulto, adotaram o nome de Superman e foram para a cidade de Metrópolis, onde vivem a maior parte de suas aventuras.

Nas histórias da época, os desenhistas representavam as duas versões do Superman de forma praticamente idêntica, a não ser pela diferença de idade entre eles.

Em 1986, as diversas realidades ou dimensões da DC Comics deixaram de existir ao final de uma história chamada *Crise nas Infinitas Terras*, de modo que uma única Terra passou a existir e os personagens que tinham duplicatas idênticas tornaram-se apenas um, enquanto os que eram personagens diferentes, como o Flash, continuaram a existir no novo cenário. Atualmente, algumas histórias da DC vem retomando elementos dessa época em que tinha seu “multiverso”, com histórias que apresentam o retorno de personagens como o Superman da Terra-2.

Nessas histórias, o personagem é retratado pelo desenhista seguindo o estilo típico da época em que ele aparecia freqüentemente nas revistas da editora. O que não era percebido naquela época, por ser idêntico ao padrão que se tinha entre os desenhistas, agora salta aos olhos como indício de que aquele é um personagem deslocado no tempo, que não faz parte do mundo em que os outros personagens da DC vivem atualmente.

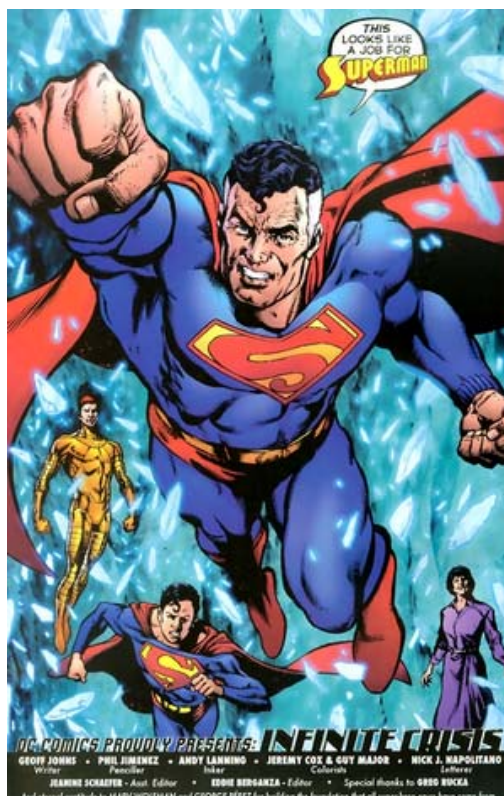


Figura 2.3: Superman da Terra-2

A interpretação de um personagem por parte de um determinado autor ou equipe de autores também pode se converter em elemento de um suposto cânone dos quadrinhos e ser usado como referência da mesma forma como os eventos da história desses personagens. Independentemente dos criadores originais, é possível que apenas um trabalho posterior de outros autores dê uma forma a determinado personagem que lhe garanta um lugar de destaque entre os demais de uma editora. Economicamente, o personagem pode ser usado para outros tipos de produtos da editora ou das empresas que as detêm, como filmes para cinema, desenhos animados, jogos de videogame, brinquedos, roupas etc. Esteticamente, o personagem pode aparecer em mais histórias de outros personagens, estrelar novas publicações capitaneadas por seu nome ou ganhar mais destaque no contexto da vida dos personagens e das relações que eles estabelecem entre si.

Em casos assim, é ainda mais comum que partes da obra em que essa mudança se deu sobre o personagem, cenas ou citações de diálogos, sejam frequentemente retomados com uma maior identificação com o estilo particular de seu autor. Um exemplo, é uma cena da história *Batman: Ano Um*, publicada em 1987 nos Estados Unidos, quase cinquenta anos após a criação do herói, em que a cena do assassinato dos pais do jovem Bruce Wayne, que se tornaria o super-herói, é mostrada com uma seqüência de quadros que representam o colar da mãe do menino sendo arrancado de seus pescoço e suas costas caindo em câmera lenta. Ao final, um quadrinho mostra o garoto ajoelhado entre os corpos de seus pais sob a luz de um poste de rua, com ênfase no alto contraste entre luz e sombras.

entre as mais elogiadas por público e crítica. Tais obras são consideradas, no mínimo, como homenagens àqueles personagens que são publicados há décadas e já fariam parte da “cultura popular” de alguns países ou podem ser consideradas verdadeiros tratados sobre esses mesmos personagens e esse papel que eles têm no imaginário popular. Normalmente, são histórias muito elaboradas que se caracterizam pelo uso da metalinguagem.

A metalinguagem presente nessas histórias não se concentra necessariamente na parte formal da linguagem dos quadrinhos, no próprio discurso em que eles se expressam, mas sim em uma espécie de discurso sobre o discurso, naquilo que se diz sobre os quadrinhos e seus personagens. Enquanto no primeiro caso se incluíam exemplos como o Gato Félix apanhando um balão da história em quadrinhos e usando-o como balão de gás para sair voando (Moya, 1993).

As obras de que tratamos neste trabalho apresentam releituras de personagens conhecidos, paródias de acontecimentos e temas comuns das revistas de super-heróis. O próprio Superman, pelas mesmas razões já apontadas por nós, é tema para várias dessas releituras, que o tomam como modelo maior ou arquétipo do super-herói. O personagem, dessa forma, converte-se em uma espécie de *topos* literário para os quadrinhos, inspirando obras diferentes sobre ele e passam também a dialogar entre si, compondo um conjunto maior de uma compreensão sobre o herói original por parte de diferentes autores, que muitas vezes não têm a oportunidade de trabalhar para as grandes editoras que detêm o direito daqueles personagens. Até mesmo fanzines de autores brasileiros apresentam paródias desse tipo, como o Homem-Grilo, criado por Cadú Simões.

A princípio uma paródia do Homem-Aranha, o herói protagoniza recriações de passagens famosas de outros personagens, como a capa a seguir. A começar pelo

número da edição, que não dá seqüência ao anterior. O número elevado é apenas para colocá-lo no mesmo nível das publicações de grandes editoras que em geral são mais longevas. O número é fortuito e traz uma chamada para um grande evento em seu interior, à exemplo do que pode acontecer com os gibis comuns em que grandes mudanças são feitas a todo tempo. A imagem da capa remete a uma série de capas de histórias famosas de super-heróis em que os personagens aparecem em postura semelhante e foram até revisitadas por diversos outros artistas renomados do mercado norte-americano.



Figura 2.5: Capas de Homem-Grião, Crise nas Infinitas Terras e X-Men.

A capa de X-Men mostrada acima também apresenta os dizeres “edição especial”, enquanto a imagem com o Superman se auto-denomina como “chocante”, chamando a atenção do leitor para sua importância. A pose em si já se transformou em um discurso recorrente nas histórias em quadrinhos de super-heróis para representar a morte de um personagem especialmente na forma como ela é sentida pelos outros personagens. Pelo fato das relações entre personagens serem tão importantes para esse gênero de histórias, o impacto dramático de uma morte é reforçado pela noção de que se

perdeu um herói conhecido do povo daquele mundo, um companheiro de batalha e também um amigo ou amante (como no caso da capa de X-Men, com os personagens Ciclope e Fênix). Porém, seu uso se tornou tão comum que se tornou motivo de paródia na capa do fanzine do Homem-Grilo. No caso sem um segundo personagem, a imagem apresenta dois Homens-Grilo e enquanto aquele que carrega o “corpo” chora como os personagens das outras imagens, o suposto morto mostra-se ainda vivo e em posição irônica, num gesto voltado diretamente para o leitor. O nome do herói, inspirado num animal que não representa virtude física ou mental nenhuma dá a deixa definitiva para tomar a revista como uma sátira dos quadrinhos de super-heróis naquilo que tem de mais apreciado entre seus fãs mais aficionados, as tramas com mortes que prometem abalar o universo de seus personagens.

Essas novas formas de diálogo entre histórias em quadrinhos representam um aspecto importante do que é oferecido especialmente para o leitor colecionador de super-heróis. Como fruto da formação de um grupo social organizado em torno dos debates sobre quadrinhos, estas formas de diálogo têm propiciado novas formas de composição mais complexas de histórias de super-heróis. No capítulo seguinte, vamos analisar quais tendências estéticas predominam nos quadrinhos de super-heróis atualmente e como elas se relacionam com os conteúdos do discurso sobre quadrinhos da mídia especializada e do “conhecimento de fã”.

SUPER-HERÓIS: TENDÊNCIAS E TENSÕES

A fim de compreender melhor como as histórias em quadrinhos de super-heróis têm se relacionado com outros discursos que se referem a elas e como aquilo que denominamos “conhecimento de fã” é usado também como parte do processo criativo por boa parte dos autores, traçamos neste capítulo uma breve caracterização do que consideramos as principais tendências estéticas nesse gênero de histórias em quadrinhos. Nossa intenção não é criar categorias para agrupar as obras em quadrinhos que abordamos, mas levantar algumas das possibilidades estéticas que surgem do diálogo entre as revistas e o discurso sobre quadrinhos. Sob esse enfoque, compreendemos todo conjunto de revistas em quadrinhos e de textos que se referem a elas na mídia especializada, isto é, tudo que se diz com os quadrinhos e sobre eles, como uma única grande cadeia de enunciados criados pelos sujeitos que se colocam em relação por meio dessa atividade, seja como lazer ou de forma profissional.

Dessa forma, pretendemos reforçar as análises que já apresentamos nos capítulos anteriores sobre como se estabelece um diálogo entre o conteúdo das histórias e os diversos textos sobre quadrinhos. O enredo de uma história, a caracterização ou destino de um personagem, as escolhas de estilo dos autores, os aspectos materiais do suporte da revista e outros elementos passam a repercutir entre leitores, críticos e mesmo autores e editores de quadrinhos. Cada texto pode ser considerado uma réplica ao discurso daquela história e também eles motivarão outras réplicas, entre as quais se incluem também outra história em quadrinhos, daquele mesmo personagem ou não, como em uma paródia.

As análises deste capítulo se baseiam em dois princípios: i) a relação das histórias com a idéia de cronologia das HQs que faz parte do “conhecimento de fã” e ii) as diferentes caracterizações da figura do super-herói, relacionadas com a memória do gênero e um possível projeto de dizer, também desenvolvidos na mídia especializada como parte de um discurso sobre quadrinhos.

Com relação ao primeiro princípio, consideramos a relevância que as obras em questão dão à sucessão temporal, a causalidade e as transformações sofridas pelos personagens vivendo em um horizonte aberto para quaisquer acontecimentos e imprevistos de um capítulo a outro. Apesar de ser característica própria de grande parte das histórias em quadrinhos de super-heróis, a intensidade com que esse conceito se insere na obra pode variar, com efeitos até mesmo sobre a forma como essas revistas se tornam mais ou menos acessíveis a um leitor que a compra pela primeira vez. Críticos de quadrinhos, especialmente de sites de internet norte-americanos, costumam atribuir nota para a “acessibilidade” de uma revista, de acordo com a facilidade que a edição oferece para um possível leitor novato. Nesses casos são levados em conta recursos dos autores para constantemente apresentar personagens, suas motivações e papéis na trama, recapitular fatos importante do enredo e até mesmo notas ou textos informativos feitos pelos editores.

Também analisamos como essas histórias se inserem e reiteram o cronotopo constituído pela totalidade de revistas de uma mesma editora e como elas são acolhidas pelo discurso crítico da mídia especializada em relação à tradição de histórias de super-heróis e seus autores.

Com relação à caracterização do super-herói nessas histórias, abordamos principalmente as questões morais, as motivações e metas desses personagens e como

isso se relaciona com diferentes discursos de fãs e da mídia especializada sobre o comportamento mais adequado para esses personagens.

3.1. Histórias autocontidas

São aquelas que se apresentam como despreziosas em relação às grandes narrativas complexas que predominam no mercado. São histórias que geralmente abrem mão do peso da cronologia, que a princípio afasta leitores que não a dominam ou não a apreciam, para serem “autocontidas”, como a mídia especializada costuma chamá-las, isto é, terem uma narrativa sem elementos elípticos necessários para seu entendimento. Uma das características destas histórias é apresentar uma certa *simplicidade clássica* ou *tradicional*, pois sua estrutura narrativa lembra os quadrinhos da época em que as menções à cronologia não eram um elemento tão significativo do enredo. Também poderia se dizer que têm um alcance mais *universal* que as outras tendências. As editoras as apresentam como boas opções para leitores novatos ou que não se interessam por quadrinhos (são indicados inclusive como presente a estes perfis de leitor), que não procuram jogos conceituais por trás da própria construção composicional do gênero.

Uma vez que as editoras de super-heróis sempre publicam diversas revistas com um mesmo personagem simultaneamente, é comum que uma dessas se encaixe nesse formato, por ser mais “acessível” nos termos que dissemos anteriormente. Assim, muitas vezes revistas com histórias autocontidas são um recurso usado para atrair novos leitores para um personagem e aumentar o público de sua revista principal, que geralmente faz uso cronologia e da interligação com as revistas de outros personagens.

Também é possível que novos personagens criados pelas editoras que detêm seus “universos” de personagem não sejam relacionados diretamente com toda quantidade de informação que já existe acumulada e se faz presente em outras revistas. Esses personagens não se envolvem muito com outros e não tomam parte dos acontecimentos que unem vários heróis da editora, pelo menos durante um período que a editora e os autores julguem suficientes para aquela revista constituir seu público. Um exemplo é a série *Fugitivos* (Runaways), da Marvel Comics. Inicialmente, a trama se passava em Los Angeles em vez de Nova York, onde vive a maioria dos heróis e vilões da Marvel. Os protagonistas são todos personagens novos, nunca vistos em outras séries. Trata-se de um grupo de adolescentes que descobrem que seus pais na verdade são super-vilões que realizam rituais místicos com suas vítimas. Horrorizados e revoltados, os garotos fogem juntos, roubam artefatos poderosos de seus pais e, tendo conhecimento de seu próximo plano, decidem impedi-los.

O enredo segue o modelo clássico das histórias de super-heróis, especialmente as criadas por Stan Lee na Marvel nos anos 60. Assim como o Homem-Aranha e os X-Men, personagens mais famosos da editora, os Fugitivos são adolescentes com uma moral e senso de justiça mais forte do que a dos adultos. A diferença em relação às histórias atuais do Homem-Aranha e dos X-Men é que toda a trama dos Fugitivos e qualquer consequência que os acontecimentos possam ter são mostradas em sua própria revista. Além de facilitar a compreensão de quem não conhece os detalhes do Universo Marvel, oferece um cenário diferente que pode atrair mesmo os colecionadores de longa data das outras revistas da editora.

No caso de *Fugitivos*, a distinção com relação aos outros super-heróis se mostra também nos desenhos, nos aspectos anatômicos dos personagens e em acessórios como roupas e objetos pessoais. Super-heróis costumam ser desenhados segundo um padrão

de anatomia exagerado, mesmo que o personagem esteja usando roupas comuns ou que ele nem seja um dos heróis ou vilões super-poderosos da história. As formas do corpo do personagem são claramente reveladas sob as roupas e parecem estar sempre em estado de tensão máxima, com os músculos sempre rígidos e veias protuberantes nos braços e pescoço. Por outro lado, o desenhista Adrian Alphona, de *Fugitivos*, não dá ênfase à anatomia dos personagens e sim a suas expressões faciais. Com traços mais leves e formas mais arredondadas, os corpos dos personagens não revelam nenhum músculo sobressalente, enquanto seus rostos apresentam uma grande variedade de movimento e expressões. Eles também não usam “uniformes” de super-heróis, aparecendo sempre com roupas comuns.



Figura 3.1: Fugitivos

Por tudo isso, os Fugitivos se destacam com um grupo de personagens diferentes dos outros super-heróis de Nova York justamente por não pertencerem a esta localidade. Os protagonistas expressam constantemente seu estranhamento em relação a todo

imaginário dos super-heróis em seu mundo, como elementos de uma cultura urbana muito diferente da sua.

Contudo, não raro essa simplicidade composicional se alia a uma nostalgia com temáticas mais ingênuas ou moralmente menos ambíguas do que se vê nos quadrinhos atuais e essa tendência de publicação acaba valorizada justamente por aqueles leitores que veneram o passado das revistas, mais do ponto de vista estético, de modo que a mesma obra pode se colocar nos dois extremos do espectro dessa relação com a cronologia.

É o caso de uma série do Superman chamada no Brasil de *Grandes Astros: Superman*, idealizada pelo roteirista Grant Morrison e pelo desenhista Frank Quitely. A série é uma reunião de elementos de diversas épocas da publicação do Superman, em especial do período conhecido como Era de Prata dos Quadrinhos (os anos 50 e 60) e que se propunha a narrar histórias sem vínculos com outros enredos desenvolvidos nas outras revistas do herói. Porém, o processo de junção desses elementos passados predominou sobre a simplicidade composicional na recepção tanto de pública quanto da crítica, de modo que a série se tornou um dos marcos das obras que reinterpretam a “mitologia” dos super-heróis em um discurso relativamente mais estabilizado do que o conjunto disperso que a compõe.

A primeira página do primeiro número da série apresenta quatro quadros em que o personagem é apresentado através da repetição de sua origem. Cada cena representa um lugar ou momento que resume essa parte da história do personagem, acompanhada de pequenos textos que definem esse momento em função de seus protagonistas. Dessa forma, os pais biológicos do Superman que o salvam da explosão de seu planeta natal são chamados de “Cientistas desesperados”; o planeta em sim de “mundo condenado”; o bebê durante a viagem pelo espaço, de “última esperança” e o casal de fazendeiros

que o acolhem no planeta Terra, de “casal bondoso”. Porém, estas imagens e estes dizeres, enquanto juízos sobre os personagens, dialogam com diferentes versões da história da origem do Superman feitas ao longo do tempo. Em certos períodos, como durante a existência do Superman da Terra-1 e da Terra-2, os autores das histórias atribuíam cada variação da origem a uma versão do personagem; já em outros momentos a editora buscou unificar personagem e origem e ainda que esta fosse redefinida, considerava que apenas uma era oficial.

A junção de elementos de interpretações diferentes do personagem em um série de características essenciais se consolida na imagem que ocupa todo espaço das páginas 2 e 3 da revista, em que o herói aparece voando em direção aos Sol para salvar uma nave espacial tripulada que havia perdido o controle. A imagem ocupa duas páginas que sequer apresentam margens, como a maioria das demais. Isso demonstra o projeto de se afirmar a totalidade do personagem, que não apenas tem os eventos que mais interessam de sua história recontados e representados visualmente da forma que se deseja, como também é mostrado ser limites impostos pela página.

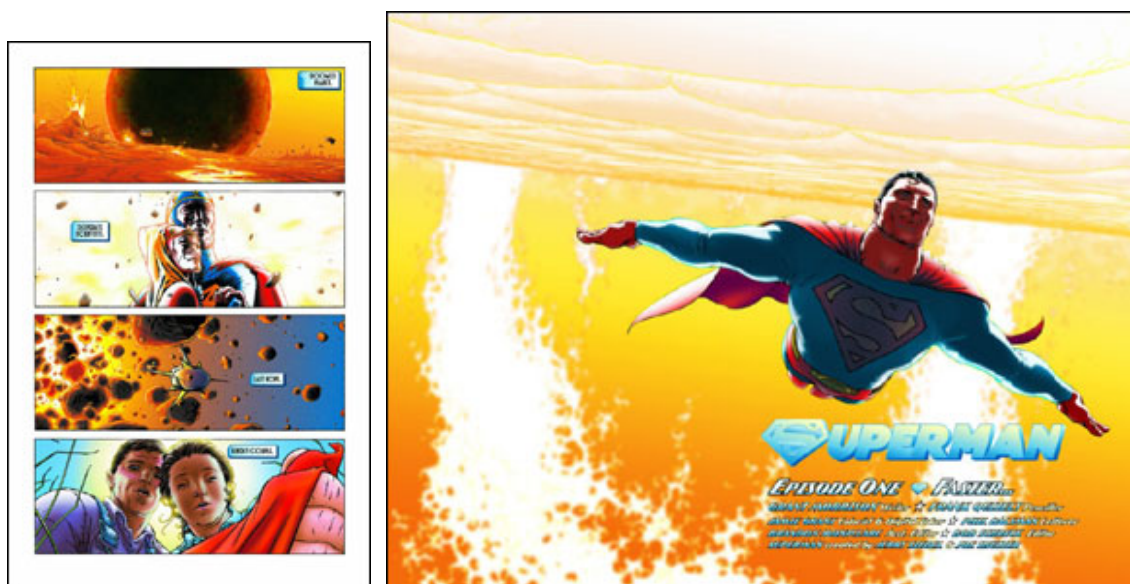


Figura 3.2: Grandes Astros: Superman #1

3.2. Realismo conservador

Uma outra tendência de quadrinhos pode ser definida como um *realismo conservador*, pois trata-se de uma atualização do mesmo “realismo” que se criou na década de 1960 para apresentar heróis menos idealizados e mais próximos do homem comum, isto é, o leitor. Tal realismo é, portanto, bem relativo, pois limita-se a dar características pessoais aos heróis de acordo com o contexto social da época, de modo que de tempos em tempos algumas histórias se encarregam de atualizar essa imagem do personagem.

Em geral, o cronotopo conhecido do personagem é acrescido de novos elementos históricos, que têm a função de aproximar os ambientes do herói e do leitor, uma vez que o tempo daquele primeiro é quase sempre definido como presente. Poucas histórias de super-heróis são “de época”, portanto não necessitam desse tipo de atualização em relação ao contexto histórico do leitor.

Essa é a receita usual da Marvel, que nos anos 60 apresentou o Homem-Aranha, que na sua identidade secreta tinha desafios típicos de um jovem comum que eram tão preocupantes quanto os super-vilões que ele enfrentava como super-herói. A mais nova idéia da editora nesse campo é a história da saga *Guerra Civil*, na qual após uma ação desastrosa de um grupo de heróis inexperientes, que faziam parte de um *reality show* de perseguição a super-vilões, causa uma explosão nos arredores de uma escola infantil, culminando na morte de dezenas de crianças.

Como consequência, há uma revolta da opinião pública que reflete-se em um projeto de lei no senado norte-americano que estabelece uma lei obrigando toda pessoa com poderes especiais a se registrar perante o governo para ter autorização para usá-los somente em situações monitoradas pelo Estado e que atendessem ao seu interesse. Essa

medida dividiu a opinião dos super-heróis, que acabaram travando a Guerra Civil do título.

Porém, mesmo com divergências e a mudança do *status quo* no cenário, a concepção do que é um herói quase não se altera. Mesmo adversários defendem seus atos com argumentos semelhantes, de fundo idealista e que remete à idéia do indivíduo agindo conforme suas convicções morais particulares, como reza o lema típico do Homem-Aranha: “Com grandes poderes vêm grandes responsabilidades”. As histórias tradicionais de super-heróis envolvem o indivíduo “fazendo seu melhor” por um ideal de justiça e moral e as histórias desta tendência não fogem a isso.

Também no aspecto, apesar das mudanças propostas, as revistas preservam características que apresentam, pelo menos, nos últimos trinta anos pela consolidação de um padrão estilístico para histórias envolvendo diversos super-heróis.



Figura 3.3: Guerra Civil



Figura 3.4: Crise nas Infinitas Terras



Figura 3.5: Lanterna Verde

3.3. Realismo desconstrutivo

A tendência apresentada anteriormente pode ser melhor entendida se contrastada com outra, marcada por um *realismo cínico* ou *desconstrutivo*, que se propõe a desconstruir a imagem idealizada do super-herói inserindo questões políticas e sociais no cenário de forma mais profunda para eliminar a polarização maniqueísta entre “bem e mal” comum nas histórias tradicionais. Essa foi a tendência que dominou nos anos 1980, no momento em ganharam destaques as interpretações autorais de super-heróis feitas por Alan Moore, Frank Miller e outros artistas.

A série em 12 edições *Watchmen*, escrita por Alan Moore e desenhada por Dave Gibbons, foi publicada pela DC Comics em 1986, mas não como parte de seu universo de super-heróis. A história se passa nos Estados Unidos em que os super-heróis fizeram parte da história do século XX a partir da Segunda Guerra Mundial, influenciando desde então os acontecimentos. Na verdade, nenhum dos heróis é dotado de poderes além das capacidades humanas, com exceção do Dr. Manhattan, um cientista que graças a um acidente nuclear tornou-se onipotente, com poderes plenos sobre a matéria de seu corpo e de outros e com sentidos que rompiam a barreira do tempo. Boa parte das cenas são narradas em primeira pessoa pelo Dr. Manhattan de momentos diferentes do tempo sem que ele perca a perspectiva do todo, inclusive com o personagem visualizando as conseqüências de alguns acontecimentos. Com o Dr. Manhattan como soldado, agindo como outros dos “mascarados”, os Estados Unidos passam a ter uma história diferente, tendo inclusive vencido a Guerra do Vietnã.



Figura 3.6: Watchmen

No que se refere à caracterização dos personagens, *Watchmen* não adota a imagem idealizada dos super-heróis que predominava até então nas histórias em quadrinhos. Os super-heróis tradicionais, apesar de todo seu poder, se dedicavam apenas a prender autores de pequenos delitos e contraventores ou impedir os planos de tipos como o “cientista louco” ou “gênio do crime”. Por outro lado, os personagens de *Watchmen* se deparam com conflitos que dizem respeito à política e à segurança nacional.

De forma semelhante, *Batman: O Cavaleiro das Trevas*, escrita e desenhada por Frank Miller, mostra o personagem em conflito com instituições oficiais em meio a sua atividade de vigilante. Esta é uma história sobre um futuro hipotético (a partir de seu ano de publicação, 1986) em que o Batman envelhecido volta à ativa depois de alguns anos, motivado pela situação de violência urbana em sua cidade, Gotham City. Não mais um colaborador da polícia, que ele vê como completamente corrupta ou inútil diante da violência empregada pelos criminosos daquele tempo, Batman age de forma

anárquica, desdenhando daqueles que seguem as ordens do governo, entre os quais está o Superman. A oposição entre os dois é um dos temas recorrentes dos comentários sobre essa história.

Tanto *Watchmen* quanto *Batman: O Cavaleiro das Trevas* são consideradas até hoje pela mídia especializada responsáveis por uma nova caracterização da figura do super-herói segundo um olhar mais realista. Segundo essa visão, os personagens não seriam apenas virtuosos, mas também teriam seus “defeitos” que trariam complicações para suas vidas pessoais ou como super-heróis. Alguns personagens de *Watchmen* são alcoólatras, racistas, tem problemas conjugais, divergem politicamente entre si, etc. O Batman da história de Frank Miller é retratado de forma mais sombria e violenta, sem medir meios para alcançar seu ideal de justiça nas ruas de sua cidade.

Ao longo da década de 1990, proliferaram obras que seguiram a estética extremamente cínica, violenta e pessimista de obras como *Watchmen* e *Batman: O Cavaleiro das Trevas*. No final dos anos 90, o roteirista Warren Ellis e o desenhista Brian Hitch lançaram pela editora Image (na época a terceira no ramo de super-heróis dos Estados Unidos) o grupo de heróis *Authority*, uma reformulação de um outro grupo chamado *Stormwatch*, cuja revista havia sido cancelada. A nova equipe surge do grupo antigo que era financiado pela Organização das Nações Unidas (ONU) e usa seus incríveis poderes e recursos para fazer com que o planeta Terra seja um lugar “mais seguro”.

As histórias do *Authority* caracterizam-se pela complexidade e densidade do texto. O vocabulário de ficção científica predomina nas falas dos personagens como parte de seu cotidiano, mostrando como eles atuam em uma escala que engloba não apenas todo espaço sideral ou universo conhecido, como outros universos (no sentido científico e também no de universos de personagens). O *Authority* surge em um mundo

onde os grupos de super-heróis tradicionais não tiveram muito êxito na luta contra as ameaças globais. O diferencial da equipe é seu interesse de mudar completa e definitivamente o planeta, em vez de servir o interesse daqueles que prezam pela manutenção do *status quo*. Ao invés de reagir a ameaças como a maioria dos super-heróis, esse grupo age de forma “preventiva” e sumária para impedir o que consideram ser uma ameaça, o inclui ataques terroristas, investidas entre países em conflito ou mesmo alienígenas. Para isso, o Authority se coloca acima de qualquer autoridade política da Terra.

Embora o inimigo seja sempre um alienígena, no sentido mais literal do termo, um outro que é completamente estranho justamente por ser diferente, de modo que os conflitos sejam amenizados, a destruição é mostrada de forma direta e atingindo as maiores populações do mundo de maneira implacável e a atitude do grupo de heróis é passar por cima de qualquer poder político instituído, mas sem esconder os atritos dessa opção. Na verdade, o conflito maior do grupo não se estabelece com seus inimigos mas com aqueles a que se destina proteger. Nesse sentido, a equipe liderada por Jenny Sparks atua como uma polícia global poderosíssima, com base numa nave que viaja entre dimensões inimagináveis e que se encontra ao mesmo tempo em volta e dentro da Terra, uma analogia perfeita com o próprio grupo.

Uma outra série semelhante é *Os Supremos*, publicada pela Marvel Comics em uma linha de revistas que não faziam parte da cronologia tradicional da editora, chamada “Ultimate Marvel”. As histórias dessa nova linha, lançada em 1999, apresentava os personagens com suas origens atualizadas para esse momento e se desenvolviam a partir dali sem se relacionar com o que já havia sido publicado anteriormente em outras revistas. Dessa forma, Os Supremos seriam a versão da linha

Ultimate Marvel dos Vingadores, grupo de super-heróis que tinha, entre outros, Capitão América, Homem-de-Ferro, Hulk e Thor.

A história serve como contraponto para a *Guerra Civil*, citada acima, e ambas têm o mesmo roteirista, o escocês Mark Millar, aqui acompanhado do desenhista Brian Hitch, de Authority. As histórias destes personagens estão divididas em duas seqüências de 13 edições, cada uma compondo um volume da série.

O universo do selo Ultimate, em geral, deu grande destaque à agência de inteligência militar S.H.I.E.L.D. (Superintendência Humana de Inteligência Estratégia Logística e Dissuasão), como representante do poder e da ideologia do Estado, fazendo esta agência estar sempre de prontidão para qualquer ocorrência envolvendo super-heróis. No universo tradicional da Marvel, os super-heróis surgiam e tornavam-se heróis por livre iniciativa, uma expressão do liberalismo e do mais tradicional “estilo de vida americano”. Sob o rótulo do “realismo”, *Os Supremos* mostrou como esse estilo de vida pode ser revogado pela ideologia oficial em momentos de crise, como o vivido após os atentados de 11 de setembro de 2001. No cenário de *Os Supremos* a S.H.I.E.L.D. está monitorando o surgimento de pessoas com habilidades sobre-humanas e antecipando-se às mudanças que elas podem causar na sociedade. Numa das histórias do Homem-Aranha da linha Ultimate, o mesmo Nick Fury diz ao herói que ele apenas não está trabalhando para o governo porque ainda é um adolescente e que isso vai mudar quando ele fizer dezoito anos.

Para apresentar uma nova idéia de como seriam os super-humanos no século XXI, os autores da linha Ultimate da Marvel Comics introduziram conceitos que podem ser notados até mesmo na concepção dos uniformes. É principalmente este aspecto mítico do super-herói que é questionado na série *Os Supremos*. O uniforme clássico do Capitão América é um exemplo típico de uniforme de super-herói: uma fantasia com

uma função mais icônica do que prática. Uma malha que se sobrepõe e se confunde com a pele do personagem revelando seus músculos bem definidos, na maioria das vezes desenhada sem detalhes de textura ou volume; botas e luvas coloridas e máscara. Note-se que independentemente do estilo do desenhista, mais ou menos “realista”, esta é uma concepção de uniforme que acompanha o personagem como parte constitutiva de sua versão original no Universo Marvel. Esta é uma visão clássica, idealizada e, de certa forma, romântica de como são os super-heróis em geral. O uniforme é a representação dos valores do herói e os deixa à mostra como parte integrante de sua aparência e de sua identidade.

Para mostrar um mundo onde tal idealização dos super-heróis não existe, o roteirista Mark Millar e o desenhista Brian Hitch apresentam novas formas de retratar estes personagens, a começar pelo visual. À primeira vista no uniforme da versão Ultimate do Capitão América nota-se a substituição de alguns elementos, como as luvas e as botas, por modelos mais funcionais e que, além disso, seriam utilizados por outros soldados comuns do exército dos Estados Unidos. Os coturnos e as luvas de couro, inclusive por fugir ao padrão de cores da bandeira norte-americana, já indicam uma quebra com a figura idealizada do herói nacional que se confunde com o próprio conceito de nação e espírito coletivo. A analogia com a bandeira norte-americana é subvertida por um novo elemento que remete ao conjunto de signos que representa o exército.

De maneira semelhante, a máscara é substituída por um capacete, que embora mantenha os adornos tradicionais para o personagem que fazem dele um símbolo, também evidencia detalhes funcionais, com fivelas e presilhas de forma que as outras revistas do herói não fazem. A percepção do volume e a da rigidez deste capacete sugerem que ele tem uma função mais do que simbólica e que o personagem já não é

tão invencível quanto sua versão clássica, pois necessita de maior proteção. Outros acessórios militares também são frequentemente adicionados, como calças e jaquetas camufladas, medalhas e patentes, mochilas, cintos de equipamentos e óculos. Tudo isso desconfigura e humaniza a imagem do super-herói, aproximando-o de um soldado.

Por meio da narrativa visual, isto é, a composição das cenas de modo a expressar ação e movimento, Hitch dá continuidade a esse processo de reconfiguração, inserindo este personagem em ações ao lado de grupos do exército e utilizando equipamentos das forças armadas americanas. O contexto destas ações é muito bem determinado, centrado em um lugar que é um tema muito forte na cultura norte-americana e mundial atualmente, a invasão do Iraque e os demais conflitos em outros países do Oriente Médio. A maneira como esta ação é mostrada, pelos enquadramentos e pelo ritmo, reforçam a idéia de uma operação militar verossímil, em oposição à atuação de um grupo de super-heróis tradicionais. Assim, o Capitão América está inteiramente inserido em um contexto diferente daquele de suas histórias clássicas, agora agindo como um soldado do exército americano que deve operar em conjunto com os demais combatentes.



Figura 3.7: Os Supremos

A seqüência de ação do primeiro número do volume dois de Os Supremos mostra Steve Rogers, o Capitão América, agindo sob a monitoração de um grupo de superiores da SHIELD, que neste universo supervisiona as ações do grupo de super-humanos. O Capitão América já não é capaz de agir sozinho em nome do “modo de vida americano” e passa a fazer parte do “sistema”.

3.4. Quadrinhos retrô

Mais relacionada com a cronologia, a ponto de fazer dela seu principal elemento narrativo, esta tendência surgiu justamente como resposta à onda desconstrutiva que predominava nas décadas de 1980 e 1990. O sucesso dessas histórias, em geral protagonizadas por determinados personagens relativamente mais novos, cuja moral não coincidia com a de outros super-heróis mais antigos como Superman, Homem-Aranha ou Capitão América. Esses personagens pareciam ter sua popularidade comprometida por outros heróis mais violentos e com visual mais agressivo, tais como Wolverine, da Marvel Comics.

Nos capítulos anteriores, já citamos as histórias da Sociedade da Justiça, que vem tematizando a importância histórica deste grupo em seu mundo ficcional em tramas sobre sucessão e legados dos heróis originais. Como frisamos no primeiro capítulo, não apenas a causalidade é importante para o enredo de uma revista, mas a relação com um contexto mais amplo que compreende as histórias antigas dos personagens e todo discurso sobre quadrinhos.

Os quadrinhos retrô propuseram um retorno de diversos elementos que seus autores consideravam perdidos após o sucesso de obras mais voltadas para falhas de

caráter dos personagens. Junto com esses elementos estéticos, o discurso dos autores de quadrinhos retrô resgatava a memória do trabalho de grandes autores das décadas de 1940, 1950 e 1960, os períodos que a mídia especializada e os fãs chamam de *Era de Ouro* e *Era de Prata* dos quadrinhos. Estes termos, inclusive, dariam título a duas das primeiras histórias em quadrinhos retrô, escritas pelo roteirista inglês James Robinson. Essas histórias mostravam personagens daquele período que não eram mais publicados sendo inseridos numa proposta de reformulação na continuidade da editora DC Comics, como se fossem pioneiros que agiram antes dos heróis que continuam sendo publicados hoje. Estas histórias foram importantes inclusive para a editora voltar a publicar revistas com a Sociedade da Justiça.

A novidade dos quadrinhos retrô estava na proposta de atender ao anseio de “humanizar” os super-heróis de uma forma diferente da que era feita nas revistas mensais em geral, que eles consideravam amoral e abusiva. De fato, parecia predominar naquelas revistas uma abordagem muito cínica do que seria esta humanidade, enfatizando falhas de caráter e comportamentos que seriam considerados obscenos na estética tradicional do gênero.

Um autor muito importante para a consolidação dos quadrinhos retrô na preferência dos leitores e da crítica especializada é o do ilustrador Alex Ross. Ele ganhou notoriedade a partir de 1994 por seu estilo hiper-realista de pintar super-heróis usando tinta óleo. Além disso, ele também colabora com os roteiros das obras em que trabalha e foi responsável por boa parte dos enredos das duas principais obras do início dos quadrinhos retrô. Em *Marvels*, de 1994, ele e o escritor Kurt Busiek apresentaram o olhar de um homem normal sobre a história dos acontecimentos narrados nas revistas da editora Marvel Comics. O fotógrafo Phil Sheldon vivencia e registra os grandes momentos do Universo Marvel e compõe assim um memorial em homenagem a estes

momentos e, conseqüentemente, a seus autores, na medida em que Ross recriava cenas famosas dessas histórias com técnicas das artes plásticas mais nobres.



Figura 3.8: Marvels

Contudo, foi em *Reino do Amanhã*, outra minissérie feita para a editora rival da Marvel, a DC Comics, que Ross mostrou o que pretendia com seu estilo retrô. Ao invés de ambientada no passado nostálgico, *Reino do Amanhã* projetava os heróis da DC para um futuro não muito distante e sombrio. Dez anos após o Superman e a maioria dos heróis de sua época abandonarem o combate ao crime, os novos superseres estão prestes a causar a destruição do planeta em meio aos seus confrontos cada vez mais desastrosos. A morte do Capitão Átomo, um super-herói com poderes derivados da energia nuclear, destrói uma área do estado do Kansas. O retorno do Superman, junto com uma nova Liga da Justiça, parece ser um sinal de esperança, mas na verdade representa o ápice do conflito entre diferentes facções de super-heróis. O Espectro, um super-herói que na verdade é um anjo encarregado da “Vingança Divina” escolhe um humano comum,

Norman McCay, uma pastor passando por uma crise de fé, para servir como júri de todos os “super-seres” do mundo.

Tratando com profundidade do dilema entre super-heróis clássicos e modernos, a obra, com roteiro de Mark Waid, constrói uma alegoria sobre o real sentido do heroísmo para a humanidade e, ao mesmo tempo, é uma crítica à indústria de quadrinhos da década passada. É nítida a analogia dos novos superseres completamente amorais com os produtos de algumas revistas em quadrinhos dos anos 90, especialmente os da editora Image Comics, formado por um grupo de jovens artistas de sucesso que deixaram a Marvel Comics em 1992 para publicar seus próprios super-heróis. O visual e a atitude mais agressiva dos personagens representam a estética e conteúdo de histórias que a Image sustentou por quase toda aquela década, inclusive, como o endosso da mídia especializada que dava destaque às suas revistas e seus autores.

Dessa forma, ficou claro que os quadrinhos retrô não se limitariam a recontar histórias no estilo que era usado trinta ou quarenta anos atrás, mas escolheria no interior desta esfera de enunciados, valores estéticos que viriam a ser resignificados de acordo interesses do momento presente.

Essa leitura crítica do passado em busca de uma resposta estética para um descontentamento com o discurso presente nos quadrinhos atuais traz implicações interessantes para este gênero novo. O “realismo” das pinturas de Alex Ross também vem de uma leitura dos quadrinhos clássicos. Em nenhum momento o artista se propõe a ser completamente naturalista na representação de personagens e cenários, mas assume o compromisso de recriar com verossimilhança a impressão que ele e os roteiristas têm do universo de personagens. Sem a preocupação de fazer seus personagens parecerem estar usando fantasias funcionais para as atividades que

praticam, Ross realça a simplicidade dos trajes de super-heróis inserindo-os em um cenário verossímil de uma cidade movimentada, por exemplo.

O Capitão Marvel de *Reino do Amanhã* é o exemplo perfeito do estilo usado pelo artista. A primeira vista, o realismo impressiona principalmente pelo cuidado com a composição dos tons de pele, o volume e a textura do tecido no uniforme e a expressão em seu rosto. Porém, se observamos as proporções do corpo do herói, vemos que ele nada tem de realista. O queixo é quadrado, o peitoral e os músculos dos braços são extremamente exagerados. Na verdade, a figura retratada por Ross é toda baseada no trabalho original do criador do Capitão Marvel, C.C. Beck. Até mesmo os olhos miúdos e as sobrancelhas estilizadas ganham destaque, ao lado de um sorriso tão caricato que chegou a se tornar uma marca registrada do herói. É como se ao invés de resgatar a figura de um modelo vivo para personagem, Ross estivesse fazendo ecoar o estilo de C.C. Beck, a sua concepção, o seu enunciado em forma de ilustração, sobre o herói e o que ele representa na tradição dos quadrinhos.



Figura 3.9: Capitão Marvel em *Reino do Amanhã*

Este personagem tem um papel muito importante para a história de *Reino do Amanhã*, pois é ele a chave para a resolução do conflito entre a humanidade e os superseres. O garoto Billy Batson, que gritava “SHAZAM!” para transformar-se no Capitão Marvel, nessa história é um adulto e teve sua vontade dobrada por Lex Luthor, que o usa como arma numa espécie de guerra fria contra o resto do mundo, ameaçando mandar o “Mortal Mais Poderoso da Terra” contra quem ousar opor-se a ele. Em Billy Batson está contida a síntese de todo dilema central da história. O conflito entre o humano e o super-humano, sofrido por um garoto que se tornou adulto enquanto via o mundo mudar em direção ao apocalipse é equiparado à desconstrução dos super-heróis vista pelos leitores de quadrinhos em um período muito similar.

Por ser uma espécie de *reconstrução* dos super-heróis, os quadrinhos retrô dialogam mais com o discurso da mídia especializada e da tradição dos quadrinhos, propondo novas significações para antigos personagens.

3.5. Quadrinhos metalingüísticos

Um conjunto de obras mais recentes, publicados a partir dos anos 2000, tem usado a cronologia de forma um pouco diferente dos quadrinhos retro. Primeiro, porque não se propõe a resgatar os elementos ideológicos do super-herói de um passado nostálgico. Segundo, porque toma emprestado elementos (personagens, cenários, enredos etc) de diversos gêneros de quadrinhos ou ainda de literatura e cinema para compor suas tramas.

Estas histórias são as que costumam atrair os leitores mais aficionados por cronologia e temáticas metafísicas no enredo, enquanto afastam leitores que as

consideram muito herméticas. Um exemplo é a série *Promethea*, criação do roteirista inglês Alan Moore publicada pela editora ABC (America Best Comics), cuja heroína, à primeira vista uma releitura da Mulher-Maravilha, é apresentada como a encarnação de um mito que já teria se manifestado em épocas diferentes, cada uma em um gênero de literatura popular do período, como romances de folhetim, livros de aventura estilo *pulp fiction*, tiras de jornais e histórias em quadrinhos. Para tornar-se a heroína, sua contraparte humana precisa criar um texto "inspirado" por Promethea e assim entrar no seu mundo de fantasia, trazendo a heroína de lá para o mundo físico. O mais interessante é que em determinado momento a atual Promethea descobre que as outras que a sucederam vivem neste mundo de sonhos, todas juntas, cada uma com características e personalidade diferentes, de acordo com o ser humano que lhe deu vida no passado. Cada encarnação ou versão do mito é como se fosse uma significação diferente para uma mesma personagem ou idéia, isto é, como se fosse um signo com significações diferentes em enunciações diferentes.

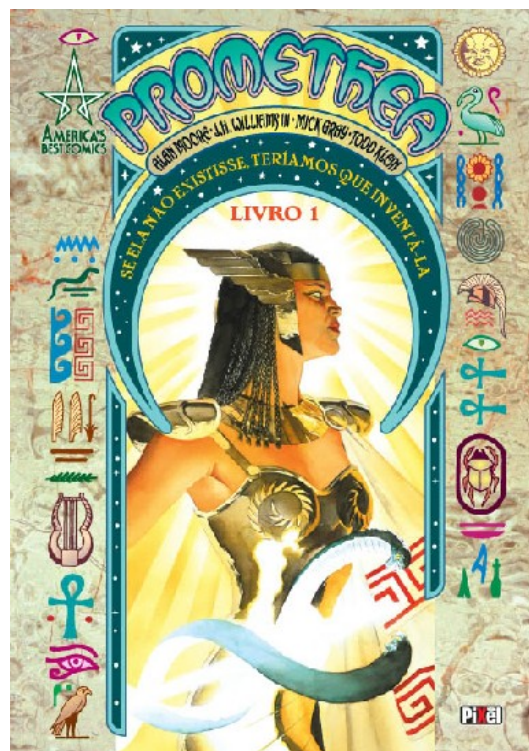


Figura 3.10: Promethea

Muito semelhante a Promethea é o personagem Supremo, que foi criado por Rob Liefeld, um dos fundadores da Image Comics, mas a partir de 1998 passou a ser escrito também por Alan Moore, que modificou diversos elementos sobre quem seria o personagem e seu modo de agir. Supremo está para o Superman assim como Promethea está para a Mulher-Maravilha e faz parte dos casos que mencionamos no capítulo dois de personagens muito semelhantes que a comunidade de fãs, autores e críticos de quadrinhos não considera como plágio. Segundo a crítica, Supremo seria “uma declaração de amor ao mito do Superman”. O herói vive aventuras em épocas distintas que coincidem com a divisão da historiografia dos quadrinhos e o tipo de desafio que ele enfrenta, isto é, todo o enredo, bem como todos os elementos estilísticos de cada história é feito de modo a dialogar com as histórias típicas do momento em questão. Não raro, o personagem “revive” alguns dos “grandes momentos” dos quadrinhos de super-heróis, mesmo que pertençam a histórias publicadas por outras editoras.

As histórias de Supremo também apresentam a idéia de que existe um não-lugar, um além dos seres de ficção onde se acumulam as variadas versões de um personagem descartadas ou esquecidas ao longo do tempo. Muitas outras histórias em quadrinhos apresentam um conceito semelhante, como aquelas do Homem-Animal escritas por Grant Morrison no final da década de 1980 e *Terra dos Heróis*, uma das histórias do personagem italiano Ken Parker. Todas elas exploram o que é feito de personagens que em algum momento, por algum motivo qualquer, seus autores ou editores decidiram parar de publicar suas histórias. De forma muito parecida, propõe o resgate desses heróis para seu retorno ao mundo das “histórias vivas”, na maioria das vezes com destaque para a nostalgia daqueles personagens e do afeto que leitores tinham sobre eles.

Em outras palavras, o personagem preso no “limbo” das histórias esquecidas, como é dito em *Homem-Animal*, é sempre visto como um personagem de um outro autor que acaba sendo revivido por um novo artista que em algum momento foi um leitor. Essa postura em relação às histórias se identifica bastante com a relação afetiva do fã com os heróis de quadrinhos e lembram a afirmação de Bakhtin:

Em qualquer momento do desenvolvimento do diálogo existem massas imensas e ilimitadas de sentidos esquecidos, mas em determinados momentos do sucesso desenvolvimento do diálogo, em seu curso, tais sentidos serão lembrados e reviverão em forma renovada (em novo contexto). Não existe nada absolutamente morto: cada sentido terá sua festa de renovação. Questão do grande tempo (BAKHTIN, 2003. p. 410).

Outra representante importante dessa tendência é a série *Planetary*, escrita por Warren Ellis e desenhada por Joe Cassaday, publicada pela editora WildStorm, que atualmente é de propriedade da DC Comics. A série apresenta um grupo de personagens, membros da organização *Planetary*, que se denominam os “arqueólogos do impossível” e cuja missão seria identificar, recolher e preservar todas as “histórias ocultas” do século XX. Essas histórias ocultas seriam todo tipo de ameaça ou figuras fantásticas que se encontra em todos os gêneros de ficção de massa daquele século, de romances policiais ou de ficção científica ao filmes de monstros japoneses.

É importante ressaltar que a atividade do *Planetary* é praticamente a mesma de qualquer colecionador de quadrinhos. Como dissemos no primeiro capítulo, o colecionador de narrativas como as de super-heróis considera os acontecimentos de seus enredos como fatos de um mundo verdadeiro. Tanto o hábito de comprar edições antigas que adquirem valor por sua raridade quanto buscar informações sobre o

conteúdo dessas histórias representa um trabalho análogo ao dos personagens de *Planetary*, que transformam esse trabalho em elemento constitutivo da obra.

Ao longo da série, diversos personagens já conhecidos em diversas mídias aparecem na série e têm papel de grande destaque, como Sherlock Holmes, Tarzan, Drácula, o escritor Julio Verne acompanhado de personagens criados por ele e diversos super-heróis, alguns deles parodiados. Sherlock Holmes foi instrutor de um dos membros do *Planetary*. Uma outra é filha da paródia de Tarzan que aparece na história. Um grupo de heróis baseados em personagens dos romances de aventura da década de 1930 (como Doc Savage e O Sombra) são mostrados como os primeiros a terem evitado uma invasão de seres de outro planeta da forma como comumente se vê nas histórias em quadrinhos de super-heróis. Dessa forma, *Planetary* mostra que todos os seus personagens, representando os quadrinhos contemporâneos, são filhos, herdeiros ou tributários de um outro conjunto de obras de aventura que os precedeu. Esse discurso sobre discurso coincide com o que denominamos “conhecimento de fã”, aqui incorporada à própria estrutura interna da obra.



Figura 3.11: Planetary

De forma semelhante, os autores dessas obras anteriores são homenageados por Planetary. Em uma história que mostra o encontro do grupo com o personagem Batman, a imagem do herói muda de acordo com estilos de autores diferentes homenageados pelos autores de Planetary. A história *Planetary/Batman: Noite na Terra* mostra os membros do Planetary indo “investigar” fenômenos estranhos na cidade de Gotham City, mas que não é aquela vista nas histórias do Batman. Nessa Gotham City nunca existiu um Batman até começarem os fenômenos que o Planetary vai investigar. Revela-se que inúmeras variações da pessoa do Batman começam a aparecer vindas de outras realidades ou dimensões em que elas habitam Gotham City. Essa é a mesma idéia de “multiverso” que apresentamos no capítulo anterior.

Cada versão do Batman que aparece, no entanto, é baseada em alguma versão reconhecida dos quadrinhos ou de outros meios, como cinema ou televisão. No caso das retiradas dos quadrinhos, o desenhista Joe Cassaday aproxima o seu estilo do estilo do artista que tornou aquela versão famosa, como os de Neal Adams e Frank Miller,

NOVAS FRONTEIRAS, NOVAS COMPREENSÕES

Neste capítulo apresentamos nossa análise da *graphic novel* *DC: A Nova Fronteira*, escrita e desenhada por Darwyn Cooke e colorida por Dave Stevens. Consideramos essa obra um dos melhores exemplos recentes de como o “conhecimento de fã” pode aparecer como parte de uma história em quadrinhos.

Publicada originalmente nos Estados Unidos como uma minissérie em seis edições no ano de 2004, posteriormente a obra foi reunida em dois volumes contendo a série toda, além de textos adicionais e amostras de esboços de Cooke. Foi essa edição que serviu de base para a lançada pela Panini Comics em 2006.

O enredo, ambientado nos Estados Unidos do final da década de 1950, mostra o aparecimento dos super-heróis dessa época, denominada de “Era de Prata” no discurso sobre quadrinhos da mídia especializada. Enquanto alguns heróis agiam desde a época da Segunda Guerra Mundial, outros surgem nesse novo contexto e começam a se encontrar e colaborar para deter uma ameaça comum a todos. A série dá especial destaque à história de Hal Jordan, o Lanterna Verde, que juntamente com o “segundo” Flash é um dos primeiros desse novo conjunto de personagens.

4.1. O contexto da obra

A *graphic novel* de Darwyn Cooke encontra-se no cruzamento de algumas temáticas comuns nos quadrinhos de super-heróis. Essas temáticas aparecem mesmo nas revistas mensais convencionais

No prefácio que escreveu para *DC: A Nova Fronteira*, o roteirista de quadrinhos e ex-editor da DC Comics Paul Levitz (2006:5) apontou três “liberdades” que os autores conquistaram que permitiram a criação de obras calcadas na metalinguagem e que dialogam com o conhecimento de um fã sobre quadrinhos.

A primeira liberdade [...] foi a de trespassar as barreiras invisíveis que dividiam rigorosamente os quadrinhos naquele tempo; paredes maciças que muitas vezes prendiam talentos e personagens igualmente. Era inconcebível na DC Comics de 1960 que os personagens dos quadrinhos de guerra de Bob Kanigher encontrassem os super-heróis da Liga da Justiça, ou que existissem no mesmo mundo que os Falcões Negros. [...]

A segunda liberdade foi a de recontar histórias sem se prender à maneira como elas foram contadas pela primeira vez. [...]

A última liberdade foi a habilidade moderna de colocar situações do mundo real nos mundos fictícios de nossos personagens.

Com esses três tipos de recurso narrativo que se tornaram comuns nos quadrinhos de super-heróis, destaca-se o caráter dialógico que essas obras vem revelando de forma mais clara ao longo dos anos.

A primeira “liberdade” de que fala Levitz mostra como a DC Comics estabeleceu seu universo de personagens não apenas com suas histórias de super-herói, mas com praticamente todos os quadrinhos que ela publicou, incluindo os de guerra, terror e faroeste. Apesar de pouco comum, encontros entre personagens dessas temáticas diferentes são possíveis nas revistas da editora.

Ao inserir em seu universo ficcional outros gêneros de histórias, como os de guerra, policial, terror e mesmo romance, a editora amplia bastante o cronotopo desse universo, com a combinação de outras grandes narrativas que passam a corresponder a diferentes campos da cultura dos personagens. Por exemplo, se as histórias de super-

heróis se passam essencialmente nos séculos XX e XXI, as histórias de guerra e faroeste podem ser agregadas a esse cronotopo como aventuras de heróis sem poderes especiais, mas que agiam no mesmo ambiente que personagens como Superman, Batman e Mulher-Maravilha agiriam no futuro.

Da mesma forma, principalmente nos casos envolvendo os personagens “espaciais”, que vivem aventuras no espaço sideral, em outros planetas, a temporalidade de suas histórias costuma ser muito maior, muitas vezes remontando até às narrativas sobre a criação do cosmo. Assim, é possível que os personagens com um passado mais distante, tenham contato com acontecimentos de toda ordem, de guerras a datas históricas importantes.

Como exemplo, podemos citar o personagem Jonah Hex, da DC Comics. Originalmente um personagem de histórias de faroeste com elementos de Terror, em determinado momento Hex passou a viajar no tempo e conhecer os super-heróis da editora, chegando a viver aventuras com eles.

A segunda dessas “liberdades” diz respeito a uma prática comum já há muitos anos entre as duas maiores editoras de quadrinhos de super-heróis, a DC e a Marvel. Cada qual tem um “rótulo” para identificar histórias que propõem exercícios de imaginação sobre alguma outra história já narrada; na Marvel elas se chamam “O que aconteceria se...?” (e completa-se a frase do título com o acontecimento a ser mudado) e na DC se emprega um termo de tradução difícil para o português, “Elseworld”, de modo que nas vezes em que não se manteve o nome original usou-se a tradução livre “Túnel do Tempo”. Segundo Eco (1976), as histórias ambientadas em um mundo de sonho ou algo similar, de modo que os acontecimentos podiam se revelar como falsos ou meras possibilidades de um futuro para o personagem, já eram comuns nas décadas de 1950 e 1960. Porém, na maioria das vezes, essa possibilidade se desfazia com a revelação da

condição de sonho ou imaginação que o personagem estava experimentando. Nas histórias mais recentes descritas por Levitz, essa revelação não está presente, de modo que qualquer acontecimento visto no enredo não é menos verdadeiro do que outras histórias do personagem.

Histórias desse tipo são feitas por ambas as editoras desde o princípio de suas atividades, mas alguns exemplos recentes apresentam uma relação com a tradição dos quadrinhos, nos termos que apresentamos no capítulo dois. Algumas dessas histórias têm abordado a importância histórica de alguns personagens mais conhecidos, modificando assim não uma passagem da vida desse personagem, mas toda história do cenário, com todos os outros personagens que são influenciados pelas ações daquele herói.

Como dissemos no capítulo dois, por sua importância histórica, como primeiro super-herói publicado nos quadrinhos, o Superman é frequentemente alvo de ações como essas. Já analisamos releituras do personagem feitas por autores em outras editoras, de modo que precisam dar um outro nome para não ferir os direitos que a DC Comics tem sobre a marca. Agora mostraremos dois exemplos feitos pela própria DC, em que apesar das mudanças drásticas no enredo e caracterização, o personagem ainda seria uma variação do Superman que o público conhece.

Na minissérie *Superman: Entre a Força e o Martelo*, a proposta é imaginar como seriam os fatos se o foguete que trouxe o bebê kryptoniano à Terra, ao invés de ter caído nos Estados Unidos, caísse na União Soviética. A data da chegada do bebê é aproximadamente a da publicação das primeiras histórias do personagem, em 1938, de modo que ele se torna adulto em meados da década de 1950. Dessa forma, ao invés de ser criado como um cidadão do interior dos Estados Unidos, o Superman cresce como um camponês sob o governo do Joseph Stalin.



Figura 4.1: Superman: Entre a foice e o martelo

A história mostra que apesar das diferenças culturais entre os dois países, o personagem continua sendo o maior herói da humanidade. Desvinculando o herói de um país específico, os autores tendam a afastá-lo de um senso comum que diz que todo super-herói reflete a ideologia e os valores culturais norte-americanos. Espera-se, pela condição de super-herói original dos quadrinhos, que o Superman consiga superar este estigma na maioria das vezes bem fundamentado.

Outra história chamada *A corporação do Superman* mostra um mundo em que o Superman não existe e, conseqüentemente, nenhum outro super-herói. Nem mesmo a idéia de super-heróis enquanto personagens de quadrinhos existe sem o Superman nesse ambiente. O Superman desta história é um atleta de altíssimo nível que se promove em uma série de produtos com sua imagem. Quando ele próprio sugere a seus empresários que se façam revistas em quadrinhos em que ele apareça realizando façanhas sobre-humanas, como saltar grandes distâncias e resistir a tiros, indícios de que ele estaria se tornando o Superman que conhecemos começam a aparecer.

Um outro recurso das histórias que fazem esse tipo de releituras de histórias antigas é recriar cenas “canonizadas” pela tradição dos quadrinhos para depois apresentar a novidade de outro ponto de vista dos acontecimentos já conhecidos da vida de um personagem. O estilo dos autores originais e até mesmo as condições do suporte da revista podem ser trabalhados para sugerir que aquele acontecimento do passado está lembrado e revivido.

Na seqüência de páginas a seguir, da série *Alias*, da Marvel Comics, é apresentada a história da personagem Jessica Jones, criada naquela história mas com um passado que remonta a diversos acontecimentos bem conhecidos das revistas de super-heróis da Marvel. A primeira página dessa seqüência é uma releitura da primeira página da primeira história do Homem-Aranha, feita da forma como o artista original, Steve Ditko, a desenhou. O desenhista atual chega a adaptar seu estilo para assemelhar-se ao de Ditko, além de indicar com a expressão “after Ditko” (depois de Ditko) no canto da primeira páginas que a imagem foi feita sobre o seu original. A técnica de colorir busca imitar, de forma um pouco exagerada, o colorido de revistas antigas. Além disso, o próprio papel é amarelado como se fosse envelhecido.

Assim como a imagem original, esta ocupa a página inteira. A partir da segunda página, o foco do leitor é levado a se concentrar em detalhe do segundo plano da ação, até chegar ao lugar em que estaria a personagem a ser apresentada.

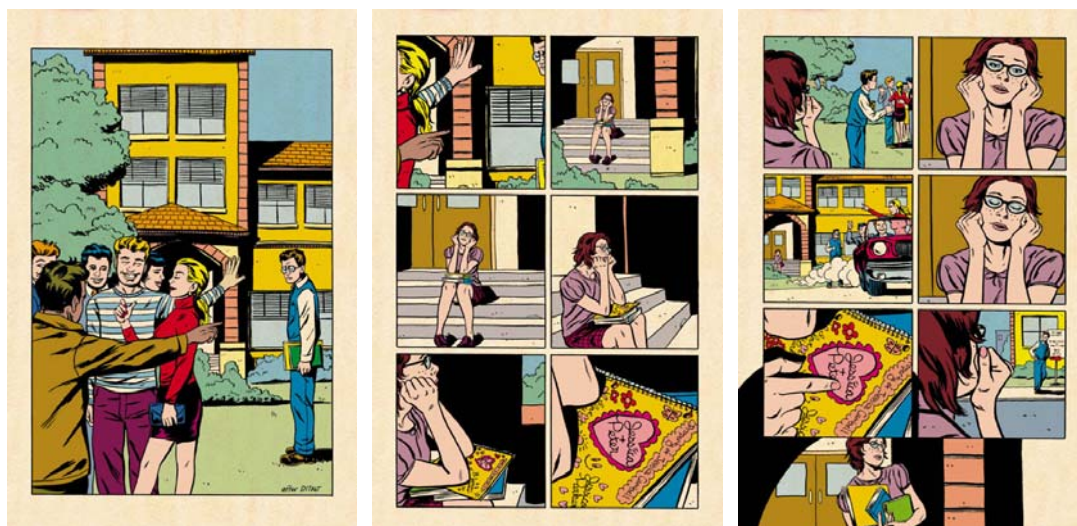


Figura 4.2: Alias

Com relação à última liberdade apresentada por Levitz, vemos como ela funciona na própria obra, a partir da análise a seguir.

4.2. Um novo cronotopo para a DC Comics

A principal característica de *DC: A Nova Fronteira* é combinar elementos de diferentes histórias em quadrinhos da editora com a história da própria DC. A obra reconta a origem dos personagens na DC de uma perspectiva que compreende o “Universo DC” como um todo formado por esses personagens e os eventos que compõem suas origens. Essa perspectiva é dada somente pela posição que se tem no presente, em que esse todo já se mostra como resultado de medidas editoriais da DC para fazer seus leitores acompanharem cada história publicada por ele.

Esse todo é, portanto, uma construção por meio de um discurso que dialoga com o discurso das revistas, mas que não é de responsabilidade apenas da editora, mas de todos que se inserem nesse diálogo, como dissemos ao longo de todo o trabalho. Assim, os textos produzidos por leitores, críticos e mesmo pelos produtores das revistas em outros contextos contribuem para transformarem o sentido que as histórias em

quadrinhos e seus heróis assumem. Não se trata propriamente de uma “obra aberta”, mas de uma obra coletiva.

Bakhtin reflete sobre a importância que uma determinada obra assume com o passar do tempo, graças a diferentes compreensões que se sucedem nessa trajetória.

No processo de sua vida post mortem elas se enriquecem com novos significados, novos sentidos; é como se essas obras superassem o que foram na época da sua criação. Podemos dizer que nem o próprio Shakespeare nem os seus contemporâneos conheciam o “grande Shakespeare” que hoje conhecemos. De maneira nenhuma é possível meter à força o nosso Shakespeare na época elizabetana. Outrora Bielinski já dizia que cada época sempre descobre algo de novo nas grandes obras do passado. Pois bem, introduzimos nas obras de Shakespeare coisas inventadas que não havia nelas, modernizamos e deturpamos o próprio? É claro que houve e haverá modernizações e deturpações. Contudo, não foi a custa delas que Shakespeare cresceu. Ele cresceu à custa daquilo que realmente houve e há em suas obras, mas que nem ele nem os seus contemporâneos foram capazes de perceber conscientemente e avaliar no contexto da cultura de sua época. (BAKHTIN, 2003, p. 363)

De forma análoga, somente com as referências que se tem hoje, com todo o discurso sobre quadrinhos que fez a interpretação das formas e temas que as histórias da DC e de outras editoras publicaram ao longo dos anos, se pode conceber uma visão de completude para essas histórias de forma a elas parecerem uma só. São as pessoas que participam do diálogo sobre quadrinhos na mídia especializada que perceberam nas histórias de todo esse período até hoje as características que fazem delas um “universo” repleto de personagens e lugares onde muitos fatos aconteceram e ainda acontecerão, de modo que valha a pena conhecê-lo dessa forma.

Contudo, essa é a forma como apenas um grupo específico de fãs e profissionais de quadrinhos compreende as histórias de super-heróis. Por mais que essas características estéticas influenciem também a forma como as revistas são distribuídas para venda, essa compreensão delas como uma única obra não se impõe como única

leitura possível, de modo que um leitor pode acompanhar apenas as histórias de um dos personagens da editora, mesmo conscientemente, como se estivesse abrindo mão dos benefícios adicionais daquelas narrativas complexas, como disse Wolk (2007).

Por sua vez, *DC: A Nova Fronteira* desde o princípio é composta sobre um ambiente dotado de completude e não um conjunto de pontos a serem preenchidos por outras histórias que ainda nem foram publicadas. De sua condição exotópica de autor, Darwyn Cooke concebe todo o ambiente em que seus personagens vão agir na história e este ambiente possui as características que o discurso sobre quadrinhos atribui ao “Universo DC”, com as origens de diversos super-heróis compondo um fenômeno social, de modo que logo todos passam a tomar parte de acontecimentos importantes daquela sociedade.

Nesse sentido, o discurso da cronologia que predomina nas histórias convencionais da editora se transforma em um elemento interno da obra que abrange mais do que apenas a escrita dos acontecimentos. O cenário se torna dotado de um verdadeiro contexto histórico, representando alguns momentos da história norte-americana do século XX segundo os valores morais que predominavam nos quadrinhos das décadas de 1950 e 1960.

O ambiente rico que se constrói em *DC: A Nova Fronteira* não é produto de um discurso sobre aquela história dado apenas *a posteriori*, como as demais revistas, mas é um cronotopo constituído pelo próprio autor, agora olhando de sua condição exotópica para tudo que aqueles personagens representam. Como um elemento formal da própria obra, e não mais como um discurso sobre o discurso dos quadrinhos, esse ambiente revela-se mais perceptível por um leitor que não tem contato com outros textos sobre quadrinhos. As relações entre os personagens e os acontecimentos do enredo são claros

e não há informações elípticas ou subentendidas como nas revistas mensais de super-heróis.

Nesse cronotopo, as origens dos super-heróis estão associadas com a data de sua publicação, diferente do que acontece com eles em suas revistas normais. Nelas, para evitar que os personagens pareçam envelhecer ao se perceber que ele está vivendo aventuras há mais de cinquenta anos, a *contagem* do tempo é suprimida. Diferente das histórias analisadas por Eco (1976) em que a própria *passagem* do tempo é apagada e desfeita pela estrutura circular das histórias, que não estabeleciam causalidade entre si, a maioria das histórias atuais adota a passagem do tempo, mas sem computar os grandes períodos que somam-se entre elas.

Às vezes, estabelece-se arbitrariamente o “tempo de carreira” de um desses personagens, em geral para se dizer que ele é menor do que se pensava. No entanto, esses dados são desconsiderados facilmente depois de pouco tempo, até porque conciliar esse tempo para tantos personagens diferentes cria casos de incoerência dentro do ambiente onde suas histórias se passam. Dessa forma, por exemplo, temos uma sugestão apenas, de acordo com as histórias atuais, que em setenta anos de publicação os leitores testemunharam aproximadamente quinze anos na vida do Superman e outros personagens da DC.

Super-heróis parecem, portanto, sempre jovens apesar de apresentarem mudanças significativas. Pode-se dizer que um personagem desses pode morrer devido ao milionésimo confronto com seu arquiinimigo que sempre retorna, mas não morrerá de velhice.

Em *DC: A Nova Fronteira*, em que não se pretende gerar histórias continuamente e pode estabelecer um fim para seus personagens, estes estão relacionados no enredo com sua data e contexto de publicação. Assim, a aparição de

super-heróis no mundo começa com o Superman em 1938, antes do início da Segunda Guerra Mundial, seguido do Batman e da Mulher-Maravilha. Em seguida vem os heróis da Sociedade da Justiça e que depois da Guerra na cronologia das revistas normais foram considerados de uma outra Terra-2 enquanto novos personagens com seus nomes apareciam na Terra-1.

Antes disso, porém, são mostrados outros personagens da DC, especialmente os heróis das histórias de guerra. A narrativa inicia-se propriamente em 1945, numa ilha do Oceano Pacífico. Uma justificativa para os super-heróis não terem dando fim à guerra com seus poderes é apresentada, sob a forma de um artefato místico que daria poderes a Adolf Hitler para impedir os heróis de atacarem a Alemanha.

Após o fim da guerra como conhecemos, no qual os heróis de guerra da DC participaram de forma efetiva, começa a se desenvolver o contexto da Guerra Fria entre Estados Unidos e União Soviética, com ênfase na repressão a cidadãos acusados de “atividades anti-patrióticas”.



Figura 4.3: DC: A Nova Fronteira – Fim da Segunda Guerra Mundial

Entre os fatos mostrados está a acusação da Sociedade da Justiça pelo Congresso norte-americano. Essa cena dialoga com pelo menos dois acontecimentos importantes no contexto dos quadrinhos dessa época. Primeiro, como já mencionamos anteriormente, nessa época os quadrinhos eram considerados literatura subversiva e o Congresso acusou muitos autores de quadrinhos da mesma forma que na história se faz com os personagens. Segundo, a cena faz referência a uma história da SJA da década de 1970 em que o fim das aventuras do grupo foi justificado com uma ordem do Congresso para revelarem suas identidades e pararem de agir como vigilantes.

A história apresenta essas passagens na forma de representações de matérias de jornal, com o texto completo ocupando três páginas da revista e as ilustrações imitando o processo de impressão dos jornais da década de 1950.

O texto apresenta diversos elementos que relacionam a atividade de super-heróis com o contexto social e político dos Estados Unidos daquela época. Nomes de figuras históricas da política, como Richard Nixon, Joe McCarthy e Dwight Eisenhower aparecem como personagens dando declarações sobre os “vigilantes mascarados”.

MATÉRIA DE CAPA **POLÍTICA**

Recentes audiências do Congresso voltadas para livrar a nação da influência subversiva investem contra justiceiros mascarados das áreas urbanas dos Estados Unidos.

Por **ÍRIS WEST**

WASHINGTON DECLARA GUERRA AOS AVENTUREIROS MASCARADOS

NUMA NOITE DE MAIO INESPERADAMENTE AGITADA, O AVENTUREIRO CONHECIDO COMO **HOMEM-HORA** SALTOU PARA A MORTE, LEVANDO CONSIGO QUATRO POLICIAIS DE **GOTHAM CITY**.

Foi o mais recente e trágico capítulo no empenho da administração Eisenhower para registrar e desmascarar os "benfeitores mascarados" da nação. Os policiais mortos estavam perseguindo o vigilante para submetê-lo a interrogatório de acordo com um mandado federal. O Homem-Hora foi um dos justiceiros que recusou se aposentar ou se registrar na Comissão de Atividades Antiamericanas do Congresso.

A reação federal foi rápida e decisiva. No mês passado, foi aprovada por unanimidade uma lei que torna crime federal todas as atividades justiceiras, algo comparável à traição. Apenas quem for registrado no FBI e autorizado pelo congresso tem permissão para operar legalmente, com sanção governamental.

Quatro anos atrás, na esteira do caso Alger Hiss, a Comissão de Atividades Antiamericanas e o Senador Joe McCarthy

voltaram sua atenção ao segmento da população que desfrutava de destaque nos meios de comunicação.

Hollywood, em particular, andou nas manchetes ultimamente, quando o congresso intimou dezenas de atores, diretores e roteiristas com conhecida associação comunista.

Os apoiadores da Comissão consideram esta atitude vital para expurgar Hollywood da "ideologia vermelha" que infesta o mundo do entretenimento, mas seus críticos condenam tais ações, taxando-as de um espetáculo circense, com fins puramente publicitários.

Quer as audiências sejam um circo ou não, uma coisa é certa: suas repercussões estão longe de ser. Fontes internas de Hollywood informam que a mais inofensiva afiliação comunista ou a recusa em denunciar colegas pode levar um profissional à "lista negra". Cineastas que fo-

Homem-Hora, também conhecido como Rex Tyler, salta para a morte juntamente com quatro policiais uniformizados. Os únicos que compareceram ao seu funeral foram poucas pessoas de luto que vieram prestar a última homenagem ao aventureiro que as salvou como Homem-Hora.

MATÉRIA DE CAPA **POLÍTICA**

ram taxados de simpatizantes do comunismo não conseguem encontrar trabalho de qualquer espécie.

HOMEM SEM PÁTRIA

Oito meses atrás, Roy Raymond estava no topo do mundo. Um programa de televisão de grande sucesso, outro no rádio e uma coluna semanal fizeram dele uma das celebridades mais conhecidas da América. Quando levado diante da CAA, Raymond recusou-se a dar informações sobre quaisquer um dos seus amigos ou colegas e invocou a Quinta Emenda para não se auto-incriminar.

Ele foi acusado de desacato e taxado de simpatizante de comunistas.



Acima: a SJA caminha para seu crepúsculo. Página ao lado: Foto tirada segundos antes de Bat-Man derrotar Superman com uma carga explosiva. Após vários golpes no plexo solar, o Homem-Morcego conseguiu escapar. Análises da carga química usada contra o Superman foram incapazes de determinar seu teor.

“Alguma coisa está horrivelmente errada com este país”, declara Raymond. “Imaginar que esta grande nação concedeu a sensacionalistas como McCarthy poderes suficientes para degradar e destruir cidadãos que... Eu (Raymond faz uma pausa, olha para longe)... eu não posso mais permanecer aqui. Perdi tudo, mas acho que o pior é que perdi meu lar. Minha fé em meu país”.

EISENHOWER INTERVÉM

“Foi idéia de Richard Nixon ir atrás das Maravilhas Mascaradas”, confidenciou Roy Cohn, entre um drinque e outro num bar à margem de uma via expressa. Cohn foi assistente do Senador Joe McCarthy por vários meses. Sem sombra de dúvida, é alguém que adora seu trabalho.

Ao ser informado de minha recomendação favorável, Cohn dispõe-se a falar com uma franqueza que beira a arrogância. Faz pausa para beber, seus olhos fixos sobre a mesa. “Caçar vermelhos no setor do entretenimento vende jornais. Esse lance dos malucos mascarados seria uma grande oportunidade.”

“Final, essa gente tem desrespeitado flagrantemente dezenas de leis municipais, estaduais e federais, em busca de sua

própria idéia do que é certo ou errado”. Mais um drinque. “Simplesmente não é um comportamento americano”. Por fim, seus olhos se erguem e o tom de voz torna-se confidencial. “Esta agressão não vai continuar.”

Quando decidiu criar um exemplo, a CAA astutamente voltou-se para a maior e mais visível coletividade de vigilantes mascarados do país: a Sociedade da Justiça da América.

Meses de acusações e pressão federal para que comparecessem diante das audiências do congresso não deram resultado com a venerável SJA, até que o próprio presidente foi à TV em 14 de setembro para ordenar que a Sociedade da Justiça apoiasse seu país e se apresentasse ao congresso imediatamente.

Depois de ler uma lista de alegações que variavam do inadmissível ao absurdo, o congresso ordenou que os membros da SJA removessem as máscaras e revelassem suas identidades, jurando lealdade à atual administração.

A SJA, no entanto, havia comparecido com uma alternativa própria. Ela simplesmente deixaria de existir. Seus membros desapareceriam. Numa declaração emitida no dia seguinte, eles não reconheciam a autoridade do congresso, mas, como patriotas, recusavam-se a desrespeitar as leis federais. Desta forma, decidiram se aposentar.

Isto estabeleceu um extraordinário precedente, e, nas semanas que se seguiram, dezenas de aventureiros mascarados seguiram o mesmo exemplo.

Até o momento, apenas meia dúzia se registrou e jurou lealdade. Entre os mais notáveis estão Superman e a Princesa Amazona, Mulher-Maravilha.

O próprio presidente convocou o Homem de Aço para capturar os aventureiros mascarados que se recusaram a se entregar ou a se aposentar. Foi o que bastou para dar cabo de todos os justiceiros, com exceção do mais habilidoso entre eles. Num encontro realmente fantástico, Superman encurralou o lendário Bat-Man, que atormenta o submundo de Gotham City. Testemunhas oculares indicam que a vitória do Superman parecia assegurada quando ele foi atingido no rosto por um explosivo químico arremessado pelo Homem-Morcego de Gotham.

Análises da carga química foram incapazes de determinar o composto. O Homem-Morcego ainda está à solta.

Dessa forma, *DC: A Nova Fronteira* se aproxima também de histórias como *Reino do Amanhã*, *Promethea* e *Planetary*, mencionadas no capítulo anterior, por incorporarem a história externa dos quadrinhos em seu enredo. Esse recurso produz um efeito alegórico que faz com que o leitor sinta da forma que lhe é mais imediata, por meio do contato com o personagem, a mensagem do autor sobre a percepção pública de sua forma de arte. A inversão entre autor e herói é usada para revelar esse aspecto da história do gênero história em quadrinhos de super-heróis.

4.3. Caracterização de personagens

Por conta do estabelecimento desse novo cronotopo especialmente para a história, a representação de certos personagens mostra-se um pouco diferente do que se costuma ver nas revistas normais ou mesmo do que se poderia esperar do período correspondente ao que se passa a história.

Já expusemos em capítulos anteriores a importância dada ao Superman e como um dado exterior ao texto se incorpora nas histórias desse herói. Em *DC: A Nova Fronteira*, novamente o herói é mostrado em lugar de destaque entre os outros super-poderosos e impelido por seus amigos mais próximos a assumir o papel de líder e inspiração para todos eles. Ainda assim o herói se mostra um tanto relutante quanto a isso, temeroso que a devoção dos outros, sejam eles super-heróis ou pessoas comuns, tenha algum tipo de efeito alienante.

A preocupação do Superman vai de encontro às interpretações consagradas de sua persona, como a de Umberto Eco. De forma um tanto crítica, Eco aponta o Superman como a materialização do anseio do ser humano por salvação trazida por um

ser superior. Outros, mesmo entre autores de quadrinhos, compartilhavam dessa perspectiva.

Era uma época em que todo tipo de solicitações e de idéias novas chegava de todos os lugares ao mesmo tempo. É o que chamamos de cultura de massa: as pessoas não percebem que diversas coisas diferentes acontecem simultaneamente e as influenciam. (...) Era um estímulo sem igual para os adolescentes. Achavam que também eles poderiam vencer da noite para o dia como políticos, astros de cinema, boxeadores (...) E esse conjunto fez com que os novos super-heróis funcionassem. O personagem estilo Superman diz: 'Não só eu te salvo a vida instantaneamente, como também vou acertar tudo que estiver errado.' E assim uma geração inteira foi educada num clima em que as coisas todas se resolviam de um golpe só (EISNER, 1975, p. 2).

Outros autores tentaram subtrair do Superman essa imagem mítica, quase divina, e realçar seu lado humano, sob o argumento de que apesar de sua fisiologia lhe atribuir as habilidades sobrenaturais, sua educação por uma família de fazendeiros lhe garantiria um caráter que predomina sobre suas habilidades. O roteirista e desenhista John Byrne, em 1986, começou a contar toda a história do personagem a partir do zero, desconsiderando quaisquer elementos que não lhe agradassem nas histórias anteriores⁹. Como parte dessa mudança de postura do Superman, a extensão de seus poderes diminuiu de modo que ele não era mais onipotente como antes, capaz de resistir a qualquer impacto, voar à velocidade da luz ou viajar no tempo por conta própria.

O que predominava era a força moral do Superman, sua capacidade de inspirar o bem nas pessoas, de forma mais ampla, a exemplo do que é mostrado em relação aos outros super-heróis em *DC: A Nova Fronteira*. Como forma de realçar essa característica, Byrne atribuiu-lhe uma presença mais marcante, de modo que o personagem parece maior e mais robusto, mas ainda com uma aparência amigável.

⁹ Posteriormente, alguns desses elementos foram retomados por outros autores.

Comparado com a versão de Byrne, o Superman de outros desenhistas que o antecederam era franzino.

Em uma edição de 2007 da revista *Grandes Astros: Superman*, o herói aparece confortando uma jovem no topo de um edifício com a intenção de cometer suicídio. A consolidação dessa outra face do Superman é que mostrada em *A Nova Fronteira*, de modo que o herói nem chega a participar efetivamente da luta contra o inimigo, ficando desaparecido.



Figura 4.6: DC: A Nova Fronteira – Superman e Mulher-Maravilha

Outros heróis são retratados segundo o que se estabeleceu como um discurso dominante sobre suas versões mais recentes nas revistas normais da DC Comics. Discurso que em geral tenta apontar os elementos que fazem deles grandes

personalidades em seu universo ficcional, tratando-os como arquétipos de super-heróis e distinguindo-os de qualquer outro personagem.

A repórter Lois Lane, interesse romântico do Superman, aparece com uma personalidade que era rara, para não dizer impossível, para uma personagem feminina das décadas de 1940 e 1950. A personagem está longe de ser o tipo destinado apenas a servir de vítima, capturada por algum vilão para atrair o herói. Logo em sua primeira aparição, Lois está cobrindo o fim da Guerra da Coréia, em 1953, direto do campo da última batalha. A atitude ousada da personagem é uma característica atribuída em versões mais recentes, a partir da década de 1980, a começar pelo roteirista e desenhista John Byrne, que reformulou toda a história do Superman em 1986, alterando fatos do passado e caracterização de personagens.



Figura 4.7: DC: A Nova Fronteira - A repórter Lois Lane em campo de batalha da Guerra da Coréia

Alguns personagens nem sequer fazem parte dessa época na história do universo DC, como Aço, um herói negro que foi criado durante a década de 1990, de modo que ele só faz parte da história recente desse ambiente. Em *DC: A Nova Fronteira*, um outro homem, um negro do estado norte-americano do Mississippi, passa a enfrentar a organização Ku Klux Klan, que é mostrada perseguindo os negros da região. O herói recém inventado usa capuz preto, em oposição ao da Ku Klux Klan, e uma marreta, que o identifica com o Aço que os leitores das revistas da DC conhecem.



Figura 4.8: O personagem Aço em sua primeira aparição e na forma como aparece em *DC: A Nova Fronteira*.

4.4. Liga da Justiça: um início

Os acontecimentos de *DC: A Nova Fronteira* mostram a cooperação de super-heróis e agentes especiais do governo norte-americano para deter uma ameaça superior a cada um deles individualmente. O inimigo nem mesmo tem uma identidade própria,

mas é uma espécie de colônia de monstros que ameaça despertar do lugar em que foi aprisionado e voltar-se contra a humanidade.

O perigo faz com que os heróis, mesmo com diferenças marcantes entre si, trabalhem em conjunto para vencer a ameaça do Círculo. Ao longo da série, essas personagens vão se encontrando e se conhecendo. Alguns inicialmente conhecem a reputação de outros ou acompanham o que os jornais e programas de televisão dizem sobre eles. Dessa forma, ganham destaque também o relativamente grande número de personagens relacionados ao jornalismo presentes na história. O alter-ego do Superman, Clark Kent, seus colegas Lois Lane e Jimmy Olsen e também a namorada do Flash, Íris West, são repórteres que participam da história ao lado dos heróis, no meio da zona de combate.

A posição favorável desses jornalistas em relação aos “heróis mascarados” contrasta com o discurso do governo apresentado em outras partes da história.



Figura 4.9 – DC: A Nova Fronteira – Transmissão pela televisão e foto de jornal

A vitória dos heróis sela a paz com a opinião pública, que deixa de considerá-los fora-da-lei. O epílogo é narrado com um discurso otimista do presidente John F. Kennedy.

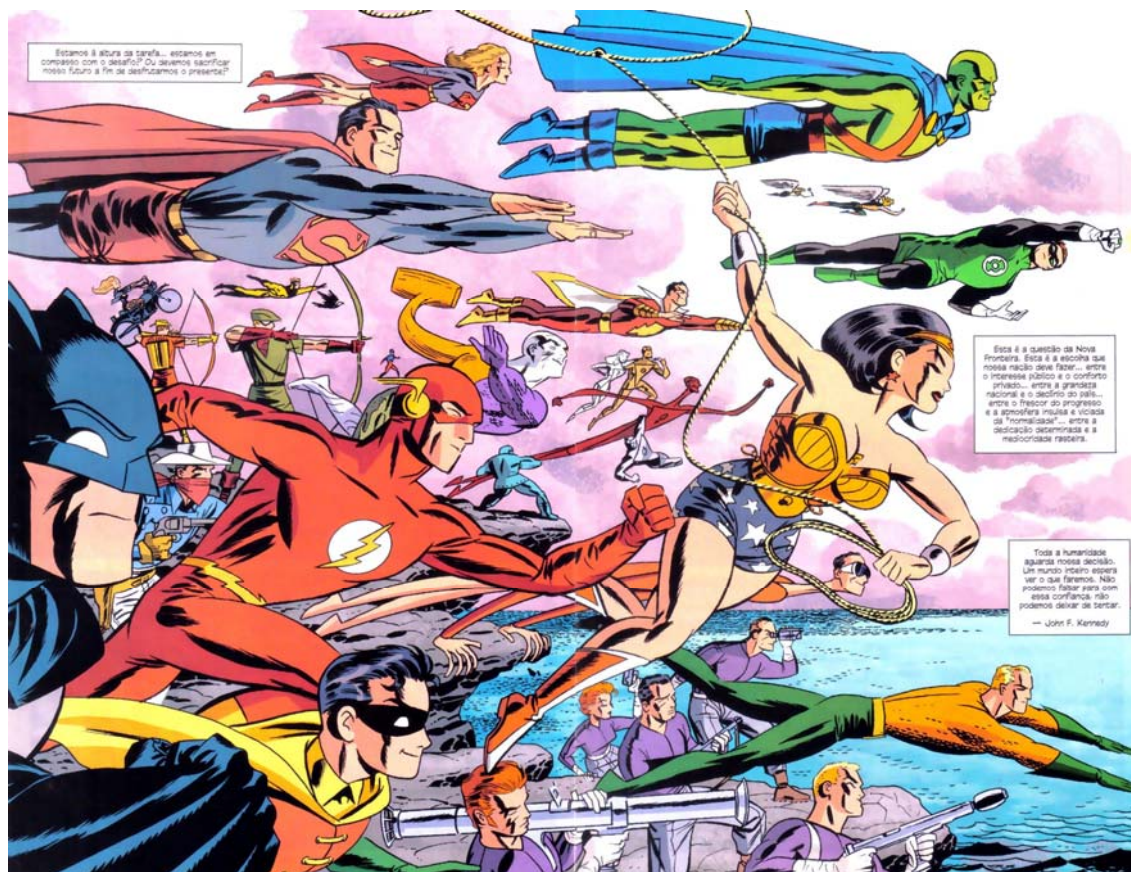


Figura 4.10 – DC: A Nova Fronteira – Super-heróis e discurso de John F. Kennedy

No final, após uma seqüência de imagens de inúmeros outros personagens da DC Comics que não apareceram até ali, a história encerra-se com uma recriação da imagem da capa da revista *The Brave and the Bold* número 28, de 1960, que apresentou a primeira história da Liga da Justiça, na qual enfrentavam o vilão Starro, o Conquistador, um alienígena em forma de estrela-do-mar. Os mesmos personagens da imagem original estão lá, mas em *DC: A Nova Fronteira* eles estão acompanhados dos repórteres do jornal Planeta Diário Lois Lane e Jimmy Olsen.

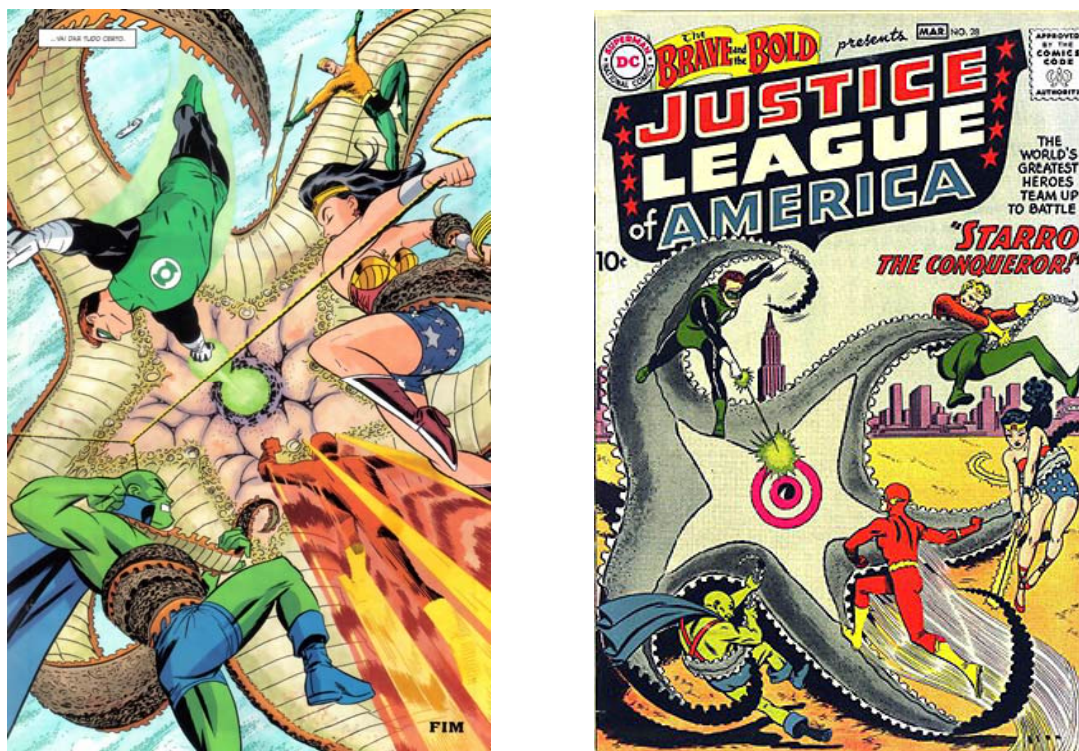


Figura 4.11 – Imagem final de *DC: A Nova Fronteira* sua correspondente em capa da primeira história da Liga da Justiça.

Dessa forma, *DC: A Nova Fronteira* cumpre a missão de apresentar de forma mais clara aquilo que os fãs compreendem como as características mais atrativas dos quadrinhos de super-heróis. Seu enredo dá forma e completude à idéia de que todos os personagens da DC Comics habitam um mesmo universo ficcional em que suas histórias compõem uma história maior. Se isso parece difícil de perceber nas revistas normais da editora, ou quando se faz perceber se mostra como uma dificuldade para a compreensão por parte de um leitor não habituado com essa narrativa, por conta do grande número de informações e fato elípticos no enredo, a obra de Darwyn Cooke apresenta esse ambiente de forma muito mais compreensível, pois é moldado de modo a parece um todo recém criado e não um conjunto de idéias acumuladas ao longo dos anos por diferentes sujeitos em um discurso sobre o discurso das revistas.

O propósito de homenagear a história da DC Comics, também enquanto casa publicadora, se manifesta nas passagens em que os próprios heróis passam por acontecimentos vividos pelos autores de quadrinhos da época em que se passa a história, como as acusações do Senado norte-americano. Essa homenagem também serve para apresentar a editora ao leitor novo, de primeira viagem, que pode ter sido atraído pelo formato diferenciado da revista, em dois volumes com a história completa, ou por algum outro meio de propaganda que a diferencie das outras revistas da editora.

Portanto, *DC: A Nova Fronteira* é uma obra sobre a história da DC Comics e de seus personagens que se destina igualmente a leitores-colecionadores e leitores comuns. O que os colecionadores mais apreciam nas histórias de super-heróis em geral aparece de forma clara também para os leitores comuns.

Uma obra como esta, que oferece uma releitura dos personagens clássicos que os coloca como verdadeiros ícones da cultura popular do século XX, vai ao encontro do discurso que circula na mídia especializada, proferido por fãs, profissionais e críticos de quadrinhos de que estes são uma forma de arte com potencial ainda a ser conhecido e que mesmo entre os personagens mais ordinários, que circulam nas bancas todos os meses em histórias nem sempre sofisticadas, existe algo que poder ser considerado arte de valor.

Fechando um ciclo, uma obra como essa reforça esse mesmo discurso e o sustenta por mais algum tempo. Como vemos nos estudos literários, as obras consideradas importantes são aqueles que se situam entre uma tradição construída basicamente por meio da leitura, uma leitura comprometida com um projeto ideológico de formação de identidades, e novos anseios e valores desse projeto, transformando e atualizando essa tradição.

Assim, A Nova Fronteira é uma obra que pega o que os quadrinhos elegeram para si como sua característica principal, mas que ficou restrita a uma categoria de leitores iniciados, e tenta oferecer ao resto do mundo com a possibilidade de ver esses elementos como positivos e com bons resultados estéticos.

Considerações finais

Neste trabalho, analisamos como as histórias em quadrinhos de super-heróis dialogam com um discurso sobre quadrinhos presente em diferentes meios que compõem uma espécie de mídia especializada em HQs. Esse discurso é desenvolvido por leitores, críticos e produtores de quadrinhos em diferentes contextos em que se referem às narrativas das revistas e também ao seu sistema de produção e circulação.

O estudo que realizamos foi feito a partir de um conjunto de histórias em quadrinhos de diferentes períodos e textos variados sobre quadrinhos que circulam na mídia especializada. Consideramos que estes dois conjuntos de enunciados, no âmbito das relações sociais que se estabelecem em torno dos quadrinhos, como uma única cadeia discursiva mais ampla. Tanto os autores, com seu trabalho estético, quanto os leitores e críticos nos textos em que comentam quadrinhos estão desenvolvendo os discursos que as narrativas de super-heróis vem expressando há anos.

Como parte desse discurso sobre quadrinhos destacamos um tipo de “conhecimento de fã” que se desenvolve pela leitura de revistas de forma interligada umas com as outras e representa o modo como essa parcela do público se relaciona com o material. A figura do fã ou leitor-colecionador mostrou-se um elemento importante para se entender os quadrinhos de super-heróis tanto em termos estéticos quanto econômicos. A prática de colecionar revistas estabelece um determinado modo de se ler quadrinhos que apresenta efeitos inclusive na forma como as revistas são distribuídas para venda. Conforme os enredos das revistas se adaptam a essa forma de distribuição em série interligada, como diversos folhetins cujos capítulos se alternam, o conteúdo dessas histórias passaram a apresentar determinadas características.

Nosso trabalho foi orientado principalmente pelos estudos de Mikhail Bakhtin sobre a linguagem. O conceito de dialogismo aparece como elemento principal de nossa análise das relações que se estabelecem entre os diferentes sujeitos envolvidos nas atividades em torno das revistas em quadrinhos.

As análises da circulação de revistas em quadrinhos e o comportamento dos leitores nos fizeram pensar em diferentes formas de compreensão propiciadas por um envolvimento afetivo com o texto, enquanto materialidade até mesmo colecionável, que adquire um valor tanto por seu conteúdo narrativo quanto por sua função como objeto de lazer. Acreditamos que outros gêneros e outras formas de entretenimento podem apresentar casos em que seus leitores se mostrem tão dispostos a tomar parte da criação das narrativas quanto acontece com os fãs de quadrinhos. Um dos autores que tomamos como referência neste trabalho, Henry Jenkins, em seu livro *Cultura da Convergência* (JENKINS, 2008) analisa o que ele chama de “mídias participativas”, mais abertas à interação com o espectador. Filmes, seriados de televisão, jogos de computador e videogame, produções para internet, tudo pode servir de veículo para uma mesma narrativa que o espectador acompanha em diversos momentos, a seu gosto, independente de horários pré-estabelecidos em grades de programação.

O filósofo da linguagem Mikhail Bakhtin nos ensina que a compreensão de enunciados é também uma forma de criação, ativa e responsiva em relação ao que foi dito pelo interlocutor. “Afinal, compreender um signo consiste em aproximar o signo apreendido de outros signos já conhecidos; em outros termos, a compreensão é uma resposta a um signo por meio de signos” (BAKHTIN, 2004, p. 33-34). O leitor é, portanto, responsável pelos sentidos que uma obra assume e o meio social dos colecionadores de histórias em quadrinhos assumiu essa posição, colocando-se no mesmo patamar de produtores de revistas, autores e editores.

Os textos que circulam na mídia especializada cumprem a função de pôr em relação, de forma mais clara, o diálogo que se estabelece entre diferentes compreensões que são expressas pelos fãs, somando-se a projetos de dizer dos autores e discurso dos críticos. Esse discurso sobre discurso dos quadrinhos representam que o gênero tem se sofisticado com base nas relações que se dão em torno dele.

O intuito deste trabalho não foi tornar prescritiva a leitura de histórias em quadrinhos apontando as características que consideramos interessantes nesse gênero. O que buscamos foi compreender a produção discursiva de um determinado grupo social que tem uma relação bem particular com o material das narrativas. Acreditamos que essa compreensão de como os fãs de quadrinhos contribuem para o enriquecimento do gênero possa suscitar boas idéias a respeito das práticas de leitura possíveis no cotidiano de jovens. As novas mídias como os jogos eletrônicos apresentam narrativas cada vez mais longas e complexas em que o espectador se torna agente principal e se apresentam com, assim como os quadrinhos, com diferentes modalidades de signos verbais e não verbais.

Diante disso, acreditamos que tanto a leitura quanto produção de texto podem ser pensadas como parte da vida de sujeitos em seus grupos sociais, mesmo que o senso comum diga que esses sujeitos estão longe dessas práticas. Em nossas vidas estamos em contato com os signos o tempo todo, graças à variedade de suas materialidades.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- ARÁN, Pampa Olga. *Nuevo Diccionario de la teoría de Mijaíl Bajtín*. 1ª ed. Córdoba: Ferreyra Editor, 2006.
- BAKHTIN, Mikhail. *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: O contexto de François Rabelais*. 3ª ed. São Paulo: Hucitec, 1996.
- _____. *Estética da Criação Verbal*. 1ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- _____. *Marxismo e filosofia da linguagem: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem*. 11ª ed. São Paulo: Hucitec, 2004.
- _____. *Problemas da poética de Dostoiévski*, tradução de Paulo Bezerra. 4ª ed. Rio de Janeiro, Forense Universitária, 2008.
- _____. *Questões de literatura e de estética: a teoria do romance*. 4 ed. São Paulo: UNESP.
- BARROS, Diana Luz P. (org.) de e FIORIN, José Luiz (org.). *Dialogismo, polifonia, intertextualidade: em torno de Bakhtin Mikhail*. São Paulo: Edusp, 1994
- BRAIT, Beth (org.). *Bakhtin: conceitos –chave*. São Paulo: Contexto, 2005.
- _____. *Bakhtin: outros conceitos-chave*. São Paulo: Contexto, 2006.
- CHARTIER, Roger (org.). *Práticas de leitura*. São Paulo, Estação Liberdade, 2001.
- CLARK, Alan e CLARK, Laurel. *Comics: uma história ilustrada da B.D.*. [s.l.]: Distribuidora Cultural, 1991.
- DISCINI, Norma. *O estilo nos textos: Histórias em quadrinhos, mídia, literatura*. 2ª ed. São Paulo: Contexto, 2004.
- EAGLETON, Terry. *Teoria da literatura: uma introdução*. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectivas, 1976.

- EISNER, William. *Quadrinhos e arte seqüencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- _____. *Narrativas Gráficas*. São Paulo: Devir Livraria, 2005.
- _____. *Spirit: Gibi Especial nº 4*. São Paulo: RGE Editora, 1975.
- FEDEL, Agnelo. *Os Iconógrafos: teorias, colecionismo e quadrinhos*. 1ª ed. São Paulo: LCTE Editora, 2007.
- GARCIA-CANCLINI, Nestor. *Consumidores e cidadãos: conflitos culturais da globalização*. 6ª ed. Rio de Janeiro: UFRJ, 2006.
- _____. *Leitores, espectadores e internautas*. São Paulo: Iluminuras, 2008.
- GUEDES, Roberto. *Quando surgem os Super-Heróis*. São Paulo: Opera Graphica, 2004.
- JAUSS, Hans Robert (et al). *A Literatura e o leitor: textos de estética da recepção*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.
- JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Editora Aleph, 2008.
- _____. *Fans, bloggers and gamers*. New York University, 2006.
- MCCLOUD, Scott, *Desvendando os quadrinhos*. 2ª ed. São Paulo: Makron Books, 2005.
- _____. *Reinventando os quadrinhos*. 1ª ed. São Paulo: Makron Books, 2006.
- _____. *Desenhando quadrinhos*. 1ª ed. São Paulo: Makron Books, 2007.
- MOYA, Álvaro de. *História da história em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1993.
- PONZIO, Augusto. *A revolução bakhtiniana: o pensamento de Bakhtin e a ideologia contemporânea*. 1ª ed. São Paulo: Contexto, 2008.
- _____. *Fundamentos de Filosofia da Linguagem*. 1ª ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2007.
- RAMOS, Paulo Eduardo. *Tiras cômicas e piadas: duas leituras, um efeito de humor*. São Paulo: Tese de doutoramento apresentada à Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo.

ROSSI-LANDI, Ferruccio. *A Linguagem como trabalho e como Mercado: uma teoria da produção e da alienação lingüísticas*: tradução de Aurora Fornoni Bernardini. 1ª ed. São Paulo: DIFEL, 1985.

SÁ NETO, Arthur Autran Franco de. *O pensamento industrial cinematográfico brasileiro*. Campinas: Tese de doutoramento apresentada ao Instituto de Artes da UNICAMP, 2004.

SILVA JR, Gonçalo. *A Biblioteca dos quadrinhos*. 1ª ed. São Paulo: Opera Graphica, 2006.

_____. *A Guerra dos gibis*. 1ª ed. São Paulo: Cia. Das Letras, 2004.

SOUZA, Antonio Candido de Mello e. *Literatura e sociedade: estudos de teoria e história literária*. 2 ed. São Paulo: Nacional, 1967.

SOUZA, Gilda de Mello e. *Exercícios de leitura: o baile das artes*. São Paulo: Duas Cidades, 1980.

_____. *O tupi e o alaúde: uma interpretação de Macunaíma*. São Paulo: Editora 34, 2003.

WOLK, Douglas. *Reading Comics: How graphic novels work and what they mean*. 1ª ed. Cambridge: Da Capo Press. 2007.