

GUILHERME MARIANO MARTINS DA SILVA

A DESCENTRALIZAÇÃO DO CONCEITO DE SUPER-HERÓI
PALADINO E A CRISE DE IDENTIDADE PÓS-MODERNA

Dissertação apresentada ao Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas da Universidade Estadual Paulista, Campus de São José do Rio Preto para obtenção do título de Mestre em Letras (Área de Concentração: Teoria Literária)

Orientador: Prof. Dr. Álvaro Luíz Hattner

São José do Rio Preto
2010

Silva, Guilherme Mariano Martins da.

A descentralização do conceito de super herói paladino e a crise de identidade pós-moderna / Guilherme Mariano Martins da Silva - São José do Rio Preto: [s.n.], 2010.

127 f.: il; 30 cm.

Orientador: Álvaro Luiz Hattner

Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas

1. Análise do discurso narrativo. 2. Kirkman, Robert – *Invincible* – Crítica e interpretação. 3. Histórias em quadrinhos. 4. Heróis na literatura. 5. Identidade social. I. Hattner, Álvaro Luiz. II. Universidade Estadual Paulista, Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas. III. Título.

CDU – 81'42

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca do IBILCE
Campus de São José do Rio Preto - UNESP

COMISSÃO JULGADORA

Titulares

Prof. Dr. Álvaro Luiz Hattner – Orientador

Prof. Dr. Fábio Akcelrud Durão

Prof. Dr. Orlando Nunes de Amorim

Suplentes

Prof. Dr. Edgar César Nolasco

Profa. Dra. Giséle Manganelli Fernandes

Em memória do meu avô, José Mariano, que me ensinou o amor às narrativas.

Este trabalho é dedicado à minha família: pai, mãe, avós, irmã, tios e tias, pessoas que me ensinaram o que é a vida e que sempre me ajudaram nos meus piores dias.

AGRADECIMENTOS

Ao Prof. Dr. Álvaro Luiz Hattner, pela paciência e dedicação na orientação deste trabalho, pelas aulas e pelas ótimas conversas sobre filmes, gibis, zumbis e videogames.

Ao Conselho Nacional de Pesquisa – CNPq, cujo auxílio foi fundamental para a realização deste trabalho.

Ao Prof. Dr. Orlando Nunes de Amorim por ter aceitado participar duas vezes da argüição deste trabalho, cuja honesta crítica levo como exemplo de vida e profissão.

Ao Prof. Dr. Fábio Durão por ter aceitado participar da argüição deste trabalho na defesa, retomando a leitura realizada na fase de projeto do mesmo.

Ao Prof. Dr. Fábio Fernandes por ter aceitado participar da argüição deste trabalho na qualificação, pela atenção demonstrada nas correções necessárias e pelos bons conselhos.

Aos funcionários da Seção de Pós-Graduação do IBILCE/UNESP

Aos funcionários da biblioteca do IBILCE/UNESP

À todos os professores que tive até hoje, pelos bons e maus exemplos, força motriz do meu desejo de lecionar.

À Ana Carolina Negrão Berli de Andrade, pelas leituras e correções deste trabalho, além da vigilância, zelo, carinho, cuidado e pela companhia imprescindível.

À João Vítor Cal Garcia, por me obrigar a ler alguns quadrinhos, dentre eles *Invincible*, por me recomendar inúmeros outros, pela amizade e pelas conversas.

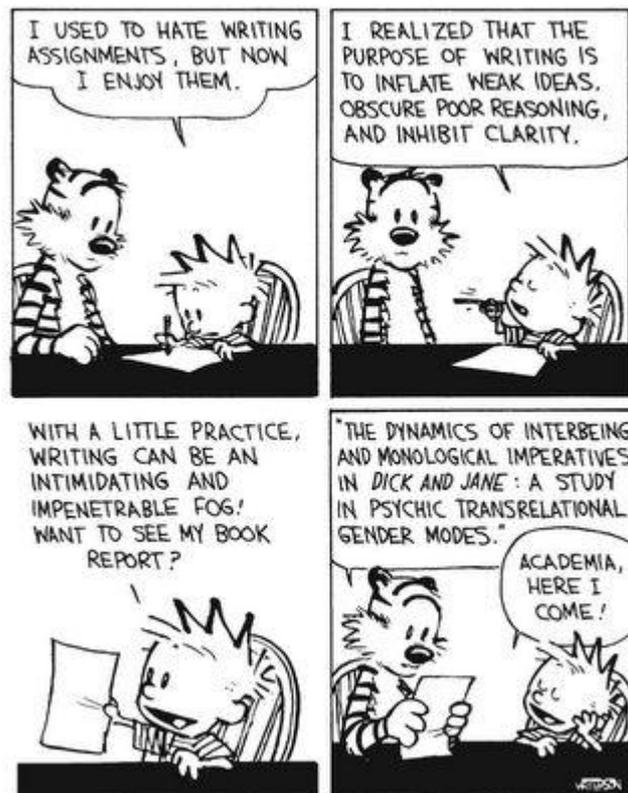
Agradecimento especial à Fernando Henrique Crepaldi Cordeiro, Herón Martins Félix e Ricardo Costa pelo sarcasmo, ironias, filmes, cervejas, churrascos, piadas infames e conversas pra uma vida inteira.

À Dona Cátia e ao Seu Pedro, por me acolherem em Assis, pelo carinho e atenção que só as pessoas de bom coração possuem.

Aos meus amigos: Wallace Correa, Cristian Lisboa, Rafael Wormstall, Amauri Badaró, Fábio Rabelo, Lucas Bertoni, Rogério Gustavo, Eduardo Marreto, Thiago Monteiro, Juliana Silva Dias, Ana Paula Dias, Mateus Mariano, Ariston Otero, Hamilton José e André Gomes, simplesmente, por serem quem são.

À minha avó Nilza Mariano, cujo carinho e cuidado foram e sempre serão mais do que fundamentais na minha vida.

EPIGRAFE



RESUMO

O presente trabalho analisa a descentralização do paladino super-heróico na narrativa *Invincible* (2003), de Robert Kirkman. Para tanto, toma a personagem Super-Homem como arquétipo narrativo de super-herói e modelo criador do conceito paladinesco nos *comic books* e, por isso, recorta algumas das variadas histórias desta personagem que é narrada desde a década de 40. O enfoque da seleção foram as recriações e re-narrações do universo diegético do Homem de Aço, que, em conjunto com o estudo comparativo da narrativa gráfica de Kirkman, forneceram elementos para observar e comprovar a descentralização do conceito do super-herói paladino. O conceito de descentralização foi retirado das teorias sociais de Zygmund Bauman (2005) e de Stuart Hall (2009), acerca da crise de identidade do sujeito pós-moderno, e compreendido aqui como o deslocamento da identidade, sua liquidez. Portanto, sua aplicação como ferramenta de análise de narrativas é desenvolvida pela evidênciação das relações intertextuais que o universo de *Invencível* possui com as histórias do Super-Homem, dessa forma, demonstrando por meio das referências textuais, como a mudança dentro do paladino está relacionada a crise de identidade.

Palavras Chave: *Invincible*, Robert Kirkman, Superman, Narrativas Gráficas, Descentralização, Identidade.

ABSTRACT

The present work analyses the super-heroic paladin decentralization in Robert Kirkman's narrative, *Invincible* (2003). Because of this, it takes the Superman character as the narrative archetype and the creator model of the paladin concept in the comic books, so it selects some of the many stories of this character narrated since the 40s. The re-creations and the retelling of the Man of Steel's diegetic universe were the focus of the selection to, in union with the comparative study of Robert Kirkman's graphic narrative, *Invincible* (2003), look and prove the super-hero paladin concept's decentralization in Kirkman's narrative. The decentralization concept is taken from the social theories of Zygmund Bauman (2005) and Stuart Hall (2009) about the post modern subject crisis and its understood here as the identity's displacement, its liquidity. Therefore its application as a tool to narrative analyses is developed by the demonstration of the intertextual relationship that the *Invincible* universe shows towards Superman stories, thus showing by textual references how the paladin changing is related to the identity crisis.

Keywords: *Invincible*, Robert Kirkman, Superman, Graphic Novels, Decentralization, Identity.

SUMÁRIO

Introdução	21
1. A história do Superman	26
1.1. Superman na Era de Ouro	27
1.2. Superman na Era de Prata	46
1.3. A Era de Bronze para o Superman.....	52
1.4. A Segunda Era de Bronze: John Byrne e a <i>Crise nas Infinitas Terras</i>	58
1.5. A Era de Ferro do Homem de Aço	65
2. Origem da crise de identidade: a fragmentação na pós-modernidade	70
2.1. O Hibridismo Cultural	86
2.2 A descentralização para a análise de narrativas: intertextualidade ou deslocamento? ...	88
2.3. O conceito de paladino na pós-modernidade	91
3. <i>Invincible</i>: descentralização, identidade e o universo narrativo Image.	97
3.1. A narrativa e a narração de <i>Invincible</i>	99
3.2. A intertextualidade em <i>Invincible</i>	105
3.3. A descentralização do paladino em <i>Invincible</i> , o jogo das identidades e do intertexto..	113
3.4. A Metalinguagem em <i>Invincible</i> : A releitura da releitura	122

Considerações Finais.....	128
Referências Bibliográficas.....	134
Referências Bibliográficas.....	136

Introdução

As narrativas gráficas tornam-se produto cultural de massa no século XX. Anteriormente, essa arte seqüencial era produzida de forma artesanal, assim como a maioria das artes o eram antes do advento da indústria cultural. No entanto, com a produção dos jornais, como meio de comunicação, essa arte passou a ser parte integrante da indústria jornalística na forma de tiras de humor (*comic strips*) e, dessa forma, tornou-se parte do cotidiano da população e, devido ao sucesso de público, as tiras passaram a ter espaço próprio no jornal, o chamado caderno dominical, que, por sua vez, foi o precursor material dos *comic books*.

Os *comic books* foram o berço dos quadrinhos de super-heróis. Impressos em papel barato, os *comics* foram relegados à mesma categoria da literatura *pulp* (polpa em inglês, termo derivado do papel de polpa, mais barato), classificada automaticamente por seu continente em detrimento de seu conteúdo. No entanto, os quadrinhos perduraram. Os super-heróis foram criados e recriados seguidamente e a recriação constante impulsionou a formação de um universo de narrativas sem barreiras midiáticas, ou melhor dito, forjou um elo universal entre as diferentes mídias que compõem as narrativas de super-heróis.

As narrativas gráficas são alocadas no que é considerado como o campo da nona arte. Essa é uma afirmação que possui dois lados que devem ser analisados: por um lado, ela posiciona a arte seqüencial como uma arte à parte, ou seja, ela exclui a versão que alguns críticos têm de que esta arte é uma paraliteratura, ou uma subliteratura, elevando os quadrinhos ao ‘cânone’ das artes. Por outro lado, a classificação das artes em primeira, segunda, terceira, etc. pressupõe uma hierarquia numérica que, invariavelmente, agrega um juízo de valor, pois, o que determina se uma arte é mais importante do que a outra? O tempo cronológico? Se o fosse, as narrativas gráficas não estariam em nono lugar, visto que exemplos de sua composição podem ser encontrados desde o Egito, como

ressalta McCloud (2005, p. 8). Portanto, sabe-se que não é a ordem cronológica que determina a posição da arte no grande pódio de importância e que, no caso específico da divisão hierárquica, essa divisão possui dois propósitos.

O objetivo deste trabalho é analisar a mudança operada em um conceito específico de herói comumente empregado nas narrativas gráficas: o do super-herói paladino. Essa mudança será demonstrada por meio da comparação entre dois universos narrativos de super-herói distintos, o de Superman (1938) da editora DC Comics, e o de Invincible (2003) da editora Image.

No primeiro capítulo, faço um recorte da história do Superman (Super-Homem) em diferentes períodos históricos: o Superman da Era de Ouro pelas mãos dos criadores, Jerry Siegel e Joe Shuster, passando pela primeira imposição editorial de um código de conduta moral para os super-heróis em 1940; o Superman da Era de Prata, cujo editor Mort Weisinger reuniu *comic books* variados como *Superman's Girlfriend Lois Lane*, *Superman's Pal Jimmy Olsen*, dentro de um universo narrativo único, enriquecendo, dessa forma, a mitologia da personagem, ao mesmo tempo em que começa a desenvolver uma continuidade temporal de sua narrativa; e, por fim, o Superman da Era de Bronze, que é modificado na editoração de Julius Schwartz, que incluiu a retirada de elementos de sua narrativa, tais como a kryptonita. E na análise da obra de John Byrne, *Man of Steel*, o conceito de *Retcon* (*Retroactive Continuity*), como consta no artigo publicado por Wandke¹ (2007, p. 254), será estudado; no Superman da Era de Ferro, abordarei a morte do Homem de Aço e sua aproximação do mártir Cristão, além de sua releitura pelo autor Mark Waid.

O objetivo desse recorte da história de Superman é o de apreender a criação do conceito de herói **paladino**, cujo significado remonta à idealização dos cavaleiros medievais (Os Doze Pares da França), inserido em um panorama geral da própria ascensão do *comic-book* de super herói como gênero. Além disso, o recorte desse personagem em específico tem o objetivo de demonstrar a

¹ Disponível em <<http://reconstruction.eserver.org/084/pyle.shtml>>

composição do Superman como paradigma do conceito paladinesco. Outro conceito importante a ser analisado no trabalho é o de **original**, um arquétipo super-heróico estabelecido com a criação do Homem de Aço que é baseado no conjunto de super-poderes criados para esta personagem, intertextualizado e parodiado inúmeras vezes no decorrer da história dos *comic books* de super-heróis. Dessa forma, o original é abordado no primeiro capítulo em relação ao Super-Homem e à formação e renarração do original e do paladino em sua narrativa

O segundo capítulo enfoca as questões acerca da identidade e sua descentralização na modernidade tardia (Bauman, 2005). Pretendo realizar uma ligação crítica entre a crise de identidade pós-moderna e os conceitos benjaminianos de **vivência** e **experiência** (Benjamin, 1989). Porque, de acordo com as proposições deste trabalho, o aumento da **vivência** no cotidiano do homem moderno em detrimento da **experiência** em sua rotina está relacionado aos deslocamentos (Hall, 2009) que a identidade sofre durante a modernidade, o que só vem a reafirmar a posição de Bauman (2005) e de Hall (2009) que consideraram a pós-modernidade como uma modernidade tardia.

Esse capítulo também visa delimitar e discutir a descentralização como um conceito a ser utilizado e observado no estudo da literatura e das narrativas gráficas, diferenciando este conceito dos já estabelecidos: intertextualidade e paródia. Contudo, demonstrando as relações importantes que ambos mantêm com a descentralização na arte narrativa.

O terceiro capítulo traça uma breve bibliografia do autor Robert Kirkman, enfatizando as suas produções pela editora Image. É por esta editora que o autor lança a narrativa *Invincible* (traduzida no Brasil como *Invencível*), permeada por relações intertextuais com a Era de Prata. Além disso, demonstrarei algumas das representações da crise de identidade na narrativa de Kirkman, enfocando como este *comic book* reflete sobre questões da sociedade atual.

A personagem *Invincible* é abordada, portanto, como a concretização de uma descentralização no conceito heróico de **paladino**, cujo paradigma, como já dito, é Superman. Para ser mais exato, essa personagem é uma descentralização que se estabelece por meio de dois conceitos criados a partir da produção do Homem de Aço: o conceito de super-herói **paladino** e o conceito super-heróico de **original**.

A narrativa de *Invincible* se diferencia da corrente de narrativas que surgem nos dias de hoje. Com o desenho de Cory Walker, as cores de Crabtree e o roteiro de Kirkman, essa narrativa propõe uma reformulação do conceito do super-herói. O sangue e a morte aparecem em diversos momentos da narrativa, mas, sempre que são utilizados, contrastam devastadoramente com o ambiente criado pela trama de “vida normal”. A tessitura da narrativa propõe ao leitor uma leitura orientada pela verossimilhança num universo de super-ficção, mas, ao invés de sobrepor a narrativa com o sangue das personagens e com o apelo à violência e à sensualidade, característicos da Era de Ferro, essa narrativa instaura uma diegese do cotidiano adolescente “inocente” que encontra, em vários percursos da narrativa, a crueldade da violência das narrativas gráficas atuais sem tê-los como um paradigma. O autor cria um efeito que é único, numa sociedade em que cada vez mais o sangue se torna um objeto vulgarizado por uma indústria na qual os super-heróis se aproximam dos vilões e dos militares numa tentativa de “humanização”.

Os super-heróis fazem parte da mitologia pós-moderna. Eles estão inseridos no dia a dia da população como arquétipos e como produto de mercado, dessa forma, formam uma relação de influência dialética com a sociedade, influenciando mudanças e mudando de acordo com as mudanças sociais. Suas narrativas são produzidas em larga escala, mensal ou quinzenalmente, e a variação de qualidade e de estilo podem proporcionar ao crítico literário um vasto material de análise.

Capítulo 1. A história do Superman.

A história das narrativas gráficas é um assunto ainda conflituoso para seus críticos. Alguns autores como Scott McCloud (2005) determinam a origem das narrativas gráficas em um passado distante, relacionando-as com pinturas em tumbas egípcias e narrativas visuais astecas, enquanto outros, como Srbek (2005), determinam sua origem em paralelo com a modernidade e com a obra de Toppfer, *Histoire de M. Vieux Bois*, produzida em 1837. Na leitura de *Desvendando os quadrinhos* (2005), entendo que McCloud relaciona origem ao significado de estrutura, argumentando que a forma de narrar por imagens e de sincronizar escrita e imagem em uma só arte já existe nos primórdios das civilizações, sendo algo tão antigo quanto o próprio homem.

Outros, como Srbek, determinam a origem dos quadrinhos em relação à produção, mais especificamente à forma de produzir em massa, que, por decorrência da melhoria nas antigas tecnologias e pelo desenvolvimento de novas, propiciaram um aumento de produção textual e imagética na prensa e na xilogravura no século XVIII, o que tornou possível o nascimento da narrativa gráfica como produto de massa no começo do século XIX.

Na minha concepção, as visões de Sberk e McCloud acerca do ponto originário das narrativas gráficas convergem na obra de Rodolph Töppfer, pois nela a fusão das duas linguagens (visual e textual) em uma nova forma híbrida, surge em meio às técnicas de reprodução de massa do século XIX. Entretanto, o *comic book* enquanto formato narrativo

deve sua origem material ao caderno de domingo de *comic strips* criado pelo jornal de Randolph Hearst, o pai da *imprensa marrom*.²

E a história dos *comic books* de super-heróis começa em 1938 com a publicação de *Action Comics #1*, sendo o *fandom*³ responsável pela divisão dessa história em: Era de Ouro, Era de Prata, Era de Bronze e Era de Ferro. A divisão de eras históricas baseada na associação com metais nobres, em função do valor atribuído a cada um, também é algo que ocorre no cinema, além de ser a divisão dos prêmios de competições esportivas. Esta divisão possui uma significação mitológica como mostra J. F. Bierlen (2003, p.118) em *Mitos Paralelos*. O autor ressalta o mito grego referente às Eras da Humanidade, que são justamente divididas em Era de Ouro, Era de Prata, Primeira Era de Bronze, Segunda Era de Bronze e, por último, a Era de Ferro. Essa relação é interessante, pois mostra como a presença do mito persiste na psique humana mesmo nas mais singelas atividades, como o valor que a sociedade atribui a essa divisão embasada na gradação decrescente de metais nobres que é algo tomado automaticamente pela mesma.

1.1 Superman na Era de Ouro.

A Era de Ouro é a formação do conceito dos super heróis, da definição do gênero e da linguagem deste tipo de narrativa gráfica. O Fantasma de Lee Falk é o precursor dos heróis

² *Imprensa marrom* ou Imprensa cor-de-rosa é a forma como podem ser chamados órgãos de imprensa considerados publicamente como sensacionalistas, o termo em inglês é *yellow journalism* e deriva da personagem Yellow Kid de R. F. Oultcault, uma tira de sucesso do jornal de Hearst.

³ Fandom (da palavra "fan" + o sufixo "dom", de kingdom e freedom, por exemplo) representa o conjunto de fãs de qualquer espécie que formam uma subcultura caracterizada por um sentimento de simpatia ou camaradagem entre pessoas que mantêm relações de interesse sobre um mesmo objeto. Esses fãs geralmente pesquisam esses objetos até os mínimos detalhes e passam uma porção significativa do tempo discutindo esse objeto com os membros da sua rede social (fandom).

fantasiados, um dos primeiros a usar o *collant*,⁴ mas o primeiro herói a ser digno do adjetivo “super” foi a personagem criada em 1938, o Superman (Super-Homem) de Jerry Siegel e Joe Shuster. A personagem foi lançada pela editora National (DC), dos editores Harry Donenfeld e Jack Liebowitz, na revista *Action Comics* #1 e foi um sucesso absoluto de vendas.

Como as primeiras edições esgotaram rapidamente, a fama deu origem a várias cópias do original. Pela editora Fawcett, surgiu o Captain Marvel (Capitão Marvel) (1939) e pela equipe de Will Eisner, a pedido do empresário Victor Fox, criou-se o Wonder Man (1939). Mas, além das cópias, o Superman influenciou o mercado de super-heróis como um todo. Ele impulsionou as vendas dos *comic books* e aumentou a demanda por novos heróis e artistas. É com o lançamento de Superman que se cria o primeiro modelo de Super-Herói e uma nova espécie de mito da sociedade americana. A capa da edição número um da revista *Action Comics* é um indício da sua futura importância. Nela vê-se a imagem de um homem vestido com roupa colada azul e capa carmesim carregando sobre sua cabeça um carro, cujos ocupantes são criminosos aterrorizados. Essa imagem poderia ser interpretada como uma piada visual por causa do absurdo que representa, contudo, revelou-se como algo que toca uma profunda verdade da psique humana e anunciou um novo mito norte americano, o mito do super-homem.

O Superman de Siegel e Shuster, em *Superman Sunday Classics*, não é criado por um casal WASP⁵ do sul do Kansas, ele é criado num orfanato, numa instituição legal e impessoal. O bebê enviado do planeta Krypton não conhece na Terra o afeto ou a criação moral de uma família cristã. Na verdade, muito pouco da sua infância é especificada, sendo

⁴ Uniforme colado, originalmente utilizado pelo Ballet, incorporado pelos artistas circenses e inspiradores do costume de Super Herói.

⁵ White Anglo-Saxon Protestant (Protestante Anglo-Saxão Branco)

dada como algo não relevante em comparação com a atuação do herói no presente da narrativa. O que importa não é como essa força se desenvolveu, mas a sua presença divinal na sociedade de agora. A própria faceta humana, a personalidade de Clark Kent, é mais apagada, pois sua utilidade na narrativa de aproximar a personagem divinal da humanidade tem menor importância. O Superman é quase um titã mitológico, uma força da natureza, que não reconhece as leis humanas nem o *status quo* social, tampouco se preocupa com gentilezas ou amabilidades. Ele é comprometido com a *sua* definição pessoal de justiça e não se prende a barreiras legais ou sociais.

De 1938 até 1940 o Superman é um deus da justiça que protege os oprimidos enquanto derrota fisicamente os opressores. Em suas primeiras edições o herói realizava atos de forte violência, como arrancar as asas de um avião e deixar que os passageiros inimigos despencassem para a morte ou como arremessar um carro cheio de gângsteres contra outro carro também cheio de vilões. Dessa forma, ele não possui a compaixão cristã, e sim a intempestiva postura dos heróis gregos, assim como podemos notar a presença da *húbris*⁶ em sua atitude perante os antagonistas.

Essa narrativa de um ser superpoderoso não tardou a saltar das histórias em papel para as radionovelas e delas para a animação nos estúdios de Max Fleischer em 1940. Um salto que culminou em séries de televisão e em filmes de cinema. E é nestes saltos intermediários que aparece uma característica importante da narrativa de super-herói: a renarração. O recontar infinito de histórias acerca da mesma personagem na indústria das narrativas gráficas se assemelha, de certa forma, as estruturas narrativas do mito, que é

⁶ Na Antiga Grécia aludia a um desprezo temerário pelo espaço pessoal alheio, unido à falta de controlo sobre os próprios impulsos, sendo um sentimento violento inspirado pelas paixões exageradas, consideradas doenças pelo seu carácter irracional e desequilibrado, e concretamente por *Até* (a fúria ou o orgulho). Opõe-se à *sofrósina*, a virtude da prudência, do bom senso e do comedimento. Retirado de: <http://www.edtl.com.pt/index.php?option=com_mtree&task=viewlink&link_id=259&Itemid=2>

renarrado de época em época, de pai para filho, assim como a literatura de tradição oral. A diferença, obviamente, é que essa narração deixa de ser uma relação de tradição social e passa a ser controlada pelo mercado editorial. No entanto, volto a enfatizar a semelhança profunda que esse recontar apresenta entre o mito industrial e a mitologia tradicional, e, portanto, à literatura oral, também chamada de literatura popular.

Esse re-narrar constante ao longo do tempo faz surgir o conceito de *retcon* (*Retroactive Continuity*), ou seja a mudança deliberada de fatos previamente estabelecidos numa narrativa. Essas mudanças podem ser efetuadas por várias razões, tanto para entrelaçar sequências, como os chamados *spin-offs* (SCOLARI, 2009), narrativas que derivam de outra série de narrativas, quanto para recriar o universo narrativo de modo que ele esteja mais de acordo com a cultura da atualidade, ou mesmo para apenas simplificar um universo narrativo que esteja por demais complexo em sua continuidade.

No caso do universo da personagem Superman, esse recontar perpassa diferentes mídias sobre uma mesma personagem em um mesmo universo narrativo, e o simples percurso midiático tende a modificar a continuidade desse universo narrativo, assim como a censura e a intromissão editorial na narração dos diversos artistas a trabalhar com um produto corporativo. Essa situação é evidente na personagem Superman, que sofre mudanças profundas na sua concepção que não são obra do processo intelectual do artista mas da censura editorial. É dessa maneira que a personagem Superman começa a ser transformada num mito cristianizado.

É claro que essa cristianização não é obra exclusiva da relação mercadológica, assim como a mitificação da personagem não é simplesmente uma produção industrial. A grande questão ao se estudar uma personagem tão complexa e tantas vezes re-narrada é perceber os vários pontos em que a sua narrativa é criadora de uma mitificação e, por outro

lado, os pontos em que essa narração é uma rememoração da mitologia tradicional. A personagem Superman em sua origem remete ao mito de Jesus Cristo, pois ele é enviado dos céus para a humanidade. Porém, a sua personificação por Siegel e Shuster nos remete aos heróis gregos e a impetuosidade característica de suas ações.

O primeiro *retcon* no universo da personagem Superman já é realizado em 1940, por causa da pressão editorial sobre os autores. Devido às críticas de um jornalista chamado Sterling North, vários *comic books* começaram a ser atacados pela imprensa, julgados como ofensivos e prejudiciais. O editor da DC Comics, Jack Liebowitz, por exemplo, congregou uma leva de especialistas em um "conselho editorial consultivo" para as suas revistas como uma resposta imediata aos ataques. Os pareceres variavam entre comparações do Superman com Paul Bunyan e John Henry,⁷ até a qualidade dos roteiros do homem de aço em aproximação à tragédia catártica aristotélica. Além disso, esses pareceristas em conjunto com Liebowitz formulam um *modus operandi* para os super-heróis. Entre as definições, limitações, uma é importantíssima para a personagem Superman: a imposição moral de não matar. Desta feita, Liebowitz conseguiu transformar "... um bando de vigilantes mascarados e de valentões exibicionistas em sólidos cidadãos e em modelos para a juventude. O tipo de vizinho que você gostaria de ter em Great Neck." (Jones, 2004, p. 204). E esse desejado "vizinho de Great Neck" é, muito provavelmente, um ocidental-judaico-cristão, com altos valores morais.

O importante aqui, não é o fato de que a personagem e seu universo são modificados por uma censura editorial ao invés de por uma genialidade artística. O que importa é perceber de que maneira essa mudança é efetuada e quais são as bases ideológicas dessa modificação. Pois ao censurar a personagem Superman de modo que ela

⁷ Personagens da mitologia americana.

não mate e de modo que ela se assemelhe ao "vizinho de Great Neck", os autores e editores transmutam essa personagem cada vez mais em uma mitificação cristã, que invariavelmente remete o leitor desse universo ao mito cristão. Assim, a censura que é, ela mesma, de origem ideológica cristã, modifica a narrativa que, por sua vez, torna-se uma perpetuação da mitificação do cristianismo ao mesmo tempo em que é enriquecida pelo contato com o mito bíblico.

Uma ressalva a ser feita é que o universo narrativo de Superman, até aqui, ainda não é linear, ou seja, ainda não é uma narrativa contínua temporalmente, tanto nos quadrinhos, quanto nos desenhos de Max Fleischer. Cada aventura do Superman, cada edição, não se liga à outra aventura numa seqüência temporal de eventos. Antes, estabelecem-se como contos atemporais.

Como já dito, a inserção das personagens que representam o pai e a mãe terrenos do Superman é deveras relevante no contexto de mitificação cristã, pela qual passa a personagem. Na série de tiras *Superman Sunday Classics* (1999), assim como na edição #1 de *Action Comics* (1938), a nave da personagem é descoberta por um motorista que entrega o bebê a um orfanato. Nessa versão, pode-se pensar numa relação intertextual, tanto com a história de Édipo, quanto com a história de Moisés. A personagem Superman é enviada numa nave para outro planeta quando era apenas um bebê, assim como a personagem Moisés é enviada pelo rio Nilo por seus pais em uma barca. Essa peregrinação do infante pelas mãos do destino é também relevante em Édipo, o qual é encontrado por um pastor de ovelhas que o entrega salvo para o rei e para a rainha de Corinto. Estabelecendo, dessa maneira, um paralelo com Moisés, que é encontrado pela filha do Faraó Seth. Na narrativa de Superman, entretanto, a mão do destino é personificada por um motorista anônimo, e é para um orfanato, também anônimo, que essa criança é entregue. A criação no anonimato

eleva a figura divinal do Superman, o ser titânico que se esconde entre as pessoas comuns, anônimas. Pois, até 1945, a personagem Clark Kent possui um passado irrelevante para sua própria história, servindo apenas de contraponto narrativo para a verdadeira identidade do deus na Terra, como mostra a abertura do desenho de Max Fleischer:⁸ "Este incrível ser do planeta Krypton... disfarçado como o moderado repórter Clark Kent". Ou seja, a verdadeira identidade do herói é a divinal, a identidade de Superman, pois ele é Kal-El, enquanto Clark Kent não passa de um disfarce, uma máscara que é tanto um meio de relacionamento com a humanidade, quanto uma piada da mesma.

Ao se inserir a família Kent que aparece pela primeira vez em 1939 e que só é desenvolvida nas aventuras do Superboy, em 1945, começa-se a recriar o universo da infância dessa personagem (um segundo *retcon*). Superman é agora criado por Jonathan e Martha Kent, dois velhos e amorosos pais cristãos, que transmitem a esse filho seus valores morais. Ele não é mais criado por uma instituição sem face. E, por isso, têm-se uma relação muito mais próxima ao mito de Jesus, que, enviado dos céus, é concebido por Maria sem ser dela filho. Assim como Jesus, Superman é essencialmente alienígena. O Jesus mitificado (não o histórico) e o visitante de Krypton são estrangeiros no plano terreno. Mas ambos possuem uma criação terrena: José e Jonathan, Martha e Maria. Martha que, na sua primeira aparição, em 1939, chamava-se Mary Kent. E é a partir da criação familiar que se estabelece a aproximação das personagens Jesus e Superman com a humanidade, pois é por meio da criação paterna que se desenvolve neles a empatia.

É com a recriação da personagem como herói cristão que ele passa a ser um defensor do *status quo* e da legalidade. Nas tiras de Siegel e Shuster, Superman defende os oprimidos, não importa quem sejam, enfrentando até mesmo um gerente de banco para

⁸ Texto retirado da legenda oficial do filme Superman: A batalha contra o mal.

conseguir a um madeireiro um empréstimo necessário para continuar seu trabalho. Já nos desenhos de Fleischer, Superman aparece claramente como uma rocha mantenedora da estabilidade social. Ele é mostrado enfrentando ameaças ambientais, ou cientistas que querem "revolucionar" o mundo, retomando as terras indígenas, ou estudando meteoros. Superman detêm essas mudanças ao mesmo tempo em que detêm assaltos a banco e terroristas japoneses. Ele não é mais uma lembrança do Jesus Cristo mitológico, mas sim a criação de um Jesus Cristo americano, mitificado: “Nós temos o Jesus americano, veja-o na rodovia”.⁹

A transmutação da personagem Superman no Cristo americano, na qual a conceitualização da personagem é acrescida de elementos cristãos como a piedade, a benevolência e o apelo à família, é a base para o assentamento de um conceito que se estabelece com a intervenção editorial e com o trabalho artístico na personagem Super Homem: o conceito do herói paladinesco. Mas antes de entrar na definição do paladino super-heróico, cabe questionar o que significa exatamente ser um herói. Qual a origem desse conceito? O Dicionário Houaiss tem a seguinte definição da palavra:

Herói- s.m. 1 MIT filho da união de um deus ou uma deusa com um ser humano; semideus. 2 MIT mortal divinizado após sua morte; semideus. 3 p. ext. indivíduo notabilizado por seus feitos guerreiros, sua coragem, tenacidade, abnegação, magnanimidade, etc. 4 p. ext. indivíduo capaz de suportar exemplarmente uma sorte incomum (p.ex. infortúnios, sofrimentos) ou que arrisca a vida pelo dever ou em benefício de outrem. 8 p. ext. principal personagem de uma obra de literatura, dramaturgia, cinema, etc. [...] ETIM gr. heros, ois ‘chefe, nobre; semideus, herói, mortal elevado à classe dos semideuses’ pelo lat. Heros, ois ‘herói, semideus, filho de um deus ou de uma deusa; homem célebre’ (...). (HOUAISS, A. & VILLAR, M. S. 2001, p. 1520).

⁹ "We've got the American Jesus, see him in the interstate". Trecho da música *American Jesus*, da banda Bad Religion.

A origem etimológica da palavra herói remete à *héros*, uma palavra grega, que originalmente significava protetor, defensor. Isso, por si só, apresenta uma perspectiva sobre esse conceito: o herói é aquele que protege algo, ou alguém. Tomo como o primeiro grande herói da literatura ocidental a personagem Aquiles. É ele que aparece como maior guerreiro grego na *Ilíada* de Homero e é ele quem derrota o maior guerreiro troiano, Heitor. E esses grandes guerreiros são considerados heróis, pois superam outros homens na arte bélica, são considerados heróis porque seus feitos ultrapassam os de homens considerados normais e, em relação à origem etimológica, ambos são considerados heróis por serem defensores de suas nações.

Os heróis míticos na Grécia antiga possuíam essas habilidades extraordinárias, porque estavam ligados, de alguma forma, ao divino, e, geralmente, essa ligação era consangüínea. Os heróis eram semideuses, filhos de deuses com mortais e, dessa forma, eram o produto de uma desmedida, sendo, por isso, herdeiros do pecado da *hybris* (húbris), do orgulho excessivo. O crítico Flávio Kothe no seu livro *O Herói* (1985, p.14) realiza uma análise detalhada do conceito, definindo e agrupando cada arquétipo heróico de acordo com os gêneros narrativos ao qual pertencem. O que me interessa agora, entretanto, são apenas os conceitos de herói épico e trágico que Kothe retira da épica e tragédia gregas. O herói épico, para Kothe, é aquele no qual os momentos de grandeza e de baixaza aparecem com uma mesma intensidade e que, apesar das intempéries, triunfa no final. Acerca dessa afirmação, recorto um pedaço da fala de Pierre Grimal em *Mitologia Grega* (2010, p.100), sobre a Guerra de Tróia: "Ulisses é aceito sem reticência. Seus ardis mais negros, suas traições e suas mentiras não provocam reprovação, nem seus feitos guerreiros: todos esses aspectos de sua atividade são igualmente legítimos." O herói trágico, por sua vez, é aquele

que encontra a grandiosidade literária com a queda narrativa. Ele não pode triunfar, a não ser na derrocada de sua existência.

Kothe (1985, p.31) também nota que o modelo de herói ocidental ainda sofre outra influência, além dos textos greco-romanos, pois, para o crítico, esse herói é moldado também pelo texto bíblico. Segundo o autor, as personagens Jesus e José possuem forte relação com a tragédia e com a épica respectivamente. Jesus é uma personagem trágica, que morre ao final de sua história, mas com uma inversão, visto que ele não morre para expiar os próprios pecados, ou o pecado de sua classe, como o herói trágico. Ele morre para expiar os pecados de todos, como um bode expiatório da humanidade. José possui o percurso do herói épico e ascende no final de sua história, assim como ocorre na narrativa épica grega. Devo, entretanto, acrescentar uma característica importante à esse herói cristão, que não é tão relevante para o trabalho de Kothe, mas mostra-se uma questão importante na formação do conceito paladinesco. Essa característica é a adição do divino perdão cristão como qualidade do conceito heróico ocidental.

O conceito de herói é modificado, portanto, com a produção do texto bíblico e com a modificação da sociedade com o cristianismo. A ira e a demasia do herói grego são sublevadas para a pacificação e para a “elevação” moral do herói cristão. Essa pacificação, entretanto, não é uma totalização, ela é, em si, a diminuição ou sublevação das baixezas do herói grego em decorrência da idéia de pureza do cristianismo. Modelo esse que é fortalecido na Idade Média com a idealização dos cavaleiros medievais em guerreiros sagrados, formando-se o conceito de paladino cristão.

Vejo que o herói não possui apenas uma face, não é somente um conceito único. O paradigma heróico se apresenta como uma máscara plurissignificativa que possibilita vários encaixes conceituais diferentes, encaixes e possibilidades que tendem a aumentar, pois a

produção literária, e de narrativas em geral, cresce com afinco na pós-modernidade, produzindo mais e mais possibilidades de criação diegética. Uma dessas possibilidades é o conceito heróico base dessa dissertação, o conceito paladinesco aplicado ao super-heróico.

E, neste trabalho, o super-heróico é representado pela personagem Superman. Ela possui duas perspectivas para serem analisadas na Era de Ouro: Uma nas mãos de seus criadores, Jerry Siegel e Joe Shuster, e outra após a instauração das censuras internas da editora DC Comics. Pelas mãos de seus criadores, destaco aqui as ações da personagem nas narrativas em tiras de jornal coletadas na obra *Superman Sunday Classics* (1999), na qual a personagem se aproxima em suas características com o herói mítico grego, tanto em suas habilidades extraordinárias, quanto em sua impetuosidade. À partir da inserção de códigos de conduta moral criados pela censura da editora, torna-se clara a modificação do conceito base da personagem, como se pode observar nas produções agrupadas na coletânea *Superman in the Fifties* (2002) e nos desenhos de Max Fleischer (1940). Essa mudança é tal que a personagem diminui em referência intertextual com a mitologia grega e começa a ser criada como um mito industrial cristão.

É a partir da imposição moralista que a personagem começa a ser um defensor do *status quo*. Já no desenho de Fleischer, de 1940, a personagem é representada como esse legislador social. Os inimigos e perigos que o Superman enfrenta são afrontas a esse *establishment*, mas o mais interessante não é o fato dele capturar ladrões de banco e gângsteres, e sim o de enfrentar e aprisionar cientistas revolucionários e, como enfatizado nas narrativas, loucos. Desse ponto de vista, posso afirmar que Superman é, claramente, um retrógrado. Num dos primeiros desenhos, o grande vilão é um cientista que quer estudar meteoros, e, por intervenção da polícia, tem seu aparelho danificado, fazendo dos meteoros descontrolados o grande desafio físico para o herói. Em outra história, um cientista nativo-

americano planeja retomar as terras de sua tribo que foram tomadas pelo homem branco. Tendo sua proposta ignorada, ele perpetua uma série de terremotos sobre Metrópolis, cuja salvação, novamente, é encontrada nas mãos do Superman. Nessas duas histórias, resumidas por mim, observo características importantes do Superman de 1940: Ele é o defensor absoluto da verdade, da justiça pelo *American way*.

Os únicos desafios para a sua força são a genialidade revolucionária e a força da natureza. E, no que consta aos super-poderes, às habilidades extraordinárias que diferenciam os semideuses dos mortais, a definição de sua força é baseada na comparação tanto com produtos dessa genialidade revolucionária, quanto com as forças naturais, ou seja, com os próprios desafios ao seu poder. Retiro essas citações da legenda oficial do desenho *Superman: A batalha contra o mal*, dos estúdios de Max Fleischer, que apresenta a afirmação acima: "Mais rápido que uma bala, mais poderoso que uma locomotiva ...". Ou em outro episódio: "capaz de voar mais alto que qualquer avião". Em diferente episódio do desenho, verifico a comparação com as forças naturais: "Mais rápido que um raio, mais forte que a rebentação do mar, mais poderoso que um veloz furacão". Essas citações reforçam a idéia de uma rememoração mitológica dos titãs gregos, eles mesmos, representações físicas das forças naturais, assim como os poderes do Superman são descritos. Nota-se essa relação ciência/natureza, mesmo na mais famosa frase do texto dessa personagem: "- É um pássaro. /- É um avião./ - É o Superman."

O Superman da Era de Ouro se aproxima dos heróis gregos em dois sentidos. Ele possui poderes limitados em comparação aos que passa a possuir na Era de Prata, e, desse modo, aparenta-se com os semideuses, possuidores de forças acima dos mortais, mas mantendo-se abaixo dos deuses. E em outro sentido, as associações feitas entre natureza e

ciência e aos seus super-poderes e a sua própria pessoa remetem a um ser composto tanto da força primitiva, quanto da natureza racional humana.

As estruturas narrativas das histórias da Era de Ouro são intrigantes se comparadas com as histórias após a década de sessenta. As narrativas dessa Era apresentam uma certa redundância narrativa, tanto textual, quanto imagetivamente. Em alguns quadros, há um excesso textual que, muitas vezes, é a repetição em palavras do que nos mostra a imagem do quadro, o que faz com que o ritmo do quadro seja mais lento, principalmente se comparado com os quadros atuais. Essa afirmação pode ser comprovada na análise da história "Three Superman From Krypton" de William Woolfolk e Al Plastino originalmente publicada em 1950 e retirada aqui da coleção *Superman in the Fifties* (2002). Outra análise importante é a da Figura 1, recorte de uma página da edição *Superman Sunday Classics* (1999), que contém uma tira completa, criada por Jerry Siegel e Joe Shuster em 1940.

Na Figura 1, Superman interroga um empregado que tentou assassinar seu chefe madeireiro, Mike Hensely, cuja vida foi salva pelo Homem de Aço previamente no arco narrativo. O herói entrega o traidor para os opositores de Hensely, os quais ateam fogo à reserva de madeira de Mike. Superman então faz uso de seus superpoderes e sopra o fogo para a madeireira do inimigo de Hensely, punindo o culpado e protegendo o inocente. A página é composta por 11 quadros, 10 quadrados narrativos, 22 balões de fala e apenas 1 onomatopéia. Note que a narrativa da página mostrada começa *in media res* em relação ao arco narrativo maior, composto por várias páginas que representam toda a história relativa ao perseguido madeireiro Mike Hensely. Entretanto, em relação a sua própria narrativa interna, a figura se porta como um comic strip linear, sem *flashbacks* ou *flashforwards*, pois a utilização desses recursos para atribuir agilidade à narração não é tão comum nos *comics* de Super-Heróis dessa época, sendo mais recorrentes nos produzidos após a década



Figura 1

de sessenta.

Dado o caráter de tira, as calhas¹⁰ são praticamente homogêneas e não possuem uma diferenciação específica de corte. Os três primeiros quadros do topo da página são parte de uma seqüência temporal justaposta, a qual é o interrogatório do traidor. Usando da terminologia de McCloud (2005, p.70-72), essa é uma seqüência quadro a quadro de tema para tema, pois não se realiza como uma ação representada de modo contínuo, mas mantém uma cena e um tema.

No segundo quadro aparece o único ruído visual (Moya, 1970) da tira: a onomatopéia "YI—II-ii!". E o último quadro é o único da página sem um quadrado narrativo. Os quatro quadros centrais da página são divididos em dois quadros temporal e espacialmente separados por diagramação de cena-a-cena e depois dois quadros de uma seqüência temporal menor, visto que são quadros de característica tema pra tema. Assim como os quatro quadros finais são divididos em dois quadros de uma seqüência menor de ação pra ação, que culmina numa separação de tema pra tema em relação aos dois quadros mais separados de cena-a-cena.

Há duas justaposições de imagens principais na narrativa que são a seqüência inicial do interrogatório, que mantêm uma mesma cena, e a seqüência do incêndio, que percorre as duas imagens finais do centro da página e as duas imagens iniciais da base da página. Há nessa seqüência uma união temporal mais completa entre as duas seqüências de cada altura, ou seja, há um espaço de intervalo menor entre os quadros finais do centro (tema pra tema) e entre os quadros iniciais da base (ação pra ação) do que o intervalo que existe entre o final do centro e o inicial da base (tema pra tema) por uma questão diagramática. O ritmo de

¹⁰ Espaço entre as vinhetas que, segundo McCloud (2005), é o fomentador do processo dedutivo do leitor. Esta palavra deriva do termo em inglês gutter, cuja tradução oficial no Brasil é sarjeta. Por sugestão do Prof. Dr. Álvaro Luiz Hattner, utilizo no trabalho o termo calha ao invés do literal sarjeta.

leitura diminui quando o leitor termina uma seqüência de quadros narrativos em determinada altura da página e desloca sua atenção para o começo de outra seqüência.

Essa página é em si uma historieta de “entrecaminho”, pois ela está entre o primeiro encontro de Superman e Mike Hensely e o fim do arco narrativo da perseguição que Mike Hensely é vítima, pela companhia madeireira concorrente, o que torna esta página possível de ser comparada a um ato de uma peça teatral. O ritmo narrativo da história em si se torna mais lento devido ao excessivo número de quadros narrativos, sendo seis deles de uso direto do narrador para especificação de mudança espaço-temporal na narrativa. Há nessa estrutura rítmica 5 cortes espaços-temporais mais incisivos (cena-a-cena): do interrogatório no céu para o campo do vilão Martson; do campo do vilão Martson para o campo de madeiramento de Hensely, onde Martson e seus homens criam o incêndio; do começo do fogo para uma hora de incêndio completo com a aparição de Superman no campo Hensely; do campo Hensely sem incêndio soprado para o campo Martson; de volta para o campo Hensely.

Já a história "Three Supermen From Krypton" me interessa, pois há nela uma mudança temática nos desafios que a personagem Superman enfrenta. Ao invés de enfrentar oponentes que não lhe rendem desafio algum como os madeireiros inimigos de Hensely ou mesmo a personagem Dr. Grouts, cuja hipnose e lança chamas são inofensivos para o Homem de Aço. Na história de Woolfolk, pelo contrário, Superman se encontra em desvantagem, pois não só enfrenta uma ameaça de igual poder, mas está em desvantagem perante o número de oponentes. Nessa situação, para vencer, a personagem precisa utilizar de sua inteligência e malícia, fazendo com que os oponentes briguem entre si. No final a personagem vale-se de uma memória genética para recriar a fórmula "secreta" que Jor-El usou para colocar em animação suspensa os três vilões kryptonianos.

Essa história pode ser dividida estruturalmente nessa tabela¹¹:

Páginas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Quadros/Vinhetas	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6
Quadrados narrativos	3	5	2	4	5	4	3	3	4	3	5	5
Balões	10	6	12	10	10	6	11	5	9	6	6	9
Ruídos/Onomatopéias	1	0	0	0	1	1	1	0	1	2	4	3

Nota-se nessa narrativa um menor uso de quadrados narrativos do que o usado nas tiras de *Superman Sunday Classics* (1999), o que diminui um pouco o ritmo da narração. E na história de William Woolfolk, esses quadrados narrativos adquirem uma nova dimensão, não mais utilizados apenas para a situação do leitor temporal e espacialmente na narrativa. Há na história três quadros narrativos que são preenchidos totalmente por um quadrado narracional, sem imagem, no qual o narrador coloca sua voz e fala diretamente com o leitor. A narração dentro desses quadros textuais é realizada em primeira pessoa, com a intrusão do narrador na diegese para enfatizar um fato, ou exaltar um feito de modo dramático, aproximando-se do estilo da narração de um apresentador circense ou do narrador de uma rádio novela, que descreve o espetáculo cumprindo a função de narrador em terceira pessoa e projeta para a platéia os temores presentes e os perigos futuros (quando faz uso da prolepse) em primeira e, às vezes, em segunda pessoa, como é o caso do primeiro quadro textual.

Aparece na narrativa um total de quatro quadros textuais. Três deles são narrados em primeira pessoa e, apenas um, o primeiro a aparecer, é narrado em segunda pessoa.

¹¹ Tabela de criação do autor, inspirada nas análises estatísticas de Cirne (1970).

Como já dito acima, essas narrações ocupam um quadro inteiro da página. Diagramadas como um quadro narrativo seqüencial, elas representam uma pausa na continuação da narrativa para uma interpelação da voz do narrador. Assim, o ritmo da narrativa é suspenso pela narração direta textual, de forma que o espaço e o tempo que decorre entre o quadro anterior e o quadro posterior ao quadro textual é aumentado.

Outro uso diferente desse quadrado narrativo do apresentado em *Superman Sunday Classics* (1999) é a narração do vilão U-ban de sua história passada, que cria uma narrativa dentro da narrativa principal de "Three Superman from Krypton". A narrativa de U-ban é apresentada da página 14 à página 17, diagramada em vinte e dois quadros, com a presença de 15 quadrados narrativos, nos quais a personagem narra em discurso indireto, enquanto a imagem mostrada no quadro apresenta a ação diretamente, tal qual ocorre com os balões de fala, que narram pelo discurso direto. As vinhetas da narrativa de Uban são distorcidas, não retas como a narrativa principal, representando em sua própria estrutura a rememoração da narrativa do vilão e funcionando como as aspas dos quadrados narrativos que diferenciam a narração de U-ban (com aspas), da voz do narrador (sem aspas). Essa diferenciação transforma as aspas em um recurso gráfico tão importante quanto a distorção da vinheta para narrar a rememoração do vilão.

Ressalto na narrativa de Woolfolk um uso diferenciado do balão de fala e do ruído onomatopaico. O balão de fala da última vinheta da página dezessete é a representação da voz de U-ban em um super-grito que abala as estruturas de uma edificação na imagem. Esse balão não se prende ao formato estrutural, regular da narrativa, e assume a forma de ruído visual, tornando-se o próprio balão as ondas sonoras de destruição. Já a onomatopéia a ser analisada é a representação de ondas sonoras na página dezenove. A apresentação do som

nas letras "BZZZZZ-BZZZZZ-ZZZZZZ" se mistura à representação desse som no desenho, criando, assim, uma dupla representação gráfica.

Apesar das diferenças estruturais, as duas narrativas são bons exemplos da concepção da personagem Superman na Era de Ouro. Na tira de Siegel e Shuster, a personagem se apresenta como um herói menos poderoso do que a personagem de Woolfolk, mas que, no entanto, se depara com uma gama de antagonistas aquém de sua força. Já a personagem na narrativa de Woolfolk é mais poderosa, entretanto, apesar de se deparar com desafios à altura de sua força, ainda subjuga os oponentes com uma solução narrativa *Deus Ex Machina*, quando, sem explicação aparente (a não ser uma deduzível super-memória-genética), a personagem recria a fórmula secreta que seu pai havia utilizado anteriormente para colocar os vilões derrotados em animação suspensa. Evitando, assim, a pena capital de romper contra o primeiro mandamento cristão: "Não matarás". Mandamento que é o norte de qualquer conclusão narrativa a ser dada para uma história da personagem Superman enquanto mitificação cristã. O ritmo das narrativas é dinâmico, por causa dos cortes bruscos e pelo uso da diagramação quadro a quadro ser predominantemente de ação-para-ação e de cena-a-cena, mas esse ritmo é diminuído por causa da narração textual que, em sua maioria, narra em texto o mesmo que é mostrado pela imagem.

As narrativas da Era de ouro do Superman são permeadas por uma inocência representativa de um universo narrativo "*four color*".¹² Quanto a isso, Mark Waid (2002, p.8) na introdução de *Superman in the Fifties* ressalta: "e se você decidir, enquanto lê essas histórias, que o Superman é um grande Escoteiro Azulão, lembre-se: isso era algo

¹² Termo geralmente utilizado para classificar as narrativas gráficas dedicadas ao público infantil por sua coloração forte e conteúdo inocente.

positivo.¹³". Não só era uma coisa boa, como era um modelo a ser seguido. E isso ocorre pela aproximação da personagem com a mitologia cristã e pela sua produção como um mito cristão.

1.2 Superman na Era de Prata.

A Era de Prata é decorrente de um período em que a indústria dos quadrinhos sofria toda a consequência das perseguições da década de 50. As editoras para sobreviver tiveram de aceitar a imposição do CCA (Comics Code Authority), código regulador dos quadrinhos, e se adaptar à produção de quadrinhos somente para crianças. O CCA homogeneizou as narrativas em quadrinhos, reforçando de vez o conceito paladinesco nos super-heróis, mas de forma insossa e repetitiva, pois a limitação da fábula deixou de ser a criação autoral e passou a ser um código moral externo ao universo criativo. As perseguições do subcomitê, a paranóia provocada pelo livro de Wertham apoiado pela mídia e o fim da maior distribuidora foram a última fagulha da fogueira americana na década de 50 contra os quadrinhos. O político Kefauver provocou um estrago igual, se não maior, nos *comics*, ao que o macartismo provocou ao cinema.

Os *comics* haviam se tornado insossos e o grande herói de vendas das narrativas gráficas era Archie Andrews. As prateleiras contavam com Superman, Batman e Wonder Woman, mas o sucesso de público destas era muito inferior em comparação com o que foi antes da década de 50. Os *comics* deixaram de ser uma obra lida por homens e mulheres, como eram na década de 40, e tornaram-se leitura obrigatoriamente infantil. E, pela censura

¹³ "and if you decide as you read them that Superman's a bit of a big, blue Boy Scout, remember: that was a good thing" Tradução do autor.

dada ao produto infantil, tornaram-se leitura enfadonha para as próprias crianças visadas comercialmente. Entretanto, a Era de Prata é um tempo de renovação e de modificação constante das narrativas gráficas de super-herói. Com a chegada de Julius Schwartz há uma renovação nas personagens da DC: Flash, Green Lantern, Hawkman, etc. Enquanto a personagem Superman foi controlada editorialmente por Mort Weisinger, que fez *retcons* de adições constantes ao universo narrativo de Superman.

Ao Superman ainda cabe a criação de outro conceito importante nos *comic books*: o arquétipo do super-herói *paragon* (original). Essa atribuição é dada por dois motivos principais: primeiro, pois a personagem é o super-herói original, o primeiro, e, em segundo plano, porque Superman é um personagem único, sendo ele o último e o melhor dos kryptonianos. O *paragon* como conceito, além de se referir ao melhor exemplar de um povo, é, nos *comic books*, representado por um conjunto de poderes específicos como: super-força, invulnerabilidade e vôo, cuja origem é curiosamente atribuída aos estúdios de Max Fleischer. O poder do vôo foi um acréscimo necessário para os animadores, pois a concretização das cenas de movimentação do herói por saltos demandaria a produção de várias cenas de corrida de impulso. A solução mais simples foi fazer com que a personagem voasse.

Mas além desses poderes, o *paragon* pode possuir uma outra gama de habilidades: capacidade de soltar raios de energia pelo corpo, telecinese, super-sopro, super-sentidos, etc. E a nomenclatura outorgada pelo prefixo super não é ocasional, e sim derivada da personagem Superman, que, ao longo de sua história narrativa, é possuidor de uma quantidade "super" de poderes, estando incluído o poder de super-visão-reparadora do filme *Superman IV: Quest for Peace* (1987), com o qual a personagem reconstrói a Muralha da China em apenas uma olhadela.

Muitos desses super-poderes diferentes são originados da produção a partir da década de cinquenta, quando o editor Mort Weisinger, na Era de Prata, assume a liderança das revistas do Homem de Aço. É ele quem propõe (outorga) aos autores as adições constantes de elementos variados ao mito do Superman. Desde a aparição de diferentes cores de kryptonita (dourada, vermelha, etc.), até a criação de inimigos poderosos, como os três irmãos kryptonianos: U-ban, Mala e Kala. E mesmo a adição de membros na super-família: Superboy, Krypto, Supergirl, etc. Weisinger é o editor que introduz a revista *Superboy*, reelaborando o *background* do Homem de Aço ao narrar suas aventuras enquanto um infante. E ao organizar esses *retcons* constantes de adição de novos elementos ao passado do universo narrativo da personagem, ou de alteração de eventos passados, neste ponto, Weisinger é o compositor do mito industrial que a personagem Superman se tornou na Era de Prata. Parte dessa composição é a reelaboração do casal Kent, a qual define a educação judaico-cristã ocidental dos pais desse garoto superpoderoso em uma pequena cidade do Kansas, logo, justificando pelo *background* do Superman, a ideologia representada pela personagem dentro da narrativa.

O Superman da Era de Prata sofre, portanto, algumas modificações importantes no seu universo narrativo. O pano de fundo da personagem foi alterado: os Kent, que já haviam sido inseridos como pais adotivos em 1940, ganharam maior definição como personagens secundárias ao participar efetivamente das aventuras da personagem Superboy. É na década de cinquenta, também, que surgem Brainiac e Bizarro, duas personagens criadas pelo roteirista Otto Binder, que representam verdadeiros desafios para a personagem de Aço. Dessa maneira, insere-se na narrativa do Superman, por meio de conflitos que apresentam um grau maior de dificuldade, a idéia da grandiosidade do protagonista pelo paralelo ao antagonista. Pois que até então, Superman podia ser

considerado um Hércules enfrentando ladrões de galinhas e velhos filósofos insanos. Brainiac e Bizarro pretendem ser a Medusa na história de Perseu, ou o Minotauro para Teseu. Eles são os monstros que possuem os poderes divinais, eles mesmos semideuses, ou semidemoníacos, que, apenas por existirem, elevam a coragem e a força do herói, aumentando, assim, o seu poder mítico.

No entanto, em suas narrativas, por mais desafios que a personagem encontre, seja nas mãos de Brainiac, nas de Bizarro, ou nas mãos gigantes de Titano, Superman sempre descobre uma maneira de escapar do golpe fatal e de se elevar ao final da história com os cabelos alinhados e sem sofrer nenhum dano. Neste ponto, traço agora um paralelo com a narrativa épica de José, épico que, de acordo com a minha concepção, provoca uma diminuição do potencial heróico na épica ocidental. Pois nessa narrativa cristã o herói nunca se encontra em perigo verdadeiro e nunca se rebaixa moralmente. Essa invulnerabilidade ocorre porque, mesmo quando perseguido pelo marido que se acha traído (que não foi traído, pois José não se rebaixa moralmente), ou quando é posto na prisão egípcia, Javé está ao lado de seu escolhido. E como José tem a fé de que seu Deus o protegerá, nenhum perigo se apresenta concreto na sua narrativa. Assim como a personagem Superman, por ser ele mesmo divinal, não encontra nenhum perigo real e, mesmo quando enfrenta o demônio Brainiac, mantêm a solução de sua querela a um supersopro de distância. É importante enfatizar aqui que não questiono o clichê do herói benigno triunfar sobre o mal. Há, entretanto, na narrativa do Homem de Aço e na narrativa de José um paralelo de invulnerabilidade que retira do mal a sua capacidade de ofensa, e que, por isso, diminui a presença heróica na narrativa. Essa invulnerabilidade começa a mudar com as narrativas da Era de Prata e vai ser completamente anulada na morte da personagem na edição #75 da revista *Superman* em 1993.

Nessa situação a personagem se aproxima do mito cristão e se diferencia do mito grego, pois os poderes expandidos, a invulnerabilidade e a infalibilidade passam a ser uma referência ao poder do deus uno cristão e não mais dos deuses humanizados da Grécia. Quando Superman se apresenta aos leitores como infalível, ele está representando o papel divino do mito judaico-cristão. Logo, seu parentesco com a mitologia grega diminui. Kothe (1985) caracteriza essa infalibilidade do herói ocidental como base para o “herói trivial”, pois, segundo ele: "O herói trivial pretende ser elevado e tende a não admitir em si o baixo: mas, exatamente por isso, ele se inferioriza artisticamente, à medida que se torna unidimensional e não capta nem exprime a natureza contraditória do real". A afirmação de Kothe é relevante, neste trabalho, por expressar uma verdade da natureza humana: a necessidade do desafio. E a falta do desafio desaba na trivialidade, assim como a falta da baixeza na personalidade culmina na idealização arquetípica e, dessa forma, distancia-se do humano.

As primeiras tramas da personagem até o final da década de 50, como ressaltava Eco em *Apocalípticos e Integrados* (2008, p.256), fazem parte de um universo descontínuo, ou seja, são independentes umas das outras, não formando uma temporalidade linear. A maioria das histórias acontece como um sonho ou como um "*What If?*"¹⁴. Na Era de Prata, essa situação começa a ser reformulada e o universo da personagem, por causa das adições de Weisinger, principia uma pequena seqüencialidade entre as diferentes narrativas. Não na forma de uma linearidade contínua, pois ainda não o é, mas ao se acrescentar elementos narrativos, que são interligados com outras revistas em um mesmo universo e passam a figurar como dados pré-estabelecidos, elementos, nota-se que essa adição formula um

¹⁴ Aventuras fechadas que poderiam ou não acontecer. Sem traços de ligação com o universo contínuo narrativo da personagem

princípio de uma continuidade. A partir desta tessitura do universo como uma seqüência temporal de eventos, a personagem passa a “envelhecer”, e, dessa maneira, passa a se desenvolver e a construir uma história própria. Os eventos deixam de ser aleatórios e passam a ser referenciados por sua temporalidade linear, por um universo contínuo e lembrado constantemente.

A narrativa "The Story of Superman's Life"¹⁵ (1961), escrita por Otto Binder e desenhada por Al Plastino, é um *retcon* do universo do Homem de Aço que reúne os elementos adicionados na década de cinquenta e elimina os aspectos ambíguos apresentados até então, servindo como um introdutor das narrativas da personagem Superboy. Essa história ainda apresenta uma estrutura narrativa muito próxima das narrativas da Era de Ouro. Ela é composta por 12 páginas com 72 quadros, 67 quadrados narrativos, 97 balões e 3 ruídos visuais na representação do som. Há, como na narrativa de Woolfolk, um quadro completamente textual. Ele é utilizado pelo narrador em primeira pessoa para, por meio de suas próprias perguntas, introduzir a origem kryptoniana de Superman.

Por se tratar de um resumo do *background* de Superman, essa narrativa apresenta um maior número de quadros seqüenciados no modo cena-a-cena, que apresentam um corte espaço-temporal mais profundo, mas que ainda mantêm um ritmo mais acelerado, sem perder a ação das narrativas de super-herói. Isso ocorre, pois os cortes são bruscos em sua maioria, mudando de uma cena para outra sem um “entrecaminho”, exigindo do leitor um papel de dedução maior na calha que é, ao mesmo tempo, neutralizado pelas explicações dadas na narração textual dentro do quadrado. Narração esta que costura as cenas distintas

¹⁵ *Superman in the Fifties* p.12-24.

da trama narrativa. Os quadrados narrativos diminuem o ritmo acelerado na vinheta, obrigando o leitor a uma pausa de leitura que é acelerada no corte da cena. Nas histórias da Era de Prata, nota-se que o uso da narração textual ainda é muito utilizado, tendo diminuído pouco em relação à Era de Ouro. A causa dessa repetição estrutural é que a maioria dos escritores e desenhistas da Era de Ouro, ainda estão inseridos na composição das narrativas gráficas da Era de Prata. As narrativas começam mesmo a mudar estruturalmente na Era de Bronze.

1.3 A Era de Bronze para o Superman

A assim chamada Era de Bronze é uma intensificação do amadurecimento das narrativas gráficas e das idéias da Era de Prata. É o momento no qual os *comics* marcados pelo CCA começam a amadurecer e a fugir dos clichês esperados. Para o crítico Roberto Guedes (2008), a Era de Bronze tem seu início já no final de 1969 e inclui toda a produção da década de 1970. Seu argumento apóia-se basicamente em três pontos: 1) A chegada dos fãs de quadrinhos à produção: Roy Thomas, Denny O'Neil, Marv Wolfman, Len Wein, John Byrne, Dave Cocrkum, Gerry Conway, entre outros nomes importantes; 2) O fortalecimento das lojas especializadas em vendas de narrativas gráficas, os *comic book shops*, que surgiram com os quadrinhos *underground*; 3) A produção de mini e maxi-séries e de *graphic novels*, dado o fortalecimento das lojas especializadas. Guedes ainda enfatiza as primeiras inserções de personagens afro-descendentes nos roteiros dos *comic books* como característica dessa Era.

A Era de Bronze e a década de 70 tem um papel fundamental nos roteiros dos *comics*, assim como na própria indústria dos quadrinhos. É nessa época que Neal Adams

assume *Green Lantern*, pela saída de Julius Schwartz, provocando uma evolução no modo como os *comics* dialogam com a sociedade a qual pertencem. Nessa mesma época, o próprio Schwartz assume o cargo de editor da linha de narrativas do universo *Superman*, no lugar de Mort Weisinger. Schwartz elimina vários aspectos do universo narrativo do Superman, sendo o responsável por um *retcon* de cortes. Ele modifica a posição de Clark Kent, atualizando-o de um repórter de jornal para um âncora da rede de televisão controlada por Morgan Edge. Ele ainda retira do universo de Superman a kryptonita, que representa a fraqueza da personagem, embora, mais tarde, esse elemento seja repostado ao universo narrativo. A maior mudança provocada pelo controle editorial de Schwartz, entretanto, é a orientação das tramas pelas personagens e não pela ação. Dessa forma, as narrativas da personagem Superman sob a tutela de Schwartz têm uma maior dependência do desenvolvimento narrativo das personagens e das relações que se estabelecem entre estas, ao invés de como ocorria com o Superman de Mort Weisinger, cuja narração era guiada pela ação em detrimento da relação entre as personagens.

Schwartz também unifica o universo narrativo de Superman em uma linearidade temporal contínua ao universo narrativo da DC. Portanto, as histórias da personagem na Era de Bronze já fazem parte de uma linearidade temporal que a "envelhece", entretanto, essa noção de temporalidade é também um aspecto das narrativas míticas, e situa a personagem dentro do panteão da editora, sincronizando os acontecimentos de vários universos narrativos dentro de um universo congregante, tal qual ocorre nos ciclos heróicos gregos (Grimal, 2002) que explicam temporalmente a ausência de Hércules quando Teseu livrou a Grécia de bandidos. Logo, essa temporalidade é outra característica das narrativas tradicionais que é acrescentada à mitificação do Superman.

Em 1978, a Warner Bros produziu o filme *Superman*, dirigido por Richard Donner e escrito por Mario Puzo. O elenco do filme contava com a presença de Marlon Brando e de Gene Hackman, mas aquele que nos fez acreditar que o homem podia voar foi o até então desconhecido Christopher Reeve. O filme retoma aspectos narrativos do universo de Superman anteriores à era de Bronze, como o Planeta Diário e adiciona a presença de Martha Kent na vida adulta de Clark Kent. O filme pode ser considerado como a concretização do mito industrial de Superman na sociedade americana, assim como um reforço de sua característica de super-herói paladinesco na qualidade de uma mitificação cristã.

Anton Karl Kozlovic em *Superman as Christ-Figure: The American Pop Culture Movie Messiah*¹⁶ estabelece vinte paralelos entre as personagens Superman e Jesus, além de traçar oito aspectos da personagem cristã que estão presentes no Homem de Aço. Entre elas: humildade, gentileza, simpatia e bondade, qualidades inerentes ao herói paladinesco. Outro exemplo de construção da mitificação cristã está presente nos discursos de Jor El (Marlon Brando) e Lara (Susannah York) no filme *Superman* (1978) de Richard Donner:

- Jor El "Terá aparência de um deles"
 - Lara " Ele não será um deles"
 [...] - Jor El "Ele não estará só. Ele nunca estará só."
 [...] - Jor El "O filho transforma-se no pai e o pai transforma-se no filho."

Nesse diálogo é possível apreender o círculo mítico da vida que a religião católica relê como a divina trindade de Pai, Filho e Espírito Santo. Superman não está sozinho, pois Jor-El o acompanha sempre, tal qual Deus, que segundo o mito cristão está presente em todas as coisas, também é parte de Cristo. O Pai e o Filho são pares do mesmo ciclo e,

¹⁶publicado no Journal of Religion. Disponível em: <<http://www.unomaha.edu/jrf/superman.htm>>

assim como Deus envia seu único filho, que é parte de seu ser, para purgar os pecados da humanidade, Superman chega das estrelas em sua manjedoura celeste, enviado por Jor-El, para se tornar futuramente o salvador diário de Metrópolis e do mundo. A própria aparência de Christopher Reeve é uma composição no filme da representação europeia de Jesus Cristo: um homem loiro de olhos azuis. Mas, ainda podem ser traçados outros paralelos: como o exílio de Cristo e o fato de Superman passar doze anos trancafiado na Fortaleza da Solidão, em uma jornada de autoconhecimento que o leva a descoberta de sua função como salvador; a idade da personagem Superman corresponde à idade de Cristo quando reaparece com trinta anos.

A identidade de Clark Kent em Pequenópolis é mantida por Superman de modo pacato e essa moderação é exacerbada no repórter de Metrópolis. Entretanto, essa identidade humana é **claramente** um disfarce, uma máscara do enviado de Krypton. Quando Superman retira seus óculos e mostra sua verdadeira identidade, ele sorri para a câmera como se estivesse pregando uma peça na humanidade. Tal qual a identidade de Jesus, enquanto filho de José é apagada em comparação com a sua identidade messiânica de filho de Deus, a identidade de Clark Kent é apenas um contraponto apagado, próximo ao Homem de Aço. A diferença gritante entre as duas personagens é que o uso da máscara de Clark Kent é utilizado na narrativa fílmica com o objetivo de se criar o humor por meio de *gags*.

Durante a editoração de Schwartz, há uma mudança na tessitura do drama na narrativa, pois os motivos transpõem-se das dificuldades do plano físico, enfatizado por Mort Weisinger na Era de Prata, para uma problemática emocional da personagem, elaborada por Schwartz na década de 1970. Essa mudança no eixo das motivações e das caracterizações das personagens é o que conduz as mudanças editoriais da própria

corporação da National/DC. Ao mudar os editores, a corporação mudou a visão sobre as narrativas, levando a uma re-narração das personagens em busca de uma melhor elaboração, como ocorreu com as mudanças realizadas por Julius Schwartz, que cortou da linha temporal da personagem elementos como a kryptonita e acrescentou um aumento das capacidades físicas da personagem, tornando o herói praticamente invencível. Por sua vez, esse procedimento levou a outra problemática da narrativa, mais ampla do que o uso de uma fraqueza convencional para a personagem, ou seja, o dilema de um ser praticamente divino ao redor de mortais. Mas, além disso, a invencibilidade da personagem em algumas narrativas impossibilita o desenvolvimento até mesmo do conflito de personagem contra situação, pois a personagem é tão poderosa que não há situação que escape ao seu controle.

O escritor inglês Alan Moore fecha a Era de Prata/Era de Bronze do Homem de Aço escrevendo duas narrativas importantes: *Para o homem que tinha tudo* (1990) e *O que aconteceu com o Homem de Aço?*¹⁷ (1990), a primeira produzida com a arte de Dave Gibbons e a segunda com desenhos de Curt Swan e arte final de George Perez e Kurt Schaffenberger. Em *Para o homem que tinha tudo* (história mais tarde adaptada para o desenho de Bruce Tim da Liga da Justiça), Superman, na data de seu aniversário, é preso aos seus maiores desejos pelo vilão Mongul. E, para Moore, os maiores desejos do Homem de Aço não são relativos à identidade de Clark Kent, que nem mesmo é mencionada. Em seu mundo onírico, ele é Kal-El, apenas mais um cidadão comum do mundo Krypton, que possui uma família feliz, apesar dos problemas de relacionamento com seu pai, Jor-El. Sua esposa ideal não é Lois Lane, ela é Lyla Lerrol, atriz Kryptoniana.

¹⁷ *For the man who has everything* publicada em 1985. E *Whatever happened to the man of tomorrow?* publicada em setembro de 1986.

A narrativa *Para o homem que tinha tudo* apresenta uma mudança estrutural visível perante as narrativas anteriores do Homem de Aço. Ela é dividida em 41 páginas, 225 vinhetas, 45 quadrados narrativos, 272 balões de fala e 8 onomatopéias. Se comparadas as narrativas anteriores, fica evidente a discrepância no uso do quadrado narrativo das narrativas da Era de Prata à de Moore. Além disso, o uso desse quadrado para o *comic* do ator inglês é completamente diferenciado. Moore usa muito pouco a voz narrativa textual para representar o mesmo que a imagem e, quando o faz, utiliza-se do discurso indireto, de modo a transmitir as sensações e pensamentos das personagens daquela cena e não somente para introduzir localidade espaço-temporal. Dessa forma, a narrativa de Moore torna-se mais fluída do que as mostradas até aqui, por uma melhor realização da narração pela imagem. A narrativa ainda apresenta um uso constante de cenas panorâmicas para transmitir a sensação de localidade aos leitores, em um efeito mais intenso quando estas vinhetas se juntam aos outros quadros numa seqüência mais comumente utilizada nos mangás, chamada de aspecto-para-aspecto (McCloud, 2005.). Outra característica interessante desta narrativa é o processo cíclico estabelecido pelo prólogo e pelo epílogo.

Na narrativa *O que aconteceu com o Homem de Aço?*, o autor inglês retoma toda a história de Superman, resgatando os valores e as personagens que compõe a inocência da Era de Prata. Entretanto, Moore coloca seu Superman em um conflito de personagem versus situação que exaure a invencibilidade do Homem de Aço. Pois a inversão que Moore realiza é a perda dessa inocência resgatada quando posta em contato com a crueza das narrativas mais realistas. A situação que exaure o Superman é a mudança de comportamento dos seus antagonistas. Antes apenas vilões e ladinos, eles tornam-se nesta narrativa assassinos frios, genocidas, que se voltam contra as pessoas próximas ao Superman. O disfarce de Clark Kent é eliminado pelos inimigos e fica claro que a

identidade principal em voga nessa narrativa é a do Homem de Aço. Nesse ponto, Moore capta precisamente a conceitualização do Superman até aqui: ele é o kryptoniano, o ser divinal. Entretanto, a personagem é colocada em situações de extrema tensão e acaba por ter de matar um oponente, o poderosíssimo Mxyzptlk, o que, conseqüentemente leva o herói paladinesco a uma crise de identidade. A um paradoxo conceitual que acaba por eliminar o Superman completamente pelos raios da kryptonita dourada. A personagem Superman, ao matar, sofre uma queda, e, tal qual Adão expulso do paraíso, torna-se mortal. Essa queda não é na narrativa de Moore negativa. Ao ser transformado em mortal por cair em sua divindade, Superman se realiza como Jordan, marido e pai humano. E, ao final da narrativa, seu filho é mostrado apresentando o mesmo super-poder do Superman de transformar carvão em diamante (poder evidentemente exacerbado, produto da Era de Prata), um poder que nos remete à Midas, que transforma tudo que toca em ouro, e mesmo ao milagre de Jesus, quando este transforma a água em vinho. No último quadro, a personagem Jordan/Superman dá uma piscadela ao leitor, o que carrega toda a relação da metalinguagem lúdica que essa personagem apresentava aos leitores, nos quadrinhos e nos desenhos, pela piscadela marota do herói, que transformava, esse leitor, em um cúmplice do engenhoso disfarce e da traquinagem que dela decorre.

1.4 A Segunda Era de Bronze: John Byrne e a *Crise nas Infinitas Terras*.

Para a DC Comics, a maxi-série *Crisis on Infinite Earths*¹⁸ (1986), escrita por Marv Wolfman, serviu a vários propósitos. Entre a venda de revistas e a aquisição de novos leitores pelo apelo ao drama, que são questões de mercado, encontra-se também o motivo

¹⁸ Crise nas Infinitas terras publicada no Brasil pela editora Abril.

da reestruturação do universo narracional da DC, numa tentativa de se traçar um caminho a ser seguido pela editora. Além disso, a narrativa de Marv Wolfman é um dos maiores épicos das narrativas gráficas de super-herói. Wolfman congrega todos os heróis da editora DC em uma batalha para a salvação dos universos dessas personagens de forma digna das narrativas gregas. As personagens desse autor sentem o temor frente a uma batalha muito acima de seu poder, entre elas o Superman da Terra-2¹⁹, o velho Homem de Aço da Era de Ouro. A personagem Harbinger é corrompida pelo Anti-Monitor, assim como o vilão Psycho Pirate (Pirata Psíquico), que troca a sua humanidade pelo governo de um mundo.

Na crise, a personagem Flash se sacrifica numa batalha pessoal contra o Anti-Monitor, e, entre as baixas da guerra, a morte da Supergirl é a mais profunda. A Kryptoniana se sacrifica para salvar a vida do Superman e é assassinada pelo vilão em uma luta heróica. Apesar de sua vitória, o Anti-Monitor fica enfraquecido pela luta contra Supergirl e, obrigado a fugir, escapa da ira do kryptoniano, rebaixado em sua fúria, que grita: "Eu... eu quero matá-lo!".²⁰ Dessa forma, há uma vitória literária, como Kothe (1985) coloca, uma ascensão do herói literariamente, pelo declínio moral, e pelo sofrimento na narrativa. A imagem de Superman, com o corpo da heroína nos braços e com a cabeça para cima, lançando aos céus um grito mudo de dor é exemplarmente realizada, provocando o sentimento de perda no próprio leitor.

É pela crise que a DC elimina seus personagens indesejáveis (leia-se, não rentáveis) e dá destaque aos novos, alguns adquiridos da Charlton Comics. Mas a morte em *Crisis on Infinite Earths* não é, de modo algum, banal. Ela é um motivo narrativo muito forte e profundamente trabalhado na série. Os roteiristas usam a morte da Supergirl e do Flash

¹⁹ Em 1969 a DC dividiu o universo do Superman em dois: Terra 1 para o Superman e Superboy da Era de Prata e Terra 2 para o Superman da Era de Ouro.

²⁰ No original: "I... I want to kill him!"

como destaques da trama, pois um é o primeiro herói da Era de Prata da DC e outra é a Garota de Aço, uma personagem importante do núcleo narrativo do Superman. Além destas personagens, há ainda a morte da Wonder Woman, na batalha final, e o extermínio do Anti-Monitor pelas mãos em fúria do Superman da Terra-2,²¹ o qual, ao final, exila-se em um microverso, formado pelo corpo da personagem Alexander Luthor, junto de Superboy Prime e de Lois Lane da Terra-2. Uma ida para uma espécie de Campos Elíseos particular, ou um Céu cristão, de paz eterna.

O destaque narrativo das mortes de Flash e Supergirl começa pelo trabalho das capas das revistas da edição #7, que mostra Superman chorando com a Supergirl em seu colo, e da edição #8, que anuncia o destino final do Flash quando mostra o herói com a personagem Psycho Pirate aos pés e com um mar de fogo às suas costas. As mortes destas personagens, portanto, são a representação na narrativa do drama que a guerra instaura e das perdas que ela causa em suas vidas, além de serem, ao mesmo tempo, a reafirmação do conceito paladinesco nestes heróis, que mártires, como Cristo na cruz, sacrificam-se para salvar a humanidade do mal.

Ao mesmo tempo em que elimina as personagens famosas, para instaurar na narrativa o tema da morte e do sacrifício cristão, a série ainda destaca em sua trama novos heróis não tão conhecidos pelo público como: Blue Beetle (Besouro Azul) e Ciborg (Ciborgue). A série foi tão influente no universo da DC que a editora passou a produzir, desde então, várias minisséries e máxisséries usando o preceito de crises, nas quais as personagens, geralmente as secundárias, têm uma tendência a ganhar destaque dentro da narrativa principal.

O *retcon* que John Byrne realiza na mini série *The Man of Steel*²² (1986) está inserido no *retcon* geral do universo DC, o qual tem início com a publicação de *Crisis on Infinite Earths*. Após a máxi-série épica de Marv Wolfman, há uma revisão geral das principais personagens da editora. Frank Miller, autor de *The Dark Knight Returns* (1986), é o responsável pelo *retcon* da personagem Batman com a narrativa *Batman Year One* (1987) e George Pérez é o autor que re-narra a história da personagem Wonder Woman, com o *comic book* *Gods and Mortals*, publicado em 1987. Essa época de reorganização do universo DC, por meio de *retcons* contínuos, representa uma realinhação em toda ordem narrativa da editora e um novo começo de narrativas para as principais personagens, como uma reorganização dos mitos para uma nova geração. O *fandom* demarca o início da chamada Era de Ferro na data de produção de *Crise nas infinitas terras*, pois esses *retcons* são importantes para a história da DC e da personagem Superman, além de representarem uma diferenciação das personagens em relação ao que fora produzido em termos de narração até então.

Em sua re-narração da origem do Superman, Byrne elimina os aspectos ambíguos de quase 40 anos de narrativas e começa uma história nova, reunindo as características da personagem em um conceito sólido. Ele recria o passado do herói, reforçando as personagens secundárias do seu núcleo social e familiar, pois ao fortalecer a família Kent, como ativa no presente do Superman, ele fortalece o *background* da personagem e proporciona a esse ser divinal a capacidade de se relacionar com os humanos a sua volta. Além disso, Byrne reformula a caracterização de Clark Kent: não mais como um desengonçado de roupas largas, mas como a verdadeira identidade dominante. Clark é, para Byrne, o que realmente importa, enquanto o Superman é apenas o uniforme. Dessa forma,

²² O Homem de Aço publicado no Brasil pela editora Mythos em 2006.

ele é descrito como um homem que mantém a forma por meio de halterofilismo, não mais apagado e diminuído, o que, em uma leitura exterior, remete ao próprio Joe Shuster e a sua inspiração pelo musculoso Charles Atlas²³. Esse elemento de reforço da personagem Clark Kent é fundamental na narrativa de Byrne, pois há, então, uma mudança nos motivos da trama que levam a uma nova concepção do Superman, não como um completo alienígena, mas como um ser híbrido.

Na narrativa de John Byrne, Kal- El é enviado para a Terra como uma matriz genética ainda não concebida e, ao chegar ao planeta, ele assimila em seu DNA aspectos da genealogia humana, tornando-o híbrido em sua estrutura física. Esse hibridismo é reforçado por uma educação cultural humana imposta pelo casal Kent, enquanto a identidade kryptoniana é completamente renegada na narrativa. Quando a projeção de Jor-El trava contato com Superman, ela é agressivamente destruída por Jonathan Kent, o que é, visualmente, um apagamento das raízes culturais alienígenas e uma imposição da identidade de Clark Kent sobre a identidade do Superman, agora, uma máscara desmascarada.

Byrne também altera a relação do Superman com a personagem Batman. Provavelmente influenciado pela novela gráfica *The Dark Knight Returns* que evidencia a diferença ideológica das duas personagens, dispondo Superman como um mantenedor do *status quo* e Batman como um vigilante anarquista. Byrne e Miller, portanto, separam Batman e Superman como pólos opostos no universo heróico, o paladino do dia e o vigilante noturno, estando um ao lado da lei e o outro à margem dela. Mas há uma diferença gritante entre o modo como Superman é visto por Frank Miller e o modo como ele é recriado por John Byrne.

²³ Fisiculturista famoso da década de 30

Em *Dark Knight Returns*, Superman é uma figura divinal, um ser acima dos mortais que é submetido a trabalhar para o governo. A personagem é um deus que vê os humanos como patéticos e pequenos, seres invejosos do poder divino que ele tem, mas que, no entanto, vê-se obrigado a trabalhar para o governo dos humanos pelo medo de que eles utilizem de bombas atômicas, e dessa forma, de que o homem destrua os heróis por inveja e a si mesmos por ignorância. Já Byrne cria um Superman híbrido, humanizado, que simpatiza e se relaciona com os seres humanos com uma proximidade maior, um semideus que se reconhece em meio à humanidade. Há na narrativa de Byrne um esforço em fazer o Superman decididamente um cidadão Americano, como um imigrante que descende de um país distante, porém é nascido e criado em solo americano, e, portanto, perpetuador da cultura e da ideologia do país, como se pode observar na figura 2.

Byrne também reformula o principal antagonista de Superman, Lex Luthor, transformando-o em um perigoso bilionário inescrupuloso, ao invés de um cientista maligno. Mas a malevolência é uma característica mais enfatizada na narrativa *O Homem de Aço*, que apresenta a personagem Luthor como indiferente perante a vida em risco de pessoas inocentes. Essa reformulação da personagem culmina na história de James D. Hudnall *Lex Luthor: biografia não autorizada*, publicada em 1989.

Em uma análise estrutural, a narrativa de Byrne é, assim como a de Moore, uma evolução na narração imagética. Apresentando a narrativa textual na forma do discurso direto livre pelos diálogos nos balões ou nos quadrados de fala, utilizando muito pouco a

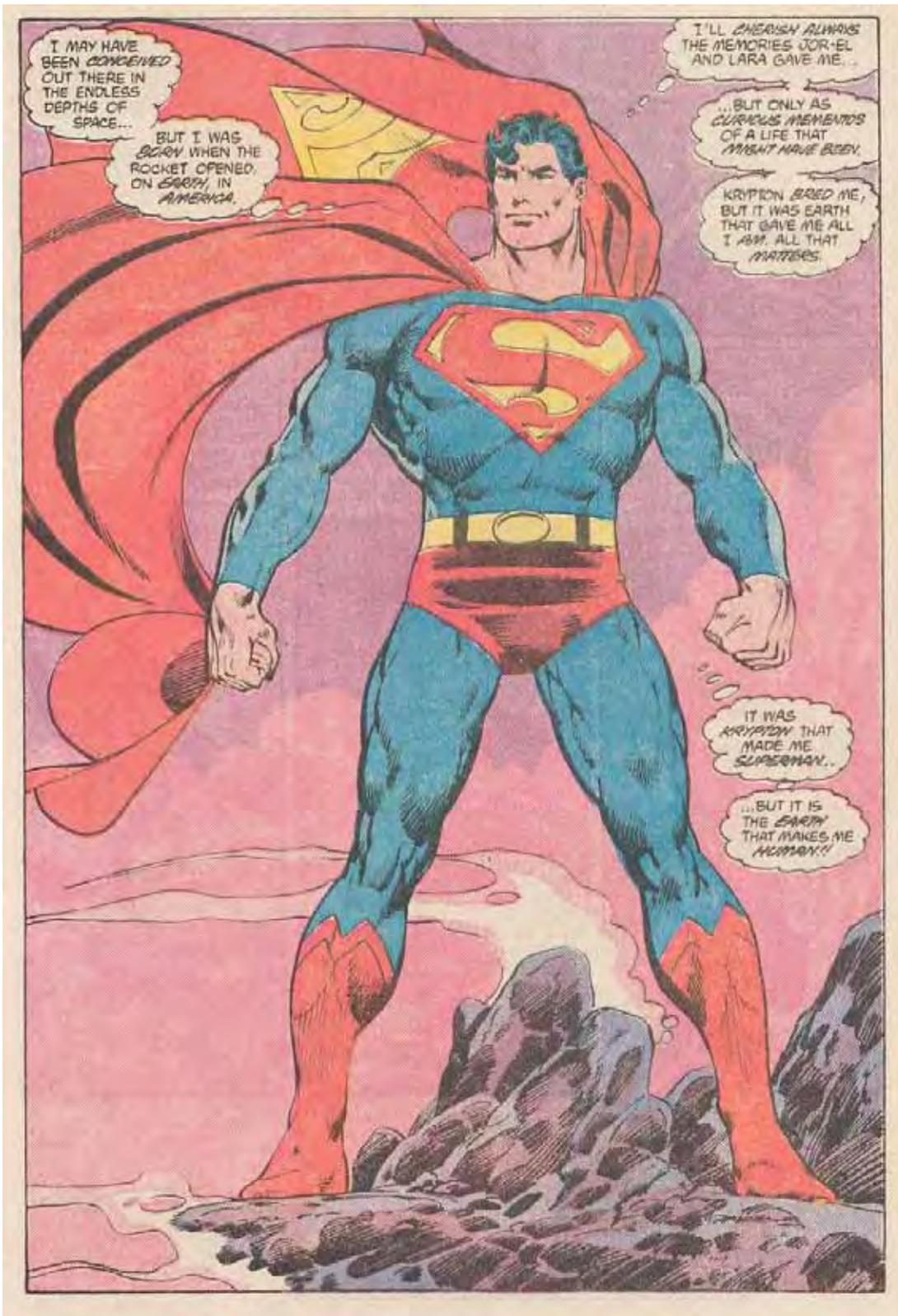


Figura2

narração em terceira pessoa para a contextualização do leitor e explorando o aspecto visual, imagético por meio de panorâmicas e de uma disposição seqüencial de quadros aspecto-pra-aspecto, que situa o leitor mais por uma sensação de espaço do que por uma informação textual.

1.5 A Era de Ferro do Homem de Aço

A demarcação genética chamada Era Moderna foi estabelecida pelo *fandom* juntamente com a demarcação da Era das Trevas, talvez por ser parte da história recente, ou simplesmente pela confusão instaurada com a geração *chromo* da década de 1990. Essa demarcação se baseia na produção das revistas de anti-heróis e narrativas violentas e sem profundidade. Não acredito nessa proposição, pois essa situação é apenas uma relação de mercado e não uma mudança nos conceitos de herói, e, nesse sentido, a chamada Era Moderna/Era das Trevas delimitada pelo *fandom* é somente um prolongamento e, talvez, uma acentuação das grandes mudanças narrativas da Era de Ferro. Outro ponto a se pensar é que a Era de Ferro na mitologia grega é referente à época atual, o que, para este trabalho, é mais interessante do que uma divisão em Era das Trevas/Era Moderna.

O maior destaque da Era de Ferro para o universo de Superman pode ser considerado como a edição #75 de *Superman*, na qual a personagem, após violenta batalha contra o antagonista Apocalipse, padece devido a ferimentos de batalha. Não há uma evidenciação de desmembramentos ou de outros elementos do gênero *gore*²⁴, pois a morte é a realização de um martírio, um sacrifício heróico de um super homem para proteger a

²⁴ Gênero que designa as narrativas orientadas pelo uso constante de mortes sangrentas e desmembramentos de seres humanos.

humanidade. Esse sacrifício é reforçado como o motivo da perda no próprio leitor, pela perda do herói da narrativa que fecha um ciclo narracional e estabelece um ponto final para a história. Esse final ultrapassa as características normais da narrativa quando pensada fora da diegese. Porque a morte do Superman se torna uma edição multimilionária, dado o caráter mítico que a personagem possui. A morte do mito industrial atraiu milhares de leitores e vendeu muitas cópias para aqueles que não acompanhavam a narrativa da personagem, relacionando a morte da personagem na narrativa como o fim da história desta e, dessa forma, o fim do ícone que ela representa.

Um fim que obviamente não ocorreu, pois do mesmo modo que uma empresa não abre mão da sua maior fonte de renda numa sociedade capitalista, um mito tão fortemente arraigado e reforçado não desaparece por completo da formação social. Além do que, a narrativa do martírio da personagem revela uma clara intertextualidade com a narrativa de Jesus Cristo, considerado pelas religiões cristãs como um mártir da humanidade, e, exatamente por isso, a morte do Superman assume um aspecto divinal e não pode ser representada pelo uso da violência grotesca muito comum nos *comics* dessa Era.

Ao se sacrificar pelo bem da humanidade, Superman reforça seu conceito paladinesco e remete ao sacrifício do messias Jesus, atualizando a narrativa cristã por meio da intertextualidade estrutural do mito. Essa intertextualidade também ocorre com a própria arte cristã, nesse caso, há a intertextualidade e a atualização da escultura Pietá de Michelangelo²⁵, produzida na página 29 da edição 75 de Superman (Figura 3), quando o desenhista Dan Jurgens retrata a personagem mártir sobre os braços de uma desesperada Lois Lane. A figura maternal amparando o herói é uma clara referência à Maria que ampara

²⁵ Comparação realizada pelo Prof. Dr. Álvaro Luíz Hattner em sala de aula.



Figura 3

Cristo na escultura de Michelangelo. E uma alusão que se tornou, assim, uma espécie de re-narração mítica, uma recriação contínua nas cenas de morte. Essa cena é capa da revista *The Adventures of Superman* #514, mas com uma inversão, desta vez é o herói que carrega nos braços a personagem Lois Lane, assim como ocorre na capa de George Perez em *Crisis on Infinite Earths*, mas desta vez, com a personagem Supergirl. E na edição #88 de *Superman*, Lois Lane representa novamente o papel de Maria da obra *Pietà*, porém ao invés de ter em seus braços o Homem de Aço, tem o pobre e torturado Bizarro. Há, portanto, tanto uma recriação do martírio e do sacrifício quanto uma re-narração da obra cristã que o representa.

E Superman, tal qual Cristo, ressuscita e retorna com longos cabelos soltos numa lembrança da personagem messiânica, ou, segundo alguns, numa personificação hippie fora de moda. Mas, de fato, a ressurreição da personagem é, novamente, uma intensificação do mito do Superman em um paralelo mais profundo com o mito cristão. Pois, com o sacrifício na cruz, Jesus purga a humanidade de seus pecados, enquanto Superman como mártir, salva a população mundial de Doomsday (Apocalipse), a própria personificação do dia do juízo final. E, quando ressuscita, Cristo ascende ao céu, novamente divinizado, livre de suas amarras terrenas, assim como a personagem Superman, tem, ao voltar dos mortos, seus poderes aumentados em níveis mais próximos dos poderes divinos da Era de Prata.

É na Era de Ferro que ocorre o segundo *retcon* mais profundo do universo de Superman. Pelas mãos de Mark Waid, na minissérie *Birthright* em 2004, o último filho de Krypton tem a sua história atualizada para o século XXI. Waid mantém grande parte das mudanças de Byrne, com a presença de Jonathan e Martha Kent na vida presente de Clark, mas os modifica para um casal de meia idade, ao invés de um casal de idosos, provavelmente influenciado pela série *Smallville*. Outra mudança que também pode ter sido

inspirada pela série é a reintrodução de Lex Luthor em Smallville, que havia sido eliminada por Byrne em *Man of Steel*. Essa mudança reforça o elo entre Clark Kent e seu antagonista, aproximando-os para que a disputa entre os dois seja ainda mais intensa. Uma relação de amizade e ódio que é muito explorada na série da Warner.

Ainda no que toca ao vilão, a personagem Lex Luthor em *Birthright* é uma fusão das características do Luthor da Era de Prata e do Luthor de John Byrne, pois o vilão é tanto um gênio científico quanto um empresário milionário. E, tanto Lex quanto Superman possuem três descentralizações identitárias claras. Lex: como gênio incompreendido, como empresário sem coração e depois como um sociopata megalomaniaco. Já as identidades de Superman sofrem uma fusão mais igualitária do que anteriormente, havendo um equilíbrio maior entre as suas diferentes identidades como: Clark Kent, Superman, e como Clark Kent disfarçado de modesto repórter, sendo esta última a mais apagada das três identidades e, claramente, um disfarce. Mas entre a identidade kryptoniana heróica e a identidade do adolescente do Kansas há um equilíbrio, pois a personagem reconhece-se como Clark Kent, mas ao mesmo tempo, busca incessantemente abraçar a sua herança kryptoniana, pois é a única forma de ele se descobrir, visto que ele, evidentemente, não é como os humanos ao seu redor, apesar de culturalmente ser. Portanto, Kal-El age como um imigrante que pretende conservar e elevar a sua cultura de origem para entender e conservar a si mesmo perante a impossibilidade de se realizar completamente como humano.

Capítulo 2. Origem da crise de identidade: a fragmentação na pós-modernidade

Apesar do estopim da crise de identidade surgir com as revoluções da modernidade, é na modernidade tardia que as conseqüências de uma fragmentação contínua do sujeito são evidenciadas, tiradas da sombra de sua existência e colocadas em primeiro plano, pois que uma crise só existe para os seres humanos quando estes se dão conta de sua existência, ou seja, quando ela começa a afetar a vida diária como um problema que não pode ser mais ignorado. Ela, portanto, torna-se algo palpável, real. Zygmund Bauman deixa clara essa situação ao afirmar em sua entrevista a Benedetto Vecchi:

(...) Não me recordo de dar muita atenção à questão de minha “identidade”, pelo menos do ponto de vista da nacionalidade, antes do brutal despertar de março de 1968, quando o meu polonesismo foi publicamente posto em dúvida. Imagino que até então eu esperava, prosaicamente, e sem qualquer ansiedade ou astúcia, aposentar-me por tempo de serviço na Universidade de Varsóvia e ser enterrado, chegada a hora, num cemitério da cidade. Mas, desde março de 1968, o que todos esperavam de mim, e ainda esperam, é que eu me autodefina, e que eu tenha uma visão ponderada, cuidadosamente equilibrada e ardentemente defendida da minha identidade. Por que? Porque, uma vez tendo sido obrigado a me mudar, expulso de algum lugar que eu pudesse passar pelo meu "habitat natural", não haveria um espaço a que pudessem considerar-me ajustado, como dizem, cem por cento. Em todo e qualquer lugar eu estava - algumas vezes ligeiramente, outras ostensivamente – “deslocado”. (BAUMAN, 2005, p. 16)

Esse sujeito deslocado, fragmentado, líquido, é, portanto, conseqüência de uma fragmentação contínua ao longo da história. Essa fragmentação, por sua vez, é o ponto mais importante das plataformas políticas lançadas por Zygmund Bauman e Stuart Hall acerca da crise de identidade na pós-modernidade. Essas plataformas originam-se principalmente nas diásporas provocadas pelas mudanças políticas do século XX, produto inerente as guerras que deslocam as famílias fugitivas em busca de pouso seguro, mas também um resultado do desencontro da população colonizada que se

percebe abandonada em um país sem recursos e, por isso, migra para a metrópole procurando uma nova chance. Essa situação se repetiu na descolonização da África e da Ásia, nas quentes guerras provocadas pela Guerra Fria e nas guerras originadas pela partilha territorial da antiga União Soviética.

Além dos problemas relacionados às mudanças regionais, diásporas, degredos, etc., essa crise de identidade está relacionada também com a vida cotidiana. A crise de identidade não é um problema enfrentado hoje somente pelos nômades e degredados políticos, ela é uma constante na vida de cada cidadão do mundo atual:

(...) Mas a descoberta de que a identidade é um monte de problemas, e não uma campanha de tema único, é um aspecto que compartilho com um número muito maior de pessoas, praticamente com todos os homens e mulheres da nossa era "líquido-moderna" (...) (BAUMAN, 2005, p. 16)

Portanto, essa problematização da identidade não se dá somente no âmbito de uma identidade nacional, de se reconhecer dentro de uma cultura específica e de pertencer a um país. Embora este seja o estopim do problema existencial, aquilo que despertou tanto em Bauman quanto em Hall a preocupação com a situação da identidade na pós-modernidade. Estando ambos em uma situação de questionamento de uma identidade nacional/cultural própria (Bauman, um degredado polonês que obteve asilo na Inglaterra, e Hall, um homem negro, nascido na Jamaica e que é também professor no Reino Unido), os dois críticos conseguiram ter a percepção para os problemas advindos do deslocamento de uma identidade, que antes era considerada inteira, e partem de uma questão da identidade nacional, que se fragmenta perante a deslocação física e social, para um questionamento de uma identidade fragmentada no cotidiano de cada indivíduo.

Como mostram esses autores, na atualidade o problema de pertencer deixa de ser algo ligado necessariamente a uma nação e adquire um significado mais intimista. A crise de identidade afeta todos os homens da modernidade tardia, isso porque as condições para que a crise se instaurasse são anteriores à mesma. A crise em si, como percebida hoje, é apenas o reflexo de uma sequência de eventos que transformaram a vida humana pela história e que se estenderam a ponto de fragmentar a noção de ser.

Antes, porém, deve-se perguntar: que identidade é esta que se fragmenta? Qual é esta identidade que está em crise? Pois antes de se mostrar os cacos de vidro do espelho quebrado, convém olhar no antigo espelho enquanto o mesmo ainda era pleno.

A identidade posta em questão é aquela que se constrói no período entre os séculos XVI-XVIII, e, segundo Bauman (2005, p.21), também é a identidade sociológica construída no século XIX. A identidade construída nos séculos XVI-XVIII é a do Iluminismo, representado pelas teorias de Descartes, Locke e, mais tarde, Kant, o corpo intelectual da classe ascendente, que, agora em pleno poder econômico e político, volta-se para uma redescoberta do eu, perguntando-se "quem sou eu?" ou, mais precisamente, "o que é ser?".

O sujeito do Iluminismo é completo, pleno, um indivíduo totalizado, assim como a própria filosofia do Iluminismo era, ela mesma, um sistema totalizado. Stuart Hall (2009, p. 27), em seu livro *A identidade cultural na pós-modernidade*, faz uma explanação acerca desse sujeito iluminista:

No centro da "mente" ele colocou o sujeito individual, constituído por sua capacidade para raciocinar e pensar. "*Cogito, ergo sum*" era a palavra de ordem para Descartes: "Penso, logo existo" (ênfase minha). Desde então, esta concepção do sujeito racional, pensante e consciente, situado no centro do conhecimento, tem sido conhecida como o "sujeito cartesiano".

É esse sujeito cartesiano que define os moldes da identidade dentro da filosofia iluminista, na qual a identidade está relacionada por meio do dualismo cartesiano de mente e matéria, sendo o pensamento racional sobreposto ao corpo material, o que insere esse dualismo dentro de um sistema ideal de pensamento, ou num sistema filosófico ideal. Mesmo um filósofo posterior a esse movimento, como o alemão Hegel, ainda define a identidade nos moldes de um pensamento cartesiano, como se vê no trabalho do filósofo Francisco Pereira Nóbrega que analisa o conceito de identidade na filosofia hegeliana:

[...] Identidade é uma determinação reflexiva e é caracterizada como qual pelo fato de ser igual a ela mesma e não ter oposição, embora não esteja isenta de transformações. A identidade parte de si e retorna a si mesma para poder entender as semelhanças, apesar de reconhecer as diferenças entre Eu e o outro, pois não existe nada que seja determinado como Eu e que não seja externo a outro Eu, isto é, que não seja também Eu. (NOBREGA, 2000, p. 200)

Apesar de sofrer transformações dentro do conhecimento empírico, a identidade do sujeito, para Hegel, se faz por inteira, ela nunca se fragmenta por causa da qualidade de transcendência imanente ao pensamento desse filósofo. O sujeito hegeliano é, portanto, da mesma ordem de pensamento do sujeito iluminista, ou seja, cartesiano. Obviamente, salvaguardando-se as devidas diferenças específicas de cada conceitualização, dentro das linhas de pensamento de Descartes, Kant e Hegel, há um ponto em comum: a separação entre matéria e mente, cabendo à mente a transcendência do ser. E mais ainda, para esses três filósofos, a identidade se estabelece como algo totalizado.

Na conceitualização de Kant em *Crítica da Razão Pura* (1999, p.53), a identidade se vincula à autoconsciência e não à consciência empírica, ou seja, o conceito de identidade é tido como algo pré-estabelecido na autoconsciência e não algo

a ser construído pela experiência de vida. A identidade, assim como a autoconsciência, é estabelecida a priori, mas a vivência, a informação, se dá para Kant em conjunto com a experiência de vida e não antes dela, portanto, a consciência empírica se realiza na vivência diária, enquanto a autoconsciência precede o empirismo.

E isso também pode ser percebido ao se analisar a superestrutura da própria filosofia iluminista e hegeliana: assim como os iluministas, Hegel concebe a filosofia como um **sistema**, portanto completo e fechado e, mais importante, um sistema a priori, que precede seu objeto, um sistema filosófico que pressupõe ser capaz de solucionar e abranger qualquer questão proposta a ele com base em sua estrutura filosófica.

O sujeito sociológico, por sua vez, também entra em crise na pós-modernidade, pois a própria sociedade está reformulada. O sujeito sociológico, criado no século XIX, tanto para Marx, quanto para Durkheim, é estabelecido, não individualmente, como pela filosofia cartesiana, mas pela relação desse sujeito com a sociedade a que se vinculava. No caso do sujeito marxista, mais especificamente, por uma relação do indivíduo com sua classe social e, com uma maior ênfase, na relação dialética entre as diferentes classes sociais.

Na pós-modernidade surge o grande problema do sujeito sociológico, ou seja, a desestruturação do próprio conceito de classe, pois

(...) O empreendedor individual das *Riquezas das nações* de Adam Smith ou mesmo d'*O Capital* de Marx foi transformado nos conglomerados empresariais da economia moderna. O cidadão individual tornou-se enredado nas maquinarias burocráticas e administrativas do estado moderno. (BAUMAN, 2006, p. 30)

Essas concepções de sujeito que entram em crise na pós-modernidade são criadas a partir do século XVII, pois anteriormente ao pensamento livre burguês, que começa no Renascimento e se concretiza no Iluminismo, a identidade era concebida

dentro dos preceitos de uma inexorabilidade divina e é com a ascensão do pensamento antropocêntrico que a filosofia se volta para a questão da identidade do homem fora dessa redoma divina pré-estabelecida.

Contudo, como afirma Bauman acima, esse sujeito iluminista é construído na superestrutura de uma sociedade em revolução econômica e social, na qual o indivíduo pleno torna-se a base dialética do mundo e Deus é posto em segundo plano. Mas, hoje, esse sujeito se vê fragmentado e a consciência de sua própria fragmentação desmorona as certezas contidas na sua criação.

A certeza do inteiro dá lugar às dúvidas dos fragmentos que aparecem em meio ao indivíduo desconexo de raízes, tanto sociais e nacionais, e se intensifica dentro da teia de conexões maquinais que se formam dentro da sociedade pós-moderna. Porém, o estopim para a existência dessa crise propriamente dita não se encontra na pós-modernidade, que é somente o ponto de intensificação do problema, seu ponto de convergência. A crise tem seu momento de explosão dentro do ser humano durante a modernidade. É na modernidade que a crise de identidade encontra seu ápice, é nela que as maiores transformações da vida cotidiana se dão no menor tempo de impacto e, portanto, são mais enfáticas.

A modernidade é o local no qual as mudanças na vida do homem são mais sentidas, justamente, por serem mais agudas e intermitentes. Na modernidade, todos os fios mal trançados do século XVIII chegam a um nó. Aqui, a ideologia imperialista e a discórdia gerada por ela resultam na Primeira Guerra Mundial e no choque assustador que resultou do conflito. Ao mesmo tempo, a conduta de expansão das nações modernas é o resultado de um capitalismo economicamente descontrolado que provocou, por sua vez, a alienação e a desumanização do homem enredado em sua estrutura, como

operário desse capitalismo industrial, e em sua superestrutura, ao adotar a lógica do capital.

Dentro da lógica capitalista de mercado, cria-se a demanda de maior produção em menos tempo, não mais ditada por uma necessidade física de subsistência, mas por uma necessidade artificial do mercado. Essa necessidade de mercado encontra uma resposta na organização científica do trabalho desenvolvida por Frederick Taylor. E, com o taylorismo, há uma reorganização da estrutura do trabalho para o homem: outrora o trabalho era algo a ser realizado por inteiro, podendo o homem se identificar com a produção e realizar-se, reconhecendo-se como criador. Depois da organização taylorista, o trabalho se torna fragmentado, dividido. Essa fragmentação do trabalho leva a uma fragmentação do próprio saber, pois o trabalhador não mais possui a consciência do processo conjunto de produção.

É no momento em que o trabalho se fragmenta e perde essa consciência imanente de produção que ele se torna alienígena para o trabalhador, que não produz mais para si mesmo, mas produz para o mercado. O homem deixa de ser o sujeito criador para se tornar uma das engrenagens da máquina de produção. Por exemplo: um trabalho, no qual o tempo dedicado na produção artesanal de um sapato por um artesão que estava presente em todas as etapas de sua construção, tornava-se tempo de **experiência**, algo que se transformava, quando do produto pronto, em **memória involuntária**, ou seja, em uma parte da vida como um todo do artesão. Hoje isso já não é possível. Numa fábrica de sapatos, não há mais condições para que os trabalhadores criem com seu trabalho uma relação de **experiência**. O processo de criação se fragmentou, dividiu-se, de modo que o homem não produz mais o sapato inteiro, ele produz a sola, ou aperta a forma, ou alinha os cadarços. E todos estes momentos fragmentados são ditados por fragmentos de tempo, por sua vez cortados por outra

máquina, e, por serem fragmentos de tempo automatizados, tornam-se choques que ativam gestos automatizados e que preenchem o trabalho humano com instantes de **vivência** ao invés de um todo de **experiência**.

Nessas condições de produção, nas quais o ser deixa de ser o artífice e se torna uma ferramenta do sistema de engrenagens, é que o homem começa a se reunir massivamente, pois que para as engrenagens do sistema funcionarem corretamente são necessários vários operários, que acabam por transformar as cidades do século XX em caldeirões humanos, fazendo a multidão tomar o lugar do indivíduo. O homem não caminha mais por entre uma rua de conhecidos, agora ele caminha no meio da massa, de uma procissão sem rosto que avança pelas ruas da metrópole. E, nessa procissão, vez ou outra um breve momento de vida pode ser encontrado como na passante de Baudelaire, contudo, na maioria dos momentos, a vida do homem moderno é a vida da personagem de *The man of the crowd* de Poe²⁶, repleta de gestos programados, choques rotineiros, condicionados, alucinados. O homem da multidão que é a modernidade existe numa febre de vida regida por um relógio acelerado.

É nesse momento que todas as condições para uma vida de **vivência** são construídas e que a **experiência** começa a ser diminuída da vida humana, tornando-se, cada vez mais, um objeto raro. Walter Benjamin (1989) estabelece os conceitos de **vivência** e de **experiência** em seu ensaio “Sobre alguns temas em Baudelaire”. Nele, a partir dos conceitos utilizados por Proust, no romance *Em busca do tempo perdido*, acerca da *memoire volontaire* e da *memoire involontaire*, Benjamin relaciona a **vivência** como produtora de **memória voluntária**, ou seja, de uma memória consciente, programada, que pode ser ativada pela vontade própria do sujeito. Ao mesmo tempo em que estabelece a **memória involuntária** como produto da **experiência**, portanto, uma

²⁶ *O homem da multidão*, Texto original foi disponibilizado em versão eletrônica no site: <http://etext.virginia.edu/etcbin/toccer-new2?id=PoeCrow.sgm&images=images/modeng&data=/texts/english/modeng/parsed&tag=public&part=all>

memória inconsciente e não acionada por vontade própria, mas algo que surge num momento epifânico e que traz ao sujeito a rememoração existencial na sua plenitude. Dentro dessa divisão, os atos cotidianos são acionados por uma memória consciente e fragmentada (memória voluntária) em **vivência**, enquanto aquilo que representa o contato com o sublime, que transcende a sensibilidade do ser, é tomado como um todo pela memória involuntária, como **experiência**.

Na modernidade, os simples gestos de cumprimento, por exemplo, deixam de possuir o sentido da **experiência**, tornando-se gestos de **vivência**. Gestos condicionados por choques. No meio de uma multidão, um esbarrão automaticamente dá lugar a uma curvatura e um pedido de desculpas, mas o que está em questão não é a polidez em meio ao caos da multidão, é a superestrutura deste ato. Ele não é movido interiormente ou derivado de um momento de reflexão, esse ato de cumprimento é produto de um condicionamento do homem que existe por causa do próprio condicionamento do trabalhador frente à máquina. "Todo trabalho com a máquina exige (...) um adestramento prévio do operário" (BENJAMIN, 1989, p. 123). O homem é condicionado diariamente assim como é condicionado em frente à divisão de seu trabalho. Ele deve acordar cedo, levantar, cuidar de suas tarefas, trabalhar, cuidar de sua família e dormir. Todas essas ações são atitudes que deixaram de pertencer aos problemas regidos pela ordem natural e foram modificados por uma ordem mecânica, mais rápida, menos humana.

É exatamente por um condicionamento humano e por uma desnaturalização do modo como o homem percebe o tempo que a vida do homem passa a ter menos momentos de **experiência** e a ser ditada, relativamente, por momentos de **vivência** que se refletem nesses gestos automatizados. A reflexão, os momentos em que o homem

pode se permitir a apreciação do sublime ou os momentos em que as lembranças da **memória involuntária** são acessadas se tornam cada vez mais raros.

Em decorrência da vida do homem moderno se dividir em choques traumáticos e rotina de **vivência**, ele mesmo se fragmenta, se descentraliza. O tempo, o trabalho e os gestos são fragmentos, logo, o homem não se mantém inteiro e se esfacela. E esse esfacelamento é o “descentralizamento” de sua identidade em várias identidades dessa rotina **vivenciada**, de máscaras que se encaixam conforme os traumas são provocados no sujeito.

Se o homem está no serviço, o contato com a máquina e o relacionamento com o grupo do trabalho o transforma em operário; no bairro de imigrantes ao qual pertence, ele se encaixa na condição de sua etnia pelo apelo cultural e social; quando vota para a eleição de seu representante essas identidades entram em conflito e uma sobrepõe-se a outra na escolha. Mas grande parte destes momentos se perde em **vivência**, pois, em sua maioria, são gestos condicionados.

Esses problemas de condicionamento são intensificados na modernidade tardia. A pós-modernidade é um prolongamento e uma acentuação da modernidade. Nela, com a realização da Terceira Revolução Industrial, as indústrias passam a remodelar novamente a ordem de trabalho por causa de sua própria fragilidade frente a um mercado inclemente:

[A]gora é a vez de cada empregado mostrar, por iniciativa própria, que é melhor do que a pessoa mais próxima, que está trazendo mais lucros para os acionistas da companhia, de modo que valeria a pena mantê-lo quando viesse, como deveria vir, uma nova rodada de “racionalização” (leia-se: mais demissões por excesso de pessoal). (BAUMAN, 2005, p. 41)

Na pós-modernidade, o homem se descobre, em sua totalidade, só. Não existe mais uma identidade de classe, a competitividade e as demissões em massa destruíram

qualquer pretensão de continuidade de uma força unida entre os trabalhadores das grandes indústrias. Além disso, o próprio indivíduo burguês empreendedor desapareceu e foi substituído pelos enormes conglomerados sem face. Não existe mais uma luta de classes, existe um enredamento burocrático no qual o antropocentrismo foi substituído por um “burocracentrismo”.

Nesse burocracentrismo, cada indivíduo se percebe sozinho em diversas situações sociais diferenciadas, tendo por conseqüência o esvanecimento de suas raízes, já que as alterações estruturais intensificam-se na pós-modernidade, gerando um esfacelamento de sua identidade em porções, ou, como coloca Bauman (2005 p.18), uma liquefação dessa identidade numa era líquido-moderna.

A crise de identidade pode ser percebida em todos os aspectos da vida humana como uma supressão da **experiência** pela **vivência**. As próprias relações de amizade foram modificadas no decorrer dos anos. É muito comum nos dias de hoje ouvir essa afirmação: “Eu tenho muitos conhecidos, mas amigos mesmo são poucos!”²⁷. Nessa frase há uma vanglorialização do fato de se terem poucos relacionamentos em que a **experiência** é realizada (amizades) por um aprofundamento dos laços de confiança e sensibilidade, enquanto confirmam uma extensão de relacionamentos sem profundidade de **vivência** (conhecidos).

A fragmentação dos relacionamentos humanos atinge todas as estruturas de organização social, não somente os grupos de amizades, como também a família e os relacionamentos amorosos. E, em todos estes exemplos, nota-se um fator constante: A sobreposição da vivência em relação à experiência, que é sentida, também, na ideologia de alguns pensadores atuais sobre a relação amorosa. Uma ideologia que “sugere que os relacionamentos, tais como os carros, devem passar periodicamente por um teste de

²⁷ Este exemplo foi dado pelo Prof. Dr. Orlando Nunes em sala de aula no ano de 2008, na disciplina de pós graduação, Tópicos-Especiais: Walter Benjamin.

valor e serem retirados de circulação caso os resultados sejam negativos” (BAUMAN 2005, p.73). Uma visão que transforma os próprios relacionamentos humanos em transações comerciais, em um balanço de valores e informações que são quantificadas e qualificadas com distanciamento emocional, assim como uma computação de dados por uma máquina. “Substituímos os poucos *relacionamentos* profundos por uma profusão de *contatos* pouco consistentes e superficiais.” (BAUMAN 2005, p. 76).

Mas quais os fatores que provocam esse posicionamento descentralizado na identidade? Hall (2009) relaciona os deslocamentos da identidade do sujeito iluminista com cinco mudanças na concepção do pensamento ocidental: o primeiro “descentramento”, para Hall, ocorre com a releitura dos trabalhos de Marx por Althusser acerca da liberdade do indivíduo que “[...] teve um impacto considerável sobre muitos ramos do pensamento humano (2009, p.34); o segundo é originário da descoberta do inconsciente por Freud que “[...] arrasa com o conceito do sujeito cognoscente e racional [...]” (2009, p.36); a terceira descentralização cabe ao trabalho de Saussure nos estudos lingüísticos e em como falar uma língua “[...] significa também ativar a imensa gama de significados que já estão embutidos em nossa língua e em nossos sistemas culturais.”(2009, p.40); Michel Foucault é o filósofo cujo trabalho resulta no quarto deslocamento do sujeito da modernidade tardia, ao traçar uma “genealogia do sujeito moderno” (2009, p.42).

O quinto descentramento para Hall é derivado do movimento feminista e da contracultura dos anos sessenta, para ele, o marco da modernidade tardia. Entre todos os movimentos sociais dessa década, o autor destaca o feminista, pois esse grupo, ao questionar a própria estrutura da relação política, fez com que “arenas inteiramente novas de vida social: a família, a sexualidade, a divisão doméstica do trabalho [...]” (2009, p. 45) passassem a fazer parte das contestações políticas e sociais. A

globalização (Hall, 2009) é o conjunto de forças e processos que, articulados na rotina do homem, provocam deslocamentos espaço-temporais que impõem culturas sobre culturas e identidades sobre identidades. Essa imposição e compressão são os fios na tessitura do deslocamento das identidades culturais nacionais. Neste ponto, o sociólogo faz um importante adendo quanto à modificação da percepção humana em relação ao tempo, em como o homem deixa de conceber o tempo naturalmente, além dessa própria temporalidade ser comprimida em um ritmo mais acelerado, uma mudança que, para mim, desloca a sensibilidade do sujeito da pós-modernidade: “Essas novas características temporais e espaciais, que resultam na compressão de distâncias e de escalas temporais, estão entre os aspectos mais importantes da globalização a ter efeito sobre as identidades culturais.” (HALL, 2009, p. 67)

A globalização encurtou as distâncias entre os pontos do mundo, pois que a comunicação entre os indivíduos separados espacialmente é possibilitada pela criação de novos mecanismos e tecnologias. Porém, curiosamente, essa mesma inovação tecnológica revela ao observador mais atento, como os homens estão isolados uns dos outros dentro da própria máquina. Segundo Andy Hargreaves,

Em aeroportos e outros espaços públicos, pessoas com telefones celulares equipados com fones de ouvido ficam andando para lá e para cá, falando sozinhas em voz alta, como esquizofrênicos paranóicos, cegas ao ambiente ao seu redor. A introspecção é uma atitude em extinção. Defrontadas com momentos de solidão em seus carros, na rua ou nos caixas de supermercados, mais e mais pessoas deixam de se entregar a seus pensamentos para, em vez disso, verificarem mensagens deixadas no celular em busca de algum fiapo de evidência de que alguém, em algum lugar, possa desejá-las ou precisar delas. (apud BAUMAN, 2005, p. 31-32)

Essa compressão espaço-temporal que é resultado e processo de uma cultura do imediato, do agora, revela tanto um progresso tecnológico quanto um crescente autismo na sociedade atual. Um paradoxo constante se forma na necessidade de estar sempre em

contato virtual com o mundo, seja pelo telefone, pela internet ou pelo conjunto, assoma um vazio de contato físico e social.

Percebe-se, portanto, que o crítico jamaicano realiza uma análise dialética da mudança na concepção do sujeito da modernidade tardia. Pois ele observa tanto as mudanças na estrutura da sociedade, quanto os reflexos dessas mudanças na filosofia moderna ocidental e, doravante, as descentralizações que estas novas concepções filosóficas provocam na sociedade como um “choque de retorno”.

O esvaziamento das relações humanas exerce uma influência dialética na sociedade, pois ao mesmo tempo em que transforma a tradição em uma cultura que revive um eterno presente e que apaga rapidamente fatos de um passado recente, essa nova cultura do imediato reforça o esvaziamento no contato social. Logo, forma-se uma cultura que perde seus laços com o passado profundo e, dessa forma, com a tradição de sua sociedade.

Todas as culturas conhecidas, em todos os tempos, tentaram, com diferentes graus de sucesso e insucesso, estabelecer a ponte entre a brevidade da vida mortal e a eternidade do universo. [...] Nossa geração talvez seja a primeira a nascer e viver sem uma fórmula dessas. (BAUMAN, 2005. p. 81)

A essa afirmação de Bauman, soma-se a concepção do sistema social que se firma na venda da possibilidade de que cada indivíduo pleno consiga, por meio do seu potencial, tornar-se, ele mesmo, um desses novos mitos, um dos novos deuses da indústria. Essa venda resulta na dispersão de identidades que são construídas como máscaras carnavalescas, tais quais os *costumes* de super heróis. Isso fica evidente ao se observar um dos maiores ícones da música pop atual: a cantora Lady Gaga, que constrói toda uma nova identidade para essa figura mitificada no mercado musical, diferenciando fisicamente a pessoa do ícone.

É importante ressaltar que essa mitificação, no geral, ocorre permeada pela indústria mercadológica, diferentemente dos mitos tradicionais, nos quais a narrativa antiga fixava pela **experiência** os conceitos como um todo a ser passado para o receptor da história/mito narrada. Porém, com a mudança na maneira do homem perceber o tempo, a narrativa de formação teve de ser rearranjada e cedeu terreno para a informação, pois que esta pode ser captada rapidamente e não requer reflexão, apenas assimilação.

A relação das narrações antigas com o sagrado e com o mítico é diferente do que hoje concebemos com a informação: o narrador, por meio da história, era um congregador da tradição cultural. A arte e o contar tinham papéis fortemente estabelecidos nas sociedades passadas, assim como as narrativas por imagens das artes sequenciais nas paredes, vasos, vitrais, etc. Em civilizações nas quais as histórias e ensinamentos eram passados de pai para filho, por meio da linguagem oral e a maioria da população era iletrada, as narrativas por imagens assumiam a importância de uma educação ritual, ou seja, elas congregavam esse conhecimento como um rito.

Existe aqui um paralelo com a pós-modernidade porque a modernidade tardia é uma época do eterno narrar e re-narrar, de uma forma que se assemelha à literatura mítica e popular. Poder-se-ia pensar o contrário, visto que a informação é predominantemente a forma de comunicação social da pós-modernidade. No entanto, a indústria cultural é exacerbadamente rica na produção de narrativas, que, por sua vez, transformam-se em universos diegéticos próprios. Estes universos narrativos multiplicam-se e dialogam entre si, resultando em novas narrações, em re-narrações que ultrapassam a barreira midiática e, por vezes, as barreiras de gênero. Assim, a narrativa da pós-modernidade se volta para uma série de hibridismos, de *spin-offs* e de *retcons*, que retomam a narrativa original e modificam-na produzindo novas narrativas dentro de

um mesmo universo geral ou assumindo outra direção, criando outro universo generalizante.

A internet, criada na década de 70, tornou-se um grande simulacro da realidade. Um universo que abriga, em si, inúmeros universos narrativos, além de ser um aglomerado infinito de informações e identidades flutuantes. Com ela surge a cultura blog, na qual cada homem pode tornar-se um narrador ele mesmo e expressar sua própria fala e história na voz virtual. Ela possibilita a existência de inúmeros narradores, os quais sem a internet se veriam calados, não-publicados. No entanto, tem de se levar em conta que a internet é também um elemento estrutural do deslocamento. Existe a possibilidade de quase nenhum desses narradores poder estar sentado no centro da roda ao redor da fogueira, por estarem todos os possíveis leitores e receptores sentados em suas próprias rodas, olhando para suas fogueiras particulares condensadas na caixa mágica chamada computador.

A descentralização da narração também ocorre com a própria informação dita oficial, porque agora ela chega de tantas partes e de tantos variados modos, que o receptor se encontra em um fluxo de dados contínuo, perante o qual ele fica impossibilitado de definir uma verdade central, visto que, tornados líquidos, os divergentes dados deslocam verdades em diferentes versões, todas delimitadas e comprometidas com seu próprio universo de veracidade.

Mas a modernidade tardia também possibilita a redenção do narrador pela comunicação via internet, pois ela o publica. Ela cria a possibilidade, mesmo que mínima, dessa voz ser encontrada, ouvida, recriada e re-ouvida. E a polifonia dos discursos na rede, ao descentralizarem “a verdade”, antes obtida por uma voz oficial, possibilitam uma escolha que não existia e, apesar da polifonia ser perigosa, visto que

as certezas tornam-se líquidas, por outro lado ela permite a escolha, uma relação menos tirânica do que a opção única.

2.1 O hibridismo cultural

O hibridismo cultural ocorre porque duas culturas distintas estabelecem uma relação de convivência, ou seja, não é algo necessariamente relacionado ao pós-modernismo. No entanto, com a compressão espacial derivada da globalização e com as diásporas ocasionadas em decorrência das guerras dos séculos XIX e XX, esse hibridismo torna-se muito mais comum e, por isso, mais palpável. A relação do personagem Invincible como híbrido será abordada no capítulo 3, devido a sua importância dentro do contexto de descentralização do paladinesco nessa personagem. Aqui, entretanto, pretendo fazer uma breve explanação sobre o hibridismo cultural, sobre o herói grego e o sujeito pós-moderno, além da hibridização nas artes.

O hibridismo de gêneros e de estruturas na composição de uma obra é uma característica recorrente do pós-modernismo. Recorrência que não é surpreendente ao se pensar a própria modernidade tardia, uma época na qual o hibridismo cultural se revela como um fato na estruturação das sociedades atuais: “*As nações modernas são, todas, híbridos culturais*” (Hall, 2009, p.62 – grifo do autor). Um dos reflexos desse hibridismo cultural aparece como o *double bind*²⁸ (GIBNEY, 2006), a fluência de discursos e de identidades contrárias dentro de um indivíduo que se vê, em certo ponto, obrigado a escolher um em detrimento do outro e, ao fazê-lo, percebe a impossibilidade

²⁸ Elo duplo, termo criado por Gregory Bateson no trabalho “Toward a Theory of Schizophrenia” (1972) para a uma classificação da esquizofrenia e de problemas de convívio social decorrentes do trauma causado por uma situação de imposição dos discursos e identidades opostas e excludentes. Esse conceito é aplicado aos estudos sociais para descrever o dilema que o indivíduo híbrido sofre nos choques das identidades.

da concretização de ambos, em uma situação digna do provérbio “sair do espeto e cair na brasa”.

O hibridismo cultural é um resultado dos deslocamentos provocados pela globalização. Ele é o produto da realocação dos exilados e fugitivos políticos, das vítimas das guerras e, ao mesmo tempo, dos imigrantes, legais e ilegais, que procuram em outro país uma nova terra para se sustentar, com a esperança de que, nela, possa encontrar felicidade e prosperidade. O que também é produto da globalização tecnológica, que rompe as barreiras espaciais da comunicação e produz uma confusão polifônica de cultura por meio da internet e da televisão.

No caso do híbrido físico, tanto o imigrante quanto o exilado, ao se ver em solo novo, depara-se com a verdade do deslocamento, não sofre apenas uma mudança de espaço físico, como uma mudança no espaço cultural. Pois o peregrino ao se filiar em nova terra está em uma encruzilhada cultural e ideológica. Sujeito a uma imposição de identidades que flutuam pelos diferentes caminhos sociais.

Neste exilado, e em seus descendentes, o *double bind* surge como um questionamento para a sociologia na modernidade tardia. Porque o exilado e seu descendente são híbridos culturais. Um híbrido que está colocado claramente em uma espécie de esquizofrenia social, na qual pertence a duas culturas sem, de fato, pertencer completamente a nenhuma. E é este homem deslocado que consegue, por não pertencer a lugar algum, criar o seu próprio local, que deriva da hibridização dos outros locais em um novo, uma nova cultura híbrida.

A questão do hibridismo cultural, inflamou-se na sociologia com os agravantes do deslocamento de identidades na pós modernidade, na literatura e nas outras artes. Entretanto, o hibridismo é uma presença antiga, derivada da concepção dos heróis gregos, semideuses que possuem uma clara relação de *double bind* em sua ascendência,

parte humana e parte divina. O herói grego possuía em sua essência esse deslocamento cultural, para ele uma questão filial e sem alternativa, pois não encontrava iguais perante os mortais ou os deuses, sendo ele, portanto, um ser único e desigual. Para a visão grega da época, deslocamento representa uma anomalia, uma desmesura. “Observe-se que o adjectivo "híbrido" vem do grego *hybris*, pelo latim *hybrida*, por via erudita, pois os gregos consideravam a miscigenação e o hibridismo conseqüente uma violação das leis naturais.” (CALAZANS)²⁹

O duplo elo cultural coloca o herói grego como um homem isolado, uma ilha nas relações sociais, e, exatamente por isso, suas histórias os personificam como homens que tendem a ações trágicas. Ações como a loucura de Hércules ao matar os filhos ou como a queda, motivada pelo orgulho, de Perseu ao tentar adentrar no monte Olimpo nos mostram como Hércules não é humano e como Perseu não é divino, apesar de, ao mesmo tempo, serem ambos. Eles estão no não-lugar, são dois lados de uma mesma moeda que nunca podem estar virados para uma mesma direção. Exatamente por isso, eles são tão ricos literariamente, pois ao estarem em lugar nenhum, deslocam as barreiras, os limites sociais que cerceiam as posições e identidades, proporcionando um questionamento dessas divisões e normatizações.

2.2 A descentralização para a análise de narrativas: intertextualidade ou deslocamento?

Na primeira parte deste capítulo, o conceito de descentralização aparece várias vezes no correr do texto, mas sua aplicação é feita à crise de identidade pós-moderna. Ela é referente ao deslocamento das identidades do sujeito na modernidade tardia que

²⁹ Texto retirado do Dicionário de Termos Literários Online, do verbete Hybris. Disponível no endereço: <http://www.edtl.com.pt/verbetes/hybris.html?format=html>

tornam esse próprio sujeito descentralizado. Aqui, entretanto, este conceito é aplicado à uma mudança no conceito de herói, um arquétipo literário. A descentralização do conceito de paladino ocorre porque existe uma descentralização da identidade do homem na sociedade atual, dessa forma, ocorrendo uma descentralização da cultura humana. Como os conceitos que criamos são um produto de nossa cultura, esses conceitos também são afetados pelas mudanças que a cultura e que a identidade humana sofrem.

A descentralização da identidade parte de uma mudança na estrutura da identidade e não pode ser trabalhada como uma roupa que se coloca em um manequim. Relaciono a descentralização da identidade do sujeito na pós-modernidade com uma mudança estrutural de um conceito, ou seja, uma mudança em como o homem concebe a sua identidade, assim como ocorre com a experiência humana na modernidade. Como coloca Benjamin no ensaio *Sobre alguns temas de Baudelaire*:

Se as condições de receptividade de obras líricas se tornaram menos favoráveis, é natural supor que a poesia lírica, só excepcionalmente, mantém contato com a experiência do leitor. E isto poderia ser atribuído à mudança na estrutura dessa experiência. (BENJAMIN, 1989, p. 104).

Esse excerto demonstra um fator importante no que consta à sensibilidade humana frente à experiência da arte. Partindo de um tópico particular, isto é, a hipótese de a lírica não fazer mais sentido para o homem na modernidade, Benjamin propõe a idéia de que a **experiência** humana sofre na modernidade uma mudança de ordem estrutural, o homem, para ele, não apreende mais a experiência como outrora, pois sua condição de vida não é mais a mesma de antes. Poderia eu afirmar então que essa mudança de ordem estrutural da sensibilidade humana é uma descentralização da sensibilidade que decorre do deslocamento da própria identidade cultural?

Na minha concepção, a descentralização é um conceito de essência. Ela não deve ser classificada como um acessório ou como um efeito direto. A descentralização não ocorre porque uma fonte qualquer provocou um efeito direto de deslocação. Não. Ela é o resultado da maturação ao longo de determinado espaço temporal das várias mudanças internas e externas que uma identidade ou um conceito, como é o caso, foram submetidos.

Para melhor entender a descentralização, enquanto um conceito aplicado ao texto literário e a um conceito específico, traço aqui uma comparação com a intertextualidade. Pois esta, diferente da descentralização, é referente ao texto especificamente e o intertexto não pode ser considerado de maneira independente em sua concepção. “Em qualquer nível, a produção simbólica é, pois, sempre uma retomada de outras produções, perfazendo um jogo infinito que enreda autores e leitores. (WALTY)”,³⁰ ou seja, a intertextualidade nasce da relação direta entre os textos, enquanto, como já dito, a descentralização é uma mudança passível de ocorrer dentro de qualquer conceito ou de qualquer arquétipo narrativo, no caso deste trabalho em específico, uma mudança que ocorre com o conceito de herói paladino. Como previu Marx: “Tudo o que é sólido se desmancha no ar...” (MARX, 1998, p. 71).

A descentralização de um conceito, portanto, é trazê-lo à margem, ou a outra disposição que não o centro. Uma posição não necessariamente contrária à central, mas claramente deslocada da normatização.

Deve ser considerada a questão de que descentralização e intertextualidade não são conceitos opostos, mas associados. Um texto em que aparece a descentralização de um determinado conceito, muito provavelmente, apresentará um alto grau de intertextualidade com outros textos nos quais este mesmo conceito é abordado. Para esta

³⁰ Texto retirado do Dicionário de Termos Literários Online, do verbete Intertextualidade. Disponível no endereço: <http://www.edtl.com.pt/verbetes/intertextualidade.html?format=html>

dissertação, o conceito em mente é o do super-paladino, logo, os textos de intertextualidade, que até mesmo podem ser considerados como bases fundadoras para esse conceito heróico, são as narrativas da personagem a qual este conceito mais se vincula, o Superman, pois desde sua criação como um arquétipo que se aproxima do herói furioso, até a sua consolidação como um paladino perfeito, a personagem Superman é o paradigma do paladinesco nas narrativas de super-herói.

Penso que a descentralização é um processo contínuo da identidade e da mesma forma, é um processo de mudanças contínuas no conceito do paladino das narrativas gráficas. Entretanto, esse processo de descentralização, dentro de uma diegese, torna-se um procedimento literário, e, dessa forma, pode-se também relativizar o paladinesco como a identidade de um sujeito cuja ontologia se dá ficcionalmente. Assim, relaciona-se ao conceito descentralizado de paladino de deslocamento que sofre a identidade na pós-modernidade. Como afirma Hall sobre o pensar a identidade:

Talvez, ao invés de pensar a identidade como um fato já estabelecido, o que nas novas práticas culturais então representam, nós devêssemos pensar a identidade como uma produção, a qual nunca está completa, sempre em processo e sempre constituída dentro da representação, não fora dela.³¹ (Hall, 1993, p.222 – tradução minha)

Assim também ocorre com os arquétipos literários, pois como a identidade está sempre em processo, está sempre sendo “re-narrada” numa busca incessante por si mesma, o mesmo pode ser considerado para os produtos culturais que derivam dos sujeitos incompletos. Os conceitos sociais e literários, assim como a própria literatura, tal qual seu criador humano, encontram-se no estado incompleto da recriação e o processo de recriação modifica as estruturas da identidade, do conceito literário, da própria literatura e da sociedade.

³¹ “Perhaps instead of thinking of identity as an already accomplished fact, which the new cultural practices then represent, we should think, instead, of identity as a 'production', which is never complete, always in process, and always constituted within, not outside, representation.” *Da diáspora*: disponível em: <http://www.lwbooks.co.uk/ReadingRoom/public/IdentityDiaspora.pdf>

2.3 O conceito do herói paladino na pós modernidade

A palavra **paladino** deriva do latim *palatinus* (relativo a palácio) que, por sua vez, deriva de uma das sete colinas romanas. Literariamente, os paladinos originais foram os Doze Pares da França, membros do exército de Carlos Magno que aparecem no poema épico *A Canção de Rolando*. Os doze eram cavaleiros medievais que lutaram ao lado do rei franco na cruzada contra os invasores mouros.

Mas isso somente não explica o conceito. Como já disse, o conceito do herói grego sofre uma modificação em sua estrutura que deriva da criação do texto bíblico. Pois, após a narrativa cristã, o herói não é mais questionável, porque não se encontram mais baixeiras em seu caráter. Entretanto, ressalto que a baixeira do herói grego não era questionada pelos seus narradores e, provavelmente, não o era pelos leitores de sua época, mas que, pelo menos, é perceptível para os leitores posteriores àquela sociedade. Retomo, portanto, o exemplo de Ulisses, cuja moral não é questionada pelos narradores da *Ilíada* e da *Odisséia*. Ele é, entretanto, perante uma leitura de ideologia ocidental-cristã um herói repleto de baixeiras morais, que se vale de artimanhas e de engodos baixos para atingir seus objetivos. Com a ascensão da narrativa cristã que, conseqüentemente, gerou uma sociedade orientada pela mesma ideologia, há uma mudança na concepção do heróico e, dessa forma, dá-se a criação do conceito de paladino. Cria-se, então, uma nova faceta do herói, que não apaga aquela do herói grego, mas sobrepõe-se a ela em evidência.

Uma faceta que adquire o peso de conceito literário dada a sua renarração, que o reforça e reconstrói, principalmente na idade média, ponto central da reconstrução desse herói cristão, o paladino. É com as novelas de cavalaria que se molda o conceito do

cavaleiro medieval, do herói puro, do paladino. Um **paladino**, então, é um herói honrado, cavalheiresco e intrépido, de **caráter inquestionável**, que segue sempre o caminho da verdade, da bondade, da lei e da ordem, sempre disposto a proteger os fracos e a lutar por causas justas.

O herói paladinesco é retomado no Romantismo, que idealiza ainda mais a concepção do cavaleiro medieval, do herói sem baixezas, sem falhas morais, do santo guerreiro, do amor inexpugnável, e da fé sem barreiras. A muralha inquebrável da moral, o herói cristão, merecedor do paraíso por sua humanidade ser sobrepujada em detrimento da alteridade de seus princípios.

Esse paladino é outorgado no Superman após a década de 40. O conceito já existia como parte da concepção da personagem, entretanto, a liberdade criativa dos autores, Siegel e Shuster, o retiravam de uma cápsula por demasiado estreita. Porém, após a aplicação do CCA, o conceito de Paladino vinculou-se não somente a personagem Superman, o “*Blue Boy Scout*”, inquestionavelmente puro, mas a todo e qualquer super-herói que fosse publicado. Tornando-se um paradigma narrativo: super-herói = paladino.

A quebra desse paradigma resulta dos deslocamentos aos quais as narrativas de super-heróis foram submetidas e que, por sua vez, descentralizaram o próprio conceito do paladino nos *comics books*. Essa descentralização do paladinesco está ligada a cinco principais momentos das narrativas de super-herói a partir da Era de Prata:

- 1) A chamada “Revolução Marvel” que ocorre na Era de Prata, na qual a editora introduz uma nova gama de personagens, cuja caracterização ocorre com uma maior humanização das personagens.

- 2) A publicação de revistas com protagonistas representantes de outra etnia que não a caucasiana. Como as revistas *Luke Cage, Hero For Hire* (*Luke Cage, Herói de Aluguel*) em 1972; *Black Lightning* (*Relâmpago Negro*), em 1977; além do precursor dos heróis negros: *Black Panther* (*Pantera Negra*), em 1966.
- 3) A subversão do CCA na revista *Amazing Spider-Man* (*Espetacular Homem Aranha*) #96 de 1971, o que provocou uma revisão das normas de censura que limitavam os quadrinhos americanos.
- 4) A invasão dos artistas britânicos em meados dos anos 70-80. Entre eles: Neil Gaiman, Alan Moore, Grant Morrison, Mark Millar, Garth Ennis, Warren Ellis, entre outros. Estes artistas retiraram os super-heróis do invólucro extratextual e os moldaram de acordo com a sua perspectiva diegética, arredondando as personagens e desenvolvendo uma narrativa mais complexa.
- 5) A produção das narrativas gráficas *Watchmen* (1986), pelo inglês Alan Moore, e *The Dark Knight Returns* (1986), pelo californiano Frank Miller. Ambas as narrativas publicadas pela editora DC Comics propõem uma nova visão sobre o arquétipo de herói, deslocando-o para uma posição marginal.

Esses momentos, nos quais as narrativas que deslocam o conceito de herói paladino são produzidas, são resultado de alterações nas estruturas sociais americanas, como as revoluções da década de sessenta, talvez a mais movimentada da história americana. Uma época que congregou a luta pelos direitos negros, femininos, além do movimento hippie e das passeatas contra a guerra do Vietnam.

Estes momentos narrativos não ocorreram como um reflexo imediato dessa mudança estrutural da sociedade, mas como um desenvolvimento processual da mesma, assim como a própria descentralização da identidade é parte de um processo. Esses momentos de deslocamento dentro das narrativas de super-herói são para o paladino como os cinco momentos de deslocamento da identidade pós moderna para Hall (2009).

A “Revolução Marvel” é uma resposta ao vazio a que as personagens da Era de Ouro foram submetidas pela censura do Macartismo. Dessa forma, os heróis são os monstros proibidos, as editoras falidas, a liberdade narrativa personificada na diegese. A criação de revistas com protagonistas afro-americanos é um produto da luta que os movimentos pelos direitos da população negra obtiveram nos Estados Unidos. Uma possibilidade de criação inexistente na indústria quadrinística antes dos anos sessenta, mas concretizada em setenta.

Já a publicação de *Amazing Spider-Man* sem a aprovação do selo CCA pela editora Marvel foi, simplesmente, uma constatação dos autores e da própria sociedade de que a censura dos quadrinhos havia se tornado algo tão estapafúrdio que impedia essa forma narrativa de promover a própria ideologia do *status quo*.

A invasão dos artistas britânicos, por outro lado, é a chegada de uma nova voz e de uma nova forma de narrar nos quadrinhos de super-herói norte americanos, que produz tanto uma mudança na estrutura narrativa desses quadrinhos quanto uma mudança na superestrutura dos mesmos, pois ao trazer para o *mainstream* editorial narradores de uma indústria menos centralizada, o próprio centro depara-se com uma visão deslocada, nesse caso específico, uma visão mais madura que, ela mesma, descentraliza a visão central, mais infantil.

De certa forma, o quinto item é mais um prolongamento do quarto do que uma mudança separada. No entanto, a repercussão dessas duas narrativas é tamanha que até

hoje é comum se encontrar referências intertextuais às mesmas nas narrativas de super-heróis, o que se apresenta como um espelho do deslocamento que estas narrativas provocam no gênero do super-herói e, especialmente, na concepção do super-herói paladino.

Esse deslocamento provocado por Miller e Moore vai repercutir, por exemplo, na obra de Mark Millar, um dos autores da invasão inglesa e um dos maiores expoentes da chamada Era de Ferro. Millar, na sua narrativa *Authority*, desloca a equipe da Liga da Justiça em uma nova concepção de super-grupo. A super-equipe e os poderes das personagens apresentam inúmeras intertextualidades com a equipe da DC Comics, com descrições e imagens que são claras referências desse intertexto. Entretanto, há nessa narrativa a evidência do deslocamento que o herói paladino sofreu desde a produção de *Watchmen* e de *The Dark Knight Returns*, pois o herói na narrativa de Millar não mais é um sujeito centralizado: assim como sua caracterização, ele se encontra à margem da normatização outorgada pelo *status quo*. Existe, dessa forma, uma paródia do gênero de super-herói, mas existe também uma mudança no conceito do paladino em si, que é a causa e o produto de uma descentralização.

E a descentralização do paladino é visível na obra de Robert Kirkman, a narrativa *Invincible*. Além de ser um dos melhores exemplos de narração gráfica da modernidade tardia, a estrutura e a superestrutura do *comic book* apresentam aspectos de intertextualidade e de paródia com textos previamente estabelecidos na história das narrativas gráficas. A crise de identidade e o deslocamento do conceito paladinesco na narrativa de Kirkman são abordados no próximo capítulo.

Capítulo 3. *Invincible*: descentralização, identidade e o universo narrativo Image

Para a editora Image, uma nova era chega com a produção de *Invincible* (2002) e com a renovação da linha da editora pelas mãos do roteirista Robert Kirkman, que cria uma nova gama de narrativas gráficas. A estréia de Kirkman nas narrativas gráficas se deu com a produção de *Battle Pope* (2000), em parceria com o desenhista Tony Moore. Impresso em prensa própria e auxiliado pela editora Funk O Tron, o *comic book*, uma paródia do próprio gênero de super-herói, narra a história de um Papa que, mais do que humanizado, é tornado um canalha dotado de todos os hábitos considerados negativos pela doutrina cristã: um homem que fuma, que bebe, que é promíscuo, que projeta injúrias de baixo calão e que é sádico com seus inimigos. Ou seja, um Papa que inverte a idéia do papado. É este o exemplo de cristão que recebe poderes diretamente de Deus para combater as forças demoníacas na Terra.

Após *Battle Pope*, Kirkman e o desenhista Cory Walker, foram contratados pela editora Image para realizar uma minissérie do herói SuperPatriot (Superpatriota) (1992). Entrementes, o autor, juntamente com E. J. Su, produziu *Tech Jacket* (2003) pela mesma editora, em uma série que durou apenas seis edições. No entanto, o *comic book* *Invincible*, que surgiu “em partes” na série, tornou-se um sucesso de público, fixando-se como série contínua. O maior público que Kirkman conquistou, entretanto, deve-se a *The Walking Dead (Os Mortos Vivos)* (2003), que narra a história de um grupo de sobreviventes num universo “zumbi-apocalíptico”, ou seja, um *comic book* que não está vinculado ao gênero de super-herói, e sim ao de horror.

Kirkman ainda realizou uma série de produções para a editora Marvel: em 2004, roteirizou algumas edições da revista *Captain America*, escreveu *Marvel Knights 2099*, e criou seis edições de *Jubilee*. No ano de 2005, roteirizou edições de *Marvel Team-Up*, *Fantastic Four* e *Ultimate X-Men*, mas seu maior sucesso na editora foi a produção de

Marvel Zombies #1 (2005-2006). Além dessas edições, o roteirista criou doze edições de *Irredeemable Ant-Man*, uma nova versão do Homem-Formiga para a editora.

Recentemente, o autor fez uma declaração³² no canal virtual Comic Book Resources, na qual propôs uma revisão da indústria quadrinística por parte das duas grandes editoras que, segundo ele, pararam de criar novos leitores, produzindo revistas para os leitores que cresceram lendo as revistas do *mainstream* em detrimento dos possíveis futuros leitores que estas narrativas poderiam atingir. Como os leitores integrantes do *fandom*, por sinal, uma palavra que o autor odeia, seguem determinadas histórias por causa dos autores famosos, Kirkman, em seu manifesto, convoca os artistas de renome para que saiam das grandes editoras e publiquem obras autorais pela Image e/ou pela Dark Horse, pois, para ele, o papel dessas editoras é o de publicar para o público composto pelo *fandom*, enquanto as duas grandes, Marvel e DC, incorporariam novos talentos e, pelo seu apelo midiático, atrairiam novos leitores, mais jovens, renovando e fortalecendo o próprio *fandom*.

O manifesto de Kirkman se baseia na produção autoral em contraposição à produção corporativa. A produção autoral se vincula aos fãs fiéis dos *comics* que, na prática, lêem as revistas das grandes editoras de acordo com os autores que as produzem. No âmbito da relação de mercado, a produção autoral, segundo Kirkman, exige das editoras contratos complicados e altos salários para os autores, enquanto estes autores lucrariam mais se produzissem narrativas das quais eles seriam os proprietários e a indústria corporativa produziria narrativas para um público mais novo, contratando artistas que ainda não fizeram um nome dentro do *fandom*.

Isso, segundo o autor, abrirá espaço para novas produções e inovações autorais pela Image/ Dark Horse, possibilitando criações que evitam a descontinuidade de um

³² In <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=17705>.

universo narrativo como o da DC e da Marvel. Ao mesmo tempo, essa mudança fará com que surjam vagas para estes novos artistas ingressarem nas grandes editoras e trabalharem personagens que deixaram de ser objetos únicos da narrativa e que se tornaram ícones, como: Superman, Capitão América, Batman e Homem-Aranha.

Essa preocupação decorre da falta da presença de crianças e jovens em eventos como a *Comic Con* e a composição massiva do público leitor como mais adulto. Para o autor, se a indústria não criar novos leitores, as narrativas tendem a morrer com esses fãs, pois, sem leitores, a indústria desmoronará por causa do mercado.

Muitas mudanças estão ocorrendo tanto dentro das histórias de super-heróis quanto na realidade da indústria de *comic books*. O mercado americano apresenta novas facetas a serem exploradas e a criação autoral da Image é uma forte vertente da indústria. E é Robert Kirkman que, com a produção mensal de *Invincible*, começa a tecer um universo comum entre as narrativas de super-heróis da Image, assim como ocorre com os universos narrativos gerais da Marvel e da DC.³³ Ao produzir, em 2002, a revista *Tech Jacket* e, em 2003, *Brit*, assim como, em 2007, com Jason Howard, *The Astounding Wolf Man*, Kirkman estabelece diversos nichos narrativos dentro de um único universo central. Além disso, dá vazão a uma série de novas produções pela Image que, por sua vez, criam uma mudança no cenário do mercado editorial com revistas autorais que obtêm sucesso de vendas, revitalizando a empresa Image e, por consequência, revitalizando o ideal da indústria autoral de *comics*.

3.1 A narrativa e a narração de *Invincible*

³³ As editoras do *mainstream* possuem um universo narrativo geral comum para seus heróis. Todos os heróis da Marvel têm suas narrativas passadas dentro de um grande universo congregante Marvel, assim como todos os personagens da DC estão agrupados em um universo próprio da DC. Esses dois universos não se misturam, a não ser no caso de *crossovers*, ou seja, da criação de uma narrativa que misture elementos dos dois universos, como, por exemplo: *JLA/Avengers* (2003-2004) de Kurt Busiek e George Pérez.

Na narrativa de *Invincible*, uma relação entre passado e presente dos *comic books* é figurativizada, tanto pela estrutura da narrativa (cores, desenhos, diagramação) quanto pela história, com destaque para o conflito estabelecido entre pai e filho. Quando atinge 17 anos, Mark desenvolve super-poderes (vôo, super força, super velocidade e super resistência) e assume a alcunha de Invincible, passando a atuar como super-herói na sombra de seu pai. O jovem tem, então, de conciliar sua vida de super-herói com a sua vida de adolescente, lidando com as garotas (Amber e Eve), deveres de casa e super-vilões. Ele prossegue nessa rotina, enfrentando inimigos em conjunto com seu pai, até que, certo dia, tudo muda quando os membros do grupo Global Guardians (uma paródia da Liga da Justiça) são assassinados. O assassinato é um mistério até a ressurreição de um membro do grupo, a personagem Immortal, que vai à caça do verdadeiro assassino: o Omni-Man. Segue-se um confronto no qual o Immortal é, novamente, morto. Invincible presencia a cena e questiona seu pai, que revela ao filho a verdade: a raça vitrulmita não é uma força pacificadora do universo, é uma nação expansionista, e a Terra deve ser controlada por Omni-Man. Ele propõe à Mark uma união entre pai e filho na conquista do planeta. Invincible rejeita seu pai e o enfrenta numa luta que deixa o protagonista à beira da morte. Incapaz de liquidar seu filho, entretanto, Nolan escolhe abandonar a causa vitrulmita e deixar a Terra em busca de outro planeta. Após se recuperar, Mark assume o antigo posto que seu pai fingia ocupar como protetor do planeta, como “empregado” do coordenador da agência de segurança mundial Cecil Stedman.

Invincible, como já dito, tem sua primeira edição publicada em 2003 e todas as narrativas foram escritas por Robert Kirkman, que é o criador da personagem. As sete primeiras edições da revista foram desenhadas pelo co-criador, Cory Walker, que foi substituído pelo desenhista Ryan Ottley. A narrativa apresenta uma qualidade textual e

quadrinística que é demonstrada desde o primeiro número da série, pois os diálogos e textos de Kirkman são interligados com a arte de Cory Walker e, juntos, produzem uma narrativa gráfica inovadora que, ao mesmo tempo, possui uma extensa releitura das Eras passadas dos quadrinhos.

Nos quadrinhos antigos (Era de Ouro e Era de Prata) existe uma poluição visual da página que prejudica a narrativa. Neles existem muitos quadrados narrativos coloridos diferentemente que ao se juntarem com onomatopéias e outros ruídos, tornam o tráfego de informações confuso. Esse fato é potencializado nas edições que apresentam um colorido mais forte, intenso, que transforma a diagramação da página em uma pintura do rococó.

Já o desenho de *Invincible* é mais minimalista. Tanto as cores quanto o traço apresentam a característica de leveza e claridade. Ambos os desenhistas, Walker e Otle, utilizam na narrativa gráfica um tracejado longilíneo³⁴ e limpo. Os desenhistas colocam pouca ou quase nenhuma hachura³⁵ em sua arte, o que tornaria o desenho mais escuro e carregado. Ao eliminar o uso em excesso dessa técnica, a imagem do desenho é suavizada e ao ser combinada com uma narração predominantemente imagética e pouco textual, como na obra de Kirkman, essa junção facilita a recepção da página pelo leitor. Além disso, a hachura quando usada na caracterização das personagens cria uma aparência mais sombria e, por isso, foi muito comum nas narrativas gráficas da Era de Ferro, cujo maior representante arquetípico é o anti-heróico. Em *Invincible*, a limpeza no desenho da personagem, ao mesmo tempo em que o torna mais puro e claro, também o torna mais icônico, menos detalhado, portanto, menos realista e mais simbólico.

³⁴ Indicação do prof. Dr. Fábio Fernandes no exame de qualificação.

³⁵ Técnica usada em desenho e gravura que consiste em traçar linhas finas e paralelas, retas ou curvas, muito próximas umas das outras, criando um efeito de sombra ou meio-tom. O termo encontra sua origem no francês *hachure* - *hache*, que significa "machado". Retirado do site: http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_ic/index.cfm?fuseaction=termos_texto&cd_verbete=57

Uma estrutura da narrativa *Invincible* que remete aos *comic books* de outrora é a aplicação das cores, realizada por Bill Crabtree, que coloriu da primeira até a quinquagésima edição. O trabalho com cores realizado por ele retoma a cromaticidade dos antigos *comics*, opondo-se ao colorismo atual: o uso de tons pastéis e de uma coloração menos saturada contrasta com o esquema cromático utilizado nos *comics* de hoje. Além disso, a escolha por cores mais claras e limpas relembra o colorido das antigas edições de quadrinhos feitos em papel de polpa, o *pulp*. O próprio Bill Crabtree esclarece em entrevista para Kiel Phegley essa oposição ao colorismo atual:

Eu nunca quis fazer conscientemente com que parecesse “antigo”. Inicialmente, quando decidi que queria me tornar um colorista profissional de *comic books*, foi em parte como uma reação contra o que eu via em demasia. Agora eu já me acostumei com isso e até mesmo tenho tentado esse tipo de trabalho, mas quando o vi pela primeira vez não gostei da coloração espalhafatosa, mais “photoshopada”. (...) É triste pensar que talvez esse seja o único caminho a seguir nos próximos cinco anos. A DC e a Marvel fizeram os livros um pouco mais renderizados. Eu espero que seja uma moda, mas se não for... paciência, né?”[risos]³⁶

Outra característica importante de *Invincible* é a aparência “four colour” (quatro cores) que suas histórias apresentam: uma narrativa que é permeada por estruturas de composição (cores, diálogos, motivos) que criam um visual “inocente” da diegese, uma composição representada nas narrativas antigas, principalmente, por meio da cromaticidade. Essa característica gera contraste quando comparada com as produções contemporâneas, seguidoras de um estilo “dark” e ainda herdeiras em demasia dos

³⁶ “(...) I never consciously wanted to make it look ‘old.’ Initially, when I decided I wanted to become a comic book colorist professionally, part of it was a reaction against what I saw a lot of. I’ve gotten more used to it now and attempt that kind of work myself, but when I first saw it I did not like the flashy, more Photoshopy coloring. (...) it makes me sad to think that that’s the only way to go over the next five years. DC and Marvel have made their books a little more rendered. I’m hoping it’s a trend, but if it’s not...oh well.” [Laughs]. Essa entrevista foi dada para o site *Comic Book Resources* (CBR), e acessada por esse link: <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=16793> (tradução minha)

motivos e das estruturas da geração *chromo*³⁷, com suas capas metálicas (cromadas), e dos anti-heróis da Era de Ferro das narrativas gráficas.

No entanto, a aparência de simplicidade e inocência das primeiras edições da narrativa de *Invincible* é diluída no conteúdo crítico apresentado ao longo da série, que não perde de vista o ponto referencial entre a intertextualidade com o passado e o narrar de uma perspectiva contemporânea.

Para uma análise da estrutura narrativa dos *comic books*, recorro ao crítico e quadrinista Scott McCloud que, em seu livro *Desvendando os Quadrinhos* (2005, p. 153), classifica as combinações (Imagem + Texto) de narração da arte sequencial em: Específicas de Palavras, Específicas de Imagens, Duo-Específicas, Aditiva, Paralela, Montagem e Interdependente.

A classificação de Específicas de Palavras é utilizada para o quadro no qual as figuras ilustram um aspecto do que é dito, mas não acrescentam um significado ao texto conjunto. Ou seja, nela, a palavra, a narração textual sobrepõe-se a imagem e esta tem a função de apenas “dar cor” as palavras. Já na definição de Específicas de Imagens ocorre o inverso da moeda, nela as imagens narram sozinhas a história e as palavras são utilizadas somente como uma “trilha sonora”

As combinações Duo-Específicas são aquelas nas quais as palavras e as imagens narram exatamente o mesmo texto, com a diferença apenas do veículo. As palavras narram com a escrita e a imagem com o desenho, porém, o texto em si é o mesmo. Por sua vez, o crítico brasileiro Marcos Nicolau (2008, p.23) caracteriza essa combinação pela presença do que ele denomina de um narrador externo. Dessa forma, Nicolau divide a narração gráfica em dois narradores, um narrador interno (imagem) e um

³⁷ Grupo de quadrinhos produzidos na década de 90 em diante que primavam pela capa metálica em detrimento da qualidade narrativa.

narrador externo (texto, quadrado narrativo), enquanto para McCloud, o que existe é a variação de combinações das duas linguagens realizadas por um único narrador

A presença da narração Duo-Específica é muito comum nas narrativas gráficas mais antigas, principalmente nas narrativas da Era de Ouro e da Era Prata. Como se pode observar na Figura 1 do Capítulo 1, a redundância narrativa é estabelecida nessas histórias, pois a narração textual, ou externa, apenas reproduz em palavras o que é narrado em imagem e vice-versa.

Por outro lado, na combinação Aditiva as palavras “**ampliam** ou **elaboram** sobre uma imagem.” (McCloud, 2005, p. 154 – grifo do autor). Nessa combinação, a narração textual acrescenta informações ou sensações que não estão contidas nas imagens, isto é, não transcrevem as imagens apenas, mas adicionam significado.

Chama-se Paralela a combinação na qual as palavras e as imagens narram de perspectivas diferentes, mais precisamente, uma conjunção não conjunta, na qual uma forma narra segmentada da outra, não havendo intersecção entre as duas narrações. Montagem, entretanto, para McCloud, ocorre pela fusão das duas linguagens. Nela, as palavras encontram-se dentro da imagem, tornando-se parte do desenho elas mesmas.

A combinação Interdependente é, talvez, o tipo mais comum nas narrativas gráficas. Nela, as “palavras e imagens se unem para transmitir uma idéia que nenhuma das duas poderia exprimir sozinha.” (McCloud, 2005, p. 155.) Essa combinação, portanto, baseia-se no equilíbrio entre texto e imagem, mas nem sempre esse equilíbrio se realiza plenamente, dessa forma, retornando para as combinações de Específicas de Palavras, ou Específicas de Imagens.

A estrutura da narrativa de Kirkman é completamente atual e a voz do narrador aparece muito mais visualmente ou, como McCloud teoriza, há uma predominância da combinação Específica de Imagens na qual “[...] as palavras só acrescentam uma trilha

sonora a uma seqüência visualmente falada." (2005, p. 153). Entretanto, embora não produza uma narrativa de estrutura redundante como as narrativas da Era de Ouro/Prata, ainda demarcadas pela combinação Duo-Específica, Robert Kirkman tende a produzir uma narrativa com muito texto, mas esse é contido nas falas das personagens, pelo uso do discurso direto em detrimento do texto narrativo e do discurso indireto.

3.2. A intertextualidade em *Invincible*

É por meio das relações intertextuais estabelecidas entre diferentes narrativas que qualquer conceito que exista em comum entre as mesmas é evidenciado. No caso deste trabalho, é a partir da intertextualidade que se pode avaliar se está, e como está, o conceito de paladino descentralizado em relação à ontologia fictícia da personagem em questão. É por meio da intertextualidade também que a narrativa mostra como *Invincible* se relaciona com o conceito de original, simplificando-o em sua releitura.

Além disso, a narrativa de Kirkman é repleta de intertextualidades e paródias com os universos da DC Comics e da Marvel, como é mostrado na edição #7 (dezembro, 2003) do *comic book*, na qual dentro da narrativa ocorre o assassinato do grupo Global Guardians pelo pai de Mark. O assassinio e os assassinados são todos revelados ao leitor em apenas uma edição de 22 páginas. Nela, o autor cria uma intertextualidade com as personagens conceituais da Justice League (Liga da Justiça) e referencia cada uma das personagens dos Global Guardians (figura1) com arquétipos estabelecidos no decorrer da história dos quadrinhos, mais precisamente, da história da DC Comics:

O sombrio vigilante humano, cujo maior representante conceitual é Batman (1937), está representado como a personagem Nightwing. Kirkman recria o conceito

“Batman” em uma personagem afro-descendente (assim como faz Strazynski com a personagem Nighthawk em *Supreme Power*) e o próprio cenário da personagem Nightwing é uma paródia de Gotham City, pois o autor transforma a cidade da personagem literalmente em um local no qual nunca existe a luz do sol, um lugar amaldiçoado pela eternidade da noite, diferente da Gotham City da DC, na qual o sombrio e a escuridão são metafóricos.

A “guerreira amazona” original é a personagem Wonder Woman (1941) e sua releitura nos *Global Guardians* é War Woman. A amazona é deslocada em uma identidade lesbiana. Mas o mais importante é a parodização do nome, a mudança de Wonder (Maravilha) para War (Guerra), ou seja, a transmutação do feminino maravilhoso em uma masculinização da mulher. O “atlante híbrido” Aquaman (1941) da DC é substituído pelo rei Aquarius. O Aquaman, representado como um galã loiro de olhos azuis, tem sua imagem deslocada na narrativa de Kirkman, tornando-se um homem peixe, literalmente.

O conceito de “marciano/alienígena-metamorfo”, característico da personagem da DC chamada Martian Manhunter (Caçador de Marte) (1955), traduzido no Brasil como Ajax, tem uma representação nos *Global Guardians* estereotipada. Martian inclusive possui antenas, o que o diferencia da forma assumida pelo personagem da DC, além do fato de seu próprio nome ser uma referência importante, visto que o marciano se alcunha de Marciano, assumindo, nominalmente, o clichê da aparência.

O “controlador de energia” da DC é a personagem Green Lantern (1940) e aparece na narrativa de *Invincible* como Green Ghost (Fantasma Verde). A personagem de Kirkman é afro-descendente e, por isso, remete ao segundo Green Lantern da Era de Prata/Era de Bronze, John Stewart (1971). O “velocista” da DC é a personagem Flash (1940) e sua contraparte no universo de Robert Kirkman é chamada de Red Rush.



Figura 1

Ressalto aqui a ironia do autor ao criar o nome de “Pressa Vermelha” para o personagem velocista, pois o Flash (personagem da DC comics) porta um uniforme também vermelho e a “pressa” é uma piada sobre o próprio poder, a velocidade, a celeridade destes personagens.

Porém a principal paródia de Kirkman em relação ao universo da DC Comics e a mais importante para este trabalho se dá com a personagem Omni man, visto que ela parodia e inverte o conceito de um Superman paladino. Ela, além de ser pai do protagonista Mark, é um alienígena que desce dos céus para proteger os mortais, assim como o é Superman na narrativa da DC. Nolan é um original e, até sua posição como assassino ser revelada, é mostrado como um super-paladino. Sua caracterização como um original (conjunto de superpoderes) e até o próprio *costume* são uma paródia do Superman (A insígnia “O” no peito do uniforme de Nolan, assim como o “S” da personagem Superman, a capa vermelha e o uniforme azul, ambos em tonalidade mais clara no uniforme de Omni Man). Uma paródia que se intensifica com a inversão dos valores do paladino pelos valores do vilanesco, do "alienígena conquistador", um arquétipo de vilão comum nos livros de ficção *pulp*, que se tornou um clichê nas narrativas gráficas de super-herói, reaproveitado de várias maneiras em *Invincible*.

Há também intertextualidade com os próprios kryptonianos na narração dos vitrulmitas. Uma raça de Super-Homens que, ao invés de serem pacíficos estudiosos da ciência como são os kryptonianos da Era de Prata, são uma espécie alienígena conquistadora que colonizou várias galáxias em seu império expansionista: uma inversão de uma Utopia Kryptoniana para uma Distopia Vitrulmita.

O povo de Vitrum controla os “Átomos Inteligentes”³⁸ (Smart Atoms), o recurso narrativo para explicar a maioria dos super-poderes e super-tecnologias do universo de *Invincible*. Esses átomos estabelecem um paralelo intertextual com o

³⁸ Tradução corrigida pelo prof. Dr. Fábio Fernandes na qualificação

Metagene, fonte de explicação genérica para os super-poderes da maioria das personagens da DC Comics. Um recurso utilizado pelo autor para enfatizar a paródia com o Superman é a evidenciação dessa paródia na própria fala da personagem Omni Man (Figura 2), quando esta afirma que é um erro comum confundirem a origem dos poderes dela com o Sol, que é a origem dos poderes do Homem de Aço, o primeiro **original**.

O conceito do original é simplificado em *Invincible*, pois a gama de poderes é diminuída, entretanto, a potência destes poderes não é. Os originais básicos do *comic book* são os vitrulmitas e os poderes destes são: super-força, super-resistência e vôo. Eliminando outros poderes do Superman: visão de calor, o conjunto de super-sentidos (visão de raio-x, visão microscópica, visão telescópica, super-audição, super-faro, super-paladar, super-tato, etc.) e o super-sopro. Essa limitação do conjunto de poderes em *Invincible* humaniza esses seres divinais. Pois ao retirar do conjunto de poderes dos vitrulmitas o grupo de super-sentidos pertencentes ao arquétipo do Superman da Era de prata, Kirkman retira dessas personagens essa característica de onisciência, cuja personagem da DC foi detentora até a sua re-narração pelo canadense John Byrne, dessa forma, limitando a capacidade desses seres de observar e conhecer o mundo ao seu redor. Kirkman intertextualiza essa falta dos poderes de super-visão, super-audição ao usar da fala da personagem *Invincible* em referências como: “Ouvir o quê? Ao contrário da crença popular - eu não tenho super-audição”³⁹(tradução minha).

Em *Invincible* também há intertextualidade com a personagem *Spiderman* (Homem-Aranha), da Marvel Comics, e surge, principalmente, nos momentos de questionamento da personagem acerca do que é ser ou não heróico, assim como dos valores defendidos. O momento de questionamento no qual se realiza a maior

³⁹ "Hear what? Despite contrary popular belief - I do not have super-hearing", retirado de *Invincible Ultimate Collection 3* (2008).



Figura2

proximidade com a personagem aracnídea aparece em consequência da derrota que Mark sofre nas mãos de vários oponentes. A queda da derrota, tanto na narrativa do aracnídeo quanto em *Invincible* é utilizada de duas formas distintas: a primeira é como releitura do sacrifício cristão, um motivo que é o reforço do paladinesco; a segunda forma é como uma *gag*, para criar humor (no leitor) pelo rebaixamento do herói na narrativa. Em relação ao segundo caso, o narrador especifica essa queda humorística na voz da personagem Invincible, que se questiona sobre a validade de sua alcunha (Invencível) por se deparar com várias situações em que essa invencibilidade se prova falha. Tais referências aparecem na derrota do herói perante o alienígena Battle Beast (Fera Guerreira) em *Invincible* #19.

O universo dos estudantes colegiais é outro instrumento de ligação entre Mark Grayson e Peter Parker, alter-ego do Homem-Aranha, que é o exemplo do “nerd” da década de 60: magricela, de óculos grossos, enfiado nos livros enquanto outros se divertem, o alvo da zombaria dos valentões esportistas. Já Mark é representado de maneira menos intensa: ele é estudioso e inteligente, pois cumpre seus deveres e tira boas notas, mas não é reprimido socialmente. Além disso, há duas personagens femininas no núcleo amoroso de Mark que referenciam intertextualmente duas personagens do universo do aracnídeo. Amber e Eve podem ser consideradas como releituras de Gwen Stacy e Mary Jane. Amber e Gwen Stacy são loiras e são as primeiras namoradas de Mark e de Peter Parker, respectivamente, assim como Eve e Mary Jane são ruivas e são as segundas namoradas de Mark e Peter Parker. Nessa referencialização com a Era de Prata do Homem-Aranha, Robert Kirkman aproveita a intertextualidade para criar novas identidades na sua narrativa. Atom Eve é, ao contrário de Mary Jane, uma super-heroína, uma mulher capaz de remodelar os átomos à sua volta. Dessa forma, ela foge do clichê da companheira normal, representado por Lois

Lane e Mary Jane, entre tantas outras "donzelas em perigo", e assume o mesmo nível de poder representado pela personagem principal Mark.

Outras referências e intertextualidades podem ser encontradas na narrativa de *Invincible*. A personagem Biplane (Biplano), apresentada na sétima edição de *Invincible* como um recurso narrativo para demonstrar a personalidade e os poderes do **original** Immortal, é uma descentralização do Vulture (Abutre), de 1963, velho personagem antagonista do Spiderman e uma clara intertextualidade com os vilões da Era de Prata dos *comic books*, assim como os arquétipos de invasores alienígenas que dialogam com vilões conhecidos da DC Comics desse mesmo período: os Sequiods de *Invincible* são uma referência ao ser alienígena Starro (1960), antagonista da Liga da Justiça.

Além das intertextualidades com os quadrinhos, os autores de *Invincible* utilizam referências à série de ficção científica *Jornada nas estrelas: A Nova Geração* (1987). Na nona edição de *Invincible* (2004, p. 3-4), eles parodiam as personagens da série (Capitão Picard e o núcleo da ponte de comando) como modelos para um grupo de aventureiros secundários no *comic book* e os representam como ineptos perante personagens mais importantes como Allen The Alien (Allen o Alienígena). A série é um *spin-off* do *Star Trek* original que, por sua vez, foi grande sucesso na década de 60, período histórico relativo à Era de Prata dos quadrinhos, logo, a citação de uma narrativa atual que surge de outra contextualizada no período histórico da Era de Prata dentro da narrativa de *Invincible* não é gratuita, nem simplesmente realizada com o objetivo humorístico. Essa citação é uma referência à própria narrativa de Kirkman que, dentro desse contexto, pode ser considerada como um “*spin-off*” da Era de Prata, mas re-narrada de uma posição atual, tanto em sua estrutura quanto em sua concepção. Dessa forma, a citação de séries da década de 60, serve como uma meta-citação, uma auto-referência da construção do universo narrativo de *Invincible*.

O humor é também uma constante no ritmo da narrativa de *Invincible*: é por meio do cômico que o narrador alterna os momentos dramáticos e as cenas de ação. Em certa medida, esse artifício narrativo remete aos *sitcoms* norte-americanos, entre a alternância de humor e de seriedade. No caso de *Invincible*, existe, pelo menos, uma referência clara a essa ligação nas citações ao famoso *sitcom Family Matters* (1989-1997), um *spin-off* de outra série, *Perfect Strangers* (1986): sendo dois TPBs⁴⁰ de *Invincible* nomeados com os títulos dessas séries. Essas relações ficam mais claras na parte “humana” da vida da personagem *Invincible*, pois o extraordinário dentro do comum na rotina de Mark assume o teor das *gags* utilizadas nos *sitcoms*. Um exemplo disso é a cena em que Mark e Nolan jogam beisebol, uma atitude comum, rotineira entre pais e filhos americanos do subúrbio e de classe média. Entretanto, Mark e Nolan são colocados um de costas para o outro, jogando uma bola que dá a volta ao mundo, e essa deturpação das leis da física transforma a cena em uma *gag*, uma piada visual.

3.3 A descentralização do Paladino em *Invincible*, o jogo das identidades e do intertexto

Como já dito, o conceito do herói paladinesco nos quadrinhos surge da modificação que a personagem Superman sofre pela censura norte americana, que transforma o titã de Siegel e Shuster no “Super-Jesus-Americano”. Ressalto que mesmo no Superman dos criadores originais existe o potencial do conceito paladino, ou seja, as bases desse mantenedor da justiça e do *status quo* já eram semeadas na personagem da Era de Ouro. Entretanto, o paladinesco foi sedimentado, foi fixado e elaborado na personagem, como elemento constituinte, após as produções da década de 50. Após as

⁴⁰ TPB é a sigla para *trade paperback*, uma coletânea de edições que normalmente fecham um arco narrativo agrupadas em uma edição com capa de papelão.

implementações de códigos de censura, nos quais os heróis deveriam se portar, dentro de suas histórias, sob um rígido código de moral que ao mesmo tempo em que se baseia na ideologia ocidental-cristã, a propaga e reforça.

O paladino nos *comics*, referenciado pela personagem Superman da Era de Prata e de Bronze, sofreu alterações importantes durante a história dos quadrinhos e também certos deslocamentos na sua posição de norma. Após a “Revolução Marvel” e os outros choques na produção quadrinística e principalmente na conceitualização do herói paladinesco, esse conceito (paladino) se fragmentou, liquefez-se. O conceito deixa de ser uma sólida pedra, pois a própria identidade humana não mais se mantém concreta. É líquida.

E, assim como o homem pós-moderno é evidenciado pela sua liquidez, o paladino se evidencia pela descentralização que altera sua estrutura. No conceito paladinesco, a descentralização é resultado dos deslocamentos provocados nos diferentes universos narrativos. Esses deslocamentos, por sua vez, podem ser compreendidos como a resposta literária ao deslocamento da identidade do sujeito pós-moderno que repercutiu na cultura e na reprodução dessa cultura. Ou seja, a descentralização do paladino é um dos efeitos do deslocamento da identidade do sujeito do iluminismo. Ela é a sua liquefação tornada prosa literária que, por ser literária, retorna ciclicamente na composição da cultura e, por isso, retorna também na formação da identidade do indivíduo.

Existe, então, uma relação em *Invincible* entre a crise de identidade do sujeito da pós-modernidade e a descentralização do conceito de paladino. Esta dialogia é também representada pela própria ontologia ficcional da personagem principal e do pai antagonista. Pois quando Nolan pede que seu filho se junte a ele contra a humanidade, Mark deve se posicionar perante uma imposição no jogo das identidades que evidencia

o *double bind* do híbrido: Omni Man impõe ao filho a identidade vitrulmita (elo genético) que entra em choque direto contra a identidade humana de Mark (elo genético e moral). Invincible abraça a sua identidade humana que, apesar de contrastar com a ideologia de seu pai, mantém em sua composição a criação e a educação “humana” que Mark recebeu do próprio pai. O tema da família, portanto, assume uma dimensão mais profunda com o confronto físico e ideológico entre pai e filho e o que as consequências dessa oposição provocam na diegese.

Dentro da narrativa *Invincible* o autor cria duas crises de identidade (Figura 3) que se relacionam e se modificam uma à outra: a escolha da identidade vitrulmita de Nolan sobre sua identidade de herói leva a uma imposição de Nolan na identidade vitrulmita de Mark sobre a identidade de Invincible. Desta feita, Mark entra em uma crise de identidade e escolhe a identidade humana, relegando a identidade vitrulmita imposta, o que leva ao confronto direto entre pai e filho. Esse confronto aumenta na narrativa a crise de identidade de Nolan Grayson, entre a sua condição de conquistador vitrulmita e sua identidade de pai “humano”, Omni-Man, ao ponto de fazê-lo relegar a identidade vitrulmita e deixar o posto de conquistador da Terra, partindo para outro planeta.

O conceito do paladino na narrativa de *Invincible* se encontra deslocado da posição normativa, cujo exemplo é o Superman da Era de Prata, para mim, a maior representação do super-paladino cristão. Mark, por outro lado, não está representado como um divino-alienígena enviado à Terra, mas como um ser híbrido, como um produto do húbriis, da demasia divina no corpo mortal. Dessa forma, a personagem retorna para o modelo do herói grego, o semideus, filho de mãe mortal e pai divino, ou, no caso de Mark, de mãe humana e pai vitrulmita.

O Superman base do Paladino é a personagem da Era de Prata e esta é, em sua



Figura 3

essência, completa. É também completamente alienígena, diminuindo o humano. Kal-El é um órfão de planeta, pois todos os de sua espécie foram extintos, ou seja, ele é único no meio de uma população de humanos. E quando são inseridos os pais adotivos, os Kent, os valores brancos anglo-saxões protestantes do interior do Kansas são justificados na personagem e, dessa forma, produz-se um hibridismo cultural no paladino original, o qual é abordado em *The Man of Steel*, de John Byrne.

O Superman da Era de Prata não é colocado, dentro das narrativas, em situações nas quais sua identidade poderia ser questionada. Mesmo nas narrativas após a produção de *The Man of Steel* essa situação ocorre com pouca ênfase, com a exceção da obra de Kurt Busiek e de Stuart Immonen, *Superman Identidade Secreta* (2004), que cria um universo no qual existe um Superman humano ao invés de kryptoniano, e na narrativa gráfica de Jeph Loeb e Tim Sale, *Superman for all Seasons* (1998), que enfoca a formação de Clark Kent pela sua família adotiva, dessa forma, enfatizando o lado humano no ser alienígena, o que é uma releitura da obra *The Man of Steel*. No entanto, estas duas narrativas são *graphic novels* que podem ser dissociadas do universo comum da personagem por não estarem ligadas ao *mainstream narrativo* e, mesmo assim, elas ainda mantêm na personagem o conceito do paladino normativo. Apesar da identidade ser deslocada nestas narrativas, o conceito permanece centralizado.

É exatamente nesse aspecto que se pode observar como a personagem do Super Homem, enquanto paladino, se esquia do sujeito pós-moderno e se mostra um sujeito do iluminismo. Dentro da sua dualidade entre Superman e Clark Kent não há um aspecto de identificação com a identidade humana. O Superman não deixa de ser o Superman enquanto usa seu disfarce humano.

A integridade da personalidade kryptoniana é abordada no filme *Kill Bill 2*, no qual o personagem de David Carradine, Bill, discutindo acerca da verdadeira identidade

da personagem de Uma Thurman, Beatrix Kiddo, faz uma crítica aos super-heróis, enfatizando a problematização da identidade na concepção de Superman:⁴¹

Bill –[...] Acho a mitologia dos super-heróis fascinante. Por exemplo, meu herói favorito, o Super-Homem. [...]

[...]

Bill – Todo mito de super-herói... tem o herói e seu alter ego. Batman é Bruce Wayne. O Homem-Aranha é Peter Parker. Quando acorda pela manhã, ele é Peter Parker. Ele precisa pôr um uniforme pra virar o Homem-Aranha. E nesse quesito... o Super-Homem se diferencia dos demais. O Super-Homem não virou o Super-Homem. Ele nasceu o Super-Homem. Quando ele acorda de manhã, ele é o Super-Homem. O alter ego dele é o Clark Kent. Seu uniforme, com o “S” vermelho... é o cobertor.../no qual os Kent enrolaram o bebê quando o acharam. É a roupa dele. O que Kent usa, os óculos, o terno, é um disfarce... que o Super-Homem usa para se passar por um de nós. Clark Kent é como o Super-Homem nos vê. E quais são as características de Clark Kent? Ele é fraco... é inseguro... e covarde. Clark Kent é uma crítica do Super-Homem à raça humana. (TARANTINO, 2004)

Dessa forma, se Superman é simplesmente Superman e não Clark Kent, sendo, por isso, sempre elevado dentro das narrativas, pois não contém o traço do humano em sua concepção, ele é puramente divino, uno. E mesmo o Superman de Byrne que é humanizado pela criação dos Kent não se mostra rebaixado literariamente. Pelo contrário, a criação do interior do Kansas reforça a personagem como um paladino e acrescenta a ele a defesa do ideal americano. Pois o herói é representado como um ícone da ideologia americana e a limitação de seu poder, que é uma humanização de sua identidade, não limita sua ação como o estandarte personificado do poderio desta nação porque não desloca a sua posição paladinesca. Isto pode ser observado na Figura 2 do Capítulo 1. Nela, percebe-se que Byrne apenas atualiza e aproxima o conceito do paladino para a nacionalidade americana.

O que se nota, entretanto, é uma mudança no conceito de paladino que aparece na narrativa *Invincible*, pois ele não é o mesmo que se apresenta nos *comics* do Superman da Era de Prata e da Era de Bronze, nas quais a figura é centralizada e

⁴¹ Diálogo retirado da legenda oficial do filme Kill Bill 2 (2004)

baseada na imagem do mártir cristão. Dessa forma, o conceito costuma ser representado sempre como elevado nestas eras, mas em *Invincible*, o conceito de paladino é deslocado, dado que sua representação também inclui a baixaza e a queda.

Mark, como personagem paladinesca, contém em si a elevação moral, visto que ele é possuidor de um código de conduta social que prima pela benevolência e pelo respeito às leis, porém, esse conceito em *Invincible* não é totalitário. O herói da narrativa de Kirkman não é pleno, assim como o herói grego, ele também é detentor de baixazas, de negatividade. Invencível é passível de momentos de fúria, nos quais ele desce ao chão humano, e ensandecido, rende-se à barbárie do assassinio, um ato que seria inaplicável se o conceito paladinesco não estivesse deslocado.

A baixaza e a queda, por sua vez, surgem no conceito do super paladino como derivadas de sua humanização, pois tornado humano, ou representado como híbrido, o herói se afasta do uno infalível e da certeza absoluta. Mesmo um ser completamente alienígena, em sua ontologia ficcional, pode ser humanizado literariamente se houver um elemento básico em sua concepção: o questionamento, a incerteza que quando posta em confronto com as certezas estabelecidas, fragmenta, liquidifica e, por isso, humaniza. Porque o indivíduo, ele mesmo, não mais se projeta como unificado, ele torna-se, na modernidade tardia, um emaranhado de identidades.

O problema do questionamento do herói como fator de descentralização do paladinesco é mostrado na narrativa em um nível mais profundo quando a personagem questiona se o ato de matar um inimigo é ou não necessário. Aqui, a descentralização do conceito de paladino aparece, pois existe a ponderação do herói sobre atitudes que conflituam com o seu conceito formador, o paladino, o que faz com que uma face vilanesca surja no paladinesco.

Já na Figura 4 não existe uma ponderação simplesmente, o herói se aproxima de Omni Man por sua fúria, sua baixeza. Ele descontroladamente espanca um inimigo caído, tal qual Aquiles tripudia sobre Heitor, rebaixando-se ao invés de sempre se elevar e, dessa forma, revela o deslocamento do conceito de paladino, ao agir como o vilão que o parodia.

Grande parte das dúvidas e questionamentos instaurados na narrativa de Kirkman são criados pelo motivo da juventude, época que para os próprios jovens é repleta de incertezas e possibilidades. Na nossa sociedade, a juventude é um estado ela mesma de “entrecaminho” da infância para a vida adulta. O adolescente encontra-se num não lugar, assim como o herói híbrido, ele se depara com problemas de identidade mais profundos do que o adulto, pois este considera-se como já formado, estabelecido na sociedade.

A representação do Paladino como um herói jovem, em oposição a um herói adulto, já ocorre na narrativa Spiderman, um *comic book* pertencente a chamada "Revolução Marvel" do começo da chamada Era de Prata. O Invincible, como mostrado, também possui grande intertextualidade com Spiderman e se nota na narrativa do aracnídeo e de Invincible um deslocamento importante desse conceito paladinesco, não somente em relação à idade do protagonista, que percebo como um deslocamento do *a priori* para o *a posteriori*, ou seja, do socialmente posto para o novo, para aquele que ainda se encontra sem local na sociedade, como também pela humanização do super-herói o colocar na posição de semi-divino e não do uno divinal, o qual a personagem Superman, até a produção de *The Man of Steel*, é um bastião. E, talvez por isso, o maior deslocamento do paladino em Spiderman se resume a falibilidade do herói.



Figura4

Invincible se separa de outras narrativas paladinescas deslocadas ao se colocar como referência não só do conceito paladinesco, mas de toda uma era das narrativas gráficas na qual esse conceito foi reforçado e evoluído, fazendo com que a sua narrativa não apenas descentralize o conceito, mas releia toda a Era de Prata e a desloque como base para um novo universo narrativo, o universo desse novo paladino da Image Comics.

3.4 A Metalinguagem em *Invincible* A releitura da releitura

Além dos elementos intertextuais com a história dos *comic books*, com citações e referências a duas personagens tidas como ícones (Superman e Spiderman) e a um resgate dos motivos e das características da Era de Prata dos quadrinhos, outra qualidade encontrada na narrativa de Kirkman que remete novamente ao universo dos *comic books*, mas que, em vez de dialogar com a história, dialoga com a própria linguagem quadrinística e com *Invincible* é a metalinguagem.

Mark é um leitor aficionado de quadrinhos e essa metalinguagem aparece freqüentemente na série, como se pode observar em uma análise das quatro primeiras edições da narrativa contida no TPB *Family Matters (Negócios de Família)*. A primeira página da revista é uma vinheta que ocupa todo o espaço da página, sem bordas de delimitação, o que cria a impressão de infinito na imagem de fundo e reforça o desenho do herói que assoma no centro da vinheta.

O recurso do *in media res* é aplicado para criar o ritmo narrativo mais veloz e a estruturação da página inteira como visual demonstra totalização de ação na narrativa. Entretanto, a narração estruturada desta forma, também apresenta um processo cíclico de leitura, no qual o começo do texto é retomado no meio ou no final da extensão desta

narrativa. Neste arco de histórias de *Invincible*, *Family Matters*, as páginas que introduzem a primeira história da narrativa *in media res* são retomadas nas páginas finais da quarta história que fecha o TPB.

A página representada na Figura 5⁴² introduz o *flashback* com o quadrado narrativo de “Quatro meses atrás” e a fala da personagem mãe liga-se diretamente à última fala de *Invincible* antes do *flashback* narrativo, reforçando a circularidade. Essa página é separada das duas de cima pela sarjeta branca, mas possui uma peculiar disposição do balão de fala da personagem Mark, pois o topo do balão é uma brecha na margem da vinheta e se liga com o branco da sarjeta. Esse recurso faz com que o texto do balão salte da vinheta para a sarjeta, ou seja, é como se o som da fala da personagem atravessasse a porta na diegese e chegasse até a personagem mãe.

Além disso, com a repetição do recurso utilizado, obtém-se dois benefícios narrativos, pois quando o autor destaca como uma ordem contínua o balão mesclado a sarjeta, ele economiza espaço dentro do quadro narrativo, podendo dedicar mais espaço para a fala textual e para o desenho. E, se esse recurso é aplicado em um diálogo seqüencial, ele cria no leitor a impressão de velocidade, aumentando o ritmo da narrativa ao diminuir a pausa criada pela calha.

Outra estrutura narrativa de *Invincible* que merece destaque é a repetição de um mesmo quadro para criar pausa no ritmo narrativo. Esse procedimento, na narrativa de Kirkman, torna-se metalinguístico na edição #10 que conta, inclusive, com a inserção do co-autor Cory Walker na diegese de *Invincible* ou, pelo menos, com a caricaturização do mesmo. Cory é representado caricaturalmente em Filip Schaff, autor dos quarinhos que Mark é fã, que se apresenta numa sessão de autógrafos.

É No diálogo entre Mark e Schaff, que se encontra uma criação

⁴² *Invincible* vol. 1, 2003, p. 4



Figura 5

metalinguística sobre a forma narrativa de *Invincible*, dos recursos de diagramação e do ritmo narrativo.

Na cena mostrada na Figura 6,⁴³ Mark questiona o autor Schaff acerca do modo como o mesmo consegue produzir todas as revistas mensalmente, devido a grande quantidade de trabalho que precisa ser produzida em pouco tempo e, mesmo assim, nunca se atrasar. O autor responde que, na maioria das vezes, ele simplesmente reutiliza um mesmo desenho várias e várias vezes. O que além de facilitar o trabalho de desenhista, ainda cria a impressão no leitor de uma pausa dramática e é um recurso útil para ser usado quando o conteúdo dos quadros não varia muito na página. O humor aqui é atingido por meio da metalinguagem, visto que o recurso de reutilização citado pela personagem é amplamente utilizado em *Invincible*, inclusive na cena em questão, não somente nas pausas dramáticas, mas para quadros em que a mesma ação se repete em outra edição. E a realização desse diálogo na quadrinização atinge um nível mais profundo de significação metalingüística ao ser realizado com a repetição de arte nos quadros para criar a pausa dramática e, por consequência, a referência metalingüística.

Ocorrem duas citações na narrativa: uma referência metalingüística direta do diálogo entre Mark e Schaff e a realização desse mesmo recurso de repetição nas edições anteriores e nas edições que se seguem a esse discurso a partir da repetição, não só em *Invincible*, como em outras obras de Kirkman. Esse fetio ocorre em *Tech Jacket* (2002), *The Walking Dead* (2003), *Destroyer* (2009), aparecendo até mesmo em *Haunt* (2009), produção de Kirkman em conjunto com Todd MacFarlane. O que comprova que essa é uma característica narrativa desse autor e, possivelmente, dos artistas que trabalham com ele, como Cory Walker,⁴⁴ Ryan Ottley, Tony Moore e Charlie Adlard.

⁴³ *Invincible* vol.10, 2004. P.15

⁴⁴ Nas edições trabalhadas por Cory Walker (1-7), esse recurso é aplicado na segunda edição na página 8, na terceira edição na oitava página e nas páginas 10, 11, 19 e 20, 22 e 24. Na terceira edição o recurso é utilizado na nonagésima página e na décima primeira, além da reutilização dos quadros da primeira edição nas páginas 17, 18 e 19 quando o tempo narrativo alcança o tempo *in media res* utilizado na primeira edição como recurso narrativo de anacronia por parte dos narradores.

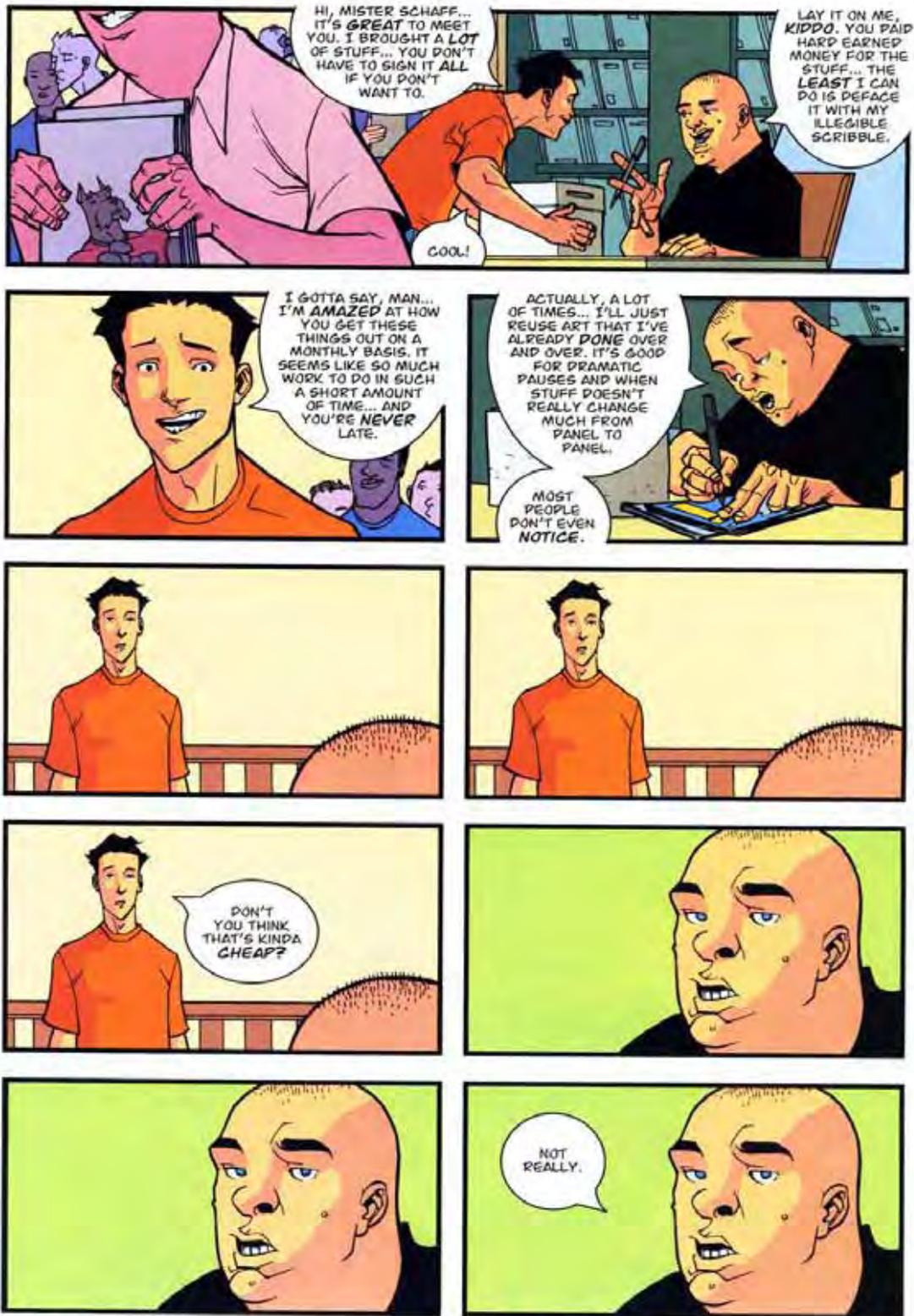


Figura 6

O recurso narrativo *in media res* é comum nos quadrinhos em geral. E mesmo nas edições específicas que são narradas por meio do paradigma de começo, meio e fim, o *in media res* está inserido no universo narrativo da personagem, pois qualquer nova narrativa de um super-herói já estabelecido no *mainstream* é pressuposta como uma adição, como uma continuação da narrativa anteriormente começada.

Além disso, esse recurso narrativo também é uma intertextualidade em *Invencible*, mas de ordem estrutural, pois o *in media res* é o modo de disposição narrativo utilizado em poemas épicos da literatura ocidental. No caso, ele foi empregado na *Odisséia*, na *Eneida* e nos *Lusíadas*, o que gera um padrão narracional dos feitos heróicos pela poesia épica. Portanto, ao narrar uma história de super-herói empregando esse recurso, os autores criam um elo de ligação estrutural direto com a narrativa do herói grego e, por consequência, de toda épica ocidental.

O próprio recurso *in media res* pode ser pensado em outro nível de leitura, pois ao começar a narrar não pelo princípio temporal da narrativa, mas no decorrer da história já em movimento, projeta-se a idéia de um fluxo contínuo. Obviamente, há na narrativa o *flashback*, entretanto, poder-se-ia conceber esse narrar que descentraliza o paradigma de “começo-meio-final” como uma referência à própria intertextualidade que pressupõe um re-narrar infinito, no qual não há mais incícios, apenas retomadas. Assim, o próprio conceito de paladino é sempre retomado nas narrativas, podendo ou não ser deslocado, como ocorre com *Invencible*, ou parodiado, como ocorre com *Omni Man*.

Considerações Finais

Como o objetivo principal do trabalho era observar e comprovar a descentralização do conceito paladinesco na personagem Invencible de Robert Kirkman, fez-se necessária uma longa análise do Super-Homem, personagem que se tornou, ao longo da história dos *comics*, o paradigma desse conceito.

Portanto, o super-herói Superman foi analisado por meio de um recorte de histórias específicas, dentre a variada gama de narrativas já criadas para esta personagem, desde sua primeira publicação em 1938. Dessa forma, fiz uma seleção baseada nas diferentes Eras dos *comic books* para que fosse possível apreender a construção do conceito de paladino neste herói, possibilitando, dessa maneira, a compreensão da personagem no geral, como um todo, bem como da evolução narrativa dos quadrinhos em si.

Para o recorte selecionei, dentre as variadas narrações da personagem, um arco narrativo realizado pelos criadores do Superman, Jerry Siegel e Joe Shuster. Tal qual demonstrado no trabalho, a narrativa do Superman em 1938 evidencia o caráter único da personagem, concebida como um ser totalizado, uno e sólido em sua identidade. Entretanto, nessa totalização o herói é mais próximo do guerreiro grego, que é um ser híbrido, tanto fisicamente, quanto moralmente, do que do herói cristão, mais unificado e com moral totalizada. No trabalho mostrei que esta inversão ocorre devido a implementação, na década de 40, de um código de conduta moral para os super-heróis. Esse código está baseado na ideologia ocidental cristã que, ao ser instaurada sobre as personagens super-heróicas, outorga sobre as mesmas um conceito a ser seguido, o conceito de paladino, que se torna, portanto, um paradigma de conduta e um arquétipo de personagem.

Um paradigma que se comprova nas narrativas da Era de Ouro, demonstradas no presente trabalho pela análise da história “Three Superman From Krypton”, desenhada por Al Plastino e escrita por William Woolfolk. Esta narrativa serve como um exemplo do que foi a década de 50 dos *comic books*, tanto na estrutura da narração, ainda muito ligada ao narrador textual, quanto no universo “four color” presente nas narrativas da época, recheada de inocência e com forte colorido barroco.

É a partir da Era de Ouro que se observa a criação de um universo narrativo contínuo cronologicamente para o Superman. Dessa forma, com a criação de uma linha temporal contínua em sua existência, a personagem começa a ter um *background* ontológico-ficcional definido por cada história de que participa. Este universo é re-narrado, recriado e, também, cria novos universos derivados do seu, que se agrupam dentro ou fora dele mesmo, como é o caso, na minha opinião, dos *spin-offs*, *retcons* e *graphic novels* que utilizam o Superman como protagonista, gerando um constante recontar e recriar dessa personagem que se tornou tanto um arquétipo quanto um mito.

Neste ponto, tracei um paralelo do *retcon* com a mitologia e sua re-narração constante, ambos também parte de um processo de recriação, são paralelizados no segundo capítulo com a análise da construção e deslocação da identidade do sujeito iluminista na pós-modernidade, pois que, como afirmou Hall em *Da Diáspora* (1993), a própria identidade não é algo pronto, mas um processo nunca acabado. Desse modo, a identidade é uma construção constante, um re-narrar contínuo, assim como o mito e os conceitos narrativos.

Por fim, foi aplicado o conceito de descentralização na análise de *Invincible*, especificamente, no estudo da personagem homônima, pois a personagem Mark Grayson é um ser híbrido, um elemento que desloca o conceito de paladinesco na medida em que o hibridismo da personagem não é somente um problema de identidade,

mas também uma inversão do Superman, paradigma da totalização identitária, e, ao mesmo tempo, um retorno ao herói grego. Como o herói contém em si os desequilíbrios advindos da húbris, ele está ligado à própria concepção dos heróis gregos e, por isso, rememora em sua narrativa não somente a história das narrativas gráficas, mas toda a história dos heróis.

A ligação direta entre as duas histórias, a de Superman e a de Invincible, é estabelecida pela paródia do Homem de Aço na personagem Omni Man que, por um lado, evidencia o *double bind* do herói adolescente dividido entre uma vida divina e uma mortal, ambas comprometidas quando sua identidade é posta em crise pelo conflito paterno. Por outro lado, a interpretação do papel de paladino como um meio de dominar o planeta, como apenas uma máscara da sua verdadeira composição arquetípica, a de alienígena conquistador, é tanto a força motriz da crise provocada nas personagens da narrativa quanto uma re-narração do próprio paradigma de original.

Ao longo dos anos de existência ficcional, Superman foi seguido por várias releituras, algumas paródias, outras simples plágios. O primeiro a reproduzir o original e o paladinesco em um arquétipo derivado do Super-Homem pode ser considerado o Captain Marvel (1939), lançado pela editora Fawcett, cujos poderes eram de origem mística, presentes dos deuses gregos, em contraposição ao pano de fundo pseudocientífico da personagem da DC.

A personagem Hyperion (1969), de Roy Thomas e John Buscema, é o primeiro grande original da Marvel Comics e também uma reprodução do personagem Superman, desta vez, na íntegra, reproduzindo exatamente os mesmos poderes do Homem de Aço. Essa paródia é re-narrada por J. Michael Strazynski e Gary Frank em uma versão madura e crítica do Hyperion original e, por sua vez, do Superman original, na obra *Supreme Power* (2003).

Outras recriações que merecem destaque maior são: Supremo (1992) de Rob Liefeld e Brian Murray; Mr. Majestic (1994), de Jim Lee e H.K. Proger; Samaritan (Samaritano) (1995), de Kurt Busiek, Alex Ross e Brent Anderson; Apollo (Apolo) (1998), de Warren Ellis e Brian Hitch; Sentry (2000), de Paul Jenkins e Jae Lee. Destes, Apollo apresenta a maior tendência à paródia e pode, até mesmo, ser estudado como um deslocamento do paradigma sexual nas narrativas de super-heróis do *mainstream*.

Dessa forma, cria-se uma gama de paródias que podem conter elementos de descentralização dentro de suas narrativas. Da lista acima, as personagens Hyperion, Apollo e Sentry podem ser compreendidas também como uma releitura da personagem Superman enquanto uma transcrição midiática do Deus Sol, presente em variadas mitologias, pois, assim como os poderes do Superman são derivados do sol, Apolo e Hyperion contêm em seus próprios nomes uma ligação intertextual com o astro: Apolo o deus grego do sol e Hyperion, seu titã predecessor.

A personagem Sentry, uma paródia da Marvel sobre Superman, por ser um paladino esquizofrênico, é referida em diferentes narrativas como um ser detentor do poder de mil sóis. Tais releituras distintas podem ser abordadas em outros trabalhos, tanto pelo aspecto mitológico quanto pelas intertextualidades que pressupõem uma recriação relacionada com o *mythos* previamente estabelecido.

O que Invincible proporciona para o estudioso da crise de identidade do sujeito da pós-modernidade é uma narrativa que revela como o deslocamento da identidade iluminista provocou mudanças nas obras artísticas e nos próprios arquétipos da sociedade. Invincible mostra ao leitor como um conceito criado em 1938 foi deslocado por outras narrativas que impuseram choques e contestações a esse conceito, o qual hoje se descentraliza, escapando da certeza do homem inteiro, para a dúvida do homem híbrido, na dúvida da adolescência.

Nesse mesmo quesito de rememoração do passado das narrativas gráficas, outros trabalhos podem abordar a narrativa *Tom Strong* (1999), de Alan Moore, cujo universo diegético recupera elementos dos quadrinhos da Era de Ouro e da *pulp fiction* da década de quarenta em uma releitura atual que pode ser comparada com a que *Invincible* realiza acerca da Era de Prata dos *comic books* para estabelecer a descentralização e os deslocamentos na personagem principal.

Já o Brasil encontra seu maior mercado de narrativas gráficas no âmbito do mangá e na distribuição das histórias da Turma da Mônica de Maurício de Souza, um gênio do mercado de quadrinhos, que criou em 1959 um universo de personagens que se mantêm até hoje. Maurício cria uma nova produção em 2008, a revista *Turma da Mônica Jovem*, mesclando os elementos de sua tradicional narrativa com um visual e temas próximos dos mangás japoneses, o que aumentou o número de leitores da sua revista e renovou a produção da Turma da Mônica. Dentro da produção autoral, o Brasil é um forte produtor de tiras humorísticas, mas apresenta um fraco mercado na produção de narrativas gráficas, principalmente na narrativa de super-herói. Isso não se dá pela falta de autores e desenhistas talentosos, muito pelo contrário. Apenas para citar dois pólos de produção quadrinística de alto grau: a editora Marca de Fantasia localizada em João Pessoa, que é um núcleo produtor de críticos e artistas das narrativas gráficas, e a escola de arte Quanta em São Paulo, fundada pelo conhecido desenhista Marcelo Campos, que assinou a arte de revistas como *O Máscara* e arte-finalizou o desenhista conterrâneo Ivan Reis em *Green Lantern* #10 (2006), além de ser o criador do mais conhecido super-herói brasileiro, o Quebra Queixo. A Quanta assume hoje no Brasil o papel de produzir artistas e roteiristas de quadrinhos e animação. A academia ainda produz uma narrativa gráfica própria, o *Technorama*, com histórias do próprio Marcelo Campos e de novos talentos da Quanta, como Marcela Godoy e Nuno Duarte.

Entretanto, ainda falta no Brasil uma maior facilidade na distribuição e uma diminuição no preço do papel para poder existir uma produção mais quantitativa.

Dentro dessa situação se encontram vários autores que se ligaram ao mercado de narrativas gráficas pela internet. O *webcomic* se tornou uma produção viável e muito comum, dando oportunidade a artistas e roteiristas que não encontraram seu caminho dentro da indústria convencional. E, dentro dessa situação, alguns *webcomics* tornam-se tão populares que acabam sendo, mais tarde, publicados em papel, retornando para a indústria. São exemplos de *webcomics* de sucesso: *Giant in the Playground*, lançado em 2003, o site comporta a narrativa da Guilda do Pauzinho, um grupo de aventureiros num universo humorístico de fantasia medieval de RPG, de Rich Burlew; *The Adventures of Doctor McNinja* (2004), um super-herói ninja-médico, de Chris Hastings e Kent Archer; *Least I could do*, uma tira eletrônica humorística de Ryan Sohmer e Lar de Souza, ativa desde 2003; *Os Malvados*, de André Dahmer, que virou livro em 2005; *Errant Story* (2002), de Michael Poe, é um *webcomic* que mistura elementos de fantasia medieval e mangá. Esses são apenas alguns exemplos de várias produções virtuais, pois a internet ofereceu aos quadrinistas o mesmo que foi propiciado aos escritores: espaço para publicar. Hoje existem milhares de blogs com prosas e poemas, assim como narrativas gráficas. E, embora a leitura sofra alguns ajustes, ou varie de site para site, a estrutura das narrativas gráficas já está consolidada para os leitores, vindo a internet a oferecer mais diversidade de escolha.

Referências Bibliográficas

- A Bíblia de Promessas*. Trad. João Ferreira de Almeida. São Paulo: King's Cross, 2006.
- BAUMAN, Z. *Identidade*. Trad. Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2005.
- BEATTY, S. et al. *The DC Comics Encyclopedia*. 2.ed. New York: DK Publishing, 2008.
- BENJAMIN, W. *Obras escolhidas III: Charles Baudelaire, um lírico no auge do capitalismo*. Trad. J. C. M. Barbosa, H. A. Baptista. São Paulo: Brasiliense, 1989.
- BIERLEIN, J. F. *Mitos Paralelos*. Trad. Pedro Ribeiro. Rio de Janeiro: Ediouro, 2003.
- BUSIEK, K; IMMONEM, S. *Superman: identidade secreta*. Trad. Edu Tanaka. São Paulo: Panini, 2005. vol 1-4.
- BYRNE, J. *O Homem de Aço*. Trad. Jotapê Martins e Fernando Bertacchini. São Paulo: Mythos, 2006.
- ECO, U. *Apocalípticos e integrados*. Trad. Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- GRIMAL, P. *Mitologia grega*. Trad. Rejane Janowitz. Porto Alegre: L&PM, 2010.
- GUEDES, R. *A era de bronze dos super heróis*. São Paulo: HQ Maniacs, 2008.
- HALL, S. *A identidade cultural na pós-modernidade*. 11.ed Trad. Tomaz Tadeu da Silva e Guaracira Lopes Louro.. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.
- HOUAISS, A.; VILLAR, M. S. *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- HUDNALL, J. D. et al. *Lex Luthor: biografia não autorizada*. Trad. Jotapê Martins e Fernando Bertacchini. São Paulo: Mythos, 2003.
- JONES, G. *Homens do amanhã*. Trad. Guilherme da Silva Braga, Beth Vieira. São Paulo: Conrad, 2006.
- JURGENS, D. et al. *Superman*. New York: DC Comics, 1993. vol.75.
- KIRKMAN, R. et al. *Invincible Ultimate Collection Vol 1*. Berkeley: Image Comics, 2005.
- _____. *Invincible Ultimate Collection Vol 2*. Berkeley: Image Comics, 2006.
- _____. *Invincible Ultimate Collection Vol 3*. Berkeley: Image Comics, 2008.
- _____. *Invincible Ultimate Collection Vol 4*. Berkeley: Image Comics, 2009.

KIRKMAN, R. *Video Editorial*: Robert Kirkman. 2008. Disponível em; < <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=17705> > Visitado em: 15 mai. 2009.

KOTHE, F. R. *O herói*. São Paulo: Ática, 1985.

MCCLOUD, S. *Desvendando os quadrinhos*. Trad. Hécio Nascimento, Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.

MILLER, F. *et al. The Dark Knight Returns*. New York: DC Comics, 1986.

NICOLAU, M. *Falas & Balões: A transformação dos textos nas histórias em quadrinhos*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2008.

NÓBREGA, L. A. Considerações sobre identidade: do singular ao plural. *Rev. Univ. Rural, Sér. Ciênc. Humanas*. Rio de Janeiro, vol. 22(2): p. 199-211, jul./dez. 2000.

PHEGLEY, K. *Invincible at 50*: Bill Crabtree. 2008. Disponível em: < <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=16793> > Visitado em: 15 mai. 2009.

SRBEK, W. *Um mundo em quadrinhos*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.

Superman in the fifties. New York: DC Comics, 2002.

Superman in the sixties. New York: DC Comics, 1999.

Superman in the seventies. New York: DC Comics, 2000.

Superman Sunday classics. New York: Sterling Publishing, 1999.

WAID, M. *et al. Superman: birthright*. New York: DC Comics, 2004. vol 1-6.

WOLFMAN, M. *et al. Crisis on Infinite Earths*. New York: DC Comics, 1985. vol 1-12.

Bibliografia

BENJAMIN, W. *Obras escolhidas I: Magia e técnica, arte e política*. Trad. S. P. Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1985.

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

BUSIEK, K. ; ROSS, A. *Marvels*. Trad. Jotapê Martins, Hécio de Carvalho, Fernando Lopes e Edu Tanaka. São Paulo: Panini, 2005.

CIRNE, M. *A explosão criativa dos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Vozes, 1970.

_____. *Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada*. Petrópolis: Vozes, 1972.

_____. *A linguagem dos quadrinhos: o universo estrutural de Ziraldo e Maurício de Souza*. Petrópolis: Vozes, 1975.

COTRIM, G. *Fundamentos da filosofia: ser, saber e fazer*. São Paulo: Saraiva, 1996.

DESCARTES, R. *Discurso do Método*. 4.ed. Trad. Maria Ermantina de Almeida Prado Galvão. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

EAGLETON, T. *Literary Theory: an introduction*. 2.ed. Oxford: Blackwell, 2001..

EISNER, W. *Quadrinhos e arte seqüencial*. 3.ed. Trad. Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

_____. *Narrativas Gráficas*. 2.ed. Trad. Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir, 2008.

FORSTER, E. M. *Aspects of the Novel*. London: Pelican Books, 1970.

GROENSTEEN, T. *História em quadrinhos: essa desconhecida arte popular*. Trad. Henrique Magalhães. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2004.

GRAVETT, P. *Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos*. Trad. Ederli Fortunato. São Paulo: Conrad, 2006.

JAMESON, F. *Postmodernism, or the cultural logic of late capitalism*. Durham: Duke University Press, 1991.

_____. *O inconsciente político: a narrativa como ato socialmente simbólico*. São Paulo: Ática, 1992.

KANT, M. *Crítica da razão pura*. Trad. Valerio Rohden, Udo Baldur Moosburger. São Paulo: Nova Cultural, 1999.

KNOWLES, C. *Nossos deuses são super-heróis: a história secreta dos super-heróis das histórias em quadrinhos*. Trad. Marcello Borges. São Paulo: Cultrix, 2008.

MARAT, M. *A palavra em ação: a arte de escrever roteiros para histórias em quadrinhos*. 3.ed. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2006.

MCCLLOUD, S. *Desenhando quadrinhos*. Trad. Roger Maioli dos Santos. São Paulo: M. Books do Brasil, 2008.

_____. *Reinventado os quadrinhos*. Trad. Roger Maioli. São Paulo: M.Books do Brasil, 2006.

MORRIS, M. et al. *Super-heróis e a filosofia: verdade, justice e o caminho socrático*. Trad. Marcos Malvezzi Leal. São Paulo: Madras, 2005.

MOYA, A. *História da história em quadrinhos*. 2.ed. São Paulo: L&PM, 1993.

PATATI, C.; BRAGA, F. *Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

SALERNO, M. *Miracleman: um outro mito ariano*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2004.

TOMACHEVSKI, B. Temática. In: EIKHEMBAUM, B. *Teoria da literatura: formalistas russos*. 4.ed. Porto Alegre: Globo, 1983. p.169-204.