

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MEMÓRIA SOCIAL**

ROBSON SANTOS COSTA

**LINGUAGENS CONTEMPORÂNEAS:
DISCURSO E MEMÓRIA NOS QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS**

**RIO DE JANEIRO
2007**

ROBSON SANTOS COSTA

LINGUAGENS CONTEMPORÂNEAS:
DISCURSO E MEMÓRIA NOS QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Memória Social da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, como requisito parcial à obtenção do grau de Mestre em Memória Social.

Orientadora: Prof^a Dr.^a Evelyn Goyannes Dill Orrico

RIO DE JANEIRO
2007

ROBSON SANTOS COSTA

LINGUAGENS CONTEMPORÂNEAS: DISCURSO E MEMÓRIA NOS QUADRINHOS
DE SUPER-HERÓIS

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Memória Social da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, como requisito parcial à obtenção do grau de Mestre em Memória Social.

Aprovado em _____ de 2007.

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a Evelyn Goyannes Dill Orrico
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

Prof. Dr.^o Waldomiro de Castro Santos Vergueiro
Universidade de São Paulo

Prof.^a Dr.^a Leila Beatriz Ribeiro
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

Prof.^a Dr. Lúcia Maria Alves Ferreira
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos colegas da Universidade Candido Mendes e da Biblioteca Pio-X, entre eles, Ana Senna, Eliana Paula, Ana Matilde, José Antônio e Irene Cesconi. Aos amigos Ronald Verri, André Luiz Barbosa e Maria Anita pela ajuda e empréstimos que auxiliaram na elaboração da pesquisa. Aos funcionários da Biblioteca do Centro Cultural Banco do Brasil pelo auxílio.

Aos colegas e professores da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, sobretudo aos do Programa de Pós-Graduação em Memória Social em especial à professora Lúcia Ferreira pela contribuição ao longo da pesquisa. À professora Leila Ribeiro, orientadora da monografia que deu origem a essa dissertação, pela sua grande ajuda em todos esses anos.

Ao professor Waldomiro Vergueiro da Universidade de São Paulo pela ajuda em todos os momentos em que foi solicitado desde a época do Trabalho de Conclusão de Curso da graduação em Biblioteconomia na Uni-Rio até agora.

E um agradecimento especial a minha orientadora Evelyn Orrico pela paciência, dedicação, ensinamentos e profissionalismo no decorrer desses dois anos de trabalho.

E, por último, mas não menos importante, a minha família por tudo o que representa.

“As ficções mais vizinhas da realidade são sempre as que se têm por menos verossímeis”

(Aldous Huxley no livro “O Gênio e a Deusa”)

RESUMO

As histórias em quadrinhos constituem um discurso singular composto por diferentes linguagens. Este trabalho tem como principal objetivo perceber como a memória social é construída pelo discurso quadrinístico. O corpus compõe-se de duas narrativas quadrinísticas produzidas na década de oitenta no formato conhecido como *graphic-novels* e que pertencem ao universo dos personagens intitulados de super-heróis: Batman, O Cavaleiro das Trevas e Watchmen. Tomando por base os conceitos de enunciado, polifonia, dialogismo e gêneros discursivos elaborados por Mikhail Bakhtin e o conceito de memória coletiva de Maurice Halbwachs, o *corpus* foi considerado como enunciado completo pertencente ao gênero quadrinístico e à categoria de gênero secundário do discurso. Por meio da leitura criativa proposta por Cirne que consiste em analisar as histórias em quadrinhos como o “todo articulado” que a caracteriza na sua produção de sentidos, foi possível compreender a construção de memória social por intermédio do discurso dos quadrinhos. Tal compreensão pauta-se na análise do discurso textual e imagético dessas narrativas ficcionais e calca-se na polifonia e no dialogismo, que são as vozes sociais que por elas perpassam.

ABSTRACT

Comics constitutes a singular discourse that contains different languages. This work has as its main objective to perceive how social memory is built by comics discourse. The corpus has two comic stories produced in the 80's in the format known as graphic-novels and that belongs to the universe of the characters called super-heroes: Batman, The Dark Knights Returns and Watchmen. Taking the concepts of the enunciate as base, polyphony, dialogism and discursive genders elaborated by Mikhail Bakhtin and the concepts of collective memory of Maurice Halbwachs, the corpus was considerate as complete enunciate that belongs to the comics gender and the category of the second gender of the discourse. By means of the creative reading proposed by Cirne that consists in analyzing comics as the "whole articulated" that characterizes in its production of meanings, it was possible to comprehend the construction of the social memory by means of the comics discourse. That comprehension depends on the diagnostic of the textual and imageable discourse of those fictional narratives and in the polyphony and dialogism that, are the social voices that passes through them.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Ilustração 1	Requadro com traço reto.....	26
Ilustração 2	Requadro com traço sinuoso.....	26
Ilustração 3	Requadro com traço ondulado.....	26
Ilustração 4	Requadro com traço pontiagudo.....	26
Ilustração 5	Balão com contorno e letras “normais”.....	27
Ilustração 6	Balão com contorno ondulado.....	27
Ilustração 7	Balão com contorno pontiagudo.....	28
Ilustração 8	Balão com contorno espaçado.....	28
Ilustração 9	Balão estilizado.....	28
Ilustração 10	Revista <i>Action Comics</i>	41
Ilustração 11	Reprodução da primeira página de <i>Action Comics</i>	43
Ilustração 12	Capa de <i>Detective Comics</i>	54
Ilustração 13	Capa da edição encadernada de <i>Batman, O Cavaleiro das Trevas</i>	54
Ilustração 14	Estrutura física de <i>Watchmen</i>	83
Ilustração 15	Estrutura simétrica.....	84
Ilustração 16	Verso das edições de <i>Watchmen</i>	85
Ilustração 17	Anexos textuais.....	86
Ilustração 18	Capas internas.....	87
Ilustração 19	Narrativas em primeira pessoa.....	89
Ilustração 20	Narrativas em primeira pessoa.....	89
Ilustração 21	Representação do <i>skaz</i>	90
Ilustração 22	Representação do <i>skaz</i>	90
Ilustração 23	O diário presente no contexto narrativo.....	91

Ilustração 24	O diário imageticamente representado.....	91
Ilustração 25	Anexo referente ao quarto capítulo.....	93
Ilustração 26	Citação de Albert Einstein.....	94
Ilustração 27	O comediante e o Dr. Manhattam no Vietnã.....	95
Ilustração 28	Ficha criminal de Rorschach.....	96
Ilustração 29	Teste de Rorschach.....	96
Ilustração 30	Discursos estilisticamente individualizados.....	97
Ilustração 31	“Quebra” do tempo mítico.....	100
Ilustração 32	“Quebra” do tempo mítico.....	100
Ilustração 33	Memória imagética.....	102
Ilustração 34	Memória imagética.....	102
Ilustração 35	Memória imagética.....	102
Ilustração 36	Memória imagética.....	102
Ilustração 37	Seqüência da morte dos pais de Bruce Wayne.....	103
Ilustração 38	O retorno de Batman.....	104
Ilustração 39	Esconderijos secretos.....	105
Ilustração 40	Super-Homem na Casa Branca.....	108
Ilustração 41	Polifonia presente nas atitudes de Batman.....	109
Ilustração 42	“Telas de televisão”.....	111
Ilustração 43	Comissário Gordon.....	112
Ilustração 44	Metalinguagem.....	113
Ilustração 45	Dialogismo textual/imagético.....	114
Ilustração 46	Confronto entre Batman e Super-Homem.....	115
Ilustração 47	Apropriação do gênero científico e jornalístico.....	117

Ilustração 48	Confronto na ilha de Corto Maltese.....	118
Ilustração 49	Ataque a Gotham City.....	118
Ilustração 50	Batman e a polifonia.....	119
Ilustração 51	Consolidação do mito.....	120
Ilustração 52	Reunião dos super-heróis.....	121
Ilustração 53	Memória discursivo e dialogismo textual/imagético.....	123
Ilustração 54	Ozzymandias em frente ao quadro de Alexandre, O Grande.....	124
Ilustração 55	Ozzymandias e Dr. Manhattam.....	125
Ilustração 56	Última página de Watchmen.....	126
Ilustração 57	Etreno Retorno.....	126

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
2	HISTÓRIA EM QUADRINHOS: o que são?	22
2.1	A LINGUAGEM QUADRINÍSTICA.....	23
2.1.1	Requadros	26
2.1.2	Balões: para que servem	27
2.2	CAMPO SÓCIO-HISTÓRICO.....	33
2.2.1	“Primeiros” personagens	37
2.2.2	Os super-heróis	42
2.2.3	A década de 1980	48
2.2.3.1	Os autores.....	51
2.2.3.1.1	<i>Frank Miller</i>	51
2.2.3.1.2	<i>Alan Moore e Dave Gibbons</i>	52
2.2.3.2	As obras.....	53
2.2.3.2.1	Batman, O Cavaleiro das Trevas.....	53
2.2.3.2.2	Watchmen.....	56
3	VOZES QUE FALAM	

		60
3.1	ENUNCIADO, POLIFONIA E DIALOGISMO.....	60
3.2	OS GÊNEROS DO DISCURSO.....	65
3.3	AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO GÊNERO DISCURSIVO.....	71
4	ANÁLISE DAS OBRAS	77
4.1	BATMAN, O CAVALEIRO DAS TREVAS E WATCHMEN.....	79
4.2	TRADIÇÃO DE GÊNERO E MITOS CONTEMPORÂNEOS.....	96
4.3	PERSONAGENS.....	106
4.3.1	Batman.....	106
4.3.2	Demais personagens.....	108
5	CONCLUSÃO	128
	REFERÊNCIAS	131

1- INTRODUÇÃO

Esta dissertação apresenta-se como consequência de um trabalho de conclusão de curso de graduação em Biblioteconomia apresentado no ano de 2004 acerca do mesmo tema central com o qual trabalharemos aqui: as histórias em quadrinhos.

Em nosso trabalho anterior intitulado “As histórias em quadrinhos: fonte de informação, de política e de história” tratamos das histórias em quadrinhos como objeto apto a ser inserido na categoria de documento e, conseqüentemente, poder constituir acervos de bibliotecas e demais centros de informação. Trabalhamos com a informação quadrinística de diferentes gêneros literários – desde o documentário/jornalístico até o de tiras e super-heróis – relativa a três períodos históricos específicos: a Segunda Guerra Mundial, a Guerra Fria e as ditaduras militares latino-americanas – mais especificamente Brasil e Argentina.

Ao lidarmos com o conceito de documento observamos como este objeto é, invariavelmente, nas palavras de Le Goff (2000), uma construção social, produto de uma sociedade, fruto das relações de força e poder. Aliado a tal afirmação há ainda o fato de que todo documento e sua informação intrínseca – constituída das mais variadas formas de linguagem – remetem à idéia de memória (DODEBEI, 2000, p. 64).

Concebemos, pautados em Halbwachs (2004), que a memória social é construída pelo homem inserido nos diferentes quadros sociais que compõem as diversas esferas da sociedade.

Podemos concluir, assim sendo, que ao validarmos as histórias em quadrinhos como documento poderíamos então dizer que elas são o que Nora (1993, p.7) denomina de lugares de memória, que seriam os locais onde a memória se cristaliza e se refugia.

Partindo de tal pressuposto nos perguntamos como um documento que utiliza a linguagem quadrinística construiria memória social, por intermédio dessa linguagem singular que une diferentes sistemas sígnicos?

Desse modo, a atual pesquisa apresenta-se como uma seqüência de nosso trabalho anterior, tendo agora como objetivo principal o de responder a questão acima proposta, ou seja, verificaremos como a memória social pode ser construída por meio de discursos quadrinísticos. Nosso principal aporte teórico para tal análise partirá do círculo bakhtiniano de estudos da linguagem surgido na Rússia do início do século XX.

Uma pesquisa cujo objeto central são as histórias em quadrinhos mostra-se altamente pertinente, principalmente nos dias atuais, visto que a linguagem quadrinística pode ser

considerada como uma das mais relevantes do século XX. Tal visão positiva dos quadrinhos somente pôde ser apreciada nas últimas décadas do século, pois, como afirma Magalhães (2004, p. 11), “há bem pouco tempo, eram ainda consideradas como deletérias à juventude, além de um entrave ao gosto pela leitura, um desvio da obra literária”.

Os quadrinhos são uma forma de mídia e/ou de arte que ligamos mais diretamente ao século XX, porque, mesmo sendo impossível situarmos um tempo e um espaço fixo para o surgimento dessa linguagem, sua consolidação e difusão em sociedades de várias partes do mundo se deu, inegavelmente, no decorrer dos últimos cem anos.

A linguagem das histórias em quadrinho serve, no mundo atual, “a finalidades tão diversas como a comunicação empresarial, a propaganda política, o relato de viagens, a confissão autobiográfica, a publicidade comercial ou a reportagem” (GROENSTEEN, 2004, p. 19), ou seja, seu uso vai muito além das tiras diárias de jornais e das revistas presentes nas bancas de jornais que as poderia remeter a uma atividade lúdica apenas. Em virtude da diversidade de uso, os quadrinhos apresentam relevância, embora, na maioria das vezes, uma parcela da sociedade não tenha a simples noção de tal fato e ainda trate os quadrinhos e seus leitores com desdém.

A ampla utilização da linguagem quadrinística nas mais diferentes esferas sociais da vida cotidiana e com os mais diversos propósitos nos leva à hipótese de que ela atinge de modo eficaz o público e o propósito ao qual é destinada sendo, desse modo, um meio potencialmente passível de reforçar e/ou alterar crenças, valores e comportamento. Isso dito, podemos inferir que teria um papel importante na construção simbólica. Tal hipótese é mais um fator importante para este trabalho visto que envolve a construção simbólica via linguagem discursiva das narrativas quadrinísticas, sendo um caminho para construção de memória.

Quando falamos de linguagem e discurso do ponto de vista de construção social, estamos falando, conseqüentemente, de memória, mais especificamente de memória discursiva, que seria “o saber discursivo que torna possível todo dizer e que retorna sob a forma do pré-construído, o já dito que está na base do dizível, sustentando cada tomada de palavra” (ORLANDI, 2005, p. 31). A memória discursiva não deixaria de ser, portanto, social, uma vez que é construída por meio da interação entre os indivíduos e, assim constitui, tanto quanto é constituída por, as produções discursivas. Tal afirmação vai ao encontro da noção de memória social desenvolvida por Maurice Halbwachs (2004) que atesta ser a memória uma construção social. Os discursos construídos *nas* e *pelos* histórias em quadrinhos serão compreendidos, ao seguirmos essa vertente, como socialmente construídos.

Como delimitação do *corpus*, nossa análise abrangerá somente discursos quadrinísticos que podem ser inseridos na categoria do universo dos personagens intitulados de super-heróis. Mesmo sendo visto por muitos como um gênero menor na totalidade do gênero quadrinístico, voltado quase que essencialmente para o aspecto comercial, consideramos que os super-heróis foram alguns dos mais importantes personagens dessa linguagem responsáveis por uma real inserção dos quadrinhos como um dos meios de expressão mais conhecidos e influentes do século XX.

Essa assertiva funda-se no fato de que os super-heróis foram responsáveis pelo estabelecimento dos chamados *comics* – revistas em quadrinhos – chegando a uma marca de vendagem muitas vezes superior a um milhão de exemplares de um único título (FEIJÓ, 1984).

Há várias características que podemos associar a determinado objeto para que ele seja considerado um produto das massas, ou seja, oriundo da indústria cultural e da sua cultura correspondente: a cultura de massas. Dentre essas características poderíamos citar a temática, o público ao qual se dirigem, sua difusão, vendagem, lucro, diversos fatores econômicos, dentre outros. Desse modo, poderíamos dizer que, além do fato de as histórias em quadrinhos terem surgido no interior dessa indústria cultural – e assim já poderem ser consideradas como produtos culturais -, no que concerne às características relacionadas à vendagem, difusão e inserção nas mais diversas sociedades, as narrativas de super-heróis foram as que definiram definitivamente os *comics* como um produto das massas.

Além do campo estritamente comercial – mas dele participando - os super-heróis, como criações do século XX, se tornaram mundialmente conhecidos, inserindo-se no imaginário social e cultural de grande parte do mundo contemporâneo. Guardadas as devidas especificidades históricas e culturais de cada período temporal, provavelmente podemos dizer que os super-heróis desempenham no contexto da sociedade contemporânea um papel semelhante ao dos mitos gregos e suas narrativas no imaginário da sociedade da antiga Grécia (VERNANT, 1992). Como enfatiza Eliade (2004, p. 29), esses personagens apresentariam “a versão moderna dos heróis mitológicos ou folclóricos” – pressuposto o qual adotaremos neste trabalho.

Tomando como base o conceito de memória discursiva, as narrativas quadrinísticas, à semelhança de qualquer produção discursiva, podem ser entendidas como construções que retomam antigos discursos, construindo memória no mundo contemporâneo. Dentre os discursos retomados podemos dizer possivelmente que vão desde os de antigas narrativas que envolviam

heróis sobre-humanos de mitologias arcaicas até personagens, situações e enredos de contos ou romances literários e/ou quadrinísticos de aventura e ficção-científica.

Como forma de contextualizar o enredo narrativo, desde seu surgimento no final dos anos trinta até os dias atuais, as narrativas de super-heróis procuram representar o período sócio-histórico de suas produções. Essas narrativas diferem de outras produções de ficção – cinematográficas, quadrinísticas ou literárias – que muitas vezes representam o seu período de produção de forma bastante metafórica – como Isaac Asimov, por exemplo –, inserindo a narrativa em tempos passados, futuros ou mundos distantes. Os quadrinhos de super-heróis ambientam seus enredos geralmente em período contemporâneo ao de sua produção.

As narrativas de super-heróis possuem, em sua grande maioria, temáticas que visam facilitar um alcance universal, sendo este um dos elementos que compreendem os produtos da indústria cultural. Tal estratégia temática – temas com maior chance de aceitação universal – era utilizada pelas agências distribuidoras conhecidas como *syndicates*.

Como exemplo podemos citar as primeiras histórias do Super-Homem publicadas em 1938 que reproduziam situações reais e cotidianas de qualquer cidade grande do final dos anos trinta – a não ser pelo fato do personagem sobre humano. Tais narrativas podem ser utilizadas como fonte de informação de determinado período sócio-histórico para os mais diferentes propósitos por meio de seu discurso textual-imagético.

A análise de nosso trabalho será aplicada especificamente em duas obras produzidas e lançadas na década de oitenta no formato conhecido como mini-séries e ou *graphic-novels* – dependendo da forma como são publicadas – que se caracterizam por dar “um tratamento diferenciado para um ou mais personagens familiares aos leitores, explorando-os em edições fechadas que se diferenciam daquele tratamento dado a eles nos meios tradicionais” (VERGUEIRO, 2005): *Batman, O Cavaleiro das Trevas* de Frank Miller e *Watchmen* de Alan Moore e Dave Gibbons.

A seleção dessas obras se deve a diversos fatores; primeiramente, e o mais importante no nosso caso, é que ambas as obras podem ser compreendidas como o que Klock (2002, p. 25) denomina de “narrativas revisionistas de super-heróis”. Tais narrativas têm como base uma tradição de gênero, ou seja, seriam uma releitura de um gênero já estabelecido cuja significação somente se dará a partir de sua relação com outras narrativas de super-heróis produzidas anteriormente.

Podemos compreender que as *narrativas revisionistas* se pautam na memória discursiva de determinado gênero - que, conseqüentemente, também se formou por meio de enunciados anteriores - e podem ser igualmente entendidas como um “início” pois, ao serem revisionistas, revêem um já acontecido, porém com um novo olhar, vindo a ser obras modelares para o gênero e suas produções posteriores. Como diz Klock (2002, p. 27) “tudo é exatamente o mesmo, exceto pelo fato de que tudo é completamente diferente”. Essa retomada de antigas narrativas com um novo olhar deve ser compreendida como um indicativo de reconstrução de memória cuja base é a memória discursiva presente na tradição do gênero.

Outras características também tornam essas obras relevantes tanto em nível narrativo quanto editorial em relação às revistas em quadrinhos tradicionais - que saem regulamente em bancas. No primeiro plano podemos apontar a utilização de vários elementos literários - embora, muitas vezes, utilizando apenas da imagem - como ironia, *flashbacks* e antecipações, além de tramas não lineares - no caso de *Watchmen* -, e um uso de um discurso político de forma mais explícita.

No plano editorial podemos citar as mudanças apontadas por Reynolds (1992, p. 96-97) como o formato mais próximo ao livro, capas com ilustrações enigmáticas e sem cenas de ação presente - ao contrário das revistas tradicionais de super-heróis -, nome do autor e artista presentes na capa, críticas e opiniões no verso e, muitas vezes, foto dos autores e artistas e utilização de um papel de melhor qualidade.

Essas duas obras também foram responsáveis pela consolidação do formato de mini-séries e *graphic novels*, além de serem uma das principais causas do surgimento das lojas especializadas em quadrinhos conhecidas como *comic-shops*. As *comic-shops* foram importantes tanto para a indústria que poderia produzir material em tiragens mais segmentadas para um público específico evitando maiores prejuízos comerciais; quanto para o público que, para Pustz (1999), encontrou um local familiarizado com o meio quadrinístico e que ajudou a fortalecer uma chamada “cultura de quadrinhos” por se tornarem, além de simples lojas, pontos de encontro e troca de informações tanto entre fãs como entre vendedores e fãs.

Partindo do pressuposto de uma noção de memória na qual as narrativas de super-heróis - surgidas no contexto do século XX - seriam constituídas pela retomadas de antigos discursos - desde narrativas mitológicas, até contos e romances de aventura e ficção-científica - em condições de produção específicas dando origem a algo até então inédito, os super-heróis, teremos como objetivo específico identificar as características narrativas que constroem memória

social por meio de sua linguagem singular. Nosso problema seria o de perguntar como essa memória é construída? Como a linguagem quadrinística que, além da união textual e imagética “usa códigos particulares, notadamente, dos cortes, bem dizendo das elipses, e da paginação (...) da disposição das imagens nas páginas e sua justaposição planejada” (GROENSTEEN, 2004, p. 19), faria, com a utilização de todos esses elementos, uma construção memorialística?

Ao falarmos que a linguagem quadrinística constrói memória também estamos dizendo que essas narrativas serão compreendidas como lugares de memória como já dito. Para Nora (1993 p. 13) “os lugares de memória nascem e vivem do sentimento de que não há memória espontânea”, tal memória se enraizaria “no concreto, no espaço, no gesto, na imagem, no objeto” (NORA, 1993, p. 9) e, acrescentaríamos, na linguagem.

Nosso pressuposto será o de compreender nosso objeto como um lugar de memória que, construído socialmente por meio de uma linguagem singular, preservaria a memória mitológica, quadrinística, histórica, cultural, em suma, social.

Outras questões farão parte de nosso trabalho, tais como: a-) as histórias em quadrinhos podem ser compreendidas como um gênero discursivo contemporâneo? b-) a memória de gênero se apresenta nas narrativas de super-heróis?

Para atingirmos nosso objetivo – como a linguagem quadrinística contrói memória social - e respondermos às questões acima formuladas, pretendemos seguir uma determinada ordem em nosso trabalho.

Assim sendo, nosso segundo capítulo será focado na apresentação das histórias em quadrinhos. Em um primeiro momento falaremos acerca da linguagem das histórias em quadrinhos. Veremos como essa linguagem constrói sentido, quais suas características, os elementos que a compreendem e suas principais especificidades. Também trataremos dos três níveis de leitura para análise de uma história em quadrinhos propostos por Cirne (1972): leitura simbólica, de nível textual; leitura estrutural, de nível imagético; leitura criativa, que compreende o todo da narrativa.

Ainda nesse capítulo faremos uma contextualização histórica da linguagem das histórias em quadrinhos desde seu surgimento, incluindo sua relação com a indústria cultural e a cultura de massas. Entretanto, daremos um maior enfoque às narrativas quadrinísticas dos super-heróis visto que são os personagens que compõe parte de nosso corpus. Observaremos em que contexto sócio-histórico esses personagens surgiram, suas características e a sua importância e contribuição para a linguagem das histórias em quadrinhos e do imaginário social do século XX. Veremos

igualmente as principais mudanças discursivas ocorridas nessas narrativas e o porquê delas ocorrerem.

Será também nesse capítulo que apresentaremos e contextualizaremos historicamente as obras com as quais temos o objetivo de trabalhar: *Batman, O Cavaleiro das Trevas* de Frank Miller e *Watchmen* de Alan Moore e Dave Gibbons. Ambas as obras foram produzidas na década de 1980 no formato de mini-séries e/ou *graphic novels*. Veremos o que as diferencia das demais narrativas de super-heróis, o porquê de nossa escolha e sua importância e relevância para o gênero quadrinístico.

No terceiro capítulo apresentaremos nosso referencial teórico, que terá como base os conceitos de enunciado, polifonia, dialogismo e gêneros discursivos concebidos pelos grupos de estudos lingüísticos do Círculo de Bakhtin que era liderado pelo pensador russo Mikhail Bakhtin no início do século XX. Tais conceitos elaborados por Bakhtin foram trabalhados de um ponto de vista social, rompendo com uma tradição monológica da linguagem, sendo de suma importância para nossa pesquisa.

O enunciado, a polifonia e o dialogismo, remetem à idéia de que todo enunciado – ou discurso – é único, proferido uma única vez, mas sempre gerando uma resposta por parte de seu receptor (BAKHTIN, 1997, p. 290). Todo enunciado, entretanto, somente poderá ser formulado a partir de enunciados anteriores já proferidos por outros sendo que a resposta a um determinado enunciado gerará um novo enunciado. Esse processo de construção enunciativa ocorrerá de forma sucessiva no interior de uma dinâmica social de interação entre sujeitos. Essa dinâmica social deve ser entendida como uma das principais características do processo enunciativo.

A polifonia – que pode ser entendida como uma autoconsciência do personagem - e o dialogismo podem ser compreendidos, de forma mais direta, como as vozes sociais presentes na formulação de um enunciado e o confronto entre essas vozes respectivamente. Tal concepção nos aproxima de um outro conceito igualmente importante para o nosso trabalho, qual seja o de memória discursiva – ou enunciativa – que diz que todo discurso é construído tomando como base discursos já existentes.

A questão dos gêneros discursivos também é vista de um ponto de vista social. Para Bakhtin (1997) o enunciado é uma unidade social da comunicação verbal que demanda uma resposta do sujeito e exige diferentes formas de enunciado com diferentes propósitos. Bakhtin denomina, desse modo, de gêneros discursivos às diferentes formas enunciativas que prefigurariam as ações da linguagem. Os gêneros, que podem ser primários ou secundários

dependendo do nível de complexidade, estão diretamente ligados a uma dinâmica social que muitas vezes exige a criação de novos gêneros. A importância do gênero discursivo para nosso trabalho está no fato de que o gênero é um elemento constitutivo de memória uma vez que são, para Bakhtin (1997), o meio onde as vozes sociais de determinada época se refletem em um processo polifônico e dialógico .

As histórias em quadrinhos serão entendidas neste ponto como um gênero discursivo característico do século XX, oriundas das necessidades de uma nova sociedade que surgia e vistas como um possível elemento constituidor de memória dessa sociedade. Por intermédio da teoria de gêneros de Bakhtin observaremos que características podem ser apontadas nas histórias em quadrinhos para inseri-las na categoria de um gênero discursivo contemporâneo.

Nosso último capítulo será dedicado à análise do *corpus* – as *graphic-novels* Batman, O Cavaleiro das Trevas e Watchmen – pela qual pretendemos responder como as histórias em quadrinhos constroem memória social. Para isso utilizaremos o terceiro Nível de leitura proposto por Cirne (1972): a leitura criativa uma vez que ela compreende a leitura de uma história em quadrinhos a partir da leitura conjunta de todos os elementos que a compreendem, os quais, somente desse modo, criam sentidos.

De acordo com os conceitos de enunciado, polifonia, dialogismo e gêneros discursivos desenvolvidos por Bakhtin consideraremos ambas as narrativas como enunciados completos pertencentes a um gênero discursivo secundário contemporâneo: as histórias em quadrinhos.

Uma vez que as duas narrativas são de grande extensão, selecionaremos o que podemos denominar de fragmentos, ou seja, conjuntos de quadrinhos – ou quadrinhos únicos - os quais serão utilizados como objetos de análise mas que somente terão sentido compreendidos dentro do contexto narrativo como um todo e será apresentado no segundo capítulo.

Por meio desses fragmentos pretendemos observar, utilizando uma leitura criativa - que compreende a leitura geral da linguagem quadrinística - como a polifonia e o dialogismo se apresentam nessas narrativas dando voz a diversos discursos presentes à época de suas produções por meio de diferentes meios imagéticos e/ou textuais. Ao compreendermos as histórias em quadrinhos como um gênero discursivo secundário, veremos também como Batman, O Cavaleiro das Trevas e Watchmen agregam diversos gêneros primários em seu contexto narrativo utilizando elementos oriundos da linguagem quadrinística. Dentro da noção de memória discursiva, aproximando-a da noção de tradição de gênero, veremos como essas obras – que tomam como base de criação a tradição do gênero – reconstróem a memória das narrativas de super-heróis

modificando esses personagens e se tornando modelares para as narrativas produzidas posteriormente e pertencentes ao mesmo gênero ou em suas adaptações para outros gêneros, como o cinematográfico.

Desse modo, ao seguirmos os passos acima propostos, pretendemos atingir nosso principal objetivo que é o de compreender como a memória social é construída pela narrativa quadrinística, que, por sua vez, constitui o gênero discursivo contemporâneo.

2-HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: o que são?

Dedicaremos este capítulo à descrição do objeto de nossa pesquisa: as histórias em quadrinhos. Desse modo, discutiremos sobre o que seria a linguagem quadrinística conjuntamente a uma contextualização sócio-histórica do surgimento dessa linguagem que conterà uma breve apresentação das obras que compõe nosso *corpus* de pesquisa.

Assim sendo, faremos a seguinte sub-divisão: 1-) apresentaremos a linguagem e as especificidades das histórias em quadrinhos, ou seja, o que são as histórias em quadrinhos. Apresentaremos suas principais características, os signos e os símbolos que dela podem - ou não - fazer parte, como sua estrutura narrativa funciona e qual sua principal especificidade como linguagem contemporânea; 2-) entraremos em um campo histórico/social onde trataremos do surgimento dessa forma lingüística e das histórias em quadrinhos como a conhecemos atualmente contextualizando-as historicamente. Daremos ênfase maior ao surgimento dos quadrinhos de super-heróis nos finais da década de 1930 visto que tais personagens pertencem ao nosso *corpus* de pesquisa. Veremos como esses personagens surgiram, as possíveis causas e as condições de produção. Aqui também será discutida a condição dos super-heróis como figuras míticas da contemporaneidade e o porquê desses personagens poderem integrar tal categoria dentro do contexto da indústria cultural e da cultura de massa. Ainda no contexto histórico/social falaremos acerca da década de 1980, período em que há uma proliferação de publicação de quadrinhos de super-heróis nos formatos de *graphic-novels* e mini-séries; época na qual as obras “Batman, O Cavaleiro das Trevas” e “Watchmen”, que compreendem nosso corpus, foram publicadas; 3-) posteriormente faremos um breve histórico dos autores e artistas que produziram Batman, O Cavaleiro das Trevas e Watchmen; 4-) por último, apresentaremos o enredo das obras e a importância de ambas para o gênero quadrinístico até os dias atuais.

Podemos dizer que desde o surgimento da humanidade os indivíduos constroem o mundo em que vivem, que compreendem suas ações, suas relações sociais, tudo o que compõe sua existência, por meio de diferentes formas de linguagem, pois “é na linguagem que se constroem as culturas humanas, ou seja, que se constroem as narrativas e os discursos que orientam nossas ações” (FERREIRA; ORRICO, 2002, p. 8).

Além disso, é por intermédio das mais diversas manifestações lingüísticas “nos diálogos do cotidiano, nos textos e nas imagens que construímos as referências que viabilizam a existência da memória e que permitem que nos identifiquemos como membros deste ou daquele grupo

social” (FERREIRA; ORRICO, 2002, p. 8). Assim, é por meio dos sistemas lingüísticos construídos socialmente que elaboramos os significados e as representações que dão sentido ao mundo que construímos.

A diversidade de sistemas lingüísticos desenvolvidos pelo homem é, provavelmente, incalculável. O avanço – cronologicamente falando – da civilização traz, século após século, novas formas de linguagem; tal fato está intrinsecamente ligado a avanços em determinados campos do conhecimento, especialmente o tecnológico. Por esse motivo, muitas formas de linguagem só podem existir em determinado contexto social e histórico.

2.1-A LINGUAGEM QUADRINÍSTICA

Dentre essa grande diversificação de linguagens existentes a nossa escolha deu-se pela linguagem quadrinística. Podemos adiantar que a linguagem quadrinística se apresenta, ao lado da cinematográfica, como uma linguagem pertencente à contemporaneidade. Nosso papel neste momento será o de explicitar como essa linguagem se caracteriza a partir dos diversos elementos que a compõe e como eles interagem em um processo narrativo interativo-comunicacional pelo qual constituem uma determinada significação.

No momento em que um indivíduo se defronta com a linguagem dos quadrinhos, seja em uma revista, uma tira de jornal ou qualquer outro meio, é a união de sistemas de linguagem diferentes – cada uma com suas regências específicas – que primeiramente chama sua atenção. A imagética, reunindo as noções de perspectiva, simetria, hachuras, pinceladas, tonalidades, contornos, cores, etc. E a textual, que engloba a gramática, a sintaxe, sistemas morfológicos e outros. Para Eisner (2001, p. 8), a leitura que um indivíduo faz de uma história em quadrinhos “é um ato de percepção estética e de esforço intelectual”.

Eisner (2001, p. 13) acrescenta ainda que essa união de diferentes linguagens não seria algo novo, mas que, dentro do contexto de transformações ocorridas na contemporaneidade em diferentes esferas, esse amálgama encontrou o *habitat* perfeito para uma maior aceitação, difusão e, principalmente, desenvolvimento.

O século XX pode ser compreendido como um dos em que a reflexão sobre imagem mais se desenvolveu, inclusive quando se coloca em movimento com o advento do cinema. A estrutura narrativa do cinema assemelha-se à dos quadrinhos, sendo duas artes que se influenciam mutuamente desde suas origens. Apesar de Barthes (1990, p. 32), por outro lado, acreditar sermos

ainda uma *civilização da escrita* uma vez que essa quase sempre estar presente conjuntamente à imagem, trabalhando de forma complementar, é bastante provável que o que mais se destaque na linguagem dos quadrinhos ao primeiro contato do indivíduo, seja a imagem. Para Barthes (1990, p. 27) etimologicamente a imagem está ligada à raiz *imitari*, que para ele seria uma representação analógica de determinado objeto.

Ao realizar uma análise de uma propaganda publicitária que une texto e imagem, Barthes (1990) traça algumas considerações interessantes acerca dessa relação textual-imagética separando-as em duas funções: fixação e relais.

A primeira função – fixação – diria respeito à polissemia da imagem “solta”. A função do texto que a acompanha seria comumente a de reprimir essa polissemia e essa construção teria um viés ideológico, levando-se à interpretação da imagem para caminhos determinados.

Já uma imagem icônica necessitaria de um “saber cultural”, ou seja, de uma memória pré-existente para ser compreendida. Como exemplo podemos citar uma bandeira de determinado país no qual as cores, as ilustrações, as inscrições e seus significados somente podem ser entendidos por um indivíduo que já possua conhecimento sobre a história, o passado, a memória sobre tal país.

No caso de uma imagem denominada de “literal”, ela seria puramente aquilo que realmente representa sem maiores significações. Tal imagem seria a fotografia onde “a relação do significado e do significante é quase tautológica” (BARTHES, 1990, p. 30). Nesse caso Barthes também não descarta um pré-conhecimento do indivíduo para atribuição de significado à imagem, todavia, seria um conhecimento em nível diferenciado do necessário à compreensão da imagem icônica, seria um saber praticamente “antropológico”.

A segunda função dessa relação textual/imagética, e de nosso maior interesse, é intitulada *função de relais*. Barthes (1990, p. 33-34) diz que a linguagem dos quadrinhos possui essa função porque “a palavra e a imagem têm uma relação de complementaridade; as palavras são, então, fragmento de um sintagma mais geral, assim como as imagens, e a utilidade da mensagem é feita em um nível superior: o da história, o da anedota, o da diegese”, ou seja, as histórias em quadrinhos devem ser compreendidas como um “todo articulado”(SRBEK, 2005, p. 31). Veremos mais detalhadamente o significado dessa expressão um pouco mais à frente.

A criação de uma narrativa que se utiliza dessa linguagem como meio de expressão normalmente se inicia a partir de uma idéia repassada para determinado suporte por meio de uma linguagem textual. Essa escrita conceberá o enredo, os acontecimentos e os diálogos – se houver

– dos personagens e/ou do narrador; poderá conter também a descrição de ambientações e/ou aspectos físicos de personagens. Posteriormente, a imagem seria criada de acordo com o roteiro previamente escrito.

Para Eisner (2001, p. 122) a imagem, após sua produção, “torna-se um enunciado preciso que permite pouca ou nenhuma interpretação adicional. Quando palavra e imagem se ‘misturam’, as palavras formam um amálgama com a imagem e já não servem para descrever, mas para fornecer som, diálogo e textos de ligação”

Todavia, a composição da linguagem dos quadrinhos vai além dessa união de sistemas lingüísticos diferentes – lembremos que podem existir quadrinhos somente com imagens sem nenhuma utilização textual. Além dessas funções há outros elementos que caracterizam a linguagem das histórias em quadrinhos.

Para produzir a idéia de som e intensidade sonora, pensamentos, mudanças espaço-temporais, estados emocionais de personagens, dentre outros, os quadrinhos empregam diversos signos característicos. Abaixo daremos alguns exemplos de acordo com a concepção de Eisner (2001):

- A) os balões - são o recipiente do texto-diálogo proferidos pelo personagem, seguidos do rabinho;
- B) rabinho - que é o indicador que parte do balão para o personagem;
- C) o quadrinho e o requadro - são, respectivamente, o quadro que contém uma determinada cena (*box frame*) e o seu contorno;
- D) as calhas - o espaço entre os quadrinhos;
- E) as tiras - que são uma fila de quadrinhos (da esquerda para direita) na página.

Há também uma grande utilização de onomatopéias para representar a emissão de sons. Na língua inglesa, muitas onomatopéias são a própria palavra escrita que representará seu significado, como, por exemplo, *crack* ou *crash*, que significam, respectivamente, quebrar e colidir.

Além de esses signos serem característicos das histórias em quadrinhos, eles também possuem particularidades. Vejamos exemplos do quadrinho, do requadro e dos balões por serem três dos signos mais marcantes das histórias em quadrinhos.

2.1.1- Requadros

As HQs, relata Eisner (2001, p. 38), têm como propósito comunicar idéias por meio de figuras e/ou palavras, envolvendo o movimento de certas imagens. Esses eventos deverão ser “capturados” dentro do fluxo narrativo e decompostos posteriormente em segmentos seqüenciados. Esses segmentos seriam os quadrinhos, que têm como função conter pensamentos, idéias, ações, lugar ou locação. Já o requadro dispõe de alguns recursos para completar o quadrinho e, desse modo, a narrativa, principalmente em relação ao tempo.

Como podemos ver na Ilustração 1, o requadro com traço reto sugere uma narrativa no tempo presente. Um requadro com traço sinuoso ou ondulado, representados nas Ilustrações 2 e 3, tem a função de indicar tempo passado, podendo ser usado como recurso de *flashback* ou também, no caso do ondulado, um pensamento ou um sonho de algum personagem. Por último o requadro composto por traços pontiagudos, como na Ilustração 4, podem exprimir emoção – normalmente fúria – ou uma cena de maior impacto ou tensão. Eisner (2001, p. 44) enfatiza que não há nenhum consenso universal para a expressão do tempo através do requadro e que o “caráter” do traçado dá origem a um hieróglifo, pois o mesmo representará algo.

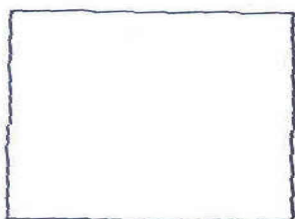


Ilustração 1: Requadro com traço reto

Fonte: Eisner (2001, p.51)

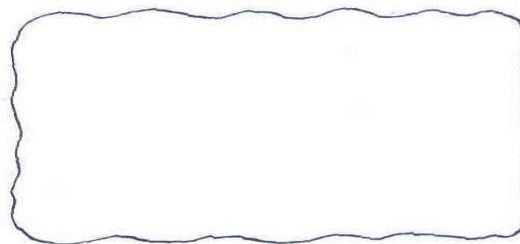


Ilustração 2: Requadro com traço sinuoso

Fonte: Eisner (2001, p.51)

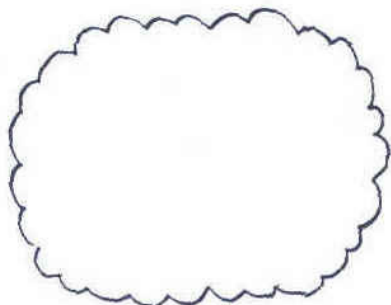


Ilustração 3: Requadro com traço ondulado

Fonte: Eisner (2001, p.51)

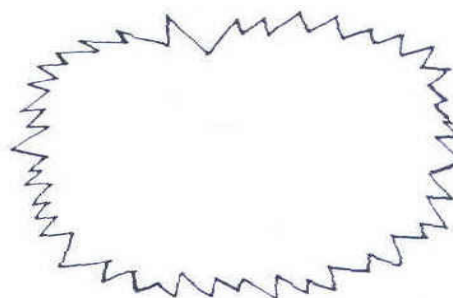


Ilustração 4: Requadro com traço pontiagudo

Fonte: Eisner (2001, p.51)

2.1.2- Balões: para que servem?

A função do balão é conter as palavras que podem representar tanto o diálogo quanto o pensamento de determinado personagem, identificando-o dentro do contexto narrativo. Seus recursos são semelhantes aos do requadro. Segundo Gasca (xxxx), existem mais de mil recursos lingüísticos que podem ser utilizados nos quadrinhos. A título de ilustração desta dissertação vamos nos ater nos mais freqüentemente utilizados em nosso *corpus*.

Vemos na Ilustração 5 que o contorno e as letras “normais” indicam uma fala comum. No contorno ondulado da Ilustração 6 o balão expressa pensamento, enquanto que um balão com contorno pontiagudo (Ilustração 7) e – mas não necessariamente – com letras em destaque podem indicar um aparelho de rádio, de TV ou uma fala de maior intensidade sonora vinda de um personagem. No caso de um grito o balão normalmente estará acompanhado de um letreiro em negrito com letras em tamanho maior. Um contorno espaçado demonstra uma fala em tom baixo, um cochicho, como demonstra a Ilustração 8 (EISNER, 2001).



Ilustração 5: Balão com contorno e letras “normais”

Fonte: Monstro (1991, n. 16, p.11)



Ilustração 6: Balão com contorno ondulado

Fonte: Wolverine (1996, n. 57, p. 40)



Ilustração 7: Balão com contorno pontiagudo
Fonte: Hellblazer (1998, n. 12, p. 18)



Ilustração 8: Balão com contorno espaçado
Fonte: Drácula (1995, p. 27)

O balão também pode representar uma característica particular de um personagem sendo parte de sua identidade, ao possuir um contorno diferenciado e/ou uma cor diferente dos demais que o preencha (Ilustração 9).



Ilustração 9: Balão diferenciado
Fonte: Gaiman (1994, p. 13)

Em relação ao diálogo, o modo como ele é ordenado dentro dos balões pode influir no processo de leitura da narrativa (EISNER, 2001, p. 149). Isso é relativo ao uso, ou não, de negrito – que dará ênfase ao que é dito – ou a quantidade de texto inserido em uma quantidade determinada de balões e quadrinhos, o que afetará o tempo de leitura. Assim sendo, “as palavras sofreram um tratamento plástico; passaram a ser desenhadas; o tamanho, a cor, a forma, a espessura, etc, tornaram-se elementos importantes para o texto [...] Dois sentidos diversos são

dados pela mesma palavra através de tratamentos formais diferentes” (KLAWA; COHEN 1977, p. 112-113).

As possibilidades de uso de diferentes signos com as mais variadas funções nas páginas de uma história em quadrinhos mostram-se ainda ilimitadas, podendo ainda incluir novos signos ou utilizar antigos de novas formas. Um cuidado que todo autor e/ou desenhista de quadrinhos deve observar é o fator de redundância que a união de texto e imagem pode acarretar. Isso é compreensível, uma vez que o texto e a imagem se complementam na maior parte das vezes, mesmo que em determinadas narrativas, o uso do texto pudesse ser dispensável ou menos descritivo visto que a imagem já seria suficientemente ilustrativa.

Em outros momentos, porém, dependendo do que a narrativa pede, cada signo pode e deve possuir uma significação diferente do outro. Não haveria uma real complementação dos dois sistemas sígnicos. Um exemplo se dá quando o narrador descreve um acontecimento e a imagem nos mostra outro, ou seja, dois acontecimentos construídos concomitantemente por linguagens diferentes, em uma mesma narrativa. O cinema também pode usar esse artifício, já no caso da literatura não seria possível, visto que se utiliza somente de uma linguagem, a verbal.

Entretanto, a utilização dos sistemas sígnicos utilizados pelos quadrinhos depende muito do que os autores querem dizer na narrativa, cada caso é particular.

Podemos afirmar, assim, que podem existir narrativas imagéticas com a ausência de vários desses signos. Nem a união de linguagens seria a particularidade principal de uma história em quadrinhos, uma vez que é naturalmente possível a existência de quadrinhos sem nenhuma forma textual.

A especificidade primordial de uma história em quadrinhos “reside, antes, no modo narrativo visual capaz de agenciar elipses gráficas e espaciais. O desencadeamento de imagens (“congeladas” no tempo e no espaço) será sempre relacional” (CIRNE, 2000, p. 29). A isso denominamos corte gráfico. O leitor é quem constrói mentalmente o movimento, o *timing* da ação, o tempo e o espaço em que a narrativa ocorre. Como relata Cirne (2000, p. 137), “sem cortes, não teríamos quadrinhos, simplesmente”.

Ou seja, a seqüência de imagens criadora de sentido em seu conjunto é que define uma história em quadrinhos como tal, por esse motivo, essa forma narrativa também é conhecida pelo termo de *arte seqüencial*. A leitura de uma narrativa quadrinística geralmente ocorre – principalmente no ocidente - no sentido da esquerda para direita e de cima para baixo dentro do limite espacial de uma página.

McCloud (2005, p.7-9), acredita que o termo *arte seqüencial* pode sim designar as histórias em quadrinhos de um modo genérico, mas deixaria alguns pontos falhos. A palavra *arte* seria um critério de valor enquanto que outras formas simbólicas também podem ser *seqüenciais*, além disso, o termo *arte seqüencial* nada diz sobre ser algo imagético ou não. E mesmo o termo *imagem* também não seria muito preciso uma vez que a palavra escrita em um suporte também seria uma *imagem seqüencial*. E como o espaço é para os quadrinhos o que o tempo é para o cinema, as imagens não ocupariam o mesmo espaço em sua seqüência, mas *justapostas*. McCloud chega então à conclusão que a melhor definição possível para designarmos as histórias em quadrinhos seria a de: “imagens pictóricas e outras justapostas em seqüência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”. Devemos enfatizar, porém, que nosso trabalho vai além da perspectiva de Eisner de observar os quadrinhos como um mero transmissor informacional, uma vez que estamos trabalhando com o discurso como um produto social que sempre, em qualquer instância, irá gerar uma resposta no indivíduo, constituindo novos discursos de modo sucessivo.

Vistas todas as características acima citadas, podemos dizer que as histórias em quadrinhos são “um complexo: um mosaico de códigos que tem como base informações visuais que fundamentam seus signos, mas também são estranhos a este” (SRBEK, 2005, p. 31). Entendido desse modo, é possível concluir que o sentido completo de uma narrativa quadrinística somente se produziria na leitura do “todo articulado”. Uma página ou um quadrinho seriam apenas um fragmento desse “todo articulado” – exceto no caso da história possuir início, meio e fim no espaço de apenas uma página, pois, nesse caso, a página não seria um fragmento mas a história em sua completude.

Tal significação se dará, desse modo, no interior da compreensão do “todo articulado” complexo que é a narrativa das histórias em quadrinhos conjuntamente a um processo de memória, entendido como “uma reconstrução psíquica e intelectual” (ROUSSO, 2000, p. 94) por parte do indivíduo sempre no interior de um contexto sócio-cultural. Como atesta Geertz (1997, p. 148), uma linguagem não pode ser entendida como “uma lista de variações sintáticas” e, conseqüentemente, qualquer forma artística/estética – se assim considerarmos as histórias em quadrinhos – também não pode ser considerada “um mero encadeamento de formas puras”.

Com o relatou anteriormente Barthes (1990, p. 33-34) a mensagem dos quadrinhos - função de relais - é oriunda da história, que une texto e imagem, vista em sua forma completa, no

seu “todo articulado”. Perguntamo-nos, desse modo, como seria analisar essa narrativa seqüencial composta de um amálgama de linguagens?

Para Cirne (1972, p. 10) sempre que pensamos em uma diferente prática estética, devemos pensar em uma nova modalidade de leitura que seja aplicável a ela. Afirma ainda que toda prática estética “concretiza-se como uma região determinada pela ideologia”, algo próximo à visão de Pêcheux de que todo discurso, em qualquer instância, é permeado de ideologia.

Todo objeto artístico para ser analisado deve ser compreendido primeiramente em suas relações estruturais e seus modos formais. Desse modo podemos entender que cada manifestação estética será estudada tendo em vista a história de seus discursos determinados ideologicamente.

Como vimos no início deste item, as histórias em quadrinhos são um meio narrativo que une dois diferentes sistemas lingüísticos, o textual e o imagético. Esses dois sistemas discursivos possuem particularidades próprias que na linguagem quadrinística se complementam. “É preciso saber ler formalmente os quadrinhos para que consigamos lê-los ideologicamente” (CIRNE, 1972, p. 12).

Análise em três níveis

Como já apresentado, o texto, para McCloud (2005), pode ser considerado uma imagem seqüencial, uma vez que os símbolos que formam as letras são lidos seqüencialmente. Cirne (1972) propõe uma análise de tal linguagem em três níveis de leitura: leitura simbólica, de caráter textual; leitura estrutural, relativa à imagem e leitura criativa, que compreende a linguagem quadrinística como o conjunto que a compreende.

A-) A **leitura simbólica** estaria voltada à parte predominantemente textual de uma história em quadrinhos e aproximar-se-ia de uma leitura de um texto literário sendo, porém, incompleta, visto que seria um fragmento de um todo.

B-) A **leitura estrutural** teria sua análise direcionada à parte imagética da narrativa quadrinística. Ela se dirige aos sentidos que a imagem, independente do texto, pode gerar – mesmo não sendo o sentido, em alguns casos, “completo”. Cores, ambientações, personagens, símbolos, vestimentas, tudo o que pode ser representado e significado por intermédio da imagem entraria nessa leitura.

A análise de uma imagem presente em um único quadrinho, em uma página ou na história completa, seriam pertencente a essa leitura analítica estrutural. No caso de uma história em

quadrinhos só com imagens poderíamos dizer, até certo ponto, que sua análise, nesse último caso, seria completa, entendendo-se que não haveria nenhuma espécie de texto – talvez em onomatopéias ou como parte integrante de ilustrações específicas. Nesse caso, entretanto, a função da palavra seria diversa de sua função como texto no contexto narrativo.

Seria, em algum sentido, assim como a leitura simbólica, também incompleta. Pois a leitura imagética poderia ser realizada “quadro a quadro” de forma isolada, não necessariamente com a articulação entre esses quadros.

Visto estarmos tratando de um “todo complexo” de uma linguagem que agrega em sua estrutura diferentes linguagens, signos e símbolos, seu sentido somente poderá ser criado mediante uma leitura de todos os elementos que compõem determinado discurso quadrinístico.

Consideramos discurso segundo a concepção de Pêcheux (apud ORLANDI, 2005) para quem todo discurso sempre estará impregnado de ideologia. Orlandi (2005) atesta ainda que o significado, o gesto de interpretação atribuído por um sujeito a um discurso pode ser afetado por sua matéria.

É nesse ponto que o terceiro nível de leitura de Cirne (1972, p. 11-15) pode ajudar no empreendimento de nossa análise.

C-) **leitura criativa**. Cirne (1972, p. 15) enfatiza que mesmo existindo um “denominador comum” para a leitura de discursos artísticos, “existem leituras particulares para cada prática estética”. Sendo assim, Cirne propõe que a leitura criativa seja a leitura do “todo articulado”, para ele “ler uma estória (sic) em quadrinhos é ler a articulação de seus planos” (CIRNE, 1972, p. 14).

Somente assim, poderemos ler ideologicamente os quadrinhos, construindo sentido. A imagem, o texto, os símbolos e signos característicos da linguagem quadrinística devem ser lidos de forma amalgamada no interior da estrutura seqüencial e dos “cortes-gráficos” dessa linguagem.

Porém, para uma completa leitura criativa dos quadrinhos, talvez somente o entendimento da estrutura discursiva desse meio não seja inteiramente suficiente. Como enfatiza Geertz (2004, p. 148) não podemos entender “objetos estéticos como mero encadeamento de formas puras”. É necessário, conjuntamente a sua forma estrutural, lermos os quadrinhos em sua historicidade para compreendermos o porquê de estarmos lendo determinado discurso em determinada linguagem, em que condições de produção ele surgiu, o que tornou possível o seu surgimento e desenvolvimento.

Seguiremos agora para uma breve história das histórias em quadrinhos, em que pretendemos situar o contexto onde tal linguagem surgiu e o que possibilitou tal surgimento e difusão. Dando ênfase no surgimento dos super-heróis e as modificações nos seus discursos no decorrer do século XX.

2.2- CAMPO SÓCIO-HISTÓRICO

Dar início a uma história dos quadrinhos não é uma tarefa das mais simples, uma vez que, segundo Vergueiro (1998, p. 124) “é possível falar de vários começos, em vários iniciadores distribuídos em diversas partes do mundo, desde países europeus mais avançados até países periféricos como o Brasil”.

Tal dificuldade decorre do fato de que as histórias em quadrinhos não estão diretamente relacionadas a uma mídia ou tecnologia específica; sendo assim, existem diferentes pontos de vista de quando essa linguagem se iniciou.

Uma vez compreendendo as histórias em quadrinhos como “imagens justapostas em seqüência deliberada” (McCLOUD, 2005) para muitos pesquisadores, como Moya (1977), as supostas imagens de caça produzidas pelo homem pré-histórico encontradas em Altamira na Espanha ou *Lascaux* na França, já podem ser consideradas arquétipos das histórias em quadrinhos, visto que provavelmente narravam com imagens justapostas e seqüenciadas uma ação de caça.

Posteriormente, à medida que o homem produzia novas linguagens e novos tipos de suporte, a imagem e as paredes de cavernas mostraram-se insuficientes, uma vez que

à medida que os agrupamentos humanos sentiam necessidade de se deslocar no espaço, a própria impossibilidade de levar consigo as cavernas onde haviam habitado fazia com que a memória coletiva se perdesse. Surgiu então a necessidade de se criar algo que pudesse perpetuar essa memória: a escrita (VERGUEIRO, 1998, p. 121).

De acordo com a cronologia de Caruso (2003, f. 28) a partir do século IV a.C. podemos encontrar uma outra linguagem, que também é considerada por muitos como uma forma

precedente das histórias em quadrinhos, que são os hieróglifos egípcios que, além de utilizarem diversos suportes – como muros e pergaminhos –, talvez tenham sido os pioneiros na criação da primeira forma de transcrição a unir símbolos gráficos e alfabéticos.

Para determinados autores, como Srbek (2005), as histórias em quadrinhos se caracterizam por sua reprodutibilidade e os meios que a tornam possível no interior de uma sociedade de consumo, por isso, acredita ele, não haveria nenhuma forma de quadrinhos anteriormente, seja com os homens pré-históricos, egípcios ou qualquer outra civilização anterior à modernidade.

Podemos possivelmente dizer que, embora resguardados os séculos de antecedência, foi a partir do século XV com a criação dos tipos móveis por Joham Gutenberg e o surgimento da imprensa que os meios de produção para a difusão de uma ou mais linguagens para uma vindoura massa consumista começa a tomar forma com o estabelecimento de uma indústria tipográfica.

Vergueiro (1998) ilustra que, com uma tradição iconográfica substancial, um avançado desenvolvimento da indústria tipográfica juntamente a boas condições comerciais que facilitavam a dedicação de artistas e escritores a esse campo de trabalho – mesmo ocorrendo variações em relação a diferentes regiões do globo com relativa diversificação em relação ao desenvolvimento dessa indústria cultural para as massas – foram fatores imprescindíveis para dar vazão a um ambiente favorável ao surgimento dessa incipiente forma de arte que unia elementos gráficos e narrativos.

Desse modo, podemos dizer que conjuntamente a fatores sócio-econômicos e condições de produção determinadas, o surgimento da imprensa foi um dos alicerces que possibilitaram o aparecimento, séculos depois, de uma indústria quadrinística.

Entre o período da invenção dos tipos móveis e o início do século XIX houve uma maior produção de caricaturas como as produzidas pelo inglês William Hogarth (1697-1764) “responsável por uma série de trabalhos de cunho moralista, que retratavam com bastante perfeição a realidade de seu tempo segundo os olhos de um artista sensível e extremamente cuidadoso nos detalhes” (VERGUEIRO, 1998, p. 123).

Com a chegada do século XIX – mais precisamente em seus meados – os jornais e diversas outras publicações periódicas começaram a ser produzidos e distribuídos em uma quantidade cada vez maior e isso ocorreu, segundo Vergueiro (1998), mesmo com uma grande parcela da população sem acesso à língua escrita. A grande produção de folhetins distribuídos e consumidos em grande número pela população eram geralmente lidos por um indivíduo para um

grupo. Muitos desses textos já possuíam ilustrações. É nesse período que começam a surgir o que podem ser considerados como os primeiros personagens de quadrinhos. “Em 1845 Hoffman publica *Struwwelpeter*, um menino distraído e desobediente. Também na Alemanha, em 1865, o pintor Wilhelm Busch cria os primeiros personagens célebres das ilustrações em continuação: a obra-prima *Max und Moritz*” (MOYA, 1977, p. 35). Como curiosidade, vale ressaltar que *Max und Moritz* foram traduzidos para o português como Juca e Chico pelo poeta Olavo Bilac (MOYA, 1977, p. 35).

Nesse mesmo período o italiano, naturalizado brasileiro, Ângelo Agostini, também pode ser visto como um dos precursores das histórias em quadrinhos com suas histórias ilustradas – como as publicadas na revista *Vida Fluminense* (MOYA, 1977, p. 17). É importante frisarmos que, até então, essas obras ainda não possuíam todas as características que compõe os quadrinhos atuais como, por exemplo, os balões.

Porém, como dito anteriormente, muitos pesquisadores consideram as histórias em quadrinhos – e conseqüentemente sua linguagem – como um produto da indústria cultural de massa e da cultura surgida em seu seio.

Entretanto, segundo Coelho (1981, p. 10), não podemos falar de indústria cultural, meios de comunicação de massa e cultura de massa anteriormente ao advento da Revolução Industrial. A Revolução Industrial se iniciou no século XIX na Grã-Bretanha e ocasionou alterações “não meramente industriais mas também sociais e intelectuais” (ASHTON, 1971, p. 22).

Coelho (1981, p. 10-11) continua ao afirmar que a Indústria Cultural seria caracterizada por quatro fatores: a já mencionada Revolução Industrial; um emergente capitalismo liberal; uma economia de mercado e uma subsequente sociedade de consumo.

Não podemos, entretanto, confundir a indústria cultural, os meios de comunicação de massa e a cultura de massa – embora tenham ligação entre si. A primeira, já vimos, é um produto da Revolução Industrial, e das características que a seguiram. Já os meios de comunicação de massa podem existir independente de uma “indústria cultural” e de uma “cultura de massas”;

a invenção dos tipos móveis de imprensa feita por Gutenberg no século XV , marca o surgimento desses meios – ou, pelo menos, do protótipo desses meios. Isso não significa, porém, que de imediato passe a existir uma cultura de massa: embora o meio inventado pudesse reproduzir ilimitadamente os textos da época,

o consumo permitido era baixo e restrito a uma elite de letrados (COELHO, 1981, p. 9).

Já a cultura proveniente dessa indústria cultural, a cultura de massa, teria um início contraditório. Para uns ela surge com o expansionismo dos primeiros jornais; para outros seria a união dos jornais com os romances de folhetim que eram divididos em episódios para consumo de um público amplo, com uma arte “fácil” que refletia um quadro de vida da época. Podemos incluir também o teatro de revista, a opereta e o cartaz – respectivamente teatro, ópera, e pintura em formas massificadas – na segunda metade do século XIX.

Uma das principais características dessa cultura de massa seria a difusão de produtos que - na maioria das vezes – não são produzidos por quem os consome. Desse modo a cultura de massas seria uma cultura cujos objetos “são transmitidos e difundidos através dos meios de comunicação de massa modernos e que são (...) afetados por esse fato, por sua vendabilidade e pelo tamanho do mercado que os desfruta” (CULTURA, 1987, p. 293).

A cultura de massa é classificada por Morin (1967, p. 16) de “terceira cultura”, “oriunda da imprensa, do cinema, do rádio, da televisão, que surge, desenvolve-se, projeta-se, ao lado das culturas clássicas – religiosas ou humanistas – e nacionais” (MORIN, 1987, p. 16); sendo destinada a uma massa social que vai além de estruturas internas da sociedade, como classes sociais, família ou religião, por exemplo.

É importante frisar que, embora a indústria cultural seja, em uma maior totalidade, pertencente ao chamado primeiro mundo, os desenvolvimentos de países do segundo e do terceiro mundo são orientados para seguirem os padrões ditados pelo primeiro; por tal motivo a cultura de massas se difundiu em várias regiões do globo (COELHO, p. 13-13). Ela muitas vezes trata de temas onde seu alcance possa ser o mais universal possível.

É no contexto da indústria cultural e da cultura de massa, utilizando-se dos meios de comunicação de massa da modernidade, que surge em 1895, o que é considerado por convenção – dos norte-americanos em sua maioria não sendo aceito por determinados países – o “primeiro” personagem das histórias em quadrinhos: Mickey Dugan, que ficou conhecido por *Yellow Kid* (garoto amarelo) criado por Richard Felton Outcault e publicado nos jornais diários norte-americanos.

2.2.1- “Primeiros” Personagens

O *Yellow Kid* surgiu dentro do contexto do *boom* da imprensa americana da época que possuía uma “vertente da notícia como mercadoria e da imprensa como negócio” (FERREIRA, 1999) e da guerra entre os dois maiores jornais dos EUA: o *New York World* de Joseph Pulitzer e o *New York Journal* de William Randolph Hearst – em quem o personagem Cidadão Kane do filme clássico de Orson Wells é baseado.

Um dos principais fatores para o surgimento do *Yellow Kid* foi a invenção das “máquinas de quatro cores na década de 1890” (FERREIRA, 1999) fazendo com que os desenhos e cartuns humorísticos ficassem extraordinariamente populares. O personagem de Outcault estreou inicialmente no *New York World* de Pulitzer para posteriormente passar para o rival *New York Journal* de Hearst em outubro de 1896 “motivando um dos primeiros processos autorais da imprensa” (MOYA, 1977, p. 36-37). O nome *Yellow Kid* não surgiu por acaso, sua longa camisa amarela foi fruto de um dos técnicos do *New York World*, Benjamin Bem-day, que “se encaminhou à prancheta do ilustrador e pediu para testar a cor amarela naquele camisolão” (MOYA, 1977, p. 36). Essa cor, diz Ferreira (1999), tornou-se marca registrada do estilo jornalístico que os dois jornais praticavam, dando origem ao termo *jornalismo amarelo* (*yellow journalism*) ou *imprensa amarela* que servia para designar o jornalismo sensacionalista.

As histórias do *Yellow Kid* merecem uma maior atenção não apenas por terem sido consideradas “as primeiras histórias em quadrinhos” e por terem inaugurado os suplementos dominicais coloridos mas, além disso, o que chama atenção é que sua camisa sempre “exibia frases planetárias ou cômicas” (MOYA, 1977, p. 37) – assim como as charges políticas. Isso mostra que, mesmo sendo considerado por muitos como um produto voltado essencialmente para o humor (*comics*), a história dos quadrinhos quase sempre, mesmo os cômicos, tiveram uma forte tendência político-ideológica em seus discursos, desde a “primeira HQ” até as produzidas hoje, como mostra Cirne (1982) – ao se apropriar de Althusser e Macherey – expondo que não existem quadrinhos inocentes, sendo, todo discurso, inevitavelmente ideológico.

Com o sucesso do *Yellow Kid* os jornais começaram a verificar que os quadrinhos se tornaram um “fator determinante na vendagem dos jornais” (BIBE-LUYTEN, 1985, p. 18) fazendo com que cada periódico passasse a buscar um artista para publicar seu trabalho abrindo um leque de oportunidades para os profissionais da área.

Embora não haja consenso sobre o início real da introdução dos balões nas histórias em quadrinhos, Bibe-Luyten (1985, p. 19-20) afirma que Outcault foi o primeiro a utilizá-lo dando uma maior autonomia e agilidade à narrativa. Mas o desenhista principiante Rodolph Dirks foi o artista que alcançou a forma definitiva de HQ com os *Katzenjammer Kids* (Os Sobrinhos do Capitão) na qual a linguagem dos quadrinhos foi consolidada da forma que a conhecemos até hoje.

Desse ponto em diante os quadrinhos começam a sofrer uma vertiginosa transformação tanto em nível de estilo gráfico/narrativo quanto de produção. No primeiro quesito surge, em 1905, *Little Nemo in Slumberland* de Winsor McCay, sendo o primeiro quadrinho a utilizar a técnica da perspectiva. Por isso ele pode ser considerado uma das obras mais belas já produzidas no gênero – tendo recebido uma justa homenagem de Neil Gaiman na revista *Sandman* – além de “antever o uso de lentes de grande abertura, em previsão das grandes telas em Cinema Scope.” (MOYA, 1977, p. 39).

Com a grande aceitação das histórias ilustradas nos suplementos dominicais dos jornais despontam, em 1907, segundo Bibe-Luyten (1985, p. 20-21), as primeiras tiras diárias, transformando o quadrinho em parte inseparável dos jornais diários. Por motivo de pouco espaço, as histórias em quadrinhos foram reduzidas a três ou cinco quadrinhos, passando a compor as tiras dos jornais diários. A criação de Bud Fisher, *Mutt e Jeff*, é considerada a primeira tira a seguir esse padrão.

Se no âmbito de criação, a linguagem das histórias em quadrinhos se modificava intensamente, podemos dizer que em nível de produção há um fato que será de importância ímpar para a consolidação das histórias em quadrinhos como produto da indústria de massas: os *Syndicates*.

O primeiro *syndicate* foi criado em 1912 por Hearst e batizado de *International News Service* sendo rebatizado de *King Features Syndicate*. Segundo Vergueiro (1998, p. 127), os *syndicates* eram grandes organizações voltadas para a distribuição das histórias em quadrinhos que retiravam, desse modo, das empresas jornalísticas, a obrigação de contratar e manter artistas. Essas agências distribuidoras

funcionam com desenhistas contratados para produzir série de histórias, previamente aprovadas, que devem ser enviadas com grande antecedência para correções e padronizações.

Reproduzidas em papel de boa qualidade, são enviadas para jornais e editoras que têm contrato assinado com o *syndicate*, geralmente, por doze meses. Cuidam também dos direitos autorais e do “merchandising”, isto é, a comercialização dos personagens em camisetas, brinquedos e todas essas coisas (BIBE-LUYTEN, 1985, p. 23).

Bibe-Luyten (1985, p. 23-24) atesta que esse sistema de distribuição funciona até os dias de hoje criando uma concorrência desleal com artistas que não sejam norte-americanos, sendo que, apenas o brasileiro Henfil conseguiu contrato com um *syndicate*, cuja duração não ultrapassou dois meses. Talvez possamos afirmar que os *syndicates* foram o *leitmotiv* para que os quadrinhos atingissem uma difusão inacreditável ao redor do mundo. Mas isso não ocorreu de uma forma totalmente arbitrária. Por trás dos *syndicates* havia uma das primeiras formas de censura a determinados tipos de quadrinhos que não seguissem uma regra pré-estabelecida. Os “*syndicates* têm uma espécie de censura interna que obriga seus autores a nivelar o conteúdo das histórias a fim de colocá-las em qualquer sociedade, mesmo as mais moralistas” (BIBE-LUYTEN, 1985, p. 23). Essas agências criaram uma estandardização de forma e conteúdo temático para os quadrinhos de todo o mundo sob um ponto de vista norte-americano. Henfil foi um dos primeiros a “sentir” essa imposição norte-americana quando integrou um *syndicate* (VERGUEIRO, 1998, p. 127).

Cada país instituiu um nome para as histórias em quadrinhos, (MOYA, 1977, p. 21): adotaram-se *comics* para os EUA, *bande dessinée* para a França, *fumetti* para a Itália – por causa das nuvenzinhas (balões) – *tebeo* para a Espanha, historieta para a América Latina e no Brasil foi empregado o termo história em quadrinhos ou simplesmente quadrinhos, além de também ser muito utilizado o termo gibi. Gibi foi uma revista editada pelo jornalista Roberto Marinho em 1939 que trazia histórias do Príncipe Submarino, Tocha Humana e Capitão Marvel, tornando-se tão popular que seu título passou a ser, por via metonímica, sinônimo de qualquer história em quadrinhos publicada no país (MOYA, 2002, p. 127).

Até finais da década de 20, a grande maioria da produção de quadrinhos ainda era voltada para o humor, mas com a crise causada pelos especuladores de *Wall Street* em 1929 coincidentemente, ou não, o gênero humorístico nas histórias em quadrinhos decaiu fazendo com que a aventura e a ficção científica irrompessem triunfantes. Para Bibe Luyten (1985, p. 26), a crise gerou uma ruptura no lazer, nos hábitos e no gosto da sociedade, o que seria a razão pela

qual o gênero da aventura começasse a se sobressair indicando um desejo de evasão e de criação de mitos, heróis positivos que inspirariam uma nova conduta humana gerando coragem e força para a sociedade enfrentar as adversidades.

É nesse contexto que surgem alguns dos primeiros heróis – ainda não “super” – dos quadrinhos como Tarzan de Hal Foster e Burne Hogarth – adaptado do romance de Edgar Rice Burroughs – Príncipe Valente, também de Foster; Dick Tracy de Chester Gold, L’il Abner de Al Capp, Mandrake e Fantasma de Lee Falk, Flash Gordon de Alex Raymond dentre outros. A evolução gráfico-narrativa dos quadrinhos continuava com desenhos cada vez mais elaborados e uma melhor utilização do claro/escuro.

Em toda a década de 1930 houve uma proliferação de quadrinhos dos gêneros de ficção-científica, aventura e de histórias policiais. No início da década de 1930 dois adolescentes, filhos de imigrantes judeus residentes nos Estados Unidos, fãs de quadrinhos de ficção-científica e aventura como *Gladiator* e *Doc Savage*, criam um personagem intitulado *Superman* – Super-Homem (JONES, 2006).

Embora os gêneros de quadrinhos aumentassem em variedade, sua publicação ainda era , em quase sua totalidade, publicada em jornais, “as revistas demorariam ainda alguns anos para aparecer e atingir o gosto do público” (VERGUEIRO, 1998, p. 128). As que já existiam eram conhecidas, nos EUA, como *comics books* e, segundo Vergueiro (1998, p. 108), dedicavam-se apenas a republicar histórias que já haviam sido impressas nos jornais. A partir do momento em que o público mostrou grande interesse pelos *comics books*, os editores começaram a cogitar a idéia de criar revistas com histórias e personagens inéditos.

Em 1938, Jerry Siegel e Joe Shuster conseguem finalmente publicar o Super-Homem na revista *Action Comics* número 1. Essa publicação pode ser considerada uma revolução nos *comics* por dois motivos principais.

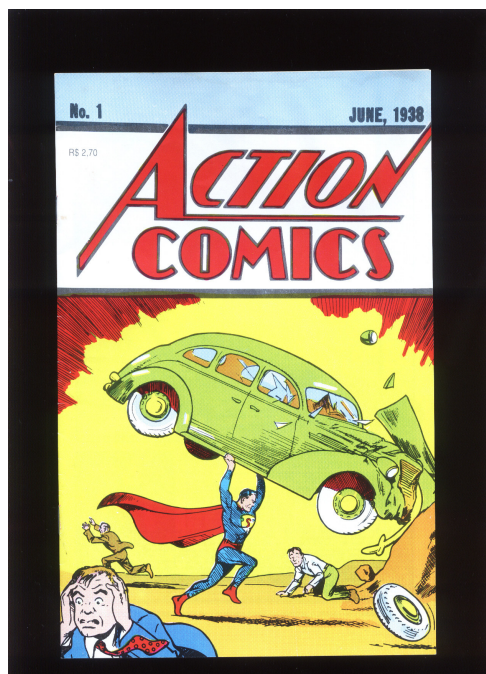


Ilustração 10: Revista Action Comics n. 1
Fonte: Siegel; Shuster (1994)

Primeiramente, juntamente a publicações que viriam posteriormente, ajudou a consolidar o formato de publicação de quadrinhos em revista com histórias inéditas e não republicações do que já havia sido apresentado em jornais.

Segundo, e mais importante, foi que a publicação do Super-Homem gerou um fato inédito até então: a criação do primeiro super-herói e por via de consequência a criação do primeiro gênero surgido na linguagem quadrinística: o dos super-heróis.

Vergueiro (2004b) enfatiza que os gêneros de aventura, ação, ficção científica, policial, “tiveram sua origem em outras fontes de criação artística, representação literária ou mesmo narrativa oral e não nas histórias em quadrinhos propriamente ditas”, sendo que, com o decorrer do tempo, o gênero dos super-heróis foi o “que realmente representou as histórias em quadrinhos no imaginário popular, tornando-se sua marca registrada e a forma como são mais rapidamente identificadas no mundo inteiro”; foram “a mais criativa contribuição das histórias em quadrinhos para a narrativa contemporânea” (VERGUEIRO, 2004).

Foi com a criação do Super-Homem, e da enxurrada de personagens que o seguiu, que os quadrinhos atingiram níveis de venda altíssimos, muitas vezes chegando a um milhão de exemplares por título (FEIJÓ, 1984). Auxiliados pelos *syndicates* e pela adaptação de suas narrativas para outras mídias como o rádio e a televisão, tornaram-se conhecidos e aceitos em

todo o mundo. Pela influência que teve no desenvolvimento do gênero quadrinístico, adotamos a afirmação de Vergueiro (2004) em que “pode-se dizer que a história dos quadrinhos divide-se em dois grandes momentos, antes e depois do aparecimento dos super-heróis, tamanha a sua influência no meio”.

2.2.2- Os Super-Heróis

Porém, o que são os super-heróis? Seriam algo realmente inédito? De uma forma bastante geral podemos dizer que os super-heróis são seres com habilidades sobre-humanas que vestem uniformes colantes com cores extravagantes possuindo – em sua maioria – identidade secreta e que combatem o “mal”; todavia, “pode-se dizer que existem super-heróis para todos os gêneros e gostos, com os mais diversos e pitorescos poderes, com as mais variadas características e motivações”, indo “desde àqueles com capacidades suficientes para destruir (e reconstruir) o mundo àqueles que simplesmente utilizam sua força física e dotes atléticos especialmente desenvolvidos para o combate a criminosos comuns” (VERGUEIRO, 2004).

Somente, diríamos, em alguns aspectos, que os super-heróis são algo inédito. Se partirmos da noção do conceito de memória discursiva, podemos dizer que nenhum discurso jamais será “inédito”, eles sempre retornarão e serão produzidos por meio de outros discursos, geralmente em novas condições de produção, mas sendo parte de um já-dito. Para Vergueiro (2004) “é possível encontrar na história humana uma variedade de narrativas centradas em homens ou mulheres excepcionalmente superiores a seus conterrâneos”. Toda civilização, cultura ou religião, possui seus mitos ou deuses, como os gregos – com os quais podemos fazer uma melhor aproximação – e todo seu arsenal de narrativas envolvendo deuses e semi-deuses. Se o século XX trouxe consigo uma nova cultura, a terceira cultura totalmente massificada, ele não traria seus próprios mitos em todos os meios que utiliza?

Podemos dizer que os primeiros discursos das histórias de super-heróis reuniam em sua formação desde discursos de antigas narrativas míticas – seres sobre-humanos -, até discursos de narrativas quadrinísticas e literárias de gêneros de aventura, ação, policial e ficção-científica, seguindo a estrutura dos *pulps* – publicações de baixo custo que apresentavam histórias policiais e de ficção-científica - e dos romances de folhetim – nos quais muitas vezes a história continuava na edição seguinte.

Abaixo podemos observar a reprodução da primeira página da revista *Action Comics* número 1, que conta a origem do Super-Homem. Nela podemos ver uma relação com o gênero da ficção-científica – mundos destruídos e viagens espaciais – e uma aproximação com personagens sobre-humanos mitológicos como os semi-deuses gregos. Além disso, é interessante notar que já estava presente a relação entre super-heróis e ciência que acompanha o gênero até hoje. No último quadrinho podemos observar a explicação dos poderes do Super-Homem em uma comparação “científica” com as formigas e os grilos. Diferentemente dos semi-deuses gregos cujos poderes tinham origem divina, os poderes dos super-heróis, em sua grande maioria, sempre tiveram essa relação com a ciência que, bem ou mal, servia como uma justificativa plausível para determinadas habilidades.

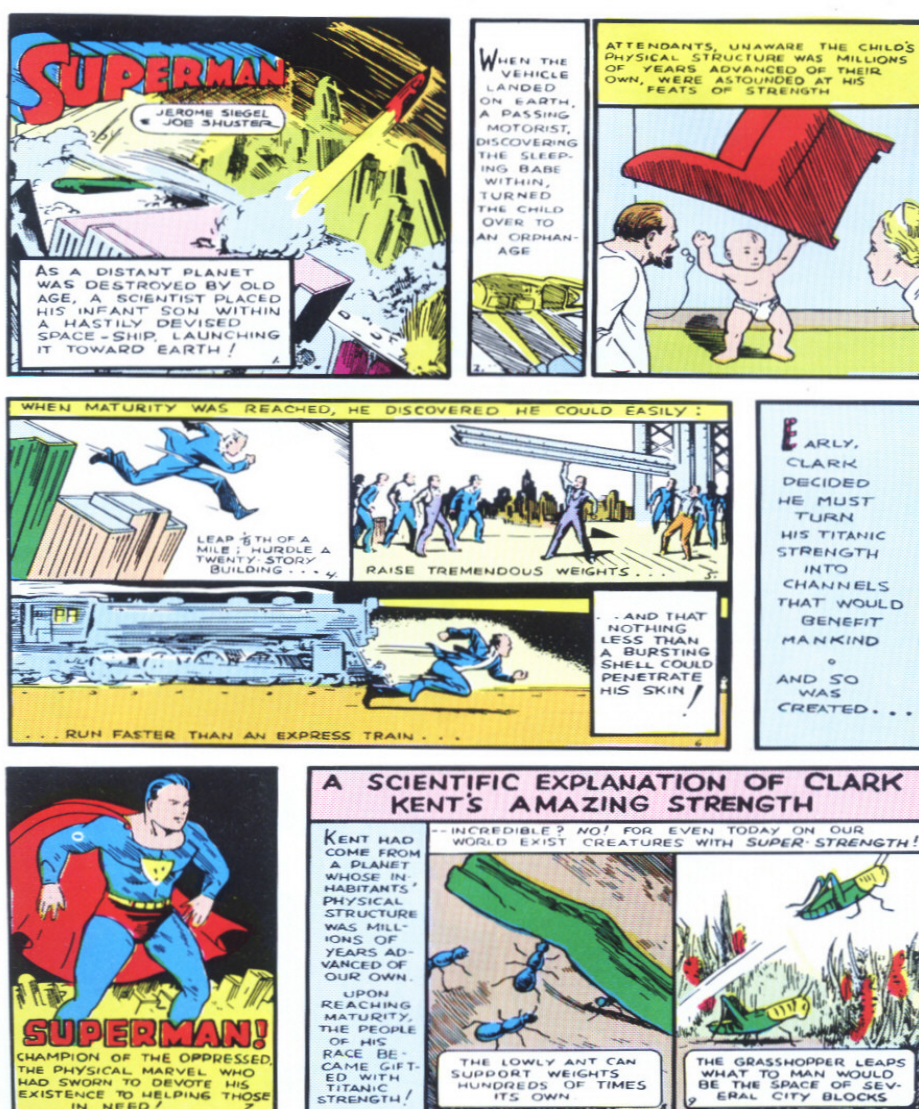


Ilustração 11: reprodução da primeira página de *Action Comics*
Fonte: Siegel; Shuster (1994, não paginado)

O herói clássico, para Marny (1970, p. 123), é aquele que “é investido numa missão sagrada e deve restaurar a ordem perturbada pelas forças do mal”. Os super-heróis não são exatamente esses heróis clássicos, mas conservariam algumas características que se assemelham aos deles. Os homens teriam uma necessidade interior da presença de heróis, de seres que não permitem nem desordem nem injustiça.

Podemos falar em algumas características a partir de Marny (1970, p. 123) ao afirmar que os primeiros super-heróis norte-americanos tinham que ser reconhecíveis à primeira vista. Para tal deveriam apresentar um corpo perfeito juntamente a uma fisionomia aberta e simpática que seria supostamente um protótipo do cidadão norte-americano. Cabe lembrar, entretanto, que essa característica nos faz retornar ao homem grego que também exaltava a beleza do corpo. Aliado a isso outros pontos comporiam a caracterização do super-herói, um conjunto de símbolos como uniformes, capas, máscaras e demais símbolos representativos. O “S” do Super-Homem e o “morcego” do uniforme do Batman, por exemplo – seriam “uma espécie de ornamentos sagrados de que o herói se rodeia para efectuar a sua missão” (MARNY, 1970, p. 124).

Outra característica importante dos super-heróis é apontada tanto por Marny (1970, p. 124) como por Eco (1976): a questão da temporalidade, “tempo mítico”. Para Marny (1970, p. 124), também a questão do “espaço mítico”. Os super-heróis viveriam em um tempo presente; seja, por exemplo, o super-homem de 1938 ou o de 1970, ele se mantém sempre jovem, suas aventuras se adequam ao tempo presente, sendo o seu espaço de luta uma “geografia indiferente”, podendo ser uma cidade real ou fictícia que tem como principal função servir como espaço para a ação da narrativa desenvolver-se.

Marny (1970, p. 126), enfatiza que esses personagens possuiriam um “esquema” bastante semelhante. Mas, se fôssemos estudá-los individualmente de uma forma minuciosa, veríamos diversas diferenças em aspectos variados como, por exemplo, na personalidade dos heróis.

Além disso, embora exista em um “tempo mítico”, este não impediria modificações nos discursos das narrativas desses personagens. Marny (1970, p. 129) diz que a mudança narrativa dos super-heróis vem de “necessidades e tendências, de fantasmas próprios numa determinada época”. O autor aponta diversas causas seguidas de exemplos para que essa mudança ocorra, como:

a-)a conjuntura política: como foi o caso da Segunda Guerra, que ocasionou mudanças em todas as narrativas de super-heróis que passaram a atuar no tempo e espaço do conflito e que ocasionou na criação do personagem conhecido como Capitão América em 1941;

- b-)uma crise social: o “gangsterismo” dos anos 1930 faz surgir os heróis policiais
- c-)o progresso científico: influi principalmente na ficção-científica, podemos citar a criação do Quarteto-Fantástico e suas histórias relacionadas à ciência;
- d-)os fenômenos de compensação: Super-Homem e Batman, por exemplo, que são respectivamente de 1938 e 1939, poderiam ser o contrapeso inconsciente aos “super-homens” fascistas da época.
- e-)situações especiais como a situação feminina: que leva a um maior desenvolvimento de personagens super-heroínas ou outras desse gênero, como Mulher Maravilha, Betty Page, Barbarella, etc.

Outros exemplos também poderiam ser citados mas nos limitaremos a esses. Se falamos ainda há pouco que os super-heróis agregam em suas narrativas um amálgama de diferentes discursos, vejamos como exemplo o caso da página de abertura da primeira história do Super-Homem publicada em 1938. Aqui é contada a origem do personagem e nela já podemos observar o “amálgama discursivo” que os quadrinhos de super-heróis utilizam em sua formação. Primeiramente por ser um personagem sobre-humano podemos fazer uma analogia diretamente com personagens da mitologia como, por exemplo, Hércules – que também viria a ser tornar personagem de quadrinhos posteriormente. A ficção-científica e, conseqüentemente, a ciência, apresentam-se na explicação dos poderes e no enredo geral visto que, para Augusto (1977, p. 191) há a utilização de três temas fundamentais da ficção-científica: fim do mundo, viagens interplanetárias e poderes sobrenaturais.

Para Chabon (2004), o Super-Homem seria também uma alegoria de seus autores – imigrantes judeus – para os imigrantes que iam para os Estados Unidos em busca de uma vida mais promissora, pois ele saiu de seu planeta para viver, crescer e aprender na América, “terra das oportunidades”.

Na época de surgimento do super-homem muito foi questionado do porquê de seu grande sucesso. O personagem em sua identidade secreta era Clark Kent, um trabalhador comum, tímido, de óculos, que – quando era necessário – se transformava no Super-Homem. Como nos mostra Marny (1970, p. 145), muitas suposições surgiram para tal sucesso comercial, sendo a identidade secreta do personagem um dos principais motivos.

O personagem, pergunta Marny (1970, p. 145), veria a sociedade americana como “o sonho megalômano de todos os empregados obscuros, que têm de enfrentar o sombrio dia-a-dia,

libertando-se brutalmente de seus complexos ao revestir-se numa superpersonalidade emprestada?”. O fato é que o Super-Homem veio a se tornar um mito não só norte-americano como da cultura de massa num âmbito quase que mundial tornando-se o modelo de super-herói em sua essência.

Foi na esteira do sucesso do Super-Homem que diversos outros personagens como Batman, Capitão Marvel, Mulher Maravilha – com uma aproximação muito maior da mitologia grega – e outros surgiram. Para Vergueiro (2004b), os quadrinhos de super-heróis evoluíram “de um ambiente marcado pela simplicidade e ingenuidade a um bem mais complexo, no qual temas e motivações se chocam ou se encontram em permanente tensão”.

Com a entrada dos Estados Unidos na Segunda Guerra Mundial temos a conjuntura política como fator modificador. A modificação principal foi a de que o “mal” passou a ser os países do eixo, principalmente a Alemanha nazista – todo inimigo do herói possuía características fascistas e/ou feições orientais ou germânicas. Nesse período o governo norte-americano do então presidente Franklin Roosevelt aproveita-se do enorme sucesso dos quadrinhos de super-heróis e utiliza sua linguagem como arma ideológica para difundir discursos repletos de ideologia norte-americana, enviando as revistas junto com provisões dos soldados. É nesse contexto que o governo norte-americano pede às editoras a criação de um personagem que representasse o “espírito americano”, que veio a ser o Capitão América¹ criado em 1941 por Joe Simon e Jack Kirby.

Porém, embora possuíssem um discurso fortemente ideológico, as histórias em quadrinhos da chamada Era de Ouro – que compreende de 1938 até meados da década de 1950 – ainda eram, em geral, extremamente maniqueístas e sem maiores complexidades. Na década de 1950 há uma queda de interesse no gênero, período do McCarthismo e da publicação do livro *Seduction of the Innocent* (Sedução do Inocente) do psiquiatra alemão, naturalizado norte-americano, Fredric Wertham que “apresentava casos de delinqüência infantil nos quais cada acusado ‘admitia’ que tinha se inspirado nos quadrinhos”(CHRISTENSEN; SEIFERT, 1997, p. 43). A campanha anti-quadrinhos do Dr. Wertham foi tão forte que centenas de revistas eram queimadas em público, apoiada por organizações religiosas e educacionais acarretando diversos entraves para uma melhor aceitação das HQs pela sociedade (VERGUEIRO, 1998, p. 131).

¹ Ironicamente, é interessante notar que, embora o Capitão América fosse a suposta representação do “espírito americano”, ele se assemelhava muito ao super-homem buscado por Hitler: ariano, extremamente inteligente, com corpo atlético e ágil e força física superior ao homem “comum”.

Tal fato levou os editores de quadrinhos a criarem um código de censura – o *comics code* – antes que o governo o fizesse. O código levou as histórias em quadrinhos a ficarem cada vez mais infantis e simplistas. Esse era um dos principais erros do livro do Dr. Wertham cuja idéia ainda hoje sobrevive: que histórias em quadrinhos é uma linguagem direcionada exclusivamente para crianças.

Podemos dizer que a primeira mudança realmente significativa no discurso dos quadrinhos de super-heróis se deu na chamada Era de Prata – iniciada por Julius Schwartz em 1956 na revista *Show Case* número quatro – com a “revolução” perpetrada não só por Schwartz como também por nomes como Steve Ditko, Gil Kane e pela dupla Stan Lee e Jack Kirby, dentre outros.

Nos anos 1960 diversas revoluções comportamentais, políticas e sociais estavam em curso, era a época da contracultura, do feminismo, dos movimentos negros e estudantis. O perfil dos leitores também se modificou, sendo, a maioria, de estudantes universitários.

É nesse período que Stan Lee, Jack Kirby e outros criam vários personagens inéditos e retomam outros com uma nova visão. O Capitão América retorna em tempos de guerra do Vietnã e passa a questionar seus atos na Segunda Guerra. Vieram o Quarteto-Fantástico(1961), primeiro grupo de super-heróis sem identidade secreta que discutia valores familiares e ciência; o incrível Hulk (1962), versão moderna de *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* de Stevenson; o poderoso Thor (1962), associando completamente a mitologia nórdica à mitologia dos super-heróis; o Homem–Aranha (1962), que, assim como seus leitores, era estudante colegial envolto em todos os problemas comuns aos jovens da época; os X-Men (1963), grupo de super-heróis mutantes cujas narrativas foram posteriormente utilizadas como metáforas para discussões sobre racismo, preconceito e os movimentos por igualdade; o Pantera Negra (1966), um dos primeiros personagens negros; o Surfista Prateado (1966), com histórias filosóficas que discutiam o pacifismo e o humanismo, dentre vários outros.

Um fator importante é que agora muitos dos super-heróis não se tornavam “super-heróis” por causa de valores “bons”, em luta por justiça e contra a opressão dos mais fracos, mas por circunstâncias do destino que os levavam a assumir – muitas vezes sem querer – tal condição. O desenvolvimento dos personagens, seus conflitos pessoais e psicológicos eram agora tão importantes quanto a função de mito do super-herói, de sua luta contra um vilão que muitas vezes não ficava claro de quem se tratava – no caso dos X-Men os “vilões” eram personagens com visões de mundo diferenciadas, por exemplo.

Ou seja, podemos dizer que na década de 1960 as histórias em quadrinhos de super-heróis trouxeram uma mudança comportamental aos super-heróis tornando-os mais “realistas” e suas temáticas mais “sérias”, deixando muitas vezes de lado um maniqueísmo simplista e assumindo em alguns casos um caráter, podemos dizer, contra-cultural e de crítica social.

Seria impossível falarmos neste trabalho de todos os temas tratados nos quadrinhos de super-heróis, o que exigiria “dons extraordinários devido à extensão e diversidade do universo” (VERGUEIRO, 2004).

Talvez, possamos dizer que até início dos anos 1980 foram produzidos os mais diversos tipos de histórias dentro desse universo dos super-heróis, seja com maior ou menor qualidade. Os personagens se tornaram cada vez mais conhecidos em todo o mundo com o auxílio de séries de televisão, desenhos animados, e filmes para o cinema – muitas vezes, nessas adaptações, diversas características pertencentes ao personagem eram modificadas, desde origens até uniformes e personalidades.

Tal fato, comum aos produtos da indústria cultural, elevou cada vez mais esses personagens a uma condição de mitos contemporâneos da cultura de massa – são poucos os lugares no mundo onde, por exemplo, um indivíduo não reconheça o símbolo do Super-Homem ou do Batman.

2.2.3- Década de 1980

As duas narrativas com as quais pretendemos trabalhar – Batman, O cavaleiro das Trevas e Watchmen – foram produzidas em meados dos anos 1980, época em que o mundo se encontra em finais do período denominado de Guerra Fria, que havia se iniciado logo após o término da Segunda Guerra Mundial, quando o mundo se viu dividido política e ideologicamente pelos Estados Unidos da América – de visão capitalista – e pela União das Repúblicas Socialistas Soviética – voltada para uma ideologia socialista. Esse contexto foi marcado por conflitos periféricos e por uma incessante corrida armamentista – principalmente em relação a bombas atômicas.

É nesse contexto histórico que, possivelmente, poderíamos afirmar que houve a segunda mudança significativa no discurso das narrativas de super-heróis. Na Europa já era comum a publicação de quadrinhos em formatos mais elaborados, como os álbuns, por exemplo. Nos Estados Unidos eles também estavam presentes – vide os trabalhos de Will Eisner – mas os

personagens de quadrinhos mais consumidos pela massa – como os super-heróis – dificilmente possuíam suas histórias publicadas em formato que não fosse o de revistas mensais.

Em meados dos anos 1980 os super-heróis começam a ter histórias publicadas em outros formatos como os de mini-séries e *graphic-novels* que normalmente não apresentam personagens muito conhecidos da massa. Tais formatos se pautam “na busca de um tratamento diferenciado para um ou mais personagens familiares aos leitores, explorando-os em edições fechadas que se diferenciam daquele tratamento dado a eles nos meios tradicionais” (VERGUEIRO, 2005).

É nesse período e nesse formato em particular que pautaremos o corpus de nossa pesquisa com duas obras: *Batman*, *O Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen*. Como vimos, os super-heróis são personagens surgidos em finais da década de 1930 no interior da linguagem particular das histórias em quadrinhos lançando personagens que se tornaram conhecidos em todo o mundo.

Tanto *O Cavaleiro das Trevas* quanto *Watchmen* são consideradas por Klock (2002) como narrativas revisionistas do universo dos super-heróis, no qual a tradição dessas histórias é retomada, podendo ser entendidas como uma das primeiras releituras do gênero – podemos considerar como a primeira releitura a protagonizada pela dupla Stan Lee e Jack Kirby nos anos sessenta. Esse seria, talvez, o primeiro fator que podemos destacar na importância dessas obras, ou seja, uma primeira releitura no primeiro gênero surgido exclusivamente na linguagem das histórias em quadrinhos e com quase meio século de existência. A importância dessas obras, porém, vai além de uma simples releitura do gênero.

Ambas as obras ajudaram a consolidar no mercado o formato de *graphic-novels* e mini-séries e foram relevantes na consolidação das *comic shops*, lojas especializadas na venda de histórias em quadrinhos com um sistema editorial de distribuição direta e exclusiva onde “lojistas especializados faziam encomendas com conhecimento de causa, expunham e divulgavam bem o produto, garantindo melhores vendas e um melhor controle de tiragem para as editoras” (O GLOBO, 2000, p. 719).

Outras particularidades de ambas as obras são apontadas por Reynolds (1992, p. 95-96). Para esse autor *O Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen* representam um ponto importante na evolução das histórias de super-heróis, porque são responsáveis por dar *status* e prestígio cultural a esse gênero e, por via de consequência, à mídia de quadrinhos como um todo.

Em relação à questão editorial dessas obras em analogia às publicações de super-heróis apresentadas em revistas periódicas, Reynolds (1992, p. 96) apresenta as seguintes diferenças:

Publicações Tradicionais	Cavaleiro das Trevas/Watchmen
Capas apresentam cenas de ação	Capas com cenas misteriosas ou enigmáticas, sem cenas de ação
Não há, na capa, nenhuma referência a autor ou artista	Apresentação do nome dos autores e artistas na capa
Críticas em relação ao conteúdo da obra são inexistentes	Críticas de jornais, revistas e outras mídias no verso
Utilização de papel de baixa qualidade	Utilização de papel de alta qualidade
(Nos Estados Unidos) há advertência do código de censura na capa	(Nos Estados Unidos) ignoram o código de censura
São publicações periódicas	Apresentam estrutura de livro e não são periódicas

Em relação ao discurso quadrinístico propriamente dito, são, como já dissemos, as primeiras narrativas revisionistas do universo dos super-heróis. Ambas apresentam suas narrativas baseadas em todo um universo já existente – embora muitas vezes de modo diferenciado – apresentando uma nova leitura desse universo, fazendo com que, para um entendimento completo da narrativa seja necessário ao leitor um certo grau de conhecimento acerca desse universo.

Desse modo podemos dizer que o discurso apresentado em O Cavaleiro das Trevas e Watchmen e construído por meio de todos os discursos anteriores já apresentados nas narrativas desses personagens, tendo sido estes, como já visto, formados por uma memória discursiva singular.

Porém, tanto o Cavaleiro das Trevas quanto, principalmente, Watchmen apresentam em sua construção discursiva uma relação que vai além das narrativas dos super-heróis. Segundo Klock (2002) há uma inter-relação com vários outros discursos religiosos, científicos, sociais, filosóficos, dentre outros, como pode ser visto nas epígrafes apresentadas em Watchmen que remete a fontes de autores como Jung, Blake, Shelley, Nietzsche, Einstein, Bob Dylan e até da Bíblia.

Como veremos adiante, um conhecimento acerca do contexto sócio-político de produção dessas duas revistas também é importante para uma melhor compreensão desse discurso. Por ora, podemos frisar que, desde a publicação, *O Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen*, tornaram-se modelares tanto no campo editorial quanto para o próprio discurso quadrinístico de super-heróis feito posteriormente, influenciando, inclusive, outras linguagens como a do cinema.

Acabaram, desse modo, por se constituírem em duas narrativas extremamente importantes do século passado por sua grande influência nas mais diversas linguagens e por serem as primeiras releituras de um dos poucos gêneros surgidos exclusivamente no século XX e, especificamente, na linguagem quadrinística. Em vista disso, acreditamos que seu estudo em relação ao campo da memória social é bastante relevante.

2.2.3.1-*Os Autores*

Acreditamos ser importante falar sobre os autores e artistas que produziram *O Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen*, pois o discurso presente em ambas as obras não deixam de se construídos socialmente por meio da visão de mundo desses artistas que utilizaram a linguagem quadrística como meio de expressão. Os dois escritores – Frank Miller e Alan Moore – pertencem a uma mesma geração de jovens artistas de finais dos anos 1970 que construíram uma carreira nesse meio, e se tornaram extremamente influentes para a mídia quadrinística até os dias de hoje por não se limitarem a escrever narrativas de super-heróis no formato convencional, respeitando suas limitações (REYNOLDS, 1992, p. 95-96).

2.2.3.1.1-*Frank Miller*

Frank Miller nasceu em Maryland, Estados Unidos, em 1957, é escritor e desenhista. Ingressou cedo na indústria dos quadrinhos e começou a ficar conhecido a partir do momento que assumiu o roteiro e os desenhos da revista *Daredevil* – O Demolidor, no Brasil – que, inicialmente fadada ao cancelamento, acabou por se tornar uma das importantes da editora *Marvel Comics*. O estilo *noir* de histórias policiais sempre esteve presente no trabalho de Miller, mesmo em se tratando de super-heróis.

O aspecto político e de crítica, principalmente aos Estados Unidos, é uma constante em seus trabalhos. Sobre os quadrinhos, Miller diz que qualquer história em quadrinhos pode e deve

ter um propósito social, mesmo as que se passam em um mundo totalmente ficcional; seria impossível desenvolvê-las sem nelas incorporar um contexto político, pois “isto não é hora de brincar. É hora de agir com seriedade porque estamos vivendo uma época muito sombria” (SANDERSON, 1989, [p. 191]).

Além de Batman, O Cavaleiro das Trevas – *Dark Knight Returns* – outros trabalhos de Miller merecem destaque: Ronin; *Give me Liberty* – Liberdade – sobre o racismo; Demolidor, o Homem Sem Medo; Elektra Assassina; e Sin City, adaptado em 2005 para os cinemas em uma junção aparentemente inédita da linguagem cinematográfica com a quadrinística.

2.2.3.1.1- Alan Moore e Dave Gibbons

O escritor inglês Alan Moore nasceu em 18 de novembro de 1953 e veio a se tornar um dos principais escritores da área dos quadrinhos. Seus trabalhos possuem sempre uma conotação política e de crítica social seja de forma explícita ou implícita. Baseia-se muitas vezes em teorias científicas que toma como base para seus escritos. Seu primeiro trabalho de maior relevância foi *Miracleman* – ou *Marvelman* – no qual retomou o mito do super-herói com um olhar próprio. A partir de então escreveu juntamente a consagrados desenhistas algumas das mais importantes obras dos quadrinhos dos últimos trinta anos como *A Piada Mortal*, sobre a loucura; *Monstro do Pântano* acerca de temas ambientais, ecológicos e políticos; *Do Inferno*, onde a partir de pesquisas em acervos de arquivos e bibliotecas traçou as ações de Jack, o Estripador e *V de Vingança* na qual trata de um mundo vivendo sob a sombra de um regime totalitário “muito próximo daquele imaginado por George Orwell em 1984” (DANTON, 2000).

O também britânico Dave Gibbons tornou-se conhecido a partir de seus desenhos na revistas inglesa *2000 AD* e posteriormente com o personagem Lanterna Verde da editora norte-americana *DC Comics*. Assim como Moore, normalmente trabalha em obras com forte teor político, dentre as quais *Liberdade* juntamente ao escritor Frank Miller sobre o tema do racismo. É considerado um dos mais importantes desenhistas das últimas décadas.

2.2.3.3-As obras

Faremos uma breve apresentação de ambas as obras que compõem nosso corpus de pesquisa: Batman, O Cavaleiro das Trevas de Frank Miller e Watchmen de Alan Moore e Dave Gibbons. Ambas foram produzidas e publicadas em meados da década de 1980.

2.2.3.2.1-Batman, O Cavaleiro das Trevas

Batman foi criado em 1939 no número 27 da revista *Detective Comics* por Robert Kane, mais conhecido por Bob Kane, juntamente a Bill Finger – que contribuiu mais com a criação do personagem do que Kane, embora esse leve até hoje os maiores méritos. *Detective Comics* era uma revista voltada para histórias policiais mas com o sucesso do Super-Homem na revista *Action Comics* a primeira decide publicar Batman, que seria uma mistura de super-herói – uniforme, identidade secreta, habilidades especiais, etc. – com detetive. Batman é um herói que não possui nenhum superpoder, toda sua habilidade como detetive, lutador e estrategista deve-se a anos de treinamento em diversas partes do mundo. Sua origem ocorre quando o personagem, Bruce Wayne, alter-ego de Batman, ainda menino vai a uma sessão de cinema com os pais e na saída os três são assaltados, sendo que os pais de Bruce são mortos. Bruce jura vingança e utiliza a fortuna dos pais – que eram milionários – para treinar e se aperfeiçoar em artes de luta e investigação assumindo anos depois a identidade de Batman e utilizando um uniforme de morcego – pois, segundo o personagem, causaria medo nos criminosos que são, por natureza, uma raça covarde – para combater o crime (BATMAN, 1995).

Detective Comics, era anteriormente destinada a diversos personagens, mas o sucesso do Homem-Morcego foi tamanho que a revista acabou por destinar suas páginas somente ao personagem. Em *Detective Comics* 38 surge o personagem Robin, que auxiliaria o protagonista no combate ao crime. A popularidade fez com que em 1940 o personagem ganhasse uma nova revista intitulada simplesmente de Batman. As duas revistas - outros títulos surgiram e desapareceram, além da publicação de edições especiais - existem até hoje tendo passado por altos e baixos em relação à vendagem, roteiro e arte. Suas histórias são muitas vezes interligadas possuindo, quase sempre, uma cronologia regular (BATMAN, 1995).

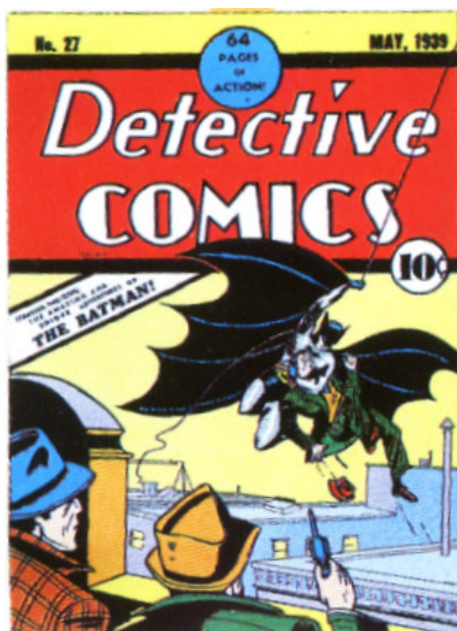


Ilustração 12: capa de Detective Comics n. 27 de 1939 apresentando a primeira aparição do Batman
Fonte: Detective Comics (1995)

Em 1986 é publicada a mini-série Batman, O Cavaleiro das Trevas, composta de quatro partes intituladas: 1- O Retorno do Morcego; 2- O Morcego Triunfa; 3- Caça ao Morcego e 4- A Queda do Morcego. Foi escrita e desenhada por Frank Miller, colorida por Lynn Varley e arte-finalizada por Klaus Johnson.



Ilustração 13: capa da edição encadernada de Batman, O Cavaleiro das Trevas
Fonte: Miller (1987)

Como narrativa revisionista esta obra parte de um universo já existente, no caso o universo do personagem Batman – surgido desde 1939 - fazendo uma nova leitura do mesmo. Para Klock (2002, p. 27), a narrativa tenta transformar todos os anos de existência do personagem e todas suas fases ao longo do tempo em uma única. É possível encontrar elementos de todas elas no Cavaleiro das Trevas sendo, entretanto, a primeira fase - de 1939 - a mais privilegiada visto que o personagem está mais violento e sombrio como em suas primeiras histórias – fato que já vinha sendo trabalhado por Neal Adams nos finais dos anos 1970, mas que com Miller se mostrou mais forte.

A primeira parte nos mostra – por intermédio do noticiário de televisão – uma cidade grande com alto índice de violência urbana e criminalidade. Aos poucos o leitor compreende que não existem mais super-heróis, que foram estes banidos – uma alusão do autor ao livro do Dr. Wertham. Bruce Wayne – identidade secreta de Batman – é apresentado nas primeiras páginas como um homem de meia-idade auto-destrutivo que há pelo menos dez anos não atua mais como Batman. É interessante notar que tal fato quebra com a característica temporal do universo dos super-heróis apontada por Eco (1976) para quem tais personagens sempre se mantinham jovens.

Essa primeira parte, como o título sugere, O Retorno do Morcego – trata principalmente do retorno do personagem às suas atividades de vigilante e o impacto que esse fato causa. Mostra o retorno de vilões famosos – como o Duas-Caras – e uma crítica à violência urbana e à corrupção em várias esferas sociais, que será detalhada no item de análise.

No decorrer da história, a narrativa mostra que a volta de Batman toma grandes proporções chegando a preocupar o então presidente norte-americano – Ronald Reagan – que teme uma volta de outros super-heróis e com isso uma ameaça ao *status quo*. Nessa obra, os super-heróis são elementos que provocariam a desestabilização do sistema em virtude de empreenderem ações que objetivavam sem se importar com os meios utilizados e obediência às leis vigentes. Além disso, eles deixariam às claras as mazelas das diversas instituições - governo, polícia -, o que poderia macular a imagem do poder para a população da cidade ficcional. Nisso a narrativa vai abordando temas mais universais, em especial a Guerra Fria – e seus conflitos periféricos - trabalhada como pano de fundo.

À medida que a história aproxima-se do clímax, muitos outros personagens que fizeram parte do universo de Batman e de outros super-heróis nos últimos quarenta anos se apresentam, muitas vezes com uma nova leitura por parte do autor. Uma leitura que merece destaque é a do Super-Homem. Esse personagem é apresentado como um membro do governo norte-americano

que recebe ordens para agir contra Batman, já que este combate tanto os inimigos tradicionais como aqueles que estavam incrustados no poder. Com esse tema, a obra faz uma crítica ao uso desses personagens pelo governo norte-americano na segunda Guerra Mundial. No clímax há um confronto entre o Super-Homem e o Batman que pode ser lido como uma metáfora para o confronto de ideologias da época.

2.2.3.2.2-*Watchmen*

Watchmen é uma minissérie composta de doze partes de trinta e quatro páginas; escrita por Alan Moore, ilustrada por Dave Gibbons e colorida por John Higgins.

Diferentemente de *O Cavaleiro das Trevas*, *Watchmen* não apresenta personagens já conhecidos, mas sim novos personagens que, entretanto, apresentam todas as características de super-heróis clássicos. Esses personagens foram, em sua maioria, inspirados em antigas criações da editora norte-americana Charlton Comics que tiveram seus direitos autorais repassados para a DC comics – editora que publicou *Watchmen*. O autor pretendia utilizar os personagens da Charlton Comics mas por causa dos problemas legais ele decidiu utiliza-los apenas como inspiração. Desse modo personagens como o Coruja e Rorschach, de *Watchmen*, são inspirados, respectivamente, no Besouro Azul e no questão da editora Charlton.

Podemos dizer que o enredo de *Watchmen* parte inicialmente da seguinte premissa: o que aconteceria se os super-heróis realmente existissem? É por meio dessa questão que toda a narrativa se desenvolve. Para responder a tal questão o autor acaba por desconstruir os super-heróis indo de encontro a suas características principais.

Assim como em *O Cavaleiro das Trevas*, a temporalidade mítica dos super-heróis também é quebrada em *Watchmen*. Em sua trama narrativa os super-heróis realmente existem no mundo real, surgem na década de 1930 – assim como realmente aconteceu nos quadrinhos – inspirados nas revistas em quadrinhos desses personagens. Na década de 1960 o governo cria a Lei Keene que obriga todos os super-heróis que quiserem continuar atuando a se registrarem no governo – assim como no *Cavaleiro das Trevas* também há aqui uma referência à censura aos quadrinhos. A maioria dos super-heróis estão aposentados, outros como o Comediante e o Dr. Manhattan – cujo nome é uma referência ao do Projeto Manhattan que criou a bomba atômica e é o único personagem com super-poderes - passam a trabalhar como membros do governo.

Com o surgimento dos super-heróis, o mundo que conhecemos se modifica, principalmente por causa do Dr. Manhattan;

Os Estados Unidos venceram a Guerra do Vietnã e a Guerra Fria se encerrou com a vitória do ocidente ainda na década de 60 e não no início da década de 90. O dia-a-dia das pessoas foi influenciado. Entre vários prodígios científicos e tecnológicos, Manhattan também tornou possível a produção barata de carros elétricos eficientes, decretando o fim dos motores a combustão. Imagine só o impacto disso no Oriente Médio (JOTAPÊ, 1997, p. 75).

Esses fatos são contados de forma não cronológica na narrativa. Nos dois primeiros números a trama se aproxima mais de uma história policial com o assassinato de Edward Blake, um ex-super-herói. A partir do terceiro número, entretanto, a trama começa a se tornar cada vez mais complexa e a se desdobrar em diversas sub-tramas. Não somente a linguagem dos quadrinhos é utilizada como também a literária em textos anexos ao final de cada número.

Assim como O Cavaleiro das Trevas, Watchmen possui como pano de fundo a Guerra Fria. Porém, seu tema principal é mesmo os super-heróis. Nessa obra, são apresentados os novos super-heróis, que apresentam características mais próximas do homem comum, diferentemente dos super-heróis de décadas anteriores. Assim, o autor desconstrói o mito do super-herói, redefinindo esses personagens, como pode ser visto em grande parte das narrativas produzidas “pós-Watchmen”.

Enquanto O Cavaleiro das Trevas possui como principais personagens o Batman e o Super-Homem, podemos dizer que Watchmen possui vários personagens principais uma vez que todos têm grande importância no desenvolvimento da narrativa, são eles: O Comediante; Dr. Manhattan; Coruja 1 e Coruja 2; Ozymandias; Rorschach e Silk Spectre 1 e 2. Além desses, diversos personagens secundários – como o jornalista – são importantes, incluindo-se o marujo apresentado de forma metalingüística como veremos na análise.

A narrativa chega a seu clímax de um modo nada convencional, sendo baseada na chamada “teoria do caos”, na qual pequenos incidentes ao longo da história levam a um desfecho que pode mudar o estado político e social do mundo. Normalmente são necessárias duas leituras para percebermos detalhes textuais e imagéticos que simplesmente não poderiam ser notadas em uma primeira leitura. O fato é que Watchmen é, segundo Goida (apud SOARES, 1994, f. 2) “uma

das melhores histórias em quadrinhos do mundo moderno (...) e significou para os comics, o que Ulisses de James Joyce garantiu à contemporânea literatura ocidental”. Para Abramo (2005, p. 79) “o que é verdadeiramente notável em Watchmen é a combinação de diversas técnicas e diferentes planos narrativos, que se entrelaçam de maneira verdadeiramente complexa” invertendo as expectativas de “facilidade” associadas aos quadrinhos, sendo “desgraçadamente profético”, social e politicamente, ainda nos dias atuais.

Acreditamos que esse breve resumo das duas narrativas serão importante para a análise das mesmas em um capítulo posterior. Como vimos ambas seguem uma importante característica dos quadrinhos de super-herói, ou seja, utilizar como pano de fundo os acontecimentos sócio-políticos de sua época de produção, assim como foi na década de 1940 e de 1960. A importância de ambas para o meio quadrinístico é sentida até hoje visto tratarem-se de uma terceira mudança discursiva de um gênero surgido exclusivamente no século XX e por serem a primeira releitura deste. Podemos dizer que seus discursos unem uma forte ironia política aliada a um forte realismo – no sentido literário – e uma forte interrelação com diversos outros discursos para retratar dentro deste universo ficcional a história dos determinados acontecimentos políticos do século XX e dos mitos surgidos nesse período – mesmo que, no caso de Watchmen, para desconstruí-los.

Neste capítulo nosso objetivo foi o de apresentar a linguagem dos quadrinhos mostrando como seu sentido é criado por meio de várias características que lhe são inerentes como a união textual/imagética, a utilização de vários signos e seus usos no contexto narrativo e como corte gráfico entendido como a especificidade principal das histórias em quadrinhos. Também vimos um possível meio de análise dessa linguagem por intermédio dos três níveis de leitura apresentados por Cirne (1972): a leitura simbólica, estrutural e criativa.

Em seguida, adentramos no campo histórico das histórias em quadrinhos. Nosso objetivo aqui foi o de evidenciar como a linguagem quadrinística se desenvolveu no decorrer da história e os contextos em que esses fatos ocorreram. Vimos que as histórias em quadrinhos contemporâneas são consideradas um produto da indústria cultural de massas e demos uma maior ênfase ao surgimento dos personagens conhecidos como super-heróis visto pertencerem ao nosso corpus de pesquisa. Observamos como esses personagens são criações exclusivas do século XX e

da linguagem dos quadrinhos e como podem ser considerados mitos da cultura de massas além das principais mudanças ocorridas em seus discursos.

Por último, tratamos da apresentação das duas obras quadrinísticas que compõem nosso corpus: *Batman o Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen*. Nesse ponto pretendemos justificar nossa escolha apresentando a importância de ambas para as histórias em quadrinhos de super-heróis e também como um todo e sua importância como dois discursos ficcionais relevantes produzidos nos anos oitenta. Apresentamos o contexto de produção de ambas, um histórico de seus autores e um breve resumo do enredo das duas narrativas como o objetivo de facilitar o entendimento na análise que efetuaremos em um capítulo posterior.

3-VOZES QUE FALAM

Neste capítulo adentraremos em nosso campo teórico-conceitual com o qual pretendemos mostrar como podemos compreender a memória presente nos discursos, entendendo que estes são, sempre, uma construção social.

Nossa escolha pauta-se no trabalho do pensador russo Mikhail Bakhtin construído nos primórdios do século XX. Bakhtin produziu, no chamado Círculo de Bakhtin, trabalhos que focavam principalmente questões relativas à vida social em geral e mais particularmente aos estudos acerca da criação artística com ênfase na análise da linguagem em relação aos conflitos entre grupos sociais (BRANDIST, 2005).

O trabalho de Bakhtin é, de certa forma, uma ruptura com o modelo de lingüistas formalistas do século XIX como Humboldt e Vossler. Como veremos a seguir, Bakhtin formulou os conceitos de enunciado, polifonia e dialogismo que fazem parte do conceito de gêneros discursivos. Tais conceitos serão evidenciados neste capítulo e vão servir para construir a concepção das histórias em quadrinhos como um gênero discursivo contemporâneo com base na concepção bakhtiniana.

Posteriormente utilizaremos os conceitos apresentados neste capítulo na nossa análise de Batman, O Cavaleiro das Trevas e Watchmen, tendo em conta observar como a linguagem quadrinística, entendida como um gênero discursivo contemporâneo, ao mesmo tempo em que constitui é também constituída de memória social.

3.1-ENUNCIADO, POLIFONIA E DIALOGISMO

Definiremos aqui três conceitos-chave empreendidos por Bakhtin para a compreensão do processo discursivo: o enunciado, a polifonia e o dialogismo. Essa trinca conceitual será importante para compreendermos como a memória atua no processo de construção discursiva sendo ela um elemento essencial sem a qual a produção de qualquer discurso, em qualquer linguagem, seria impossível.

Trabalharemos com a concepção de memória definida por Halbwachs (2004) nas primeiras décadas do século XX. Esse foi o principal formulador do conceito de memória coletiva e sua noção de memória partia de uma visão social. Halbwachs atestava ser a memória uma construção social oriunda de membros ligados a determinados quadros sociais, entendendo-se

assim que a memória não pertence a um único e exclusivo indivíduo em particular mas sim a um grupo de indivíduos. Segundo esse raciocínio, Bosi (1983, p. 17), alega que a memória do indivíduo dependeria “do seu relacionamento com a família, com a classe social, com a escola, com a Igreja, com a profissão; enfim, com os grupos de convívio e os grupos de referência peculiares a esse indivíduo”. Podemos acrescentar aqui que essa construção da memória dar-se-ia por intermédio da linguagem que constitui e é constituída por sujeitos.

Embora Bakhtin não deixe explícita a relação com a memória, já que ele praticamente não utiliza o termo memória em sua obra, podemos perceber como ela está implicitamente presente na sua idéia de comunicação ao afirmar que todo enunciado é resposta a enunciado anterior. Assim como estamos trabalhando com a memória de um ponto de vista social, podemos dizer igualmente que Bakhtin reconhece o processo discursivo a partir de uma concepção social de memória porque ele concebe o conceito de gênero como sendo construção de linguagem característica de um determinado período sócio-histórico.

Para que essa relação se apresente de forma mais clara, partiremos para a definição dos conceitos de enunciado, polifonia e dialogismo que serão também de suma importância para a compreensão dos gêneros do discurso pela visão de Bakhtin.

Vamos iniciar tratando do conceito de enunciado que é compreendido por Bakhtin como a unidade da comunicação verbal. A comunicação ocorreria por seqüências de enunciado visto ser ele o meio pelo qual os sujeitos produzem sentidos que se relacionam entre si para constituir o mundo no qual vivem. Para Bakhtin o enunciado é a unidade porque faz parte de sua constituição uma resposta ao enunciado anterior. Tal resposta será um novo enunciado e assim sucessivamente.

Tal concepção de Bakhtin acerca do processo comunicativo deve ser compreendida como uma ruptura com o pensamento dos formalistas que reduziriam a noção de linguagem ao processo comunicacional e apenas na figura do locutor, já que o enunciado satisfaria apenas ao seu próprio objeto, ou seja, ao conteúdo de pensamento do enunciado. Os formalistas tomariam o processo comunicacional como uma “função acessória” da linguagem sem dar a devida atenção ao receptor do enunciado que, mesmo quando é citado, apresenta-se “como um destinatário passivo que se limita a compreender o locutor” (BAKHTIN, 1997, p. 289).

O conceito de enunciado formulado por Bakhtin vai além da visão formalista em termos de complexidade e importância no processo de comunicação entre os sujeitos. Primeiramente, “o enunciado [escrito ou falado] é a unidade real da comunicação discursiva (RODRIGUES, 2005,

p. 154), sem sua existência seria impossível construir a concepção de discurso – em qualquer forma ou materialidade – pois o discurso é passível de existência na forma de enunciado. O receptor não seria um sujeito meramente passivo no que tange à comunicação, pelo contrário, “o ouvinte que recebe e compreende a significação (lingüística) de um discurso adota simultaneamente para com este discurso uma atitude *responsiva ativa*” (BAKHTIN, 1997, p. 290), ou seja, o receptor poderá concordar ou discordar em diferentes graus, completar, adaptar, o que acaba por repercutir na formulação do enunciado seguinte e assim sucessivamente.

Desse modo, podemos compreender que na “comunicação real” não existe, de maneira nenhuma, receptor passivo, ainda mais que nele inicia o processo de ação responsiva ativa ao enunciado proferido no momento em que ouve – ou lê – o discurso. Bakhtin enfatiza assim que a compreensão responsiva que o enunciado gera é sua principal característica.

Outro ponto importante seria o fato de que todo enunciado é único sempre em que é proferido e jamais haveria uma repetição. Uma vez que é proferido, o enunciado está em contato direto com diversos fatores de interação social que ocorrem unicamente no tempo presente no qual o discurso emerge.

Por outro lado, Bakhtin (1997, p. 294) realça a importância de que o enunciado, embora fenômeno único – ocorrendo com o mesmo sentido apenas uma vez - que “comporta um começo absoluto e um fim absoluto”, traz consigo anteriormente a sua criação pelo locutor, os enunciados dos outros e, após seu término, os “enunciados-respostas” dos outros, ou seja, o enunciado somente é produzido por intermédio da memória.

Desse modo, podemos entender que todo e qualquer enunciado somente é produzido por meio de uma memória discursiva composta por miríades de enunciados anteriores proferidos em contextos interacionais específicos, e retomada no atual processo de produção enunciativa pelo locutor, mesmo que de modo altamente subjetivo, quando o sujeito produz o seu enunciado de “agora”. Não haveria um “enunciado primeiro”, proferido pelo que Bakhtin denomina o “Adão Mítico”.

Posteriormente à sua transmissão, entretanto, o enunciado “presente” já se tornaria parte constituinte de uma memória discursiva juntamente a outros enunciados pré-existentes e, desde sua captação por determinado receptor em determinado contexto interacional, já estará passível da geração de um novo enunciado. Desse modo “o locutor termina seu enunciado para passar a palavra ao outro ou para dar lugar à compreensão ativa do outro” (BAKHTIN, 1997, p. 294), caracterizando alternância dos sujeitos falantes, pela transferência da palavra de um para outro.

Desse modo, Bakhtin (1997, p. 299) determina duas particularidades essenciais que caracterizam o enunciado. A primeira seria a alternância dos sujeitos falantes no processo enunciativo relatada no parágrafo anterior.

A segunda particularidade do enunciado pode ser compreendida com sendo o acabamento específico do enunciado que seria, de certo modo, percebida pela “alternância dos sujeitos falantes sentida do interior” (BAKHTIN, 1997, p. 299). Tal alternância ocorreria precisamente porque o sujeito disse ou escreveu tudo o que tencionava enunciar naquele momento preciso e em um contexto de interação também preciso.

O sujeito receptor, ao ouvir ou ler tal enunciado, “sentirá” o seu fim, a conclusão do locutor. O receptor sentirá a “possibilidade de responder”, e assim pôr em prática sua atitude responsiva para com o locutor.

Como podemos observar, a idéia bakhtiniana de linguagem e enunciado remete, antes de tudo, à idéia de interação social, assim como a maioria dos estudos do Círculo de Bakhtin eram voltados para essa vertente. Vimos também como a memória é um item indispensável dentro do processo de enunciação entre os sujeitos, o que nos permite partir para o que seria a polifonia e o dialogismo no processo comunicacional.

Bakhtin entende as relações entre os sujeitos e a consciência individual como algo intrinsecamente ligado ao caráter dialógico de qualquer relação, visto que “o pensamento humano só se torna pensamento autêntico (...) sob as condições de um contato vivo com o pensamento dos outros (...) na consciência dos outros expressa na palavra”. Desse modo a consciência individual é formada pela “comunicação dialogada *entre* as consciências” (BAKHTIN, 2005, p. 86).

O que estamos querendo dizer é que todo enunciado, ao ser produzido pelo sujeito, possuirá em sua composição o que Bakhtin compreende como as diversas “vozes” de outros. Seria, de certo modo, como vimos ao tratar do enunciado, a ação da memória nesse processo de construção enunciativa. O enunciado, ao ser produzido, “carregaria” nos enunciados que constituem essa produção atual os vários enunciados anteriores que conteriam as vozes de outros que os produziram nos mais diversos contextos de interação social.

Desse modo, os enunciados constituintes de um processo discursivo, seja ficcional ou não, estarão “repletos de palavras dos outros, caracterizadas (...) pela alteridade ou pela assimilação, caracterizadas, também em graus variáveis, por um emprego consciente e decalcado” (BAKHTIN, 1997, p. 314).

Essas diferentes e diversas vozes de outros serão a “base” que o sujeito utiliza para elaboração de enunciados proferidos no presente. Essas vozes serão retomadas e reestruturadas de acordo com o contexto do atual processo comunicativo em consonância às intenções do sujeito enunciatador. Essa “base de vozes” do qual o sujeito dispõe ao produzir um enunciado pode ser compreendida como sua memória discursiva, seu repositório memorialístico de discursos proferidos por outros.

O conjunto dessas vozes que estão presentes nos enunciados é denominado por Bakhtin de polifonia, ou seja, podemos entender pelo conceito de polifonia que todo enunciado somente se constrói, socialmente falando, por intermédio de vários outros enunciados que compreendem em seu interior diversas vozes sociais construídas histórica e socialmente por sujeitos nas mais diversas condições de produção.

Porém, essas vozes sociais não seriam isentas de conflito, ou seja, elas não estariam compreendidas no interior de um enunciado de forma amistosa onde todas seriam direcionadas e caracterizadas por um mesmo ponto de vista que seria harmonioso no momento de retomada e construção de um novo enunciado. Pelo contrário, elas são retomadas mas não sem que haja um constante diálogo entre as mesmas e seus diversos pontos de vistas e ideologias (BAKHTIN, 2002). O dialogismo seria esse diálogo entre as vozes que compõem um enunciado, os diversos pontos de vista diferenciados que ali se encontram.

Podemos dizer que a presença de uma voz já pressupõe a existência de outra contrária. A partir da polifonia e do dialogismo surgiria a significação e se daria a formação da consciência do sujeito construída socialmente no meio do mundo dialógico, das diversas ideologias a que estamos inseridos em um espaço/tempo específico.

Desse modo, a polifonia e o dialogismo devem ser vistos como meios criados *por* e criadores *de* valores, crenças, formas de pensamento, conhecimento, preconceitos, etc., de uma época. O processo de produção discursiva – em qualquer esfera social –, entendido dialogicamente, é o reflexo das vozes e dos conflitos entre elas em um período histórico e social particular. Esses discursos “são obras científicas, literárias, ideológicas, nas quais as pessoas se apóiam e às quais se referem, que são citadas, imitadas, servem de inspiração” (BAKHTIN, 1997, p. 313). Todo discurso se construiria de modo polifônico e dialógico a partir da interlocução de enunciados que sofrem – assim como provocam – interferência das condições sócio-históricas.

Podemos entender, então, como o pensamento de Bakhtin contraria o pensamento filosófico linguístico dos formalistas e sua concepção monológica da língua como um sistema normativo fechado e acabado, pronto a ser utilizado pelo sujeito.

Porém para um maior entendimento da concepção linguística de Bakhtin acerca do processo comunicativo temos que ir além dos conceitos apresentados até este momento: o enunciado, a polifonia e o dialogismo. Vimos como o enunciado é produzido e como a polifonia e o dialogismo atuam dentro de sua produção por meio de uma retomada de outros enunciados e de um confronto entre as vozes que o compõem com um papel imprescindível da memória nessa construção enunciativa. Mas para compreender melhor a construção enunciativa de Bakhtin temos que adentrar em um terceiro conceito de suma importância não somente para o processo comunicacional como para a nossa pesquisa: os gêneros do discurso.

3.2-OS GÊNEROS DO DISCURSO

Como veremos, o conceito bakhtiniano de gêneros discursivos encontra-se estritamente ligado aos outros três apresentados até aqui: o enunciado, a polifonia e o dialogismo.

Bakhtin compreende o enunciado como a unidade da comunicação verbal que tem como uma de suas principais características demandar uma atitude responsiva, ou seja, uma resposta, por parte do sujeito a quem o enunciado foi dirigido e que “perceberá” seu momento de responder de acordo com o que Bakhtin denominou de acabamento específico. Além disso, o enunciado seria dirigido especificamente para determinado sujeito – ou grupo de sujeitos – com um propósito pré-definido.

Bakhtin compreendeu que para determinado enunciado atingir de modo eficaz o sujeito a quem ele é dirigido seria necessário que todo enunciado seguisse determinadas “regras”, ou melhor, formatos específicos para que o processo enunciativo acontecesse de forma satisfatória. Esses diferentes formatos a que os enunciados pertenceriam e que seriam essenciais para uma comunicação satisfatória entre os sujeitos seriam os gêneros discursivos.

O contexto social no qual vivemos seria muito amplo no que concerne à comunicação verbal presente em seu meio; a sociedade seria dividida por diferentes esferas sociais que podem

ser também divididas em esferas cotidianas com os mais variados tipos de enunciado científicos, religiosos, acadêmicos literários, jornalísticos, etc., ou seja, cada esfera demanda um tipo específico de enunciados para a comunicação satisfatória do grupo que a compõe.

Assim Bakhtin caracteriza os diferentes gêneros do discurso “como tipos relativamente estáveis de enunciados ou formas relativamente estáveis e normativas do enunciado” (RODRIGUES, 2005, p. 63). Essas formas estáveis de enunciados, ou seja, os gêneros, possuiriam, como cita Clot (2006, p. 224), uma tradição, que podemos definir como memória, na qual os enunciados de determinado gênero sempre se apóiam no momento de sua elaboração, pois “não podemos produzir um enunciado que não faça referência a um outro enunciado do mesmo gênero” (CLOT, 2006, p. 224).

A escolha que um sujeito faz na utilização de um gênero discursivo em particular, seria, assim, determinada “em função da especificidade de uma dada esfera da comunicação verbal, das necessidades de uma temática (...), do conjunto constituído dos parceiros, etc.” (BAKHTIN, 1997, p. 301). Os gêneros do discurso são escolhidos sempre pelo sujeito, em qualquer situação de interação, tanto em um enunciado escrito quanto em um pertencente à fala, ao diálogo cotidiano.

Porém, por causa das mudanças que ocorrem pelos mais variados motivos nas mais diversas sociedades, os gêneros discursivos acabaram por se expandir levando a uma quantidade e variedade que são, para Bakhtin (1997, p. 302), consideravelmente grande. Essa multiplicidade acaba por fazer com que o querer-dizer do locutor, na grande maioria das vezes, só possa ser exercido sujeitando-se à escolha de um gênero. Sem essa escolha o processo comunicacional não se realizaria satisfatoriamente. Nossa comunicação verbal entendida socialmente, - nossos votos, felicitações, conferências, etc. - se dá através da escolha desses gêneros cuja variedade “deve-se ao fato de eles variarem conforme as circunstâncias, a posição social e o relacionamento pessoal” (BAKHTIN, 1997, p. 302).

Pode-se concluir, a partir do acima citado, que a formação de “novos” e diferentes gêneros está diretamente ligada a ações humanas, a diversas situações sociais de interação verbal que surgem e se estabilizam – mesmo que relativamente – no cotidiano, tendo, cada gênero, uma direção pré-definida com uma finalidade discursiva específica em relação à esfera social que pretende atingir.

Do mesmo modo que há diferentes esferas sociais, existe, conseqüentemente, uma grande heterogeneidade de gêneros do discurso o que acaba por levar a uma “conseqüente dificuldade

quando se trata de definir o caráter genérico do enunciado” (BAKHTIN, 1997, p. 281) ocasionando, desse modo, diferentes níveis de complexidade entre os mais variados gêneros.

Em decorrência da quantidade e dos diferentes níveis de complexidade característica dos vários gêneros discursivos existentes, Bakhtin acreditou que a melhor forma de compreendê-los seria utilizar uma classificação em que os diferentes gêneros se encaixassem da melhor forma de acordo com suas características; tal classificação foi elaborada em dois níveis distintos: os gêneros discursivos primários e os gêneros discursivos secundários.

Os gêneros primários são classificados como sendo os gêneros simples do discurso que “se constituem na comunicação discursiva imediata, no âmbito da ideologia do cotidiano” (RODRIGUES, 2005, p. 169). Entendidos dessa forma, os gêneros primários são apontados por Bakhtin como sendo os diálogos cotidianos entre indivíduos, as cartas, os diários, os bilhetes, ou seja, toda forma de enunciado que ocorre de uma maneira que exige pouca complexidade e que ocorrem de forma, poderíamos dizer, “natural”, já que eles possuem um caráter de relação imediata com a realidade existente.

Já os gêneros secundários são designados com o adjetivo de complexos pois “aparecem em circunstâncias de uma comunicação cultural mais complexa e relativamente mais evoluída” (BAKHTIN, 1997, p. 281). Como exemplo desse tipo de comunicação cultural Bakhtin cita os gêneros literários como o romance, o gênero teatral, os enunciados científicos e ideológicos, etc. Os gêneros secundários se calcam muitas vezes na escrita embora ela não seja o principal diferenciador do par classificatório definido por Bakhtin.

Uma das principais características presentes nos gêneros secundários do discurso seria o seu caráter de se constituir de gêneros primários no que tange ao momento de sua concepção. Ao se anexar a um gênero secundário, o gênero primário acaba por adentrar em um processo que o transfigura fazendo-o perder, em consequência disto, “sua relação imediata com a realidade existente e com a realidade dos enunciados alheios” (BAKHTIN, 1997). Desse modo, o gênero primário passa fazer parte da realidade enunciativa do gênero secundário.

Vejamos esse fato utilizando-se novamente do exemplo da carta e do diálogo cotidiano (gêneros primários) no romance (gênero secundário); ou diálogos dos personagens ou uma carta que porventura determinado personagem esteja lendo dentro do contexto narrativo do romance deixam de ser gêneros primários visto que conservam seu significado e sua forma apenas nesse contexto narrativo romanesco, ou seja, passam a fazer parte da realidade do contexto narrativo do romance. Bakhtin chama atenção para o fato de que tanto o fenômeno da literatura como o da

vida cotidiana são, ambos, enunciados, o que os diferencia é o gênero e a tradição aos quais pertencem.

Bakhtin (1997, p. 281-282) enaltece substancialmente a importância teórica que possui a distinção entre gêneros primários e secundários. Tal distinção é relevante para que conheçamos a natureza de determinado enunciado de modo a ser possível realizar uma análise satisfatória, pois somente assim “a análise se adequaria à natureza complexa e sutil do enunciado e abrangeria seus aspectos essenciais” (BAKHTIN, 1997, p. 282). Para que identifiquemos a natureza de um enunciado temos que, portanto, ter consciência da inter-relação entre gêneros primários e secundários que possa ocorrer, de um lado, e, do outro, um pré-conhecimento do processo histórico e da tradição que compõem determinado gênero no qual o enunciado encontra-se inserido – principalmente no caso dos gêneros secundários.

Bakhtin termina por afirmar que termos uma concepção clara da natureza do enunciado em geral além dos vários tipos de enunciados em particular dos diversos gêneros do discurso, sejam primários ou secundários, é fator indispensável para estudo que compreende a importância da contextualização histórica na construção do enunciado.

Para esse autor, a importância de conhecermos a natureza do enunciado decorre da inserção de tais enunciados em diversas esferas da vida social. Compreender essa inserção favorece o estabelecimento da comunicação e, conseqüentemente, da construção de significado.

Em relação à questão da estilística, Bakhtin (1997, p. 283) afirma que o estilo liga-se diretamente aos enunciados e aos gêneros a que esses enunciados pertencem. O enunciado seria sempre individual, por isso refletiriam quase sempre o estilo individual de quem o produz.

Por outro lado, nem todos os gêneros do discurso seriam igualmente propícios para refletir de forma mais precisa a individualidade de quem o produz. O mais propício para Bakhtin (1997, p. 283) seria o gênero secundário literário uma vez que nele “o estilo individual faz parte do empreendimento enunciativo enquanto tal e constitui uma das suas diretrizes”, embora, ressalta o autor, o gênero literário ofereça uma grande gama de possibilidades.

Já os gêneros do discurso nos quais o sujeito teria menos possibilidade de expressar sua individualidade seriam os que exigem uma forma padronizada como determinados relatórios, documentos oficiais, ordens militares e de serviço, etc. Em tais gêneros o indivíduo só poderia exercer seu estilo de forma bastante superficial. Dentre os diversos gêneros discursivos, os artísticos literários seriam, sem dúvida, os que mais permitem que o sujeito se expresse. Na grande maioria dos outros tipos de gêneros o estilo individual do sujeito não entra na intenção do

enunciado. Sendo assim, “a variedade de gêneros do discurso pode revelar a variedade dos estratos e dos aspectos da personalidade individual” enquanto que “o estilo individual pode relacionar-se de diferentes maneiras com a língua comum” (BAKHTIN, 1997, p. 283).

Esse gênero literário possuiria características específicas, pois seria entendido como um conjunto, sendo um “fenômeno plurilinguístico”. O plurilinguismo é definido por Bakhtin (1988, p. 73) como “tipos de unidades estilísticas” de composição nas quais o conjunto romanesco se decompõe”, ou seja o romance seria um gênero que agregaria em sua composição várias unidades de diversas estilísticas como, por exemplo:

- a-) a narrativa direta e literária do autor: abarcando todas as suas variedades multiformes;
- b-) estilizações de diversas formas de narrativas tradicionais orais, como o diálogo cotidiano, que são denominadas de *skaz*;
- c-) estilizações de diversas formas de narrativas escrita e semiliterárias tradicionais como as cartas, os diários, dentre outras, pertencentes aos gêneros primários do discurso;
- d-) outras formas literárias de gêneros primários ou secundários como escritos morais, filosóficos, científicos, retóricos, etc.
- e-) discursos de personagens estilisticamente individualizados.

A principal característica do romance seria, então, a combinação de diferentes estilos – e gêneros – nele presentes em unidades subordinadas, embora relativamente independentes. Por esse motivo o gênero romanesco “admite uma variedade de vozes sociais”, o que o tornaria um dos melhores gêneros discursivos para se representar uma época e suas vozes sociais visto que vários gêneros primários e secundários com as mais diversas formas enunciativas podem ser encontrados nas unidades que compõem o gênero romanesco.

Os personagens do romance teriam um papel primordial como a representação da polifonia e do dialogismo de uma época. A fala dos personagens pode, para Bakhtin (1988, p. 119), refratar as intenções do autor e também funcionar como uma segunda linguagem desse autor. Os personagens por possuírem a característica do plurilinguismo, a utilização de estilos na sua fala como o *skaz*, seriam utilizados pelo autor como pontos de vista das mais variadas idéias. Eles seriam a melhor forma de permitir verificar, no romance, as vozes sociais, uma vez que sua personalidade e suas falas, remeteriam às falas, aos enunciados e de determinada época. Haveria a voz do autor e as vozes, os outros pontos de vistas dos personagens, como painel de uma época e seus conflitos.

Como construção discursiva entendida socialmente, o gênero discursivo pode ser compreendido como um dos meios de preservação da memória social de uma dada época, visto que será o que poderíamos chamar de um “produto social” do período de sua produção que refrata - e é refratado pelo - contexto sócio-histórico de sua elaboração. Compreendido assim, os gêneros discursivos são elementos construtores de memória social, porque ao mesmo tempo que refletem, ajudam a construir uma época.

A noção de memória social com a qual trabalhamos foi desenvolvida por Halbwachs (2004) em cuja obra a memória é vista como uma construção social. Essa construção se daria de forma coletiva na interação entre os sujeitos pertencentes aos mais diversos “quadros sociais”, ou seja, grupos compostos por sujeitos que interagem socialmente. Embora o sujeito tenha uma memória individual que lhe é própria, ela jamais seria única e exclusivamente sua, haja vista que essa memória – e a lembrança - somente pôde ser formada e reconstruída por causa da inserção do sujeito nas mais diversas esferas sociais que ele ocupa com a família, a classe social, a escola, a igreja, a profissão, etc. Assim, essa memória coletiva – ou social – de um determinado grupo “envolve as memórias individuais, mas não se confunde com elas” (HALBWACHS, 2004, p. 58).

O conceito bakhtiniano de gênero discursivo juntamente ao enunciado, a polifonia e o dialogismo podem, então, ser utilizados como um meio de trabalhar com a concepção de Halbwachs (2004) para a memória social. Podemos dizer que a memória social construída por grupos sociais seria criada *por* - e criadora *dos* - diversos enunciados que compõem um determinado gênero do discurso que é, por sua vez, direcionado a uma dada esfera social, ou seja, a um “quadro social” específico.

No interior dos gêneros discursivos, a memória social é construída por meio de enunciados que são igualmente socialmente construídos. Desse modo, o conjunto de enunciados que aqui tratamos como gênero, à luz de Bakhtin (1997), constrói um modelo comunicacional pautado na relação intrínseca de texto verbal e imagem. As histórias em quadrinhos como um gênero do discurso contemporâneo atuam como um meio construtor de memória social por intermédio de sua tradição de gênero que, por sua vez, pautar-se-ia no conceito de memória discursiva cuja construção é igualmente social.

Podemos concluir com o que vimos até aqui que os conceitos elaborados por Mikhail Bakhtin no início do século XX podem ser utilizados como um meio de trabalhar com a noção de Halbwachs (2004) quando ele compreende a memória social como uma construção produzida pela interação de sujeitos que atuam em quadros sociais. Seus conceitos de enunciado, polifonia

e dialogismo são apresentados de uma perspectiva social de onde podemos observar a importância da memória no processo comunicacional humano, já que, sem ela, não haveria processo de produção discursiva, visto que falamos somente por intermédio do que já foi dito. Nosso processo enunciativo só ocorre por meio do que poderíamos chamar de uma “luta interior” de vozes que, subjetivamente, é o que nos faz falar, e que essa nossa fala será a base para outras futuras em um processo de sucessão enunciativa infinita.

Os gêneros do discurso apresentados por Bakhtin são um modo de demonstrar o papel da tradição, ou seja, da memória na produção dos enunciados sociais a partir de onde cada gênero discursivo será o meio pelo qual podemos falar, nos fazer entender, produzir resposta, enfim, dialogar.

Então, já que estamos afirmando que os gêneros discursivos, surgidos em épocas e condições sociais distintas, são elementos construtores de memória e que refletem, no interior de sua tradição, as vozes sociais de uma época, teremos agora que mostrar como nosso objeto de estudo, as histórias em quadrinhos, se adequam à categoria bakhtiniana de gênero discursivo contemporâneo e como, a partir desta constatação, esse gênero em particular constrói memória por meio de sua linguagem altamente singular.

3.3-AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO GÊNERO DISCURSIVO

Vimos acima a importância de, ao trabalharmos com um enunciado concreto, definirmos a que gênero discursivo e esfera social ele pertence. As histórias em quadrinhos com as quais trabalharemos - Batman, O Cavaleiro das Trevas e Watchmen – são compreendidas como um enunciado completo que, como tal, são possuidoras de todas as características inerentes ao conceito de enunciado, como a atitude responsiva ativa que, impreterivelmente, gerará uma resposta por parte do leitor.

Mas qual seria a importância de definirmos neste trabalho as histórias em quadrinhos como um gênero discursivo no sentido aplicado por Bakhtin? Lembremos que nossos enunciados, proferidos por meio de qualquer linguagem que seja, não são produzidos por um sujeito único que o elaborou “do nada”, mas de um sujeito que vive em um determinado contexto social cujos enunciados possuem as vozes de vários outros sujeitos, de diversos pontos de vista acerca do mundo no qual vivem e que são responsáveis pela construção desse mundo.

Porém, para que nossa comunicação seja possível, visto existirem as mais diversas esferas sociais com suas características particulares, o homem elaborou, com já vimos, diferentes gêneros discursivos, uma vez que “se os gêneros do discurso não existissem e nós não os dominássemos, se tivéssemos que criá-los pela primeira vez no processo do discurso, de construir livremente e pela primeira vez cada enunciado, a comunicação discursiva seria quase impossível” (BAKHTIN apud CLOT, 2006, p. 224).

Cada gênero discursivo, seja primário ou secundário, possui enunciados de certa forma estabilizados, recorre a uma memória que é retomada na elaboração de um novo enunciado dentro de determinado gênero uma vez que o “gênero está sempre ligado a uma situação do mundo social” (CLOT, 2006). Não há nenhuma forma enunciativa que não tenha como base de referência outros enunciados de sua mesma tradição de gênero.

Estando os gêneros discursivos ligados a um mundo social que demanda sempre novas formas de interação verbal pelos mais variados motivos, levando à criação de novos gêneros discursivos, podemos dizer que a relevância de compreendermos as histórias em quadrinhos como um gênero discursivo recai nas condições sociais de sua produção. Temos que voltar nosso olhar para as histórias em quadrinhos como um gênero discursivo da era contemporânea, de novas tecnologias e de configuração sócio-histórica peculiar que tornaram sua produção algo possível nos primórdios do século XX, apesar de conjugar a tradição iconográfica e narrativa do passado.

Assim, entendemos as histórias em quadrinhos como um gênero discursivo contemporâneo. Ao adotarmos essa compreensão, estamos dizendo que o gênero discursivo quadrinístico possui – assim como qualquer outro gênero discursivo apontado por Bakhtin – uma tradição de gênero que atua como sua base enunciativa.

Como um gênero discursivo singular, as histórias em quadrinhos possuem uma tradição própria, remetendo aos enunciados textuais e/ou imagéticos que lhes são característicos. Seria o equivalente a sua memória discursiva quadrinística que abrange o enunciado quadrinístico como o “todo articulado” que o compõe, ou seja, suas diferentes linguagens - textuais e imagéticas – e os demais elementos que fazem parte da linguagem e do discurso quadrinístico são reconstruídos de diversas formas na produção de novos enunciados.

Ressaltamos que Bakhtin nunca trabalhou em seus escritos com a linguagem das histórias em quadrinhos, mas sabemos que o pensador russo analisou os gêneros literários, mais especificamente o gênero romanesco. Embora as histórias em quadrinhos não se equivalham

exatamente ao romance, acreditamos poder transpor a análise de Bakhtin para aplicação aos quadrinhos porque ambos os gêneros – romanesco e quadrinístico – possuem similaridades em determinados aspectos como na semelhança de unidades estilísticas que os compõem. Podemos citar como exemplo a narrativa direta do autor ou o diálogo cotidiano, mesmo que nos quadrinhos a imagem também esteja presente.

Assim como Stam (1992, p. 59) elaborou “um diálogo imaginário com Bakhtin” acerca do tema *cinema*, fazemos o mesmo com os quadrinhos. Além disso, Brait (2003, p. 22) acredita ser possível aplicar as teorias bakhtinianas nos mais diversos tipos de linguagem, incluindo-se as contemporâneas.

Como visto no item 3.2, o gênero romanesco, que admite uma variedade de vozes sociais em consequência de sua pluralidade estilística, é compreendido por Bakhtin (1998) como um dos principais gêneros discursivos para representar as vozes de uma época. Os personagens seriam um dos recursos de maior relevância para refratar a polifonia e o dialogismo de determinado período sócio-histórico.

Essas características presentes no gênero plurilinguístico romanesco também estão presentes no gênero quadrinístico, porém, elas se apresentam de acordo com especificidades que caracterizam as histórias em quadrinhos.

Os quadrinhos podem entrar nessa definição plurilinguística porque são um meio dialógico em que duas linguagens diferentes dialogam. Como relata Soares (1994, p. 45), “a narrativa visual organiza-se formalmente de acordo com o princípio dialógico de manifestação da linguagem”, a sinestesia entre o signo verbal e imagético funciona polifonicamente em sua produção de sentidos.

Vimos no segundo capítulo, ao definirmos o conceito de histórias em quadrinhos, que elas funcionam na produção de sentido como um “todo complexo” que utiliza diversos elementos textuais, imagéticos e sígnicos – como os balões, onomatopéias, contornos e outros - de forma sequencial por meio do “corte gráfico” - a elipse entre os quadros. Desse modo, assim como o romance, os quadrinhos, em seu processo narrativo, engloba os mais diversos estilos não somente em uma linguagem textual como também em uma linguagem imagética. Eles possuiriam em sua composição enunciados não apenas textuais como imagéticos, embora eles trabalhem conjuntamente como um enunciado único quando emitem uma mensagem.

Talvez pudéssemos levantar a questão de que os quadrinhos poderiam “dar voz” a uma época até com mais eficácia do que o romance. Por quê? McCloud (2005, p. 22-23) atesta quando

olhamos a definição de história em quadrinhos – arte sequencial – não devemos observar somente o que ela diz mas, mais ainda, o que ele não diz. A definição não diz que as histórias em quadrinhos devam ser sobre determinados conteúdos temáticos como, por exemplo, super-heróis, animais falantes, ficção-científica ou que é dirigida a determinado público como, por exemplo, crianças ou adolescentes. Também não diz se deve ser elaborada em prosa ou em poesia, nem que papel, tinta, cores, estilo artístico deve compô-la, “nenhuma escola de arte é banida de nossa definição, nenhuma filosofia, nem movimento, nenhum modo de ver é excluído” (McCLOUD, 2005, p. 22).

O que estamos querendo dizer é que as histórias em quadrinhos, por apresentarem características abertas a qualquer estilo literário, a qualquer tipo de movimento artístico – seja surrealista, dadaísta, etc. – a qualquer conteúdo temático, por unirem não somente uma ou mais linguagens diferentes, embora se completem, dariam voz a enunciados não apenas pela utilização do texto como também pela utilização da imagem. Além de termos “acesso às vozes”, também podemos ter a “visão” de determinada época. A imagem em si funciona com um enunciado próprio que pode representar a época: vestimentas, arquitetura, rostos, corpos, ambientes, além do enunciado artístico pelo qual ela é produzida. A imagem por si só fala muito de uma época. Porém, os quadrinhos não são somente imagéticos como também textuais, constituem esse amálgama que funciona como um enunciado único.

Em nossa compreensão, as histórias em quadrinhos são, pois, um gênero secundário do discurso extremamente complexo visto que para gerar uma atitude responsiva por parte do receptor este deve ter uma gama de conhecimentos dos diversos recursos textuais, imagéticos e sígnicos e do funcionamento de todo o conjunto na sequencialidade desse enunciado produzido pela linguagem dos quadrinhos e pertencente a um gênero contemporâneo que surgiu, como vimos, em finais do século XIX mas firmou-se em todo o mundo no século XX.

Entretanto, todo gênero discursivo se constrói a partir de uma tradição, da qual posteriormente fará parte, funcionando como um meio constituidor de memória. Foi exposto que o gênero discursivo nunca se origina no vazio. Com o gênero quadrinístico não é diferente. Podemos defini-lo como produto de uma tradição de enunciados textuais, imagéticos e iconográficos. Tomando por base as diversas interpretações de estudiosos acerca da origem das histórias quadrinhos, poderíamos dizer que a linguagem dos quadrinhos é oriunda de uma tradição imagética que remeteria às imagens produzidas pelo homem pré-histórico, passando pela união textual e imagética dos hieróglifos egípcios até as caricaturas produzidas no século XVIII

e XIX. O homem nunca deixou de desenvolver a técnica do desenho e da iconografia, seja com objetivos narrativos ou não.

No contexto histórico-social do surgimento da indústria cultural e do advento das novas tecnologias nos primórdios do século XX, as histórias em quadrinhos surgem como um gênero discursivo aparentemente novo mas que já possui uma tradição imagética e textual em sua formação. Nesse contexto contemporâneo o gênero quadrinístico demanda um melhor conhecimento do ponto de vista histórico, social e cultural para ser melhor entendido.

As narrativas dos super-heróis - parte integrante de nosso *corpus* - teriam como tradição de gênero antigas narrativas que possuíam personagens sobre-humanos como as narrativas míticas gregas, antigas histórias folclóricas, dentre outras. Conjuntamente a elementos dessas antigas narrativas uniram-se outros pertencentes a narrativas mais contemporâneas como os romances, contos e revistas *pulps* de histórias policiais, de aventura e, principalmente, de ficção-científica.

Essa miscelânea seria a base discursiva das narrativas de super-heróis que, desde seu surgimento na década de 1930, criou uma tradição cujas obras que iremos analisar são releituras que lhe servem como base discursiva.

Em suma, podemos dizer que o gênero quadrinístico, além de pertencer à categoria de gênero secundário, seria, assim como o romance, plurilinguístico. Ele também se compõe de vários estilos, não somente de texto, mas também de produção de imagens, além de possuir todas as características estilísticas apontadas por Bakhtin no romance, como a narrativa direta e literária do autor, uso de outras formas literárias como escritos científicos. Muitas vezes tais estilos são representados pela imagem e não pelo texto – como o desenho de um diário e o texto inserido nesse desenho, funcionando mais no contexto da imagem do que propriamente do texto. Os personagens e o *skaz* também estariam presentes no gênero quadrinístico, que também funcionariam, polifonicamente, como pontos de vista do autor não só por sua fala e pensamentos como também por sua caracterização imagética. O balão estilizado também funcionaria como mais uma caracterização do personagem e de seu enunciado.

Por último, ao compreendermos as histórias em quadrinhos como um gênero discursivo e este como uma construção social que toma por base a tradição discursiva textual e imagética, podemos entendê-las como um meio constitutivo de memória social uma vez que utilizamos para esse trabalho a noção de Halbwachs (2004) que a define como uma construção social.

Apresentamos nesse capítulo nosso referencial teórico que compreende os conceitos de enunciado, polifonia, dialogismo e gêneros discursivos desenvolvidos por Mikhail Bakhtin nos primórdios do século XX. Vimos como esses conceitos podem ser trabalhados com a memória social desenvolvida por Halbwachs e trabalhados por ele de uma perspectiva social. Definimos o porquê das histórias em quadrinhos poderem ser inseridas na categoria de gênero discursivo contemporâneo, entendido como um meio constituidor de memória no interior do processo comunicacional e a importância dessa definição para nossa pesquisa.

Desse modo, compreenderemos em nosso próximo capítulo as histórias em quadrinhos Batman, O Cavaleiro das Trevas e Watchmen como enunciados completos pertencentes ao gênero discursivo secundário e plurilinguístico ao qual as histórias em quadrinhos se inserem sendo um meio de construir memória social. Entretanto, como esse processo de construção se realiza nos enunciados do gênero quadrinístico é o que responderemos adiante.

4-ANÁLISE DAS OBRAS

Neste capítulo, nossa intenção será demonstrar como a linguagem quadrinística constrói memória social. Para isso utilizaremos as mini-séries intituladas Batman, O Cavaleiro das Trevas e Watchmen cujo enredo já foi previamente apresentado no segundo capítulo. Ambas as obras serão compreendidas em nosso trabalho como um enunciado completo pertencente a um gênero secundário do discurso – o quadrinístico – de acordo com a definição dada a esses conceitos pelo pensador russo Mikhail Bakhtin.

Na análise utilizaremos o terceiro nível de leitura apresentado por Cirne (1972) e mostrado no segundo capítulo: a leitura criativa. Como mostrado, a leitura criativa compreende para Cirne a leitura ideal para se analisar uma história em quadrinhos, visto que ela compreende a leitura da estrutura completa da linguagem quadrinística, ou seja, a relação entre imagem, texto e os demais elementos que a compreendem em que podemos incluir também o contexto de produção da narrativa. As duas primeiras leituras apresentadas por Cirne, a leitura simbólica – texto - e a leitura estrutural – imagem -, como o autor diz, não seriam muito satisfatórias para uma análise quadrinística, a não ser em casos e situações específicas, mas, inevitavelmente, acabariam por levar ao terceiro nível - leitura criativa - compreendendo os quadrinhos como o amálgama de linguagens e símbolos que o caracteriza.

Sendo assim, decidimos ir diretamente para a utilização da leitura criativa em que os fragmentos escolhidos para a análise serão trabalhados de acordo com o que a linguagem quadrinística propõe. Em determinados casos poderemos separar texto e imagem com o intuito de melhor explicar determinada situação, mas nosso objetivo é ler os quadrinhos como o “todo articulado” que o define.

Devemos ressaltar que utilizaremos fragmentos desse “todo articulado”, ou seja, pré selecionaremos determinados quadros ou seqüências de quadros separadamente para a análise. Devemos lembrar que as obras possuem narrativas extensas, mas os fragmentos escolhidos, retirados do contexto narrativo geral, são suficientes para que o sentido do todo das histórias não se perca e que sirvam para nosso propósito, o de mostrar como a linguagem dos quadrinhos pode construir memória.

Lembremos que estamos trabalhando com um gênero específico, as histórias em quadrinhos de super-heróis, e que, como todo gênero discursivo no sentido bakhtiniano, tem como base a memória de gênero discursivo. Desse modo, quando falamos que vamos demonstrar

como essas histórias constroem memória, estamos nos referindo tanto à memória de gênero que é retomada e reconstruída, influenciando a configuração do gênero em si, quanto à memória social e cultural acerca dos fatos sociais, políticos e/ou históricos ocorridos à época de produção – como a corrida armamentista, por exemplo.

Devemos ressaltar ainda, ao compreendermos as narrativas como enunciados completos, o público ao qual é destinada, uma vez que todo enunciado pertencente a um gênero específico é direcionado a um público em especial que irá gerar uma *atitude responsiva* ao entrar em contato com tal enunciado.

As histórias em quadrinhos, em especial as de super-heróis, são voltadas normalmente ao grupo de indivíduos com gostos e inclinações semelhantes denominados de fãs – termo oriundo de fanáticos. Esses que, segundo Pustz (1999), muitas vezes possuem comunidades que além de ler as revistas, discutem entre si, dão opiniões para os escritores e desenhistas, criam convenções e encontros, etc. Esse autor diz que é para esses indivíduos - sendo em sua grande maioria homens e jovens - que essas narrativas de super-heróis são comumente direcionadas.

Porém, para Pustz (1999, p. 19), o formato das obras em que estamos trabalhando – miniséries e/ou *graphic-novels* – teriam a singularidade de pretender atingir a um público além dos fanáticos, direcionando-se a um público mais amplo que vai além desses grupos, como leitores de quadrinhos alternativos – geralmente adultos – que procuram histórias mais realísticas e maduras. Poderíamos, além dos leitores de quadrinhos alternativos citados por Pustz, incluir os leitores eventuais de quadrinhos que, tomando observação assistemática com esses tipos de leitores, são aqueles que normalmente não lêem quadrinhos, mas que, quando o fazem, dirigem-se a esse tipo de obra. Também podemos citar os leitores seletivos, que passam a buscar determinado autor ou personagem. Embora não tenhamos nenhum dado que comprove tal afirmação nos baseamos em conversas informais que já tivemos com leitores a partir das quais tal fato pôde ser percebido.

Por último, devemos enfatizar que as obras com as quais estamos trabalhando para análise são edições brasileiras traduzidas dos originais norte-americanos. Desse modo, toda a parte textual das obras que trabalharemos será a da tradução brasileira. Lembremos que estamos trabalhando com um discurso sócio-histórico construído. No entanto, a tradução desse discurso não acarretará maiores problemas para nosso trabalho, haja vista que, sendo pertencentes à indústria cultural, os enredos das narrativas de super-heróis são produzidos com o intuito de atingir e serem aceitos no maior número possível de sociedades, independentes de suas diferenças sócio-culturais.

Com Batman, O Cavaleiro das Trevas e Watchmen não é diferente visto que suas narrativas tomam por base a tradição das histórias de super-heróis. Mesmo traduzidos, seus enredos envolvem situações razoavelmente semelhantes às encontradas na sociedade brasileira, principalmente em relação às grandes metrópoles.

4.1-BATMAN, O CAVALEIRO DAS TREVAS E WATCHMEN

Antes de iniciarmos esta análise, devemos retomar e esclarecer alguns pontos. Lembremos a linguagem das histórias em quadrinhos é o que Srbek (p. 31) denomina de “todo articulado”, o que teria significado semelhante a *função de relais* definida por Barthes (1990, p. 30), ou seja, segundo ambos os autores, a linguagem dos quadrinhos somente funcionaria, ou seja, criaria sentido por meio da leitura conjunta das duas linguagens – textual e imagética – e dos diversos elementos que a compõe. Sendo assim, aplicaremos aqui a leitura criativa proposta por Cirne (1972) segundo a qual ler uma história em quadrinhos é ler “a articulação de seus planos”. Essa análise deve ser entendida como a análise do todo. Somente com esse tipo de leitura “geral” poderemos definir o sentido da narrativa, a ideologia presente em seu discurso, ou seja, será uma análise que abrangerá, ao mesmo tempo, a imagem e o texto e suas articulações.

Em segundo lugar, devemos recordar que Batman, O Cavaleiro das Trevas e Watchmen são as primeiras obras revisionistas do gênero quadrinístico dos super-heróis iniciado ainda no século XX. O contexto de produção de ambas é o mesmo, ou seja, o período em que o mundo ainda se encontrava sob a geopolítica oriunda da Guerra-Fria, época em que a corrida armamentista se intensificou juntamente a conflitos periféricos em diversos países e a uma constante ameaça nuclear. Dentro desse contexto, além de revisionistas, as duas narrativas podem ser classificadas como obras quadrinísticas distópicas, ou seja, ambas possuem uma visão de desesperança, de um futuro sombrio para a humanidade, na qual a ciência e a modernidade falharam no seu sonho utópico de um mundo melhor para todos. O universo dos super-heróis é o campo escolhido para discussão acerca desses fatos.

Anteriormente, foram mostradas as causas que Marny (1970, p. 129) aponta como sendo as principais no que se refere às mudanças discursivas ocorridas nas histórias de super-heróis. Podemos dizer que Batman, O Cavaleiro das Trevas e Watchmen são fruto de três das causas apontadas por Marny: a-)a conjuntura política, nesse caso a Guerra-Fria; B-)o “progresso” científico, sendo aqui o avanço bélico e principalmente das armas de destruição em massa; C-

)crises sociais, onde podemos apontar o crescimento da criminalidade, violência urbana, corrupção e pobreza vista nas obras, em especial em Batman, O Cavaleiro das Trevas.

Em relação à escolha de personagens já conhecidos das massas para discussões acerca desses temas, Reynolds (1992, p. 103), dando o exemplo do Batman, argumenta que naquele período – década de oitenta – a figura de Batman remeteria às histórias em quadrinhos, como ao gênero dos super-heróis em especial. Contar uma história sobre corrupção e inversão de valores com esse tipo de personagem seria algo totalmente diferente de contá-la com um novo personagem; Batman seria um sinal com muitos significados. Para Miller

o personagem pode ser descrito em poucos minutos. Seus pais foram assassinados em sua frente quando ele ainda era criança e, ao crescer, decidiu combater o crime pelo resto de sua vida...isso é fantástico. É um personagem aparentemente tão simples que termina por ser aberto aos mais variados tratamentos e formas de interpretação (REYNOLDS, 1992).

Adentremos agora ao que podemos denominar de “estrutura física” das obras e como sua utilização mostra-se original para o gênero. Devemos lembrar que ambas pertencem ao formato de mini-séries e *graphic-novels* que diferentemente de revistas mensais não possuem propagandas de patrocinadores, o que deu espaço para os autores utilizarem toda a estrutura física dos volumes.

Para ilustrar esse uso do espaço integral, vemos na ilustração 14 algumas capas de Watchmen – a capa de Batman, O Cavaleiro das Trevas foi apresentada na ilustração 13 presente no segundo capítulo. Podemos observar a apresentação, como enfatiza Reynolds (1992, p. 26) de capas que apresentam um cenário misterioso e/ou enigmático sem cenas de ação. Entretanto, a verdadeira inovação se dá em Watchmen, tanto o espaço das capas como o verso e o interior das doze edições que compõe a obra são utilizadas como parte da narrativa em si ou pelo menos como referência a essa narrativa, como se pode ver na ilustração 14.

A ilustração apresenta - lado a lado - a capa de determinada edição e a sua primeira página. Podemos notar como a capa da revista já é parte da narrativa, correspondendo ao seu primeiro quadrinho mas de uma perspectiva especial. A perspectiva faz com que a capa apresente um detalhe da imagem, no intento de realçar a figura. No caso da primeira capa, vê-se um fragmento da imagem do que descobriremos ser um broche juntamente a um líquido vermelho que sobre ele está respingado. Na página posterior à capa, o mesmo broche é apresentado de uma perspectiva um pouco mais distante, já acompanhada da narrativa escrita. A perspectiva faz com que o broche se distancie cada vez mais nos quadrinhos seguintes pela qual podemos ver uma

grande semelhança com a linguagem cinematográfica. A impressão é de uma câmera que se afasta do objeto focado, à semelhança do movimento viabilizado pelo cinema. No caso da primeira, tal utilização do espaço da capa apresenta-se nas doze edições. Na segunda capa ocorre a mesma estratégia imagético-discursiva, só que com a imagem de um rosto sob a chuva. No primeiro quadrinho da página imediata seguinte à capa, em uma perspectiva mais abrangente, descobrimos que se trata de uma estátua em um cemitério. A utilização do espaço da capa na criação do enredo e, portanto, construindo sentido, apresenta-se nas doze edições seguintes.



Ilustração 14: estrutura física de Watchmen
Fonte: Moore; Gibbons (1999)

A primeira e a última página de cada edição também apresentam estrutura semelhante na disposição dos quadrinhos, possuindo uma espécie de simetria – algo também observável em outros momentos da narrativa. Na ilustração 15 vemos a primeira e a última página da primeira edição de Watchmen. Ambas apresentam a estrutura de seis quadrinhos mais um quadrinho com requadro retangular maior ao final da página – a última se modifica em tamanho apenas para dar espaço à citação de Bob Dylan e a ilustração de um relógio abaixo -; observa-se também que as duas páginas seguem o mesmo enquadramento, iniciam-se de uma determinada imagem no primeiro quadrinho – nesse caso a imagem do broche – que vai afastando-se cada vez mais na seqüência de quadrinhos até atingir um plano de visão maior.



Ilustração 15: estrutura simétrica.
Fonte: Moore.; Gibbons (1999, p. 3; 28)

Os Ponteiros da imagem do relógio situada abaixo das citações presentes nas últimas páginas de cada parte de cada capítulo modificam à medida que a narrativa prossegue até o seu clímax, quando o relógio marcará meia-noite. A capa e a quarta-capa também possuem a imagem do relógio cujos ponteiros apresentam o mesmo horário. A imagem da quarta-capa, em tamanho

maior, é acompanhada, na parte superior, por uma imagem em vermelho que representa sangue e que vai tomando toda a página à medida do que a narrativa se desenvolve. A cor vermelha, o sangue, juntamente ao relógio, representam a contagem de tempo para o fim da humanidade que ocorrerá quando o relógio atingir meia-noite e o líquido sanguíneo tomá-lo quase que por completo. Esse jogo imagético e seus significados acompanham a narrativa principal no interior da obra, inter-relacionando conteúdo narrativo e tipográfico, ilustração 16.

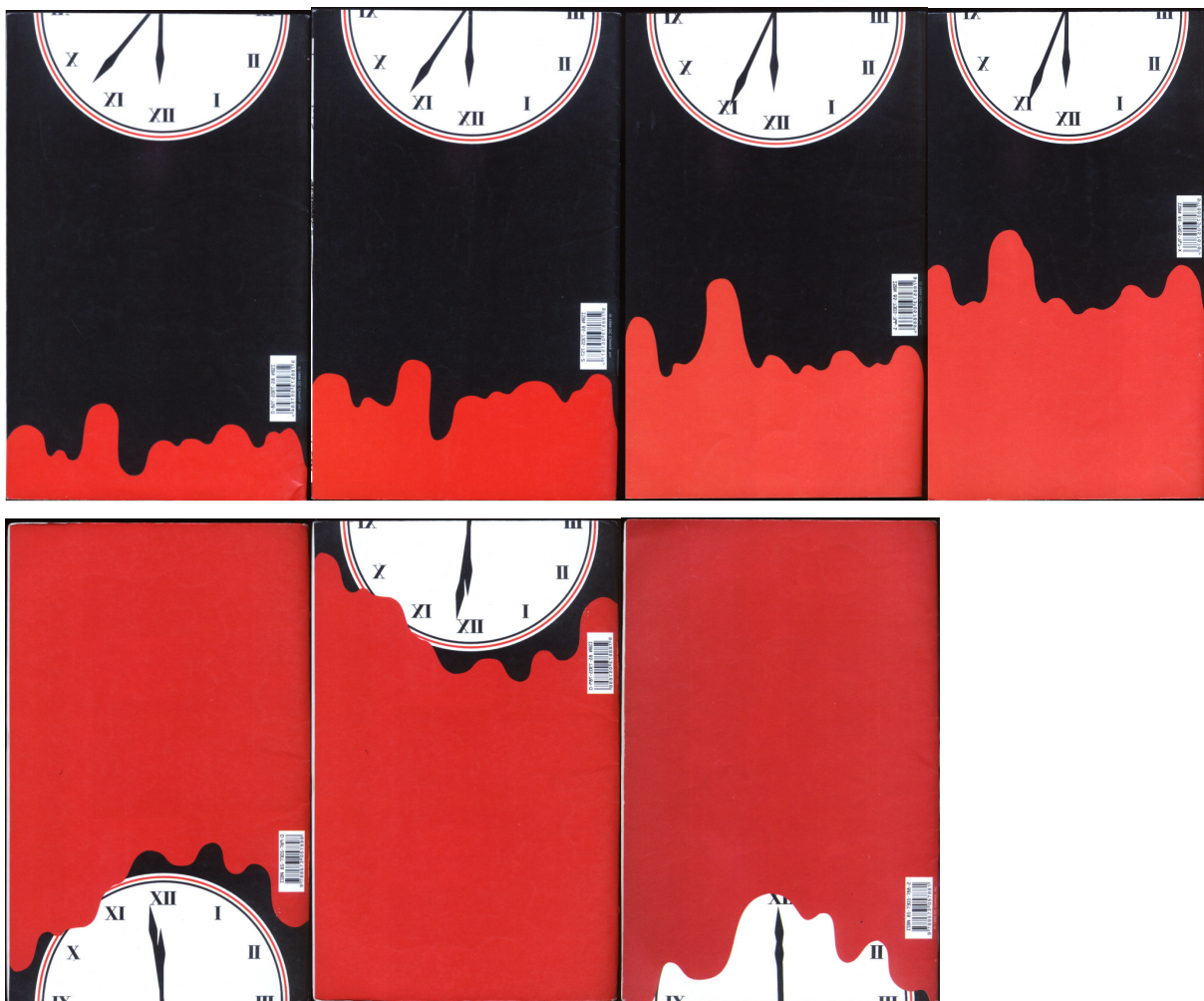


Ilustração 16: verso das edições de Watchmen.
Fonte: Moore; Gibbons (1999, pt. 1-8; 10-12)

Ao final de cada capítulo – excluindo-se o último – é apresentado um texto relacionado à narrativa principal e que deve ser lido para que o sentido global da história seja efetivado. Há aqui a mistura do gênero quadrinístico com o gênero literário, porém em uma relação em que cada um mantém suas características visto serem apresentados separadamente, inclusive com diferente padrão gráfico. Esse texto literário apresenta em determinados momentos imagens que

fazem parte da narrativa mas não constituem parte essencial do segmento textual, como mostra a ilustração 17.

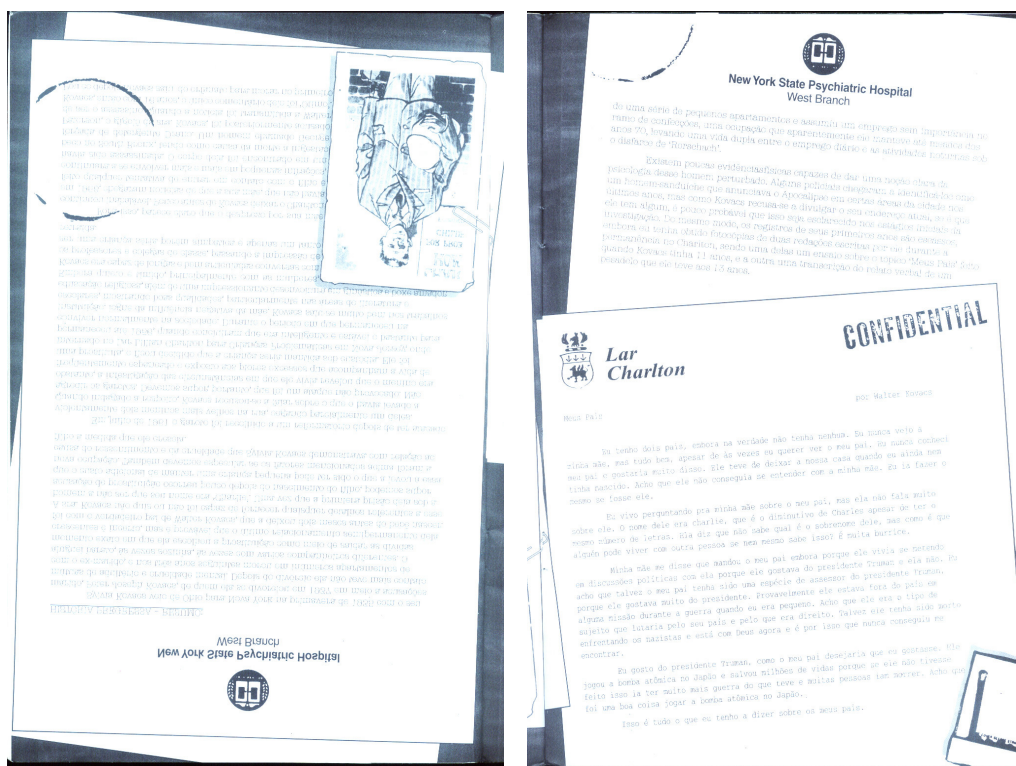


Ilustração 17: anexos textuais

Fonte: Moore; Gibbons (1999, pt. 6, p. 32-33)

As segunda e terceira capas apresentam uma interessante representação da linguagem cinematográfica na qual o título da obra, “Watchmen”, estaria em movimento da direita para a esquerda. A sensação de movimento acontece porque partes da palavra vão sendo mostradas em cada uma delas e só se tem a idéia do conjunto ao final das doze partes.



Ilustração 18: capas internas
 Fonte: Moore; Gibbons (1999, pt. 1-12)

Como podemos ver, os autores de *Watchmen* utilizam todos os “espaços físicos” de cada edição da mini-série como parte da narrativa propriamente dita ou como referência a essa narrativa. Nenhum espaço físico da revista é, poderíamos dizer, desperdiçado. Todos eles servem para transmitir algum tipo de informação, utilizando uma estrutura simétrica nas páginas internas iniciais e finais.

Retomemos neste ponto algumas características atribuídas por Bakhtin aos gêneros discursivos. Lembremos que todo gênero secundário possui o caráter de agregar outros gêneros primários, absorvendo-os e transmutando-os para que se tornem componentes desse gênero secundário que o absorveu.

Bakhtin utiliza como exemplo o gênero romanesco que denomina de plurilinguístico e que é composto por diversas unidades estilísticas. Vejamos, utilizando exemplos de Batman, O Cavaleiro das Trevas e Watchmen como essas unidades estilísticas se mostram nessas obras:

A-Narrativa Direta e Literária do Autor
B-Estilizações de Diversas Formas de Narrativas Tradicionais Orais
C- Estilizações de Diversas Formas de Narrativas Escritas e Semiliterárias Tradicionais
D-Outras Formas Literárias de Gêneros Primários ou Secundários
E-Discursos de Personagens Estilisticamente Individualizados

a-) **narrativa direta e literária do autor**: tanto Batman, O Cavaleiro das Trevas quanto Watchmen possuem narradores-personagem. Na primeira, o próprio Batman é quem narra a história em primeira pessoa; já em Watchmen o mesmo ocorre principalmente com o personagem Rorschach. No entanto, podemos dizer que em Watchmen há vários personagens-autores, pois determinados volumes apresentam o ponto de vista de diferentes personagens. As imagens seguintes ilustram o que estamos dizendo. Os dois primeiros quadrinhos – ilustração 19 - pertencem ao Cavaleiro das Trevas e apresentam o personagem Batman como narrador da história por meio dos recordatórios. Nos dois quadrinhos seguintes – ilustração 20 -, pertencentes a Watchmen, há a narração em primeira pessoa do personagem Dr. Manhattam também com a utilização dos recordatórios.



Ilustração 19: narrativa em primeira pessoa
Fonte: Miller (1987, pt. 1, p. 33)

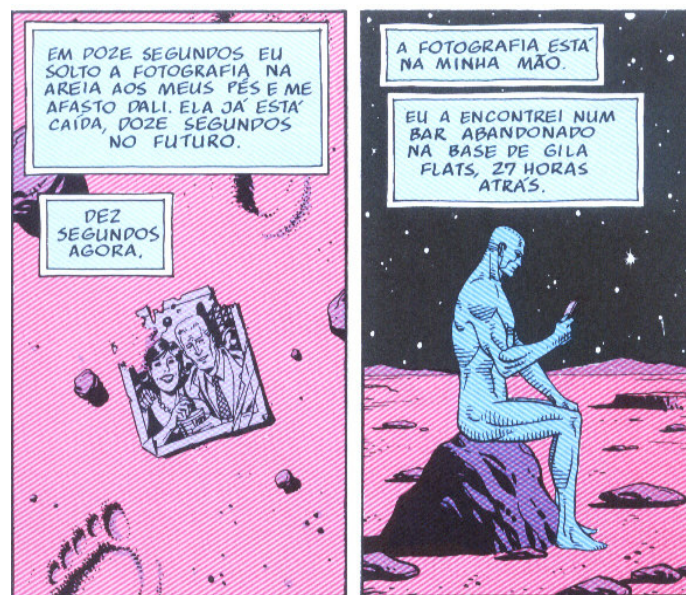


Ilustração 20: narrativa em primeira pessoa
Fonte: Moore, Gibbons (1999, pt. 4, p. 3).

b-) **estilizações de diversas formas de narrativas tradicionais orais**, como o diálogo cotidiano, que são denominadas de *skaz*: assim como no romance, o *skaz* está presente nos quadrinhos sendo um dos meios que apresentam a linguagem cotidiana de determinada época, incluindo-se suas expressões, gírias, etc. Nos quadrinhos, o *skaz* apresenta-se normalmente nos balões e aqui devemos observar a importância dos recursos que a linguagem quadrinística dispõe. Como visto inicialmente, o contorno é elemento fundamental para a compreensão mais adequada da fala que está nos balões: textura do traço das letras, das palavras em destaque, etc. Desse modo devemos “ler” o *skaz* presente nos balões levando-se em consideração não apenas esses recursos como a relação com a imagem presente no espaço do quadrinho, incluindo-se a fala do personagem enunciador que será o personagem ao qual o rabicho do balão está direcionado. As ilustrações 21 e 22 – referentes aos capítulos 2 e 11 respectivamente - são um exemplo do *skaz* em Watchmen onde os personagens utilizam a linguagem cotidiana para se comunicarem.



Ilustração 21: representação do *skaz*
 Fonte: Moore; Gibbons (1999, pt. 2, p. 6)

Ilustração 22: representação do *skaz*
 Fonte: Moore; Gibbons (1999, pt. 11, p. 15)

c-)estilizações de diversas formas de narrativas escrita e semiliterárias tradicionais como as cartas, os diários, dentre outras, pertencentes aos gêneros primários do discurso: estamos falando aqui da assimilação de gêneros primários por um gênero secundário do discurso. Vejamos pequenos exemplos de como isso ocorre nas obras que estamos trabalhando: o próprio *skaz* o diálogo cotidiano, é considerado um gênero primário por Bakhtin. Sua inserção na narrativa quadrinística por meio dos balões pode ser considerada como assimilação de um gênero primário pelo secundário. Como segundo exemplo, podemos citar o constante uso do diário em *Watchmen* pelo personagem Rorschach e pelo autor como parte da narrativa. Esse uso pode ocorrer de diferentes formas: a narrativa de *Watchmen* inicia-se já com o diário de Rorschach. Assim como no romance, o texto que faz parte do diário normalmente apresenta-se com formato diferenciado de letras. Na ilustração 23 não há nenhuma relação direta do texto do diário com a imagem apresentada nos quadrinhos, como se pode ver no bloco de seis quadrinhos. Na ilustração 24, o texto possui uma relação mais direta com a imagem. É interessante notar que nesse caso o diário do qual o texto faz parte está representado imagetivamente no quadrinho nas mãos de Rorschach. Esse destaque se deve não somente como mera ilustração visto que o diário terá um papel fundamental na narrativa, mas principalmente porque nos interessa neste momento é mostrar

como esse gênero primário perde sua “relação imediata com a realidade” (BAKHTIN, 1997, p. 281) passando a ocupar a realidade da narrativa quadrinística, ou seja, do enunciado como um todo;

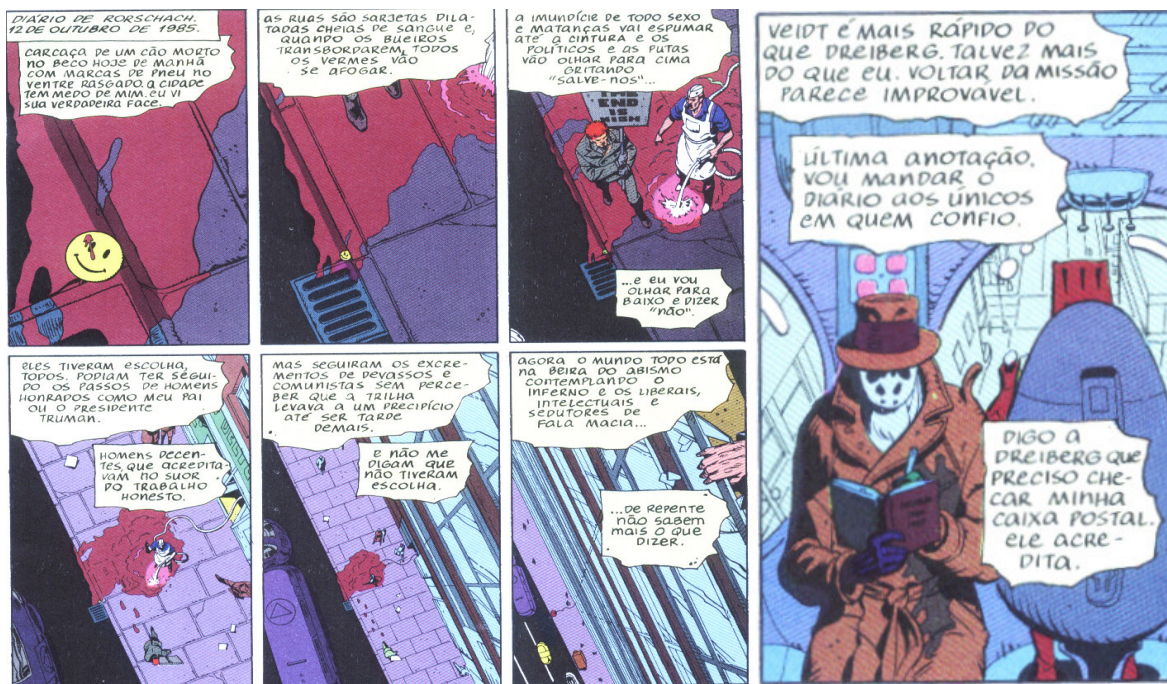


Ilustração 23: o diário presente no contexto narrativo
Fonte: Moore; Gibbons (1999, pt. 1, p. 3; pt. 10, p. 24)

Ilustração 24: diário imagetivamente representado

Fonte: Moore; Gibbons(1999, pt. 10, 24)

d)-**outras formas literárias de gêneros primários ou secundários** como escritos morais, filosóficos, científicos, retóricos, etc. Estamos falando aqui tanto da assimilação de gêneros primários como secundários pelo gênero quadrinístico. Falemos inicialmente de Watchmen: como vimos na estrutura mostrada acima, cada edição de Watchmen – excluindo-se a última – fecha com algumas páginas de textos no estilo romanesco e não quadrinístico. Esses textos são um meio que estão presentes na obra outros gêneros secundários do discurso. Tomemos como exemplo os capítulos 4 e 6 respectivamente: a primeira conta a origem do personagem Dr. Manhattan – o único com superpoderes da trama cujo nome é inspirado no Projeto Manhattan que deu origem à construção das bombas atômicas. Dr. Manhattan é uma metáfora utilizada pelo autor para discutir acerca da ciência e seus usos em relação à humanidade. Ao final desse capítulo há a presença de um fictício artigo escrito pelo fictício professor Milton Glass – ilustração 25 - que discute mais abertamente sobre a metáfora desse personagem na trama, ao evidenciar que a visão racional positivista da ciência como um meio de evolução e bem-estar para toda a humanidade havia, de certa forma, falhado. Para Danton (2000), “a modernidade não cumpriu sua

promessa de que um acréscimo de razão levaria a um acréscimo de felicidade, o desenvolvimento da ciência nos levou à bomba atômica, à poluição, aos alimentos cancerígenos e às experiências com animais”, o problema estaria não necessariamente no desenvolvimento científico mas sim em seus usos, principalmente por causa de sua relação direta com a política, “do pacto celebrado entre os cientistas e poder político-militar” (JAPIASSU apud DANTON, 2000). A figura do cientista sábio e solitário com base em um imperativo ético não mais existiria. A obra relaciona o período pós-Segunda Guerra com o que a ciência desenvolveu posteriormente e o uso desse desenvolvimento pelos cientistas e o poder político relacionando-os à ficção do Dr. Manhattan. É uma absorção de gêneros secundários científicos, políticos e filosóficos como parte de uma narrativa ficcional em um processo dialógico que dentro do contexto do enunciado completo leva o receptor a gerar as mais diversas “atitudes responsivas” acerca do tema.

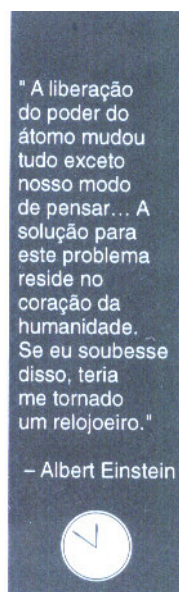


Ilustração 26: citação de Albert Einstein
Fonte: Moore; Gibbons (1999, pt. 4)

No exemplo seguinte podemos ver o uso do personagem como uma crítica ao uso da ciência e sua relação com o poder político, ao mesmo tempo em que também podemos fazer uma leitura do uso ideológico dos super-heróis. Na ilustração podemos ver dois personagens: o Dr. Manhattan e o Comediante – este uma referência ao Capitão América – que estão na Guerra do Vietnã – que na obra foi vencida pelos Estados Unidos por causa dos super-heróis que trabalhavam para o governo. O Comediante havia engravidado uma vietnamita e, em uma discussão, a mulher corta o seu rosto com uma garrafa. O Comediante reage matando-a com um tiro. Dr. Manhattan apenas observa a cena, e ao final quando se pronuncia contra o ato do Comediante ouve-o responder: “É Isso mesmo. Mulher grávida. Atirei nela. Bam. E quer saber? Você ficou olhando. Podia ter transformado a arma em vapor, as balas em mercúrio ou a garrafa em flocos de neve! Podia ter teleportado a gente pra Austrália...mas não moveu um dedo. Você não dá a mínima para os seres humanos. Eu já saquei isso (...) você tá se distanciando Doutor. Tá ficando indiferente. Que Deus nos ajude” (MOORE, GIBBONS, 1999, pt.2, p. 15). Tal fala seria uma alusão à perda da visão humanitária iluminista para qual o desenvolvimento científico era inicialmente voltado, tendo em vista a utilização de recursos tecnológicos para fins bélicos.



Ilustração 27: O Comediante e Dr. Manhattan no Vietnã
 Fonte: Moore, Gibbons (1999, pt.2, p. 15)

O sexto capítulo narra a origem do personagem Rorschach. O texto das últimas páginas desse capítulo são a reprodução de uma “ficha policial” sobre a prisão de Rorschach, uma vez que este herói atuava fora da lei imposta pelo governo à atuação dos super-heróis. Essa ficha inclui um relatório médico do Dr. Malcom Long, psicólogo que cuida de Rorschach na prisão. Sua história, desde a infância, é contada na trama por meio de *flashbacks* em que fica claro que Rorschach seria um louco, fruto de problemas sociais com base na visão foucaultiana da loucura, entendida como fruto de disputas sociais. O nome do personagem – Rorschach –, assim como a máscara que usa, são referências diretas ao teste psicológico de mesmo nome. A narrativa simétrica de *Watchmen* estabelece igualmente alusão ao teste. O teste psicológico de Rorschach consiste, segundo Augras (1967, p. 187) na utilização de uma prancha composta de uma figura

semelhante a manchas. Essas manchas, que são divididas ao meio, seriam simétricas . Esse material aparentemente não estruturado – pois a simetria da mancha já seria uma forma de organização – é mostrado pelo médico ao paciente para obter respostas de seu mundo interior – os engramas. Para Orr (apud Augras, 1967, p. 187)

as pranchas do Rorschach parecem sugerir e representar, para os propósitos, a miniatura do mundo ambiente, na qual projetam as suas imagens interiores nas formas simbólicas que acreditam realmente perceber. O conteúdo (do protocolo) é um todo, miniatura de auto-retrato psíquico, construído através de símbolos.

Na narrativa, o personagem Rorschach é submetido ao teste psicológico, cujo nome adotou, revelando seu mundo interior desestruturado. Desse modo esse personagem é utilizado como meio de discussão acerca da relação entre problemas sociais, loucura e psicologia, além de ser também um meio de desconstruir o mito dos super-heróis, mostrando-os como personagens desequilibrados.

New York Police Department
MANHATTAN

Form 2-18

SOMENTE PARA USO INTERDEPARTAMENTAL
(Favor distinguir com clareza)

Nome KOVACS, Walter Joseph
Endereço 32M, ENTREMEIO RIXO
Data de nascimento 1/03/43
Mãe KOVACS, Sylvia Jordana (née GLUCK)
Pai Desconhecido

POLEGAR ESQUERDO POLEGAR DIREITO

DETALHES DA PRISÃO CÓPIAS

Walter Joseph Kovacs, vulgo RORSCHACH, foi preso na frente de segurança de uma casa de apartamentos de polícia liderados pelos detetives FINE e SCHROEDER em uma casa de EDGAR WALLACE JACOBI, vulgo EDGAR WILLIAM WALSHIN, vulgo WILLIAM EDGAR BRIGHT, vulgo MOLOCH, após reconhecer uma informação anônima. Kovacs, que estava no local naquele momento, foi informado pelo polícia ao relatar a prisão. O polícia SHAW deu entrada no hospital com queimaduras leves, enquanto o polícia GREAVES, que foi atingido a queimadura está na lista de pacientes críticos do hospital no momento em que este relatório está sendo redigido (23/10/86).

Quando os policiais vasculharam a casa, o corpo de Edgar Jacoby foi descoberto na cozinha com um tiro na cabeça. A arma do assassinato foi encontrada a menos de 90 centímetros de distância e, embora não houvesse impressões digitais nele, devemos lembrar que Kovacs estava usando luvas quando foi preso e portanto a falta de digitais não chega a ser uma surpresa. Embora Kovacs tenha negado o assassinato de Jacoby, dada a sua história progressiva de violência contra os criminosos e a presença dele no local do crime, não há outras conclusões possíveis. Curiosamente, Kovacs não negou as duas outras mortes atribuídas a ele, a de HARVEY GERALD ANTHONY GRICE, desmembrado no verão de 1975, e a de CHARLES CHARLES FURNISS, procurado por diversos estupros, dois anos depois, imediatamente após a aprovação da prisão era o seguinte: uma lanterna de pilha; cinco cubos de goma de mascar 'Sweet Charis' embrulhados individualmente; um mapa das subterrâneas e do metrô de Nova York datado de 1965, com alterações pessoais feitas com esferográfica vermelha; restos de uma rosa vermelha marchas; \$ 1.89 em moedas variadas; um ígria; um caderno de anotações; as páginas rasgadas para serem indelével; uma garrafa quadrada de colônia masculina 'Novalgia', provavelmente danificada quando ele saltou da janela do segundo andar da residência de Jacoby durante a prisão; remanescente de pimentão-do-reino em pó.

(Se necessária uma segunda folha, utilizar formulário 6-2)



Ilustração 28: ficha criminal de Rorschach
Fonte: Moore; Gibbons (1999, pt. 6)

Ilustração 29: teste de Rorschach
Fonte: Moore; Gibbons (1999, pt. 6, p.4)

e-) **discursos de personagens estilisticamente individualizados**: aqui os discursos de certos personagens não se individualizam somente pelo estilo de fala como há a utilização de alguns recursos quadrinísticos como o “balão estilizado” usado para dar uma identidade diferenciada a determinado personagem. Rorschach e o Dr. Manhattan, por exemplo, além de possuírem falas características, encontram-se em balões que são diferentes dos demais: Rorschach possui um balão com contorno irregular cujas letras em seu interior seguem o mesmo formato. Isso pode ser visto como uma consequência da máscara – que faria sua voz sair “abafada” -, embora em alguns momentos, mesmo estando sem ela, o “som” não se modifica, como pode ser compreendido como uma referência à personalidade desequilibrada de Rorschach. Já o Dr. Manhattan possui um balão com contorno branco e interior azul igualmente à cor de sua pele criando uma maior identificação do balão em relação ao personagem ao qual é direcionado. Essas marcas ilustram o que Cirne (1972) afirma a respeito de ser imprescindível ler uma história em quadrinhos como um todo.

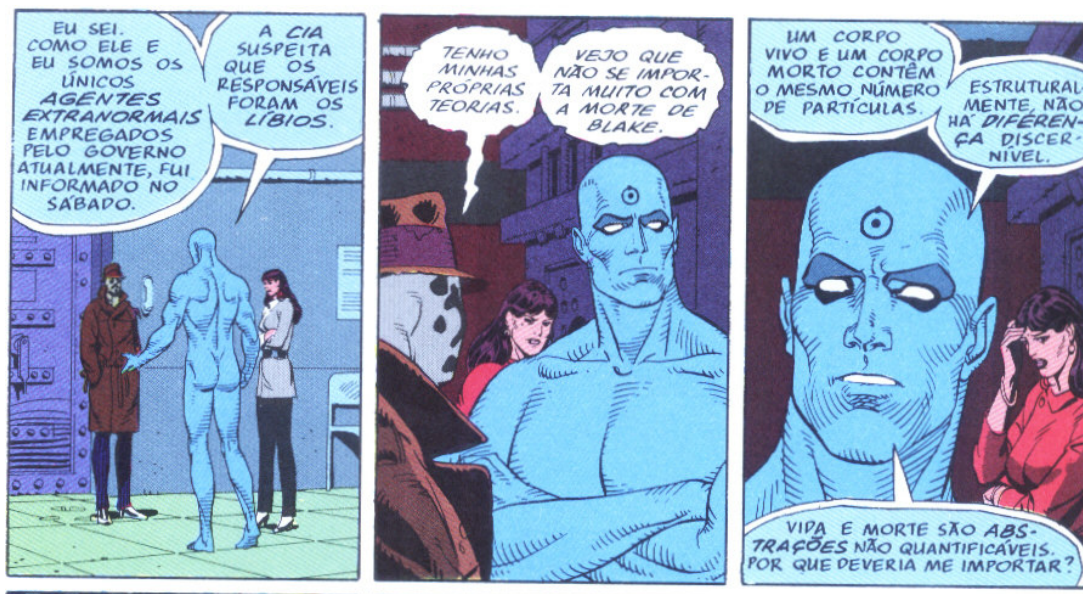


Ilustração 30: discursos estilisticamente individualizados
 Fonte: Moore; Gibbons (1999, pt. 1, p. 23)

Essas unidades estilísticas apresentadas na linguagem dos quadrinhos são meios que atuam no processo de construção de memória nessa linguagem. Elas criam sentido no conjunto de texto, imagem e demais elementos que caracterizam os quadrinhos juntamente à tradição do gênero que remete a enunciados textuais e imagéticos proferidos anteriormente. Podemos entender todas essas características presentes no gênero quadrinístico, juntamente a recuperação dessa tradição textual e imagética e construção de memória, como algo novo, oriundo do

contexto sócio-histórico e dos recursos tecnológicos presentes no período e que possibilitaram a produção desses enunciados quadrinísticos.

4.2-TRADIÇÃO DE GÊNERO E MITOS CONTEMPORÂNEOS

Mostramos como os gêneros discursivos somente existem tendo como base uma “tradição de gênero” na qual determinado gênero se baseia no momento de sua formulação e da criação de seus enunciados no processo enunciativo.

Como sabemos, estamos trabalhando com o gênero quadrinístico, mais especificamente o gênero quadrinístico dos super-heróis, surgido em finais da década de 1930 e que tem como base enunciados de gêneros diversos como a ficção-científica e as narrativas mitológicas. Vimos como os super-heróis e algumas de suas características surgiram e ainda, por meio dos syndicates e da transposição de suas narrativas para outras mídias, tornaram-se algo próximo do que poderíamos chamar de mitos da contemporaneidade.

Falemos agora, com exemplos concretos, como Batman, O Cavaleiro das Trevas e Watchmen têm seus enunciados produzidos por intermédio da tradição de gênero dos super-heróis. Estamos nos referindo aqui ao período de 1938 até 1986 e utilizando a memória das narrativas desses personagens para discutir sobre o próprio gênero como narrativas revisionistas que, ao mesmo tempo que desconstroem, reconstroem esses personagens, utilizando também o universo ficcional em que eles estão inseridos para discutir acerca de questões políticas, filosóficas e sociais da época em que foram produzidas.

Assim sendo, vamos mostrar aqui como essa desconstrução do mito ocorreu e as modificações que esses dois enunciados trouxeram para o gênero, redefinindo-o.

Vimos no segundo capítulo algumas características dos super-heróis, por exemplo os super-poderes ou determinadas habilidades sobre-humana. Marny (1970) dizia que os super-heróis teriam que ser reconhecíveis imediatamente, pois eles deviam apresentar fisionomia aberta e simpática, ter um corpo perfeito e diversos símbolos que os caracterizariam como uniformes, capas, máscaras, emblemas, etc. O tempo e o espaço no qual esses personagens atuariam seriam o “tempo mítico” - também apontado por Eco(1976). O “espaço mítico” é um tempo sempre presente em que o herói seria sempre jovem, independente do período de criação do personagem. O espaço mítico, onde a ação do heróis se desenvolve, pode ser fictício – como a Gotham City do Batman – ou realmente existir – como Nova York.

Em relação ao “espaço mítico”, Batman, O Cavaleiro das Trevas trabalha com um espaço de ação fictício, a cidade imaginária de Gotham City que, entretanto, é semelhante a qualquer cidade grande do mundo, como Nova York ou São Paulo; outros espaços também se apresentam nessa narrativa como a ilha de Corto Maltese, onde ocorre uma das guerras periféricas da Guerra Fria. O nome dessa ilha é uma homenagem do autor ao personagem Corto Maltese² de Hugo Pratt e ela atua na história como uma alusão ao conflito da Nicarágua ocorrido na época de produção da obra.

Watchmen trabalha com um “espaço mítico real”, a Nova York de 1985, embora com diversas modificações por causa do surgimento dos super-heróis.

Em relação ao “tempo mítico”, podemos dizer que ele é “quebrado” em ambas as obras. O Batman de O Cavaleiro das Trevas é um personagem de meia idade, todos os outros super-heróis e personagens coadjuvantes que aparecem na narrativa também envelheceram – Arqueiro Verde, Mulher Maravilha, Lana Lang, Coringa, Mulher-Gato, Super-Homem. É como se o autor levasse em conta o real surgimento desses personagens a partir de 1938 até a década de 1980, trabalhando com os mitos sem o “tempo mítico” que os manteria eternamente jovens. Na ilustração 31 há, por exemplo, a presença da personagem conhecida como Mulher-Gato – vestida com o uniforme de outra personagem: a Mulher-Maravilha. Podemos observar a representação da personagem como uma mulher envelhecida e que não possui mais um físico “perfeito” como era característico desses personagens.

Já na ilustração 32, é apresentado outro personagem tradicional do gênero: o Arqueiro Verde – que na imagem está fumando um cachimbo. Esse personagem aparenta meia-idade, assim como Bruce Wayne – identidade secreta de Batman, vestido de preto na imagem – com quem dialoga. Ou seja, é a quebra do “tempo mítico” que se apresenta na narrativa.

² Corto Maltese é um personagem criado em 1967 pelo quadrinista italiano Hugo Pratt (1927-1995). Corto é um marinheiro que viaja pelo mundo no início do século XX (incluindo o Brasil) e se envolve em diversas aventuras nas quais encontra personagens históricos como Butch Cassidy, o Corisco de São Jorge e o Barão Vermelho, dentre outros.



Ilustração 31: “quebra” do tempo mítico

Fonte: Miller (1987, pt. 3, p. 34)

Ilustração 32: “quebra” do tempo mítico

Fonte: Miller (1987, pt. 4, p. 36)

Sendo assim, Klock (2002) acredita que Batman, O Cavaleiro das Trevas redefine o universo do personagem que, todavia sendo essencialmente o mesmo, é trabalhado de forma totalmente diferente. Klock (2002, p. 26) atesta ainda que essa narrativa teria como base a tradição das histórias de super-heróis feitas até então, principalmente do universo de Batman, atuando como um “resumo” dessa trajetória que pode ser utilizada como um ponto de partida para futuras narrativas. Essa tradição pode ser compreendida como uma “memória de gênero” das narrativas de super-heróis.

Entendemos a memória considerando-a no sentido de construção com o qual trabalhamos apoiados pelo pensamento de Halbwachs (2004). A memória de gênero dessas narrativas toma

forma com um constante processo de construção, reconstrução perpetrados pela indústria, autores, artistas e leitores desde o início do século XX.

O Cavaleiro das Trevas trabalha com quase cinquenta anos de tradição, fazendo mais uma reconstrução na memória deste gênero quadrinístico. Essa tradição de cinco décadas pode ser vista em vários momentos da narrativa como em ambientações, uniformes de personagens ou em referências textuais pois, lembremos, que o enunciado pertencente a um determinado gênero só pode ser construído por meio de uma “base memorialística”, ou seja, de uma tradição. Essa memória retomada na obra remete tanto a fatos que ocorreram no gênero dos super-heróis propriamente dito como a fatos reais relacionados à história dos quadrinhos, como a censura na década de 1950, ou a outros fatos políticos, históricos e sociais dentre eles podemos citar a Guerra Fria, que serve como pano de fundo à trama, ou o aumento da violência urbana.

Como um dos vários exemplos, poderíamos usar as quatro ilustrações que são apresentadas a seguir. As que se situam à esquerda são de antigas histórias do Batman. Na ilustração 33, de 1939 com texto em inglês, podemos observar o personagem, cujo uniforme apresenta o emblema peitoral do morcego sem a elipse amarela que o envolve e que foi introduzida por Julius Schwartz na década de 1960 (BATMAN, 1995).

A ilustração 34, pertencente a outra história, mostra o uniforme do personagem já com a presença da elipse amarela criando o símbolo pelo qual o personagem é identificado em todo o mundo. Já as figuras 35 e 36 são ambas de O Cavaleiro das Trevas nas quais podemos ver o uso dos mais diferentes uniformes usados pelo personagem na extensão da narrativa. Ou seja, nesse caso específico, a obra retoma uma tradição dos diferentes uniformes criados para o personagem em diferentes épocas, fazendo do Cavaleiro das Trevas um resumo de toda essa memória de gênero. Seja por meio de imagens, texto ou ambos, é uma reconstrução dessa memória.

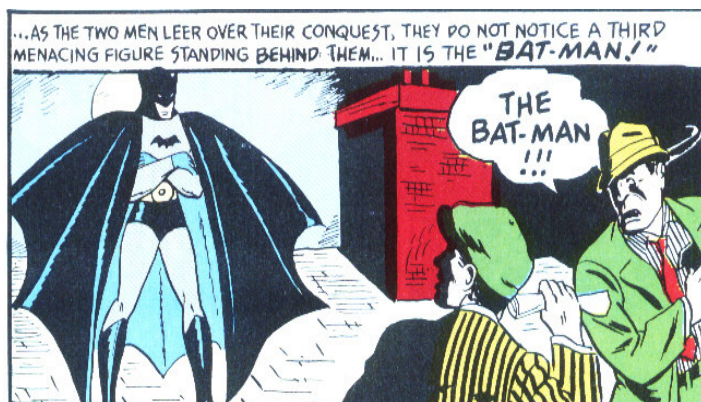


Ilustração 33: memória imagética
Fonte: Detective Comics (1995, não paginado)



Ilustração 34: memória imagética
Fonte: Milligan; Breyfogle (1993, p. 38)

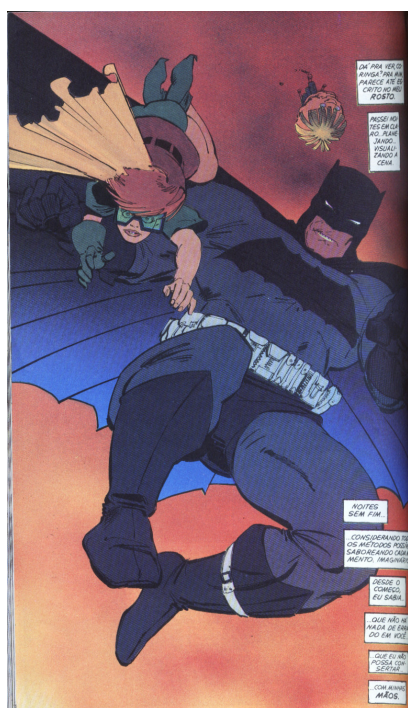


Ilustração 35: memória imagética
Fonte: Miller (1987, pt. 3, p. 41)



Ilustração 36: memória imagética
Fonte: Miller (1987, pt. 2, p. 14)

Nesse processo de reconstrução, reforçando a idéia de um “novo início”, a origem do personagem é recontada em *flashbacks* nos quais é utilizada somente a imagem e a narrativa ocorre por uma seqüência de quadros aos quais o leitor poderá atribuir a velocidade de leitura que desejar. Cada quadrinho é composto por closes de expressões faciais, da mão do criminoso

apertando o gatilho, da bala saindo da agulha, no intuito de completar a cena de forma perfeita dando dramaticidade a ela em uma sequência narrativa que se aproxima bastante da linguagem cinematográfica nos enquadramentos que são apresentados.



Ilustração 37: seqüência da morte dos pais de Bruce Wayne
Fonte: Miller (1987, pt. 1, p. 16-17)

Vale ressaltar, porém, que mesmo destruindo a característica da temporalidade, quando Bruce Wayne – identidade secreta de Batman – resolve voltar a atuar como Batman, este retorna como se não sentisse o peso da idade, como se fosse o renascimento do mito. Nessa mesma cena podemos observar o uso das telas de televisão com personagens dando suas opiniões em relação à volta do Batman (Ilustração 38). Mais adiante no texto, porém, a quebra da temporalidade mítica reaparece. Em vários momentos da história, Batman, o “mito renascido”, ao atuar na caçada aos criminosos, não deixa de sentir o efeito da idade. Tal fato cria uma maior identificação do mito com o homem comum e real visto que tanto O Cavaleiro das Trevas como Watchmen pretendem tornar as narrativas de super-heróis o mais próximas possíveis da realidade. Esse jogo temporal faz parte de reconstrução da memória do gênero

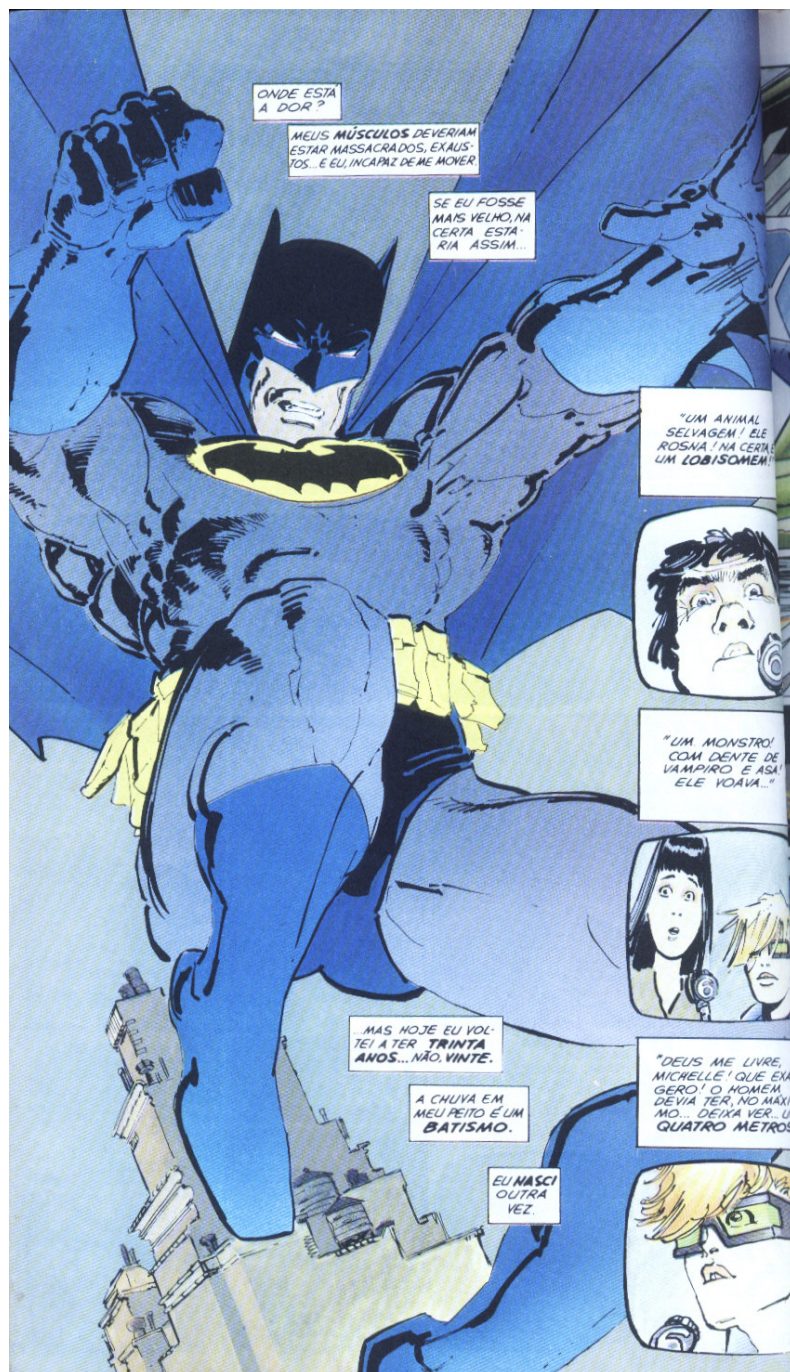


Ilustração 38: o retorno de Batman
 Fonte: Miller: (1987, pt. 1, p. 28)

Já Watchmen, em relação à temporalidade dos super-heróis, modifica-se em alguns pontos. A narrativa de Watchmen trabalha com a tradição do universo dos super-heróis mas não de um personagem em particular – como em Batman, O Cavaleiro das Trevas – haja vista que

Watchmen é composta por personagens inéditos – embora baseados na tradição do gênero. Desse modo, podemos dizer que Watchmen trabalha com a reconstrução da memória do gênero como um todo na medida em que “retoma” personagens ficticiais que, na verdade, jamais foram criados. Com isso pressupõe trabalhar com o que já existe na memória do gênero. Podemos dizer que, igualmente a Watchmen, Batman, O Cavaleiro das Trevas, também reconstrói a memória do gênero. Porém, essa reconstrução é centrada especialmente no universo do personagem Batman, que já possui uma tradição própria.

Na ilustração 39 vemos o esconderijo do personagem Coruja, de Watchmen. Personagens clássicos como o Batman, possuem esconderijos secretos onde escondem uniformes, apetrechos especiais, meios de transporte caracterizados ou não, etc. O que observamos na ilustração com o esconderijo do Coruja é a retomada dessa tradição – embora muitas vezes isso ocorra na narrativa com sentido crítico. Podemos observar imagens de meios de transporte, apetrechos, uniformes, que remetem o leitor à tradição iniciada por outros personagens do gênero. No texto presente no balão, há um caráter crítico na fala do personagem Coruja ao dizer que “o romance acabou, mas acho que não tenho coragem de jogar fora todos os presentes de noivado” (MOORE, GIBBONS, 1999, pt. 7, p. 9), em uma referência aos padrões dos heróis tradicionais que Watchmen tenta quebrar.

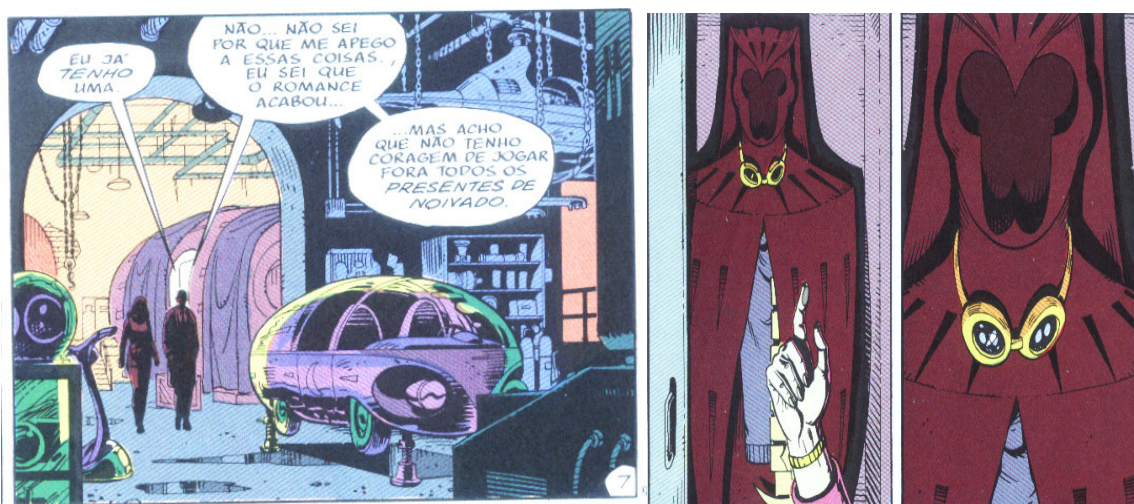


Ilustração 39: esconderijos secretos
Fonte: Moore; Gibbons (1999, pt. 7, p. 9, 3)

Entretanto podemos dizer que, enquanto O Cavaleiro das Trevas trata Batman como um renascimento do mito, Watchmen, embora retome ficcionalmente personagens inexistentes no

passado, realmente os descontróí não somente pelo aspecto da temporalidade mas sobretudo por uma mudança de caráter dos super-heróis realmente criados no passado. Segundo um outro autor de quadrinhos, Neil Gaiman, *Watchmen* “mostrou seu desrespeito aos super-heróis em cada página”. Os personagens de *Watchmen* também estão envelhecidos, mas, diferentemente de Batman possuem vários outros problemas que os excluiriam da noção clássica dos super-heróis: estão fora de forma, impotentes, com diversos problemas pessoais, etc., ou seja, seriam a representação do homem contemporâneo com os problemas que caracterizariam o homem atual, de identidades fragmentadas. Eles não seriam “super”, seriam pessoas comuns usando uniformes agindo desse modo pelos mais diversos motivos. A obra se aproxima muito de um realismo fantástico e distópico. Dentre algumas das “quebras” com a noção clássica do gênero dos super-heróis, podemos destacar:

Visão Clássica	<i>Watchmen</i>
Personagens com habilidades e/ou poderes sobre-humanos que agiam com a intenção de ajudar os considerados “fracos e oprimidos”	Na grande maioria são apresentados como pessoas “comuns” que utilizam um uniforme para combater o crime pelos mais diversos motivos, indo desde problemas psicológicos a questões pessoais
Apóiam a justiça e colaboram para manter a ordem social vigente impedindo qualquer distúrbio passível de ameaçá-la	Seus atos não mais seriam exclusivamente para manter a ordem social vigente. Enquanto alguns personagens atuam dessa maneira – muitas vezes utilizando a força e a coerção para atingir tal objetivo - outros podem ter um papel totalmente inverso
Presença de uma forte dicotomia bem/mal onde o papel de cada um era claro: os super-heróis manteriam a ordem e seriam os bons; os vilões seriam uma ameaça a ordem social e representariam, por isso, o mal	Não há mais dicotomia bem/mal muito clara, tendo sido substituída pelo caráter muitas vezes ambíguo dos personagens e suas visões de mundo complexas
O super-herói possuía corpo e saúde perfeitos aliados a um padrão norte-americano de beleza física	Os super-heróis não possuem necessariamente um corpo atlético nem uma beleza física que corresponda a determinados padrões estéticos
O rosto dos super-heróis normalmente demonstrava uma expressão imponente e séria que refletia supostamente sinceridade, confiança e bondade	Com raras exceções, seus rostos não mais apresentam uma expressão imponente, os personagens sofrem de vários distúrbios, desde a depressão, até o alcoolismo e a impotência sexual que se refletem em suas feições
Possuíam identidades secretas, uniformes – geralmente com capa e máscara -, esconderijos como, por exemplo, cavernas, apetrechos especiais, habilidades sobre-humanas os especiais, símbolos e/ou	Nenhum desses elementos é excluído de <i>Watchmen</i> , visto que eles caracterizam o gênero, porém, o enfoque é outro. Essas características clássicas são utilizadas em vários momentos da narrativa com um

emblemas característicos, meios de transporte caracterizados.	enfoque crítico para com o próprio gênero, evidenciando seu absurdo para com o “mundo real” – os heróis pisariam na capa na hora do combate, por exemplo – com que o realismo de Watchmen pretende se aproximar.
---	--

Quanto aos vilões, Klock (2002), aponta mudanças significativas em relação ao enfoque clássico das narrativas de super-heróis.

Vilões Clássicos	Watchmen/Batman, O Cavaleiro das Trevas
Eram geralmente seres com aparência física “desagradável”, sendo uma antítese do herói.	Os vilões que se enquadram na categoria de clássicos ainda possuem o mesmo tipo físico mas estão fora de atividade – o Moloch de Watchmen, por exemplo – ou não são os vilões centrais dentro da trama – como em O Cavaleiro das Trevas
Muitos eram cientistas loucos com planos de “dominar o mundo”. No período da Segunda Guerra Mundial eram geralmente representados por alemães e japoneses com aspectos monstruosos. Por mais que tivessem aparentes vitórias no final das narrativas sempre acabavam derrotados pelo herói.	Os principais “vilões” seriam representados pelos governos mundiais, as mega-corporações multinacionais, as ideologias dominantes. Poderíamos acrescentar a presença de um debate sobre os valores morais e éticos que os super-heróis enfrentam em relação a suas atitudes.

Podemos entender uma mudança de paradigma nessas narrativas. Se antes o vilão era o indivíduo que ameaçava o *status quo* que o super-herói tinha o papel de manter, poderíamos afirmar que hoje os vilões seriam parte da estrutura desse *status quo* e que os super-heróis – principalmente em O Cavaleiro das Trevas – seriam uma ameaça, e não mais proteção. Desse modo, dependendo dos nossos valores, a ação e a função do herói torna-se muito mais complexa.

Em O Cavaleiro das Trevas, o principal vilão que Batman enfrenta é o governo de Ronald Reagan e o próprio Super-Homem atua na história como membro deste governo, portanto inimigo do herói. O Super-Homem não só trabalha, como sua imagem se confunde com a bandeira norte-americana, símbolo maior da pátria. Na ilustração 40 podemos ver em um primeiro quadro a Casa Branca, nos demais há, imagetivamente falando, um jogo de imagens de dois símbolos mundialmente conhecidos: a bandeira norte-americana e o “s” do Super-Homem. A bandeira transforma-se na sequência de quadros no símbolo característico do Super-Homem, criando uma inter-relação ideológica do personagem com os Estados Unidos. O sentido desse

jogo de imagens só se produzirá ao considerarmos a relevância tanto de uma memória de gênero quanto de uma memória relativa à história e os símbolos norte-americanos.



Ilustração 40: Super-Homem na casa Branca
Fonte: Miller (1987, pt. 4, p. 30)

4.3-PERSONAGENS

Entremos agora no quesito dos personagens. Para Bakhtin (1998, p. 119) os personagens são de suma importância para não somente refratar as intenções do autor como para funcionar como uma outra linguagem para esse autor, uma segunda voz. Eles teriam, por meio do *skaz*, dos pensamentos, etc., um papel essencial para mostrar a polifonia e o dialogismo de uma dada época, já que funcionariam como pontos de vista distintos, mas constitutivos de uma época. Assim, nosso foco aqui será direcionado especialmente aos personagens e à polifonia presente em suas reflexões e o dialogismo proveniente dos embates que se seguem.

4.3.1-Batman

A polifonia está presente nos mais diversos enunciados tanto de O Cavaleiro das Trevas quanto de Watchmen. A polifonia, em relação ao Batman, por exemplo, pode ser observada em suas ações, o que não deixa de ser uma forma de crítica às atitudes dos super-heróis em relação ao que eles supostamente representam. Para ilustrar o que estamos dizendo selecionamos o exemplo da ilustração 41, no qual podemos ver o personagem perseguindo um criminoso, que

reclama seus direitos. Batman concorda que o criminoso teria direitos, mas Batman os ignora completamente dizendo que o criminoso “tem um caco de vidro numa grande artéria do braço” e que “vai sangrar até a morte”. Finaliza dizendo que “no momento eu sou a única pessoa no mundo que pode levar você a tempo pro hospital” (MILLER, 1987, pt. 1, p. 39). Essa fala é dita seguida da imagem com enquadramento na boca de Batman pela qual podemos presenciar um leve sorriso de satisfação ao dizê-la.

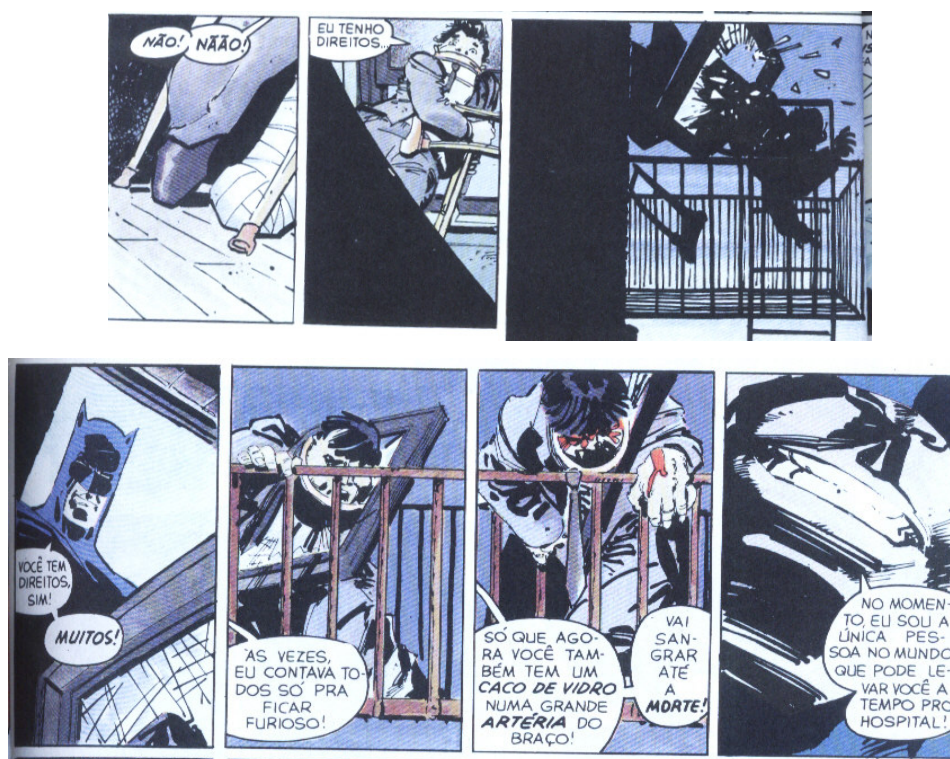


Ilustração 41: polifonia presente nas atitudes de Batman.
Fonte: Miller (1987, pt. 1, p. 37-38)

Ou seja, a compreensão mais comum do super-herói seria a do personagem que faz o bem, obedece às leis, ajuda a qualquer tipo de pessoas. Porém há uma forte contradição nas atitudes e na fala do Batman, visto que ele desobedece e ignora todos as leis e os direitos humanos em sua luta contra o crime. O homem contemporâneo, ao final do século XX, apresenta-se contraditório.

Klock (2002, p. 39) aponta que os super-heróis sempre possuíram essa ação “fascista” com o uso da violência física e da intimidação. Um dos principais motivos seria o poder desses personagens em relação ao homem “comum”. Ele cita Thomas Hobbes ao dizer que a razão dos homens criarem uma civilização com direitos iguais se dá pelo fato de todos serem,

essencialmente – no sentido de poder – iguais. Muitos dos super-heróis poderiam reduzir o mundo a cinzas, por isso eles muitas vezes são colocados acima do bem e do mal, das leis de uma civilização.

4.3.2-Demais personagens

O dialogismo constituído pelos personagens principais seria discutido por personagens secundários em ambas as obras de modo diferenciado. Em *O Cavaleiro das Trevas* há a utilização das “telas de televisão”. As “telas de televisão” são um recurso utilizado na narrativa no qual o requadro do quadrinho assume formato de uma tela que pretende representar a televisão. Quando esse formato de requadro aparece, significa que a ação que estiver ocorrendo em seu interior será uma transmissão de algum programa televisivo, geralmente telejornais ou *talk-shows*.

Nesses programas televisivos, diversos personagens secundários – pessoas “comuns”, psicólogos, policiais, jornalistas, etc. – são entrevistados e dão opiniões sobre diversos temas que estão ocorrendo na narrativa muitas vezes contraditórios entre si. Desse modo, assuntos como violência urbana, guerra, preconceito, política, proliferação de armas nucleares, direitos humanos, dentre outros, são discutidos por meio desse recurso no interior do contexto narrativo em um processo dialógico textual e imagético.

Os quadrinhos representativos de “telas de televisão” não apresentam texto em seu interior. O texto verbal representando os diálogos são apresentados acima do quadrinho. Esse texto será correspondente à fala do personagem que estiver presente no interior do quadrinho. No caso de existir mais de um personagem no quadrinho, o texto será correspondente ao personagem que estiver em posição que indique que ele esteja falando.

Na ilustração 42, podemos observar dois indivíduos sendo entrevistados. A imagem nos mostra um indivíduo negro no primeiro quadrinhos e um branco no segundo. Ambos expõe suas opiniões acerca do Batman. Na parte textual percebemos que o personagem situado à esquerda apóia as atitudes de Batman e, também, que possui preconceito contra os homossexuais mesmo sendo negro e, possivelmente, sendo também alvo de preconceito. No segundo quadrinho o personagem branco de paletó e gravata é contra as atitudes de Batman e a favor da reabilitação social dos criminosos. Fica subentendido que o repórter pergunta se o entrevistado já morou no centro da cidade – que podemos supor ser um local com altos índices de criminalidade e violência – ao que ele responde que não. Ou seja, podemos concluir que o primeiro indivíduo –

negro – mora em local violento e apóia atitudes violentas contra os criminosos. Já o segundo personagem seria de uma classe social mais elevada residindo em local de baixo índice de criminalidade.

Nesse pequeno exemplo, podemos observar – ao realizar uma leitura criativa do fragmento - a discussão de modo dialógico com o recurso das telas de televisão e da relação entre imagem e texto de quatro temas recorrentes à época – e ainda atual: violência urbana, direitos humanos, preconceito e questões de classe social.



Ilustração 42: “telas de televisão”
Fonte: Miller (1987, pt. 1, p. 39)

Outro importante personagem que expõe suas impressões acerca da violência urbana é o Comissário de polícia James Gordon - outro personagem clássico das histórias de Batman – que está à beira da aposentadoria. Esse personagem reflete suas visões sobre o homem comum que vive cotidianamente no centro da violência. A ilustração 43 apresenta o Comissário Gordon caminhando pela rua e refletindo, por meio do texto presente nos recordatórios, sobre violência urbana e outros assuntos relacionados à contemporaneidade como o fumo e a alimentação saudável. Podemos dizer que essa ilustração apresenta um exemplo de polifonia. O texto dos recordatórios apresentaria algumas das vozes, dos enunciados proferidos por outros e que são retomados na reflexão do personagem.

Ao final da página, o Comissário é atacado por um jovem armado, Gordon reage “pensando em sua família” e o mata. Páginas à frente o autor novamente utiliza o recurso da linguagem jornalística para discutir o assunto.

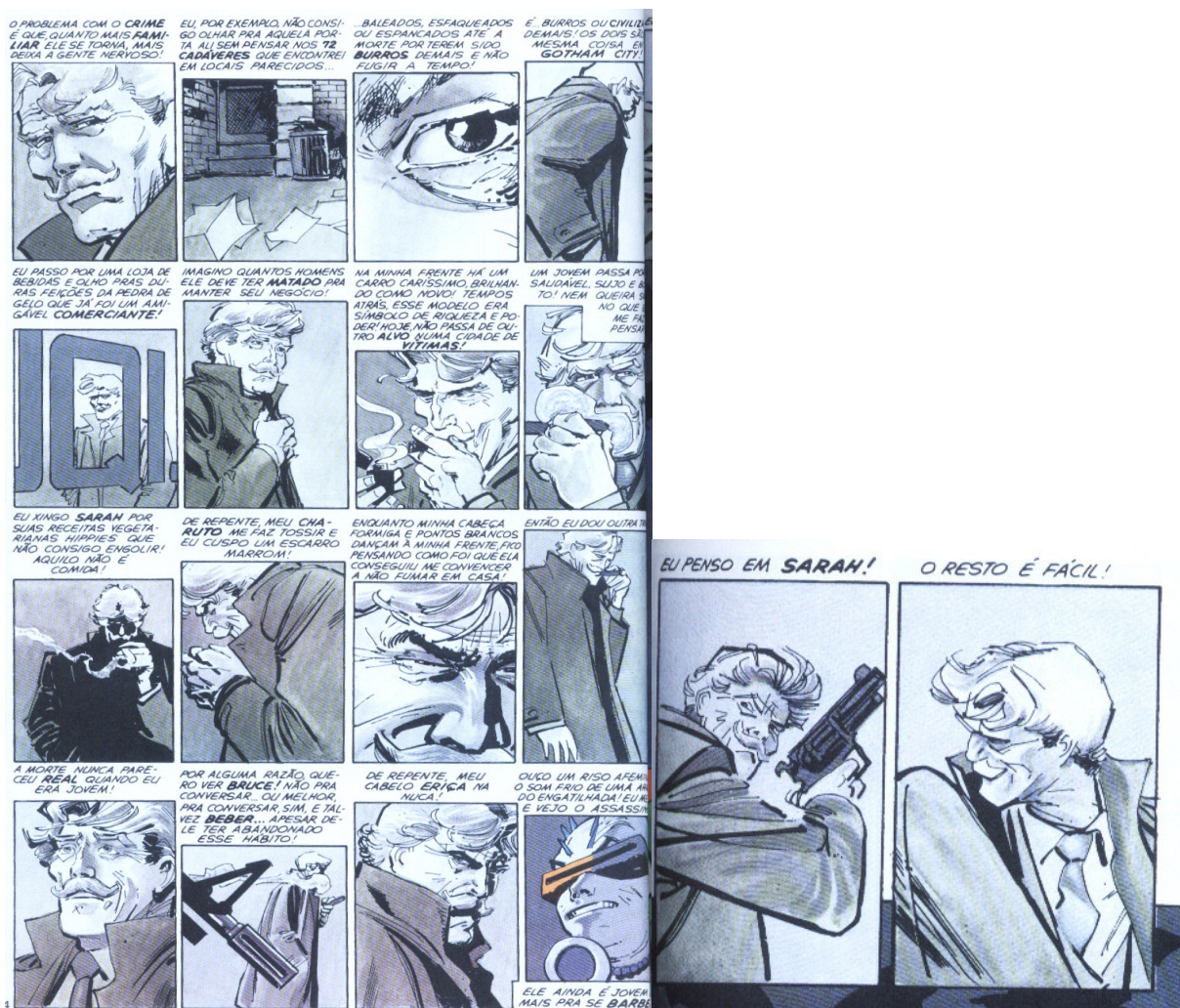


Ilustração 43: Comissário Gordon
Fonte: Miller (1987, pt. 2, p. 4-5)

Se, em *O Cavaleiro das Trevas*, a maioria dos personagens secundários expõe seus pontos de vista por meio do recurso das “telas de televisão”, podemos dizer que em *Watchmen* ocorre algo semelhante em uma esquina de Nova York na qual está uma banca de jornal. Nela, o jornaleiro e seus fregueses, dos mais diversos tipos – negros, brancos, homossexuais, punks, loucos, etc. –, discutem sobre os mais variados assuntos.

É no espaço da esquina que ocorre uma forma interessante de metalinguagem quadrinística. Um menino fica sentado, apoiado a um hidrante que está ao lado da banca de jornal. Esse menino lê uma revista em quadrinhos intitulada “Os Contos do Cargueiro Negro”. Essa revista existe apenas no interior da narrativa de *Watchmen*. “Os Contos do Cargueiro Negro” narra a história de um personagem naufrago cuja família foi supostamente assassinada e

que parte em busca de vingança contra os assassinos, mas começa a enlouquecer aos poucos. A narrativa dessa HQ, ou seja, uma metalinguagem, acompanha a história principal de Watchmen. Os “Contos do Cargueiro Negro” atua de modo dialógico com a narrativa principal (Ilustração 44).

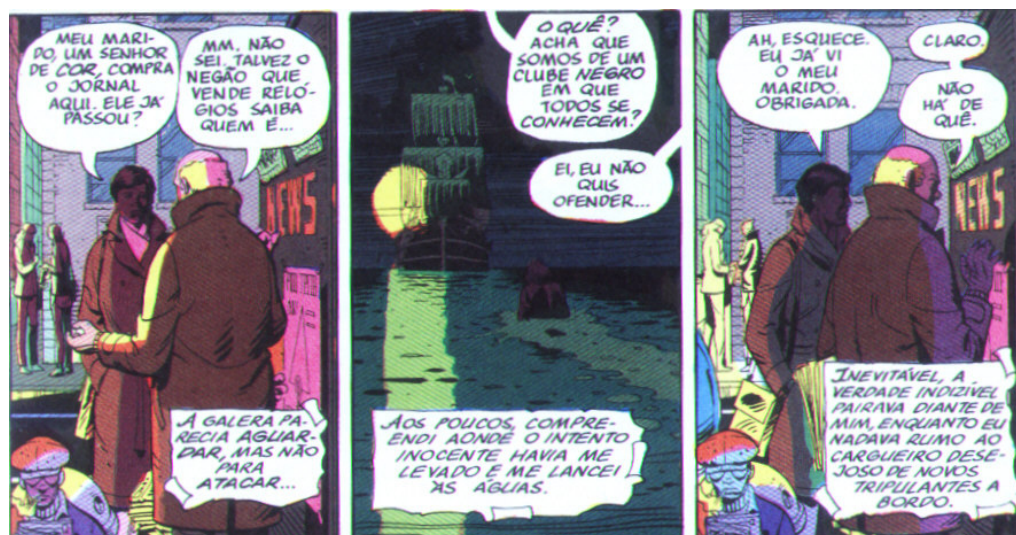


Ilustração 44: metalinguagem

Fonte: Moore, Gibbons (1999, pt. 11, p. 15)

Essa narrativa metalingüística ocorre dentro dos quadrinhos em recordatórios ou, às vezes, em quadrinhos inteiros, cujo requadro apresenta um formato diferenciado que representa as folhas da revista em quadrinhos lido pelo menino. Na ilustração 45, o texto dos recordatórios, do balão e a imagem, se inter-relacionam formando um dialogismo textual e imagético sendo, ao mesmo tempo, metalinguístico. Como exemplo podemos observar no primeiro quadrinho da ilustração 45 cujo texto do recordatório diz: “(...) as velas negras do navio infernal estampadas nos céus amarelados (...) massa humana cinzenta e guerra”. Esse texto se relaciona com a imagem do símbolo referente à radiação onde a forma em cor preta remete a uma “vela negra” de navio enquanto que o fundo amarelo da imagem pode ser relacionado aos “céus amarelados”. O texto e a imagem possuem uma terceira relação que se dá com a fala do jornalista presente no balão. Quando este diz: “a gente devia bombardear logo a Rússia e seja o que Deus quiser”, há uma relação com a “massa humana cinzenta e guerra” dos recordatórios e com o símbolo de radiação que remete à tecnologia das bombas atômicas que representaram a Guerra-Fria.

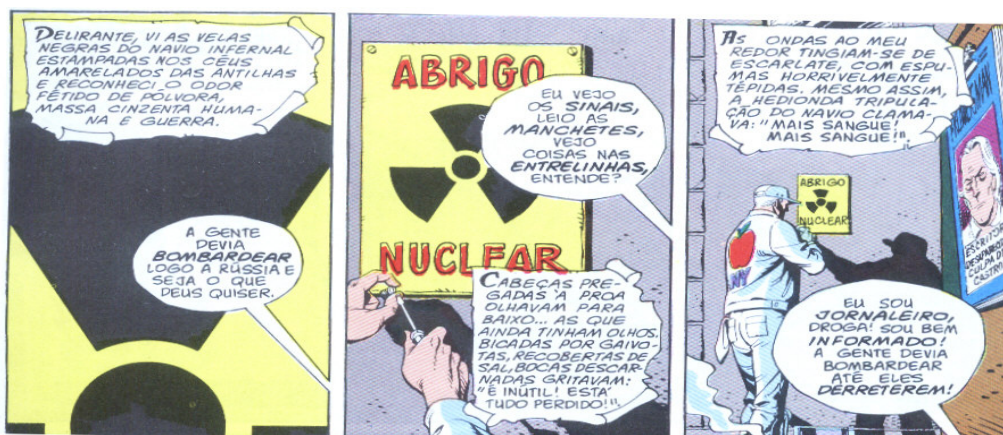


Ilustração 45: dialogismo textual/imagético
 Fonte: Moore, Gibbons (1999, pt. 3, p. 3)

Ainda em *Watchmen*, os personagens dos super-heróis são o meio pelo qual a narrativa apresenta polifonia acerca de vários fatos relevantes à época. Como exemplo podemos citar o Dr. Manhattan, que teria a função de discutir sobre a ciência e seus usos; e Rorschach, representante da loucura, de discursos políticos conservadores e da violência urbana. Eles representam vozes sociais da época de produção das obras.

Voltando a *Batman, O Cavaleiro das Trevas*, o seu papel e o do Super-Homem são de suma importância para a história em relação ao contexto na qual foi elaborada. O Super-Homem, como já apresentamos em outros exemplos, seria a personificação da ideologia norte-americana, do capitalismo, já Batman seria o representante de uma ideologia contrária na qual poderíamos apontar o socialismo visto que eles representam as ideologias do período da Guerra-Fria. No entanto, talvez Batman se aproxime mais de um anarquista, visto que parece rejeitar qualquer forma de governo e ordem imposta. Os dois personagens podem ser vistos como a representação das principais ideologias do período da Guerra-Fria.

A imagem do confronto entre os dois personagens é dialógica imageticamente falando, pois os próprios personagens, suas cores e seus símbolos possuem determinada representação que nos remeterá a aspectos ideológicos específicos. Dentro do contexto narrativo, a ilustração 46 assume aspectos mais específicos, pois sabemos da representação ideológica de ambos os personagens em relação aos aspectos da Guerra Fria. A imagem seria dialógica, visto que ela representa um confronto de vozes não só políticas como da memória dos quadrinhos de super-heróis. Não somente ligada a antigas narrativas que uniram esses dois personagens como também atuaria como uma alusão à própria indústria quadrinística, na medida em que esses personagens

foram utilizados como meio ideológico pelos Estados Unidos – como na Segunda Guerra Mundial.

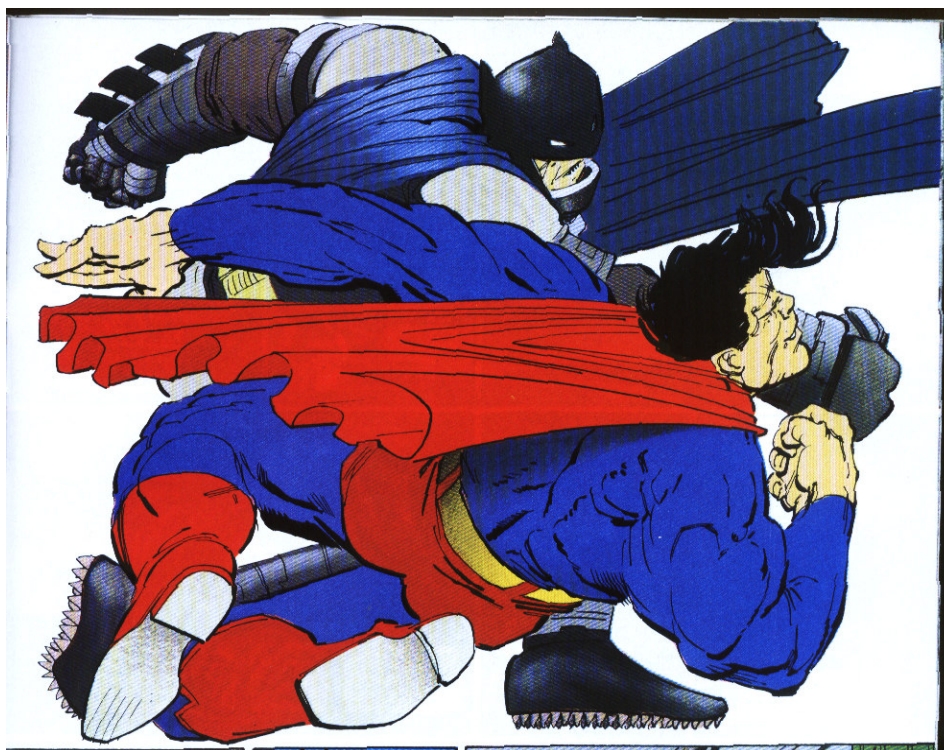


Ilustração 46: confronto entre Batman e Super-Homem
Fonte: Miller (1987, pt. 4, p. 41)

Klock (2002, p. 44) também trata a narrativa como uma fábula a essa tradição do gênero onde podemos ler esse conflito também como uma luta dos “guardiões” da velha tradição dos super-heróis – representado pelo Super-Homem - contra um rebelde que representaria uma nova visão – o Batman. O fato é que há um forte dialogismo na imagem de onde diversas leituras podem se feitas, tanto em relação a aspectos ideológicos e políticos como a tradições de gênero.

É interessante observar como, diferentemente do texto, os quadrinhos podem apresentar a relação dialógica apenas por meio das imagens. Bakhtin não deixou de falar sobre o fator ideológico das imagens embora seus trabalhos fossem, em essência, direcionados para o texto escrito. Logicamente temos que inserir a ilustração do Batman e o do Super-Homem presente no quadrinho dentro do contexto geral da narrativa para que possamos identificar o dialogismo presente na imagem.

Falemos um pouco sobre a crítica que as duas obras destinam à mídia, especialmente à mídia impressa – jornais – e à mídia televisiva. Segundo Reynolds (1992, p. 98), O Cavaleiro das

Trevas e Watchmen criticam a mídia porque sempre foram tratados por ela como um gênero menor, não-artístico.

Batman, O Cavaleiro das Trevas trata especialmente da mídia televisiva. Reynolds (1992, p. 98) cita o exemplo da cena em que a gangue de jovens denominada mutante está calmamente na cela de uma penitenciária assistindo à televisão, quando ela pára de funcionar. Todos se revoltam e matam dois policiais, iniciando uma rebelião. Em outros momentos com o uso dos quadros representativos de telas de televisão, a obra critica o jornalismo, os programas de tv estilo *talk-shows* a partir dos quais podemos citar como exemplo a utilização do personagem Dr. Bartholomew Wolper. Esse personagem é psicanalista e cientista social em debate com jornalistas. Seria uma apropriação de um gênero secundário, o científico, tirando-o de seu campo real para utilizá-lo com outros propósitos dentro do contexto da narrativa, como o de criticar o seu uso por determinados especialistas nesse tipo de programa televisivo.

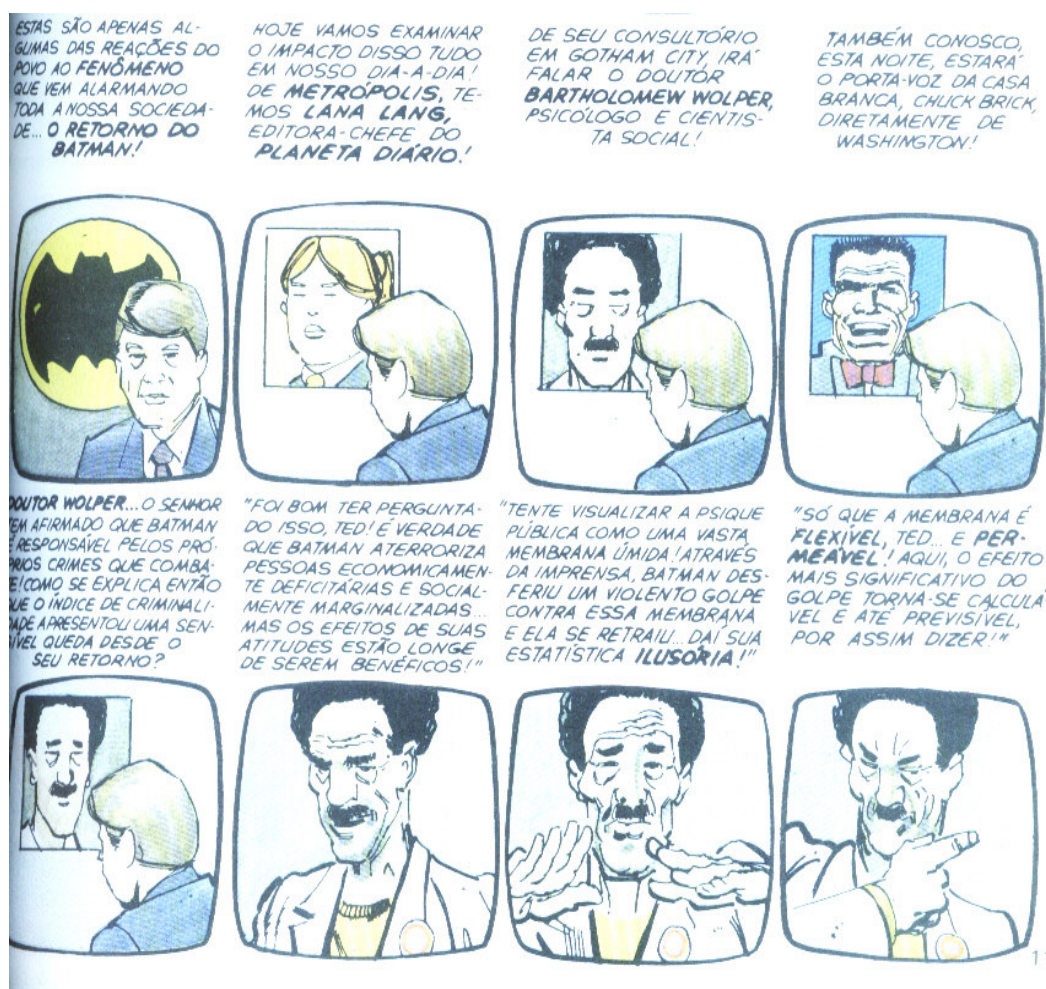




Ilustração 47: apropriação do gênero científico e jornalístico
 Fonte: Miller (1987, pt. 2, p. 11-12)

Diferentemente de *O Cavaleiro das Trevas*, *Watchmen* direciona sua crítica não à mídia televisiva mas à mídia impressa. Isso ocorre com o uso do jornal fictício *New Frontiersman* e com a revista conservadora *Nova Express*, que possui um discurso anti-super-heróis e anti-comunista.

Já falamos do confronto entre os personagens Batman e Super-Homem e suas possíveis leituras, tanto políticas quanto em relação às mudanças discursivas nos quadrinhos de super-heróis no que se refere à mudança de paradigma no gênero tornando-o mais realista, reflexivo e menos dicotômico. O dialogismo presente no confronto entre Batman e Super-Homem ocorre na última parte da narrativa intitulada “A Queda do Morcego”. Nessa parte o perigo nuclear presente à época de produção das narrativas se torna mais forte.

O confronto na fictícia ilha de Corto Maltese funciona como alusão ao conflito da Nicarágua que se intensifica. Anteriormente ao confronto com Batman, o Super-Homem se junta às tropas norte-americanas levando-as à vitória, porém os soviéticos lançam um míssil nuclear. O presidente Reagan é mostrado de forma caricata e irônica comentando sobre a situação na ilha. O Super-Homem consegue desviar o míssil, mas não impede que ele seja detonado o que faz com que o pulso eletromagnético gere um blecaute em várias cidades, incluindo Gotham City. Isso leva a uma situação de caos na cidade – incluindo um profético ataque no qual um avião é

lançado sobre as torres gêmeas da cidade – que como “espaço mítico” seria a representação de cidades grandes como Nova York.

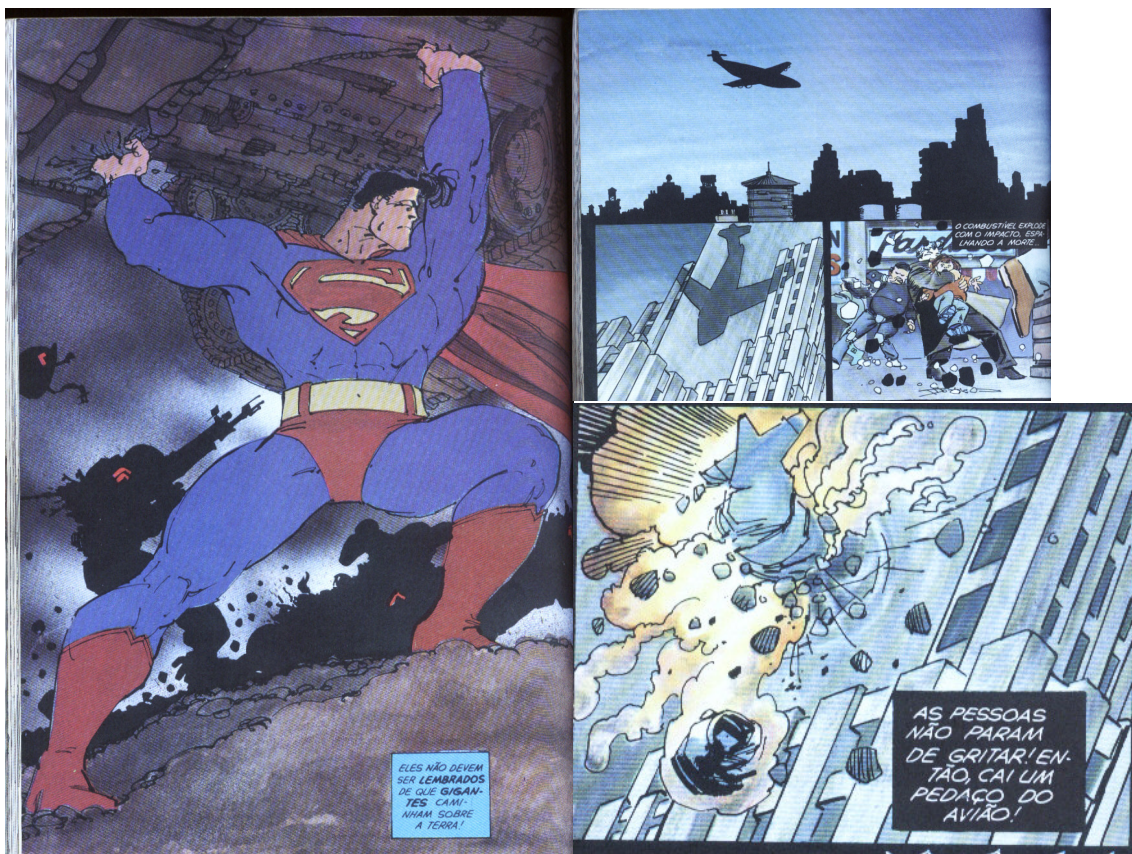


Ilustração 48 e 49: confronto na ilha de Corto Maltese e o ataque aéreo a Gotham City
Fonte: Miller (1987, pt. 3, p. 28; pt. 4, p. 21)

É em meio a esse caos que o Super-Homem acata as ordens do presidente e, ao se retirar da ilha e voltar à Gotham City, tenta impedir que Batman, com suas ações “anarquistas”, continue a atuar. Neste ponto, a construção discursiva toma como base as histórias de Batman que sempre o mostraram como grande estrategista o que o leva a derrotar, mesmo sem superpoderes, o Super-Homem. Imagetivamente a luta remete aos já mencionados conflitos ideológicos da época, textualmente podemos dizer que a narrativa enfatiza o discurso de Batman como no quadrinho (MILLER, pt. 4, p. 40, 1987) em que o Super-Homem aparece para o combate e Batman – que está usando um traje especial – diz: “agora ele está falando...tentando me convencer. Eu não posso ouvir nada é claro. Meus ouvidos estão protegidos...” (MILLER, pt. 4, p. 40, 1987), ou seja, o autor dá voz apenas ao discurso de Batman, ao seu ponto de vista, é a reflexão polifônica do personagem, pois o dialogismo só irá se apresentar efetivamente por meio do confronto imagético entre os dois. Podemos fazer uma relação dessa sequência com a

mitologia clássica, quando Ulisses – personagem da Odisséia de Homero – cobre o ouvido com cera para não ser influenciado pelo canto das sereias. Esse amálgama de referências reforça a construção e a importância da memória para a construção de sentido.



Ilustração 50: Batman e a polifonia
Fonte: Miller (1987, pt. 4, p. 40)

Ao término, Batman vence mas tem um ataque cardíaco e morre, sendo que esse ataque é falso e já havia sido planejado com o propósito de criar uma falsa morte para Batman pois este já estaria muito conhecido pela sociedade e principalmente pelo governo que o queria fora de ação.

Há aqui uma forte quebra de expectativa do leitor em relação ao que o gênero tradicionalmente apresenta, uma vez que o maniqueísmo comum à maioria dos quadrinhos de super-heróis não se apresenta aqui. No confronto final, não haveria um vilão, mas sim dois super-heróis em um combate físico que é, em essência, um combate dialógico onde ideologias e visões de mundo de uma época são representados, textual e imageticamente. Batman e Super-Homem seriam uns só, pertencentes a uma mesma época de criação, a uma mesma indústria da cultura de

massa, mitos contemporâneos que são dialógicos por si só e mais que intensificam tal dialogismo quando confrontados em suas tradições dentro do gênero. Tomando por base a visão bakhtiniana podemos dizer que esse combate, entretanto, só constrói sentido por estar construindo o gênero pelo qual a memória que o serve como base vai sendo reconstruída.

Após forjar a falsa morte, Batman, agora com sua identidade secreta, Bruce Wayne, junta adolescentes que pertenceram a gangues criminosas e resolve combater o crime de outra forma, como seu próprio discurso diz: “Nós temos anos. Quantos forem precisos. Anos...pra treinar, estudar e planejar...aqui, na interminável caverna, longe dos despojos de um justiceiro cujo tempo já passou. Aqui tem início...um exército...pra trazer sentido ao mundo infectado por algo pior do que ladrões e assassinos” (MILLER, 1987, pt. 4, p. 49).



Ilustração 51: Consolidação do mito
Fonte: Miller (1987, pt. 4, p. 49)

O que podemos depreender é a transformação definitiva do personagem em um mito contemporâneo visto que a obra revisitou uma tradição encerrando as atividades do personagem. Quando Bruce Wayne diz “(...) longe dos despojos de um justiceiro cujo tempo já passou” ele

está deixando o mito para trás, e assim poderíamos considerá-lo como algo que teve sua importância, mas não teria mais espaço no contexto mundial da época, um mundo de valores diversos e conflitantes (KLOCK, 2002, p. 105) o que fica claro na visão do personagem ao dizer: “(...)Aqui tem início...um exército...pra trazer sentido ao mundo infectado por algo pior do que ladrões e assassinos” (MILLER, 1987, pt. 4, p. 49). É uma nova forma de organização e atuação contra inimigos que, por sua vez, também são diferentes do que era conhecido no gênero.

O gênero discursivo das histórias em quadrinhos mostra o fim da visão simplista das histórias de super-heróis, reinterpretada pelo próprio gênero, com esses personagens que salvariam o mundo somente prendendo criminosos. Seria um enunciado pertencente a um gênero específico que retoma e questiona a base de tradição reconstruindo sua memória. Em relação ao personagem do Batman do início ao final da narrativa, Klock (2002, p. 105) enfatiza que ele passa, no processo narrativo, por um desenvolvimento raro de ser visto nos quadrinhos, de um indivíduo auto-destrutivo no início para outro com novas visões e valores sobre o mundo no final.

Lembremos agora de Watchmen, já que, na reunião de super-heróis que ocorre no segundo capítulo, o mesmo assunto é discutido quando o personagem Comediante questiona a função dos super-heróis no mundo moderno.



Ilustração 52: reunião dos super-heróis
Fonte: Moore; Gibbons (1999, pt. 2, p. 13-13)

Essa reunião ocorre por meio de *flashbacks*, característica da narrativa não-linear de *Watchmen*, com lembranças do personagem Ozzymandias. Esse personagem é um ex-super-herói, definido como o “homem mais inteligente da Terra”, que atua agora como empresário, e tendo se tornado milionário em uma crítica do autor ao marketing industrial que envolve esses personagens. O recurso do *flashback* – como pode ser observado nos dois últimos quadinhos da ilustração 52 - se dá por intermédio da imagem que se modifica de um quadrinho para outro, provocando a percepção de mudança de temporalidade para o leitor. O personagem Ozzymandias permanece quase na mesma posição de um quadrinho para outro onde aparece sem a máscara, mas o fundo se modifica, o que auxilia na sensação de mudança de tempo no corte gráfico entre os dois quadinhos.

É nesta reunião que Ozzymandias tem a idéia de elaborar um plano para salvar o mundo que consiste em transportar uma criatura gerada pela engenharia genética para o centro de Nova York, e nesse processo haveria uma explosão psíquica – o cérebro da criatura havia sido clonado por um sensitivo humano -que mataria três milhões de nova iorquinos e enlouqueceria outros tantos. O propósito seria fazer o mundo acreditar que estava sofrendo uma ameaça alienígena, deixando de lado os conflitos e a corrida armamentista para se unir contra um inimigo comum “de fora”.

Como já dissemos, *Watchmen* é uma trama não-linear. As primeiras partes contam a narrativa central juntamente a origens e lembranças de vários dos personagens por meio de *flashbacks*, uma história paralela é narrada concomitante à narrativa principal com a metalinguagem do garoto que lê a revista em quadinhos dos “Contos do cargueiro Negro” ao lado da banca de jornal. Com esse recurso a história vai amarrando seus vários nós narrativos – a semelhança do que ocorre a metalinguisticamente com a história de pirata – até chegar ao seu clímax.

No clímax narrativo, as tensões entre ocidente e oriente aumentam, a Rússia invade o Afeganistão e o risco de uma guerra nuclear é cada vez mais concreto. Os personagens Rorschach e Coruja descobrem que há um plano do ex-super-herói Ozzymandias para matar três milhões de pessoas em Nova York. Ao chegarem na base de Ozzymandias, no Ártico, há uma cena que se baseia principalmente nos antigos seriados de super-heróis da década de sessenta no qual o vilão sempre contava todo seu plano para o herói e esse conseguia impedir tudo.

A seguir vemos a imagem do quadrinho onde Ozzymandias conta todo seu plano ao que o Coruja responde: “quando essa fantasia irrealizável deveria acontecer? Quando pretendia pôr o

plano em prática?” (MOORE, GIBBONS, 1999, pt. 11, p. 28) ao que Ozymandias responde que não “pretendia” pois não era “vilão de seriado antigo”, a criatura já havia sido enviada à Nova York. Esse trecho ilustra de modo inequívoco a construção da memória de gênero na medida em que o diálogo se pauta sobre uma ação tradicional que seria esperada tendo por base a tradição de gênero.

Imagetivamente vemos um quadro situado atrás de Ozymandias, no qual está representada a imagem do herói grego Alexandre O Grande, no momento em que esse corta o nó Górdio, fato que na história grega representa um problema de difícil solução – desmanchar o nó. Aparentemente não haveria como solucionar o problema e que somente poderia ser resolvido por uma ação rápida, decisiva e, muitas vezes, surpreendente. É o que Alexandre faz, ele pega sua espada e, em vez de desmanchar, corta o nó Górdio.



Ilustração 53: memória discursiva e dialogismo textual/imagético
Fonte: Moore; Gibbons (1999, pt. 11, p. 29)

Tal história, presente na ilustração ao fundo em terceiro plano, dialoga com o que Ozymandias acaba de fazer para acabar com a Guerra Fria e a corrida armamentista: sua criatura seria o corte do nó Górdio pela espada de Alexandre. Há aqui um dialogismo entre a imagem de fundo e seu sentido, o contexto narrativo de Watchmen e a fala de Ozymandias, criticando os seriados de super-heróis, personagens que, com já sabemos, possuem em sua construção discursiva narrativas de mitos gregos.

No último número, os três milhões de Nova-Iorquinos são mortos e outros enlouquecem, porque os heróis não conseguem impedir a execução do plano de Ozymandias – o fracasso dos

heróis é mais uma quebra na tradição do gênero. Ozymandias utiliza em sua sala um telão com vários monitores de televisão em que ele busca informações relevantes onde aparentemente não haveria informação nenhuma. Quando o Dr. Manhattan pergunta se o que Ozymandias possui em mãos é outra arma este – que está segurando um controle remoto – responde que “sim. Pode-se dizer que sim” (MOORE, GIBBONS, 1999, pt. 12, p. 20) em uma alusão ao grande poder da mídia televisiva. Ao ligar os monitores todos os canais do mundo dão a mesma notícia: a Guerra Fria chega ao fim, pois diante de uma ameaça tão poderosa a todos os países, ou seja, a - falsa – invasão alienígena, os governos dos países do ocidente e oriente resolvem se unir para combater a tal ameaça, acabando com as hostilidades no Afeganistão. O quadrinho seguinte mostra Ozymandias vitorioso novamente em frente ao quadro de Alexandre O Grande – iluminado por uma fonte de luz – juntamente à mídia televisiva à esquerda da imagem e o braço do Dr. Manhattan – representação da ciência – à sua direita. Ciência, inteligência e mídia, as armas que Ozymandias utilizou para acabar com a ameaça nuclear. Podemos ver aqui mais uma inovação em relação à tradição do gênero: o super-herói chega à vitória, mesmo que por um motivo nobre, por um meio eticamente controverso, ou seja, pela morte de milhões de pessoas inocentes, algo que não seria possível ocorrer em narrativas do gênero em época anteriores.



Ilustração 54: Ozymandias em frente ao quadro de Alexandre, O Grande (ao fundo)
 Fonte: Moore; Gibbons (1999, pt. 12, p. 21)

Os outros heróis não concordam com o ato de Ozymandias, ao que esse responde: “Vocês vão me denunciar, desfazendo a paz pela qual milhões morreram e arriscar investigação subsequente? Moralmente estão em xeque-mate” (MOORE, GIBBONS, 1999, pt. 12, p. 22). Os heróis, exceto Rorschach que acaba morto pelo Dr. Manhattan, terminam por ter que se juntar ao

“vilão” que queriam impedir. Aqui há a presença de um dos principais temas de Watchmen: a questão moral e a ética.

Nas últimas páginas, Ozymandias, conversa com o Dr. Manhattan e questiona se seu ato teria sido certo dentro das circunstâncias, visto que toda a Terra estava sob a ameaça de uma guerra nuclear iminente que iria matar mais do que três milhões de pessoas. Quer saber se o que ele havia feito teria dado certo no fim. Ao que Dr. Manhattan responde: “No fim? Nada chega ao fim Adrian. Nada” (MOORE, GIBBONS, 1999, pt. 12, p. 29). A partir dessa resposta podemos fazer uma analogia à própria noção bakhtiniana do enunciado que sempre, em qualquer circunstância, sempre produz uma atitude responsiva, produzindo novos enunciados e assim de forma sucessiva.

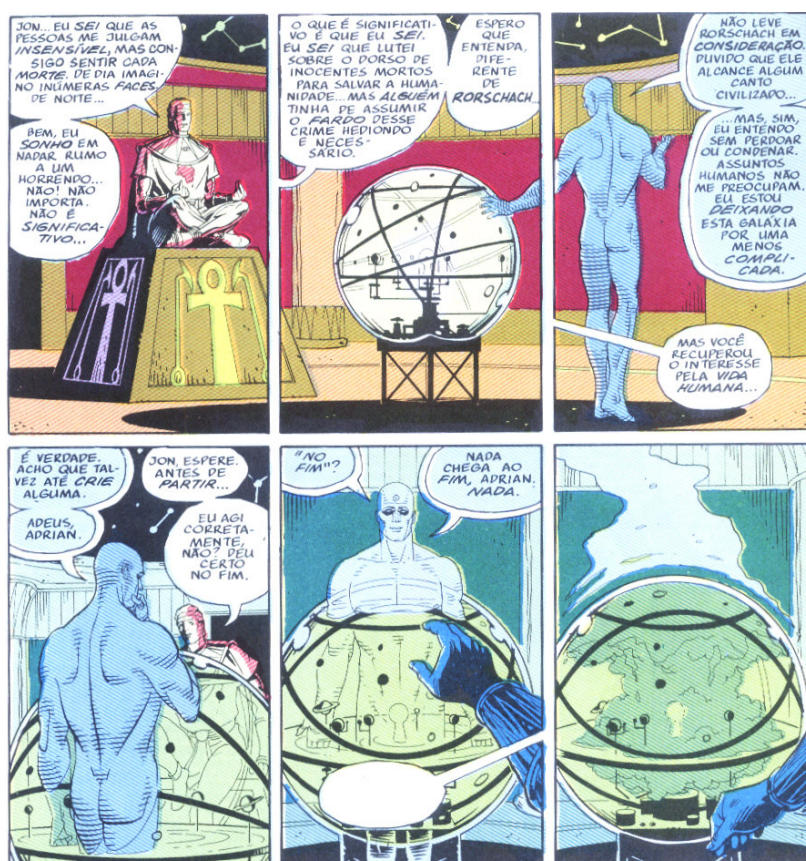


Ilustração 55: Ozymandias e Dr. Manhattan
Fonte: Moore; Gibbons (1999, pt. 12, p. 29)

Porém Watchmen não termina neste ponto. Na última página do último capítulo vemos a redação do *New Frontiersman*, onde o editor do jornal está procurando uma matéria para “tapar

O que ocorrerá posteriormente fica em aberto provocando inevitavelmente uma atitude responsiva por parte do leitor porque não há enunciado sem resposta. O mais provável é que a publicação do diário de Rorschach – que contém tudo o que ele sabia sobre o plano de Ozzymandias – poderá acabar com toda a paz mundial recém imposta, pois revelará que a ameaça alienígena era falsa. Essa revelação pode levar o mundo de volta às hostilidades da Guerra Fria em nível possivelmente muito mais intenso e para um colapso nuclear. Outra possibilidade ainda é a notícia não ser levada a sério e nada acontecerá ou ainda nada disso e várias outras possibilidades poderão acontecer.

Tal final é baseado, segundo Danton (2000), na chamada Teoria do Caos, na qual um pequeno evento pode levar a situações muito maiores e complexas, por exemplo, o simples envio e publicação de um diário poderá levar a geopolítica mundial a um colapso e o mundo à destruição nuclear.

Em relação às duas ilustrações (56 e 57) podemos observar a estrutura simétrica da obra se apresentando novamente. Podemos notar que a figura na camisa do personagem à esquerda – o broche amarelo - remete ao início da narrativa. Seria um “eterno retorno”, como se não houvesse um fim, assim como disse o Dr. Manhattan e como nos mostra a noção bakhtiniana de enunciado, nada teria um fim definitivo.

Embora os segmentos que ilustram a análise não esgotem o material de análise, é possível ver como a linguagem das histórias em quadrinhos constroem a memória social por intermédio das várias construções e reconstruções de eventos ficcionais que remetem a eventos sócio-historicamente situados.

Podemos concluir que a linguagem quadrinística constrói memória por meio dos mais diversos elementos textuais e imagéticos que, lidos dentro de um processo lógico de seqüencialidade entre quadros, produz sentidos.

Utilizamos para análise a leitura criativa de Cirne (1972), a leitura criativa, que se pauta em ler a linguagem dos quadrinhos assim como ela se caracteriza, ou seja, com a união de texto, imagem e os diversos outros elementos que compõe essa linguagem.

Desse modo observamos como essa linguagem utiliza os mais diversos recursos na sua construção narrativa. Desde a própria estruturação física, até a utilização de cores, enquadramentos, diálogos, imagens, personagens, metalinguagem, utilização de outros gêneros discursivos, caracterização de elementos como balões e requadros, dentre outros, que lidos como um todo constroem sentido.

Essa construção de sentidos, por outro lado, somente se deu por intermédio da existência de uma memória anterior que pode ser observada porque trabalhamos com as obras como enunciados completos e pertencentes a um gênero discursivo específico no sentido bakhtiniano, em que a memória é a principal base para que novos enunciados sejam produzidos.

Desse modo, concluímos que *Batman*, *O Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen*, são obras que, em suas narrativas ficcionais, construíram, por meio da linguagem quadrinística e das mais diversas possibilidades que esta permite, uma memória de determinado período histórico e social, além de serem responsáveis por uma das mais importantes reconstruções da memória do gênero quadrinístico e dos super-heróis, personagens que já são parte do imaginário social do século XX.

Ambos tiveram uma representatividade tão forte no gênero que seus reflexos podem ser vistos até hoje não somente nas narrativas das histórias em quadrinhos, mas também em outras linguagens, como a cinematográfica – especialmente nas adaptações de determinadas narrativas em quadrinhos para o cinema como, por exemplo, o filme *Batman Begins*. Elas, ao reconstruir a memória desses personagens ficcionais, fizeram com que as narrativas de super-heróis utilizassem cada vez mais temas direcionados para um público mais adulto como as aproximou o máximo possível de um “realismo quadrinístico”. Hoje dificilmente veremos uma narrativa de super-herói em que as situações e os poderes não sejam baseados em “argumentos científicos possíveis” para aproximarem cada vez mais da “realidade concreta” se apropriando de discursos científicos e políticos.

Logicamente, como produtos sociais pertencentes à cultura de massas, podemos dizer que essa reconstrução de memória só foi possível devido ao próprio amadurecimento dos leitores – ou consumidores – desse gênero discursivo que contava com um público cada vez mais adulto e a quem a indústria buscou atingir. Podemos dizer que esse “amadurecimento” dos leitores se apresentou por meio de suas atitudes responsivas em relação às leituras do gênero quadrinístico.

Por último, podemos afirmar que *Batman*, *O Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen* possuem visões distópicas sobre o futuro da humanidade – a exemplo de outras obras produzidas nas mais diversas linguagens no período da Guerra Fria – e fazem, hoje, vinte anos depois de suas publicações, parte do imaginário do século XX. São consideradas por muitos como duas grandes obras do século passado por darem voz a vários discursos da época, inclusive discursos pertencentes ao próprio imaginário do século como é o caso dos super-heróis cuja tradição de gênero foi modificada de forma definitiva desde então. E o imaginário humano, desde tempos imemoriais, é “o lócus no qual se ancoram nossas representações sociais” (TEVES, 2002, p. 67) e

um fragmento da realidade em que construímos sentidos e memória por meio de uma linguagem. Assim, podemos definir as histórias em quadrinhos como lugares de memória e, mais especificamente, Batman, O Cavaleiro das Trevas e Watchmen como lugares de memória do século XX e seus discursos populares, míticos, políticos, sociais e históricos.

5-CONCLUSÃO

Na introdução desse trabalho expomos a relevância de se estudar as histórias em quadrinhos no mundo contemporâneo e os objetivos que pretendíamos alcançar. Nossas questões foram relativas à: a-)as histórias em quadrinhos podem ser compreendidas como um gênero discursivo contemporâneo?; b-)como a memória de gênero se apresenta nas narrativas de super-heróis por meio da linguagem quadrinística? Como um objetivo específico perguntamos quais características seriam recorrentes nessas narrativas? Nosso objetivo principal foi o de compreender como a linguagem singular das histórias em quadrinhos construiria memória social.

Nosso *corpus* foi composto por duas obras produzidas em meados da década de oitenta nos formatos conhecidos como mini-série e/ou *graphic-novel*: Batman, O Cavaleiro das Trevas e Watchmen.

Ambas as obras são consideradas marcos da história dos quadrinhos e não somente das histórias em quadrinhos de super-heróis - por isso nossa escolha de trabalhar com elas. Para muitos estudiosos, membros da indústria e leitores, elas podem ser postas lado a lado com obras literárias importantes do século XX que também possuem uma visão distópica do futuro da humanidade como “Admirável Mundo Novo” de Aldous Huxley e “1984” de George Orwell, publicadas, respectivamente em 1932 e 1948.

A título de ilustração foram apresentadas as análises de fragmentos dessas duas obras. Embora diversas outras escolhas pudessem ter sido feitas, acreditamos que as que fizemos foram suficientes e relevantes para nosso propósito.

Compreendemos Batman, O Cavaleiro das Trevas e Watchmen como enunciados completos, ou seja, como um fenômeno da comunicação discursiva que gerará uma resposta posterior no receptor da mensagem, sendo sempre únicos, “com um começo absoluto e um fim absoluto” (BAKHTIN, 1997, p. 294). Podemos entender que a cada nova leitura as narrativas demandam diferentes atitudes responsivas que terão, inclusive, relação com a memória do sujeito que é, segundo Halbwachs (2004), uma construção social.

Desse modo, chegamos às seguintes respostas acerca das questões propostas: a-)utilizando a concepção bakhtiniana vimos que as histórias em quadrinhos podem ser consideradas um gênero discursivo secundário visto serem entendidas como complexas ao agregarem gêneros primários em sua composição e serem formadas por diversas unidades estilísticas. Em seu conjunto que envolve a união de texto, imagem e diversos outros recursos lingüísticos, as

histórias em quadrinhos compreendem diversas unidades estilísticas que dão “voz” à uma época de forma singular.

A imagem e o texto que a caracterizam podem pertencer aos mais diversos gêneros artísticos e textuais. Desde a prosa e a poesia em relação ao texto, passando do grafite até a pintura no que concerne à imagem. Além de dar “voz”, elas podem proporcionar a “visão” de uma época por meio do que a imagem poderá representar.

Por outro lado, nenhum gênero surge do vazio. As histórias em quadrinhos são um gênero que traz consigo uma tradição de enunciados textuais, imagéticos e iconográficos que, no contexto social do início do século XX juntamente ao surgimento de novas tecnologias, deram origem a esse gênero. Desse modo, o gênero discursivo quadrinístico funciona como um elemento constituidor de memória que trabalha no interior de um processo comunicativo.

Acerca da segunda questão – como a memória de gênero se apresenta nas narrativas de super-heróis? -, analisamos, por meio de uma leitura criativa, fragmentos das obras Batman, O Cavaleiro das Trevas e Watchmen, onde podemos dizer que: b-) ambas as obras tomam por base a memória de gênero dos quadrinhos de super-heróis que é retomada tanto textualmente quanto imageticamente nesse processo de produção do enunciado quadrinístico e reconstrução de memória. Essas obras, por intermédio dos recursos da linguagem quadrinística, retomam, questionam e reinterpretam essa tradição reconstruído sua memória. Diversas características do gênero quadrinístico dos super-heróis como o maniqueísmo bem e mal, o tempo e os espaço míticos, dentre outras, são modificadas.

Partindo do pressuposto segundo o qual os super-heróis são compreendidos como mitos contemporâneos (ELIADE, 2005), afirmamos que para esses personagens assumirem a categoria de mitos, sua narrativas sofrem um constante processo de reconstrução para que possam ser atualizados ao momento de produção tomando como base para esse processo a tradição de gênero. As obras que analisamos são um exemplo dessa reconstrução no gênero. Somente dentro desse processo de construção, e reconstrução os mitos podem continuar a atuar em seu papel. Marny (1970) enfatiza que essas mudanças ocorrem pelas mais diversas questões sociais.

Como características recorrentes dessas narrativas podemos apontar: a-) a temática: embora não haja mais de forma explícita o maniqueísmo bem/mal que caracterizava as primeiras histórias do gênero ainda existe um conflito que se caracteriza como temática principal. O herói, mesmo possuindo uma maior complexidade de personalidade, vive para combater. Como vimos em Batman, O Cavaleiro das Trevas e Watchmen, esse combate pode ser contra vilões

tradicionais, instituições ou demais situações sociais mas ele não deixa de existir uma vez que seria a “essência” do herói. b-) A conduta do super-herói ainda permanece a de fazer o “bem”. Porém, o modo como isso é feito é que se modifica, visto que em muitos casos o herói não obedece a leis ou toma atitudes contraditórias do que se poderia esperar de sua condição de herói com o intuito de realizar o “bem”. Como exemplo podemos citar o caso de Ozymandias em Watchmen. c-) várias características da tradição desses personagens continuam presentes como uniformes, identidades secretas, esconderijos, apetrechos especiais, dentre outros. d-) em relação à linguagem quadrinística e seus recursos lingüísticos como balão e suas formas de estilização, requadros e seus contornos, dentre outros, podemos dizer que nas obras analisadas esses recursos continuam presentes visto que a inovação ocorre mais na estrutura narrativa de forma geral.

Por último mostramos, por intermédio de fragmentos, como a linguagem quadrinística constrói memória social. Compreendendo a memória social a partir de Halbwachs (2004) como uma construção social, utilizamos os conceitos de enunciado, polifonia dialogismo e gêneros discursivos juntamente a uma leitura criativa – que lê os quadrinhos como o conjunto lingüístico que o caracteriza – para observar como somente pela interação de um enunciado com outros anteriormente construídos é que será possível estabelecer comunicação. Vimos que a linguagem quadrinística trabalha – como gênero discursivo plurilingüístico – imagem, texto, símbolos, signos, de forma conjunta que lidos seqüencialmente no interior de quadros justapostos criam sentido. Também podem agregar diversos outros gêneros como o literário – como nos mostra os anexos presentes nos capítulos de Watchmen. Os personagens também exercem um papel importante nesse processo, visto serem eles, calcando-nos em Bakhtin (1998, p. 119), os meios pelos quais as obras ficcionais expõem as vozes e os pontos de vista de uma determinada época, por meio da polifonia e do dialogismo.

Desse modo, concluímos serem as histórias em quadrinhos um discurso que constrói memória de forma singular. As obras que compõem nosso corpus – Batman, O Cavaleiro das Trevas e Watchmen – são compreendidas, então, como construções sócio-lingüísticas que assumem o caráter de lugares de memória na contemporaneidade.

O desenvolvimento desta pesquisa instigou-nos a novas perguntas dentre as quais pontamos a-) que “atitudes responsivas” as obras analisadas geraram nos mais diversos âmbitos? B-) qual sua real influência na construção simbólica dos leitores, no gênero quadrinístico e nas narrativas ficcionais – quadrinísticas ou não – que vieram posteriormente? Esses são alguns dos caminhos que no futuro poderemos trilhar.

REFERÊNCIAS

ABRAMO, Bia. Cartum profético. **Carta Capital**, São Paulo, ano 12, n. 364, out. 2005. p. 79.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 6023**: informação e documentação: referências: elaboração. Rio de Janeiro, 2002.

_____. **NBR 6024**: informação e documentação: numeração progressiva das seções de um documento escrito: apresentação. Rio de Janeiro, 2003.

_____. **NBR 6027**: informação e documentação: sumário: apresentação. Rio de Janeiro, 2003.

_____. **NBR 6028**: Informação e documentação: resumo: apresentação. Rio de Janeiro, 2003.

_____. **NBR 6033**: ordem alfabética. Rio de Janeiro, 1989.

_____. **NBR 6034**: preparação de índice de publicações: procedimentos. Rio de Janeiro, 1989.

_____. **NBR 10520**: informação e documentação: citações em documentos: apresentação. Rio de Janeiro, 2002.

_____. **NBR 14724**: informação e documentação: trabalhos acadêmicos: apresentação. Rio de Janeiro, 2002.

AUGRAS, Monique. **A dimensão simbólica**. Rio de Janeiro: FGV, 1967.

AUGUSTO, Sérgio. Space comics: um esboço histórico. In: MOYA, Álvaro de. **Shazam**. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977. (Comunicação, 46). p. 183-195.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997. (Coleção Ensino Superior).

_____. **Marxismo e filosofia da linguagem**: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem. 9. ed. São Paulo: Hucitec : Annablume, 2002.

_____. **Problemas da poética de Dostoiévsky**. 3. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2005.

_____. **Questões de literatura e estética: a teoria do romance**. São Paulo: Unesp; Hucitec, 1988.

BARTHES, Roland. A retórica do discurso. In: _____. **O óbvio e o obtuso**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

BATMAN Magazine. São Paulo: Abril Jovem, 1995.

BATMAN no Brasil. São Paulo: Abril Jovem, 1993.

BIBE-LUYTEN, Sonia M. **O que é história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1985. (Coleção Primeiros Passos, 144).

BOSI, Ecléa. **Memória e sociedade**: lembrança de velhos. São Paulo: Companhia das Letras, 1983.

BRAIT, Beth. O discurso sob o olhar de Bakhtin. In: GREGOLIN, Maria do Rosário; BARONAS, Roberto (org.). **Análise do discurso**: as materialidades do sentido. 2. ed. São Paulo: Claraluz, 2003. p. 19-30.

BRANDIST, Craig. **The Bakhtin Circle**. [S.l.]: 2005----Disponível em: <<http://www.iep.utm.edu/b/bakhtin.htm>>. Acesso em: 20 jun. 2005.

CARUSO, Fernando de Oliveira. **Como não se deve fazer uma monografia**: um trabalho prático, em 24 tiras de quadrinhos, sobre a enrotação que um monografando é capaz para não fazer sua monografia. 2003. 42 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Publicidade e Propaganda)–Departamento de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2003.

CHABON, Michel. In: A MÁQUINA do tempo. [S.l.: s.n.], 2004. 1 videocassete (90 min.), VHS, son., color. Programa gravado em 5 jan. 2004.

CHRISTENSEN, William; SEIFERT, Mark. Anos terríveis. **Wizard**, [São Paulo?], n. 7, p. 38-43, fev. 1997.

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

_____. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

_____. **Uma introdução política aos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Angra: Achiamé, 1982. 117 p.

CLOT, Yves. Psicologia. In: BRAIT, Beth (org.). **Bakhtin**: outros conceitos chave. São Paulo: Contexto, 2006. p. 219-241

COELHO, Teixeira. **O que é indústria cultural**. 4. ed. São Paulo: Brasiliense, 1981. (Coleção Primeiros Passos).

COSTA, Robson Santos. **As histórias em quadrinhos**: fonte de informação, de política e de história. 2004. 115 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia)-Departamento de Estudos e Processos Biblioteconômicos, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2004.

CULTURA de massa. In: **Dicionário de Ciências Sociais**. 2. ed. Rio de Janeiro: FGV, 1987. v. 1, p. 293-294.

DANTON, Gian. **A divulgação científica nos quadrinhos**: análise do caso Watchmen. [S.l.]: VirtualBooks, 2000. Originalmente apresentada como dissertação (Mestrado em Comunicação)– Universidade Metodista de São Paulo, São Paulo, 2000. Disponível em: <http://virtualbooks.terra.com.br/livros_online/gian/01.htm>. Acesso em: 5 abr. 2003.

DETECTIVE Comics: as quatro primeiras histórias de Batman. São Paulo: Abril Jovem, 2005.

DODEBEI, Vera Lúcia Doyle. Construindo o conceito de documento. In: LEMOS, Maria Tereza Toribio Brittes; MORAES, Nilson Alves de (Org.). **Memória, identidade e representação**. Rio de Janeiro: 7 letras, 2000. p. 59-66

DRÁCULA versus heróis Marvel. São Paulo: Abril, 1995.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 1976.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

FERREIRA, Argemiro. **Amarelo e marrom**: Hearst, Pulitzer e as cores do jornalismo. [S.l.], 1999. Disponível em: <<http://observatorio.ultimosegundo.ig.com.br/artigos/mat2009g.htm#argemiro>>. Acesso em: 12 dez. 2003.

FERREIRA, Lucia M. A; ORRICO, Evelyn G. D. Prefácio. In: FERREIRA, Lucia M. A; ORRICO, Evelyn G. D. (Org.) **Linguagem, identidade e memória social**: novas fronteiras, novas articulações. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso**: aula inaugural no Collège de France, pronunciada em 2 de dezembro de 1970. – 11. ed. - São Paulo: Loyola, 2004.

GAIMAN, Neil. **Sonhos, contos de Sandman**, São Paulo, n. 2, set. 1994.

GASCA, Luis; GUBERN, Roman. **El discurso del comic**. Madrid: Ediciones Catedra, 1991.

GEERTZ, Clifford. **O saber local**. 7. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

GROENSTEEN, Thierry. **Histórias em quadrinhos**: essa desconhecida arte popular. João Pessoa: Marca da Fantasia, 2004.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. São Paulo: Centauro, 2004.

HELLBLAZER, São Paulo: Metal Pesado, n. 12, mar. 1998.

JONES, Gerard. **Homens do amanhã**: geeks, gângsteres e o nascimento dos gibis. São Paulo: Conrad, 2006

JOTAPÊ. Alan Moore é um chato. **Wizard**, [São Paulo?], n. 10, maio 1997. Fala Jota, p. 75.

KLAWA, Laonte; COHEN, Haron. Os quadrinhos e a comunicação de massa. In: MOYA, Álvaro de. **Shazam**. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977. (Comunicação, 46). p. 103-113.

KLOCK, Geoff. **How to read superhero comics and why**. New York: Continuum, 2002.

LE GOFF, Jacques. Documento/Monumento. In: _____. **História e memória**. Lisboa: Edições 70, 2000. v. 2, p. 103-115 (Coleção Lugar da História).

MARNY, Jacques. **Sociologia das histórias aos quadrinhos**. Porto: Livraria Civilização, 1970.

MARQUES, Toni. Contra Stalín, Orwell transforma 1948 em “1984”. In: **O GLOBO 2000, 1949-1950**. Rio de Janeiro: O Globo, 2000. p. 418-419.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2005.

MILLER, Frank. **Batman, O Cavaleiro das Trevas**. São Paulo: Abril, 1987.

MONSTRO do Pântano, São Paulo: Abril, n. 16, abr. 1991.

MOORE, Alan; GIBBONS, Dave. **Watchmen**. São Paulo: Abril, 1999. 12 v.

MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX: o espírito do tempo**. Rio de Janeiro: Forense, 1967. (Cultura em Debate)

MOYA, Álvaro de (Org.). **Literatura em quadrinhos no Brasil: acervo da Biblioteca Nacional**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira: Fundação Biblioteca Nacional, 2002.

MOYA, Álvaro de. **Shazam**. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977. (Comunicação, 46)

NORA, Pierre. Entre memória e história: a problemática dos lugares. **Projeto História**, São Paulo, n. 10, dez. 1993. p. 7-28.

ORLANDI, Eni Puccinelli. **Análise de discurso: princípios e procedimentos**. 6. ed. Campinas, SP: Pontes, 2005.

PUSTZ, Matthew. **Comic Book Culture: fanboys and true believers**. [s.l.]: University Press of Mississippi, 1999.

REYNOLDS, Richard. **Superheroes: a modern mythology**. [S.l.]: University Press of Mississippi, 1992.

SIEGEL, Jerry; SHUSTER, Joe. **Action Comics**. São Paulo: Abril Jovem, 1994. (Fac-Símile).

SOARES, Silnei Scharten. **Bakhtin em quadrinhos: dialogismo e polifonia em Watchmen de Alan Moore e Dave Gibbons**. 1994. 47 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Publicidade e Propaganda)- Faculdade de Comunicação Social, universidade Federal de Santa Maria, santa Maria, 1994.

SRBEK, Wellington. **Um mundo em quadrinhos**. João Pessoa: Marca da Fantasia, 2005.

STAM, Robert. **Bakhtin**: da teoria literária à cultura de massa. São Paulo: Ática, 1992.

TEVES, Nilda. Imaginário social, identidade e memória. In: FERREIRA, Lucia M. A; ORRICO, Evelyn G. D. (Org.) **Linguagem, identidade e memória social**: novas fronteiras, novas articulações. Rio de Janeiro: DP&A, 2002. p. 53-75.

VERGUEIRO, Waldomiro. História em quadrinhos. In: CAMPELLO, Bernadete Santos; CALDEIRA, Paulo da Terra; MACEDO, Vera Amália Amarante (Org.). **Formas e expressões do conhecimento**: introdução às fontes de informação. Belo Horizonte: Escola de Biblioteconomia da UFMG, 1998. p. 115-149.

_____. **Histórias em quadrinhos e serviços de informação**: um relacionamento em fase de definição. [S.l.], -----. Disponível em: <http://www.dgz.org.br/abr05/Art_04.htm>. Acesso em: maio, 2005.

_____. Uso das HQs no ensino. In: RAMA, Ângela, et all. (Org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2004. p. 7-29.

WOLVERINE. São Paulo: Abril, n. 57, nov. 1996.

