

VANDERLIS LEGRAMANTE BARBOSA

VERDADE E JUSTIÇA EM *REINO DO AMANHÃ*: A CONDUTA DO
SUPER-HERÓI A PARTIR DA NOÇÃO PEIRCIANA DE CRENÇA

ESTUDOS DE LINGUAGENS
FAALC/UFMS/2023

VANDERLIS LEGRAMANTE BARBOSA

VERDADE E JUSTIÇA EM *REINO DO AMANHÃ*: A CONDUTA DO
SUPER-HERÓI A PARTIR DA NOÇÃO PEIRCIANA DE CRENÇA

Tese apresentada ao programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens, da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS), como exigência parcial para obtenção do título de Doutora em Estudos de Linguagens.

Orientação: Profa. Doutora Eluiza Bortolotto Ghizzi.

Linha de Pesquisa: Linguística e Semiótica

ESTUDOS DE LINGUAGENS
FAALC/UFMS/2023

Banca Examinadora

Profa. Orientadora Dra. Eluiza Bortolotto Ghizzi

Prof. Dr. Carlos Ribeiro Caldas Filho (PUC-MINAS)

Prof. Dr. Geraldo Vicente Martins (UFMS)

Prof. Dr. Iuri Andreás Reblin (Faculdade EST)

Profa. Dra. Sueli Maria Ramos da Silva (UFMS)

DEDICAÇÃO

Dedico a Deus, meu confidente e protetor, ao meu amor e companheiro, Beto, à Ana Clara e ao Arthur, minhas bênçãos diárias, a minha mãe, Adelina, a minha nona, Elzira, ao meu sogro e amigo Hernande (*in memoriam*), às irmãs-amigas, Valdirene, Dagmar, Larissa, Marlene, Mirtes e Márcia.

AGRADECIMENTOS

Àquele que é bom e cujo amor dura para sempre.

A você, Beto, por me amar, compreender meus sonhos e me abraçar
sempre que preciso.

À Ana Clara e ao Arthur, amores da minha vida.

A minha orientadora, professora Eluiza, pessoa admirável, de grande
sabedoria, que me ajudou a “tornar [um pouco mais] claras as ideias” de Peirce,
com muito carinho, parceria e responsabilidade.

Aos amigos/familiares que de alguma maneira estiveram sempre comigo,
seja com uma prece, um olhar de compreensão, um gesto de carinho, de
amizade e, acima de tudo, de apoio.

A minha querida amiga Dagmar, pelo carinho, incentivo e parceria ao
longo desses anos.

Ao Núcleo de Pesquisa em Quadrinhos (NuPeQ) da Universidade
Estadual de Mato Grosso do Sul, por ter grande influência na escolha do tema
desta tese.

À banca de Exame de Qualificação pelas contribuições pontuais e
importantes.

RESUMO

Esta pesquisa atua no campo de investigações acadêmicas sobre a linguagem dos quadrinhos, mais especificamente, nos diálogos entre signos intra e interlinguagens e suas consequências no campo da interpretação, à luz da semiótica peirciana. Apesar de majoritariamente consideradas como voltadas para um público jovem, as histórias em quadrinhos suscitam discussões e interpretações conectadas com a realidade e que as afastam da concepção de uma literatura ingênua e infantil. Em 1938, com a revista *Action Comics nº1*, teve início a Era de Ouro nos quadrinhos, consagrando Superman como o primeiro super-herói a figurar nesse novo formato de história. Desde então, outros personagens foram criados com base nos atributos apresentados por Superman que, embora tenha passado por transformações, desde visuais até conceituais, permaneceu fiel a seu código de verdade e justiça. De modo geral, esta pesquisa objetiva inserir-se nas investigações acerca das potencialidades das histórias em quadrinhos como objeto de estudo, contribuindo com seu desenvolvimento crítico e teórico. Em sentido específico, objetivamos trabalhar com significações investidas nas crenças que regulam a conduta dos super-heróis na *graphic novel* *Reino do Amanhã*, de Mark Waid (roteiro) e Alex Ross (arte), publicada em 1996, especialmente no que diz respeito ao ideal de verdade e justiça. Tendo em vista as relações de intertextualidade, nossa investigação analisa como esse ideal e a conduta dos super-heróis podem estar também ligados à origem do personagem Superman e à literatura apocalíptica, mais especificamente o livro Apocalipse de João, do Novo Testamento. Pautamo-nos, metodologicamente, em conceitos da semiótica de Charles S. Peirce (1839-1914), bem como na noção de crença oriunda da filosofia pragmatista peirciana, como algo que orienta a conduta. Além de Peirce (2003; 2008; 2017a; 2017b), embasamo-nos em estudiosos de sua obra, como Santaella (2008a; 2008b; 2012; 2017), Nöth (2003; 2015) e Ibri (2015; 2021). No tratamento do corpus, delimitamos trechos da obra que consideramos pertinentes e suficientes para verificar a hipótese de que *Reino do Amanhã* propõe um conceito de super-herói pautado nos valores morais estabelecidos na Era de Prata dos quadrinhos. Para a análise, consideramos tanto diálogos entre signos verbais e não verbais, quanto intertextuais, quer entre textos da própria linguagem dos quadrinhos, como é o caso das relações entre a *graphic novel* e outras histórias do gênero, quer com textos externos à linguagem dos quadrinhos, como as relações de referência entre *Reino do Amanhã* e o texto bíblico de Apocalipse de João. Essa estratégia semiótica permitiu observar e analisar como os ideais de verdade e justiça são retomados e atualizados nessa narrativa, consolidando-se em meio às crenças definidoras de um código moral para Superman e, por generalização, para os demais super-heróis. Tão importante quanto a análise semiótica, foram os estudos sobre a origem e a linguagem dos quadrinhos, para os quais apoiamo-nos em Cagnin (1975), Eisner (2005), McCloud (2005), Campos (2015), Barbieri (2017) e Moreau e Machado (2020). Na

abordagem das Eras dos quadrinhos de super-heróis e da trajetória do personagem Superman, recorremos a Jones (2006), Knowles (2008), Morrison (2012), Weldon (2016), Reblin (2015), Robb (2017), entre outros. Com base na revisão de teoria e nas análises realizadas, a tese permite acompanhar, na obra *Reino do Amanhã*, um processo de autocrítica e de revisão de crenças e de condutas dos super-heróis, análogo aos experienciados por nós, humanos, e estudados pela teoria peirciana referenciada no corpo do texto. Entendemos que os estudos propostos nesta tese contribuem, científica e teoricamente, nos estudos sobre a linguagem dos quadrinhos, além de apontar para perspectivas outras de análise da obra *Reino do Amanhã*, uma vez que o campo semiótico possibilita amplas investigações acerca de como os signos em geral são percebidos e produzem significados no processo de semiose.

Palavras-chave: História em Quadrinhos; semiótica peirciana; Intertextualidade; Superman; Verdade e justiça.

ABSTRACT

This research operates in the field of academic investigations about the language of comics, more specifically, in the dialogues between intra and interlanguage signs and their consequences in the field of interpretation, in the light of Peirce's semiotics. Although mostly considered as aimed at a young audience, comics stirs up discussions and interpretations connected with reality and that distance them from the conception of a naive and children's literature. In 1938, with Action Comics #1, the Golden Age of comics began, establishing Superman as the first superhero to appear in this new story format. Since then, other characters have been created based on the attributes presented by Superman who, although he has undergone transformations, from visual to conceptual, he has remained faithful to his code of truth and justice. In general, this research aims to be part of investigations about the potential of comics as an object of study, contributing to its critical and theoretical development. In a specific sense, we aim to work with meanings invested in the beliefs that regulate the conduct of superheroes in the graphic novel *Reino do Amanhã*, by Mark Waid (script) and Alex Ross (art), published in 1996, especially regarding to the ideal of truth and justice. Bearing in mind the intertextuality relations, our investigation analyzes how this ideal and the conduct of superheroes can also be linked to the origin of the Superman character and to apocalyptic literature, more specifically the book *Apocalypse of John*, from the New Testament. We base ourselves, methodologically, on concepts from the semiotics of Charles S. Peirce (1839-1914), as well as on the notion of belief from Peirce's pragmatist philosophy, as something that guides conduct. In addition to Peirce (2003; 2008; 2017a; 2017b), we are based on scholars of his work, such as Santaella (2008a; 2008b; 2012; 2017), Nöth (2003; 2015) and Ibri (2015; 2021). In the treatment of the corpus, we delimited excerpts from the work that we considered relevant and sufficient to verify the hypothesis that *Reino do Amanhã* proposes a concept of superhero based on the moral values established in the Silver Age of comics. For the analysis, we considered both dialogues between verbal and non-verbal signs, as well as intertextual ones, either between texts from the language of comics itself, as is the case of the relationships between the graphic novel and other stories of the genre, or with texts external to the language of comics, such as the reference relationships between *Kingdom of Tomorrow* and the biblical text of the *Revelation of John*. This semiotic strategy allowed us to observe and analyze how the truth and justice ideals are resumed and updated in this narrative, consolidating themselves amid the defining beliefs of a moral code for Superman and, by generalization, for other superheroes. As important as the semiotic analysis were the studies on the origin and language of comics, for which we relied on Cagnin (1975), Eisner (2005), McCloud (2005), Campos (2015), Barbieri (2017) and Moreau and Machado (2020). In approaching the Age of superhero comics and the trajectory of the Superman character, we turned to Jones (2006), Knowles (2008), Morrison

(2012), Weldon (2016), Reblin (2015), Robb (2017), among others. Based on the theory review and analysis performed, this thesis makes it possible to follow, in the work *Reino do Amanhã*, a process of self-criticism and revision of beliefs and behaviors of superheroes, similar to those experienced by us, humans, and studied by Peircean theory referenced in the body of the text. We understand that the studies proposed in this thesis contribute, scientifically and theoretically, to studies on the language of comics, in addition to pointing to other perspectives of analysis of the work *Reino do Amanhã*, since the semiotic field allows extensive investigations about how the signs in general are perceived and produce meanings in the process of semiosis.

Keywords: Comics; Peircean semiotics; Intertextuality; Superman; Truth and justice.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Paineis da tumba de Menna	19
Figura 2 - Parte do manuscrito épico do período pré-colombiano	20
Figura 3 - Cenas da Tapeçaria de Bayeux	21
Figura 4 - As torturas de santo Erasmo (século XV)	22
Figura 5 - Gravura colorida da <i>Bíblia pauperum</i> sobre o Apocalipse de João	23
Figura 6 - Gravura em preto e branco da <i>Bíblia pauperum</i>	23
Figura 7 - Tira 1 da <i>História do Senhor Jabot</i> , considerada primeira história em quadrinho do mundo	27
Figura 8 - Tira 2 da <i>História do Senhor Jabot</i> , considerada primeira história em quadrinho do mundo	27
Figura 9 - Tiras de <i>Les Amours de Monsieur Vieux Bois</i> (Os amores do senhor Jacarandá, no Brasil), de Rodolphe Töpffer	28
Figura 10 - <i>A chegada a Londres</i>	30
Figura 11 - <i>O judeu, a amante e o amante</i>	30
Figura 12 - <i>A queda da prostituta</i>	31
Figura 13 - <i>A Prostituta em Bridewell</i>	31
Figura 14 - <i>A Morte</i>	31
Figura 15 - <i>O funeral</i>	31
Figura 16 - <i>O Menino Amarelo e seu novo fonógrafo</i> renomada como a primeira história em quadrinhos	37
Figura 17 - Cenas de <i>As Aventuras de Nhô-Quim ou Impressões de uma Viagem à Corte</i> , de Angelo Agostini	38
Figura 18 - Representação do signo linguístico de Saussure	42
Figura 19 - Tira de Mut & Jeff do jornal <i>O Estado de São Paulo</i> , de 1957	50
Figura 20 - Tira de Krazy Kat, de 1919	50
Figura 21 - Suplemento Juvenil com aventuras do <i>Tarzan</i>	54
Figura 22 - <i>Príncipe Valente</i> de Harold Foster	55
Figura 23 - <i>Buck Rogers</i> nas tiras de jornal	56
Figura 24 - Tiras do <i>Flash Gordon</i> , de Alex Raymond	57
Figura 25 - <i>Mandrake</i> de Lee Falk	62
Figura 26 - Capa da revista <i>Capitão América</i> nº 1, de 1941	67
Figura 27 - Capa da revista <i>Showcase</i> nº 4	77
Figura 28 - Capa da revista do <i>Lanterna Verde/Arqueiro Verde</i> , nº 85	82
Figura 29 - Capas das revistas <i>Cavaleiro das Trevas</i> e <i>Watchmen</i>	87

Figura 30 - Recorte do jornal <i>Tribuna da Imprensa</i> (RJ), que publicou uma matéria assinada por Tito Silveira sobre a primeira exposição realizada em São Paulo	100
Figura 31 - Livro <i>Mulheres & Quadrinhos</i> , organizado por Dani Marino e Laluña Machado, vencedor do Troféu HQMIX de 2019, na categoria de melhor Livro Teórico	106
Figura 32 -Capa do conto ilustrado, <i>O Reino do Super-Man</i>	134
Figura 33 - Capa que restou da segunda versão do personagem Superman, em 1933.....	136
Figura 34 - Outra parte que restou da segunda versão do personagem Superman, em 1933	137
Figura 35 - Capa da revista <i>Action Comics n°1</i> , de 1938.....	140
Figura 36 - <i>Action Comics n°1</i> - os primeiros quadros.....	142
Figura 37 - <i>Action Comics n°1</i> - as habilidades do superser	143
Figura 38 - <i>Action Comics n°1</i> – primeira aparição do Superman	144
Figura 39 - <i>Action Comics n°1</i> – Superman reagindo contra valentões.....	145
Figura 40 - <i>Action Comics n°1</i> – Clark apresentado como um covarde	147
Figura 41 - Sequência das cenas que deram origem à capa da <i>Action Comics n°1</i>	149
Figura 42 - Primeira tira de jornal sobre a origem do Superman, em 1939	153
Figura 43 - Segunda tira de jornal sobre a origem do Superman, em 1939	153
Figura 44 - Terceira tira de jornal sobre a origem do Superman, em 1939	153
Figura 45 - Quarta tira de jornal sobre a origem do Superman, em 1939, em 1939	154
Figura 46 - Quinta tira de jornal sobre a origem do Superman, em 1939	154
Figura 47 - Sexta tira de jornal sobre a origem do Superman, em 1939	155
Figura 48 - Sétima tira de jornal sobre a origem do Superman, em 1939.....	155
Figura 49 - Oitava tira de jornal sobre a origem do Superman, em 1939.....	156
Figura 50 - Nona tira de jornal sobre a origem do Superman, em 1939	156
Figura 51 - Décima tira de jornal sobre a origem do Superman, em 1939.....	157
Figura 52 - Décima primeira tira de jornal sobre a origem do Superman, em 1939	158
Figura 53 -Décima segunda tira de jornal sobre a origem do Superman, em 1939	158
Figura 54 - Capa da revista <i>Superman n° 1</i> , de 1939.....	164
Figura 55 - <i>Superman n°1</i> - Apresentação do planeta de origem	164
Figura 56 - <i>Superman n°1</i> – Primeiros quadros da revista e mudanças em relação à origem do herói	165

Figura 57 - <i>Superman nº1</i> – A morte dos pais adotivos e a decisão de Clark Kent	166
Figura 58 - Referência explícita à literatura apocalíptica em <i>Reino do Amanhã</i>	211
Figura 59 - Atitudes irresponsáveis dos superseres	213
Figura 60 - Reação das pessoas com ressurgimento de Superman.....	214
Figura 61 - Páginas 1,2 e 3 da abertura do Capítulo I, de <i>Reino do Amanhã</i> ...	217
Figura 62 - Desastre ocorrido no Kansas	223
Figura 63 - Abertura do Capítulo II, de <i>Reino do Amanhã</i>	227
Figura 64 - Recepção dos imigrantes pelos superseres na Estátua da Liberdade	230
Figura 65 - Atitudes irresponsáveis dos superseres	232
Figura 66 - Os sete super-heróis da Liga da Justiça	233
Figura 67 - Construção da prisão para os super-humanos	235
Figura 68 - Abertura do Capítulo III de <i>Reino do Amanhã</i>	238
Figura 69 - Lex Luthor manipulando mentalmente Billy Batson.....	241
Figura 70 - Superman sem reação	242
Figura 71 - Ataque à defesa da prisão.....	243
Figura 72 - Abertura do Capítulo III, em <i>Reino do Amanhã</i>	244
Figura 73 - Primeira aparição do Capitão Marvel, e <i>Reino do Amanhã</i>	244
Figura 74 - Superman voando em direção ao gulag.....	245
Figura 75 - Abertura do Capítulo IV de <i>Reino do Amanhã</i>	247
Figura 76 - : Páginas 1 e 2 do Capítulo IV: batalha entre Superman e o Capitão Marvel	248
Figura 77 - Batman e Mulher-Maravilha no Capítulo IV	251
Figura 78 - Batman e Mulher-Maravilha na página 1 da abertura do Capítulo I	251
Figura 79 - Decisão das Nações Unidas no envio dos mísseis	252
Figura 80 - Batman e Mulher-Maravilha avistam os bombardeiros.....	253
Figura 81 - Raios desferidos pelo Capitão Marvel contra o Superman	254
Figura 82 - Superman segura o braço do Capitão Marvel	255
Figura 83 - Billy Batson recobre sua sanidade	256
Figura 84 - Superman deixa o poder da decisão para Billy Batson.....	257
Figura 85 - Os trovões, os raios e os relâmpagos.....	257
Figura 86 - Capitão Marvel impede Superman	258
Figura 87 - Capitão Marvel destrói a bomba com o sétimo raio.....	259
Figura 88 - Rastro em cruz da destruição da bomba nuclear	261
Figura 89 - Espectro e Norman McCay no refúgio do Superman	267
Figura 90 - Primeira aparição do Superman em <i>Reino do Amanhã</i>	268

Figura 91 - Formato dos cravos no bolso do Superman	271
Figura 92 - Primeira aparição do Superman após o retorno como super-herói.....	272
Figura 93 - Superman em frente à ONU, enquanto instituição reguladora das ações dos super-humanos.....	275
Figura 94 - Superman fala sobre a conduta a ser seguida pelos super-humanos	276
Figura 95 - Superman questiona suas próprias atitudes	277
Figura 96 - Superman reconhecendo o trabalho em conjunto com os humanos	278
Figura 97 - O aprendizado deixado pelo Capitão Marvel	279
Figura 98 - Mudança de conduta.....	284
Figura 99 - Superman em <i>Reino do Amanhã</i>	286
Figura 100 - Superman na capa da revista <i>Superman nº 1</i> (1939).....	286
Figura 101 - Resultado da pesquisa de opinião sobre as novas formas de conduta	289
Figura 102 - Distinção dos métodos de conduta entre Magog e Superman	290
Figura 103 - Capa da revista <i>Superman: Filho de Kal-El</i>	292
Figura 104 - Capa da revista <i>Superman nº1</i>	292
Figura 105 - Detalhe de um quadro de <i>Reino do Amanhã</i>	294
Figura 106 - Capa da <i>Action Comics nº1</i>	294
Figura 107 - Quadro completo da reminiscência aos super-heróis	295
Figura 108 - Batman: Recorte do quadro de <i>Reino do Amanhã</i>	297
Figura 109 - Capa da <i>Detective Comics nº 27</i>	297
Figura 110 - Mulher-Maravilha em <i>Reino do Amanhã</i>	298
Figura 111 - Capa da <i>Wonder Woman nº 1</i>	298

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	1
CAPÍTULO I	15
QUADRINHOS: ORIGEM, DESENVOLVIMENTOS E ESTUDOS ACADÊMICOS	15
1.1 AS PRIMEIRAS MANIFESTAÇÕES DAS NARRATIVAS GRÁFICAS.....	18
1.2 PRIMEIRAS HISTÓRIAS E AS DELIMITAÇÕES DA LINGUAGEM	24
1.2.1 Teorizando os Quadrinhos: Pressupostos e Definições	40
1.3 DA COMÉDIA À AVENTURA: BREVE RETROSPECTO DA DIVERSIDADE DOS	
QUADRINHOS NOS EUA	48
1.4 DA AVENTURA À SUPERAVENTURA: AS ERAS DOS QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS	61
1.4.1 A Era de Ouro nos Quadrinhos de Super-heróis	65
1.4.2 A Era de Prata nos Quadrinhos de Super-heróis	73
1.4.3 A Era de Bronze nos Quadrinhos de Super-heróis.....	81
1.4.4 A Era Moderna nos Quadrinhos de Super-heróis	86
1.5 QUADRINHOS E ACADEMIA: BREVE PANORAMA DOS ESTUDOS CIENTÍFICOS NO	
BRASIL.....	94
CAPÍTULO II	110
OS CAMINHOS PEIRCIANOS DA INTERPRETAÇÃO E A CONSTRUÇÃO DE	
SUPERMAN.....	110
2.1 SEMIÓTICA APLICADA COMO CIÊNCIA ESPECIAL.....	111
2.1.1 A Fenomenologia Peirciana.....	116
2.1.2 Do Signo ao Interpretante	118
2.1.3 Semiótica Peirciana e suas Relações Sígnicas.....	121
2.1.4 A noção peirciana de crença	130
2.2 SUPERMAN: VERDADE E JUSTIÇA NA CONSTITUIÇÃO DAS CRENÇAS NO SUPER-HERÓI	132
2.2.1 Surge o Primeiro Super-herói dos Quadrinhos Norte-americanos	
.....	139
2.2.2 Uma Pausa Antes da <i>Superman nº 1</i>	151
2.2.3 <i>Superman</i> : Primeira Revista Exclusiva de um Personagem.....	162

2.2.4 Representação Simbólica do Superman: os Hábitos que Regulam as Crenças do Herói	173
CAPÍTULO III	179
A CONDUTA DO SUPER-HERÓI EM REINO DO AMANHÃ	179
3.1 PERCURSO DE ANÁLISE DOS SIGNOS EM <i>REINO DO AMANHÃ</i>	185
3.2 VERDADE E JUSTIÇA: ENREDO DE <i>REINO DO AMANHÃ</i> NA PERSPECTIVA DA CONSTITUIÇÃO DAS CRENÇAS.....	190
3.3 OS SIGNOS INTERTEXTUAIS E SUAS CORRELAÇÕES EM <i>REINO DO AMANHÃ</i>	199
3.3.1 Intertextualidades com a Literatura Apocalíptica no Enredo de <i>Reino do Amanhã</i>	203
3.3.2 Intertextualidades entre o Contexto das Visões de <i>Reino do Amanhã</i> e o Apocalipse de João	207
3.4. <i>ESTRANHO VISITANTE</i>	215
3.5 <i>VERDADE E JUSTIÇA</i>	226
3.6 LÁ NO CÉU	236
3.7 BATALHA SEM FIM	246
3.8 SIGNOS DE APROXIMAÇÃO ENTRE SUPERMAN E JESUS CRISTO.....	264
3.9 VERDADE E JUSTIÇA: SIGNOS DE “RESGATE” DAS ORIGENS DO GÊNERO SUPERAVENTURA.....	285
CONCLUSÕES	303
REFERÊNCIAS.....	314

INTRODUÇÃO

Inteligência científica é aquela capaz de aprender através da experiência.

Charles Sanders Peirce

Uma das frases do famoso semioticista, Charles Sanders Peirce (1839-1914), diz que a “experiência é a nossa única mestra” (CP-5.50), ou seja, é pela experiência que aprendemos e vamos construindo significados que vão sendo (re)interpretados ao longo da vida. Ao considerar a experiência, Peirce se refere não só à pluralidade daquilo que é percebido no mundo das coisas ou que experienciamos pelos nossos sentidos, mas, também, àquilo que experienciamos internamente, pelos sentimentos, e, principalmente, à nossa capacidade de generalização. A inter-relação entre mundo interior e exterior é própria da experiência de terceiridade, que é semiótica e que permite olhar para a experiência como mestra¹, sobretudo, quando busca pela verdade, mas também nos diferentes processos de desenvolvimento do raciocínio. Cabe observar que é sentido mais estrito de como a experiência afeta a mente dos homens, na sua capacidade de aprender, na formação científica de hábitos e de crenças, que o tema desta tese se interessa particularmente. Para além desses dois aspectos (da busca pela verdade e do desenvolvimento do raciocínio), a mente científica, tal como proposta por Peirce (2017b), e na medida em que se depara com problemas complexos, necessita de uma terceira qualificação: um treinamento especial em seu campo particular de pesquisa. Esse é o campo que deve interessar a toda e qualquer pesquisa acadêmica incluindo esta, no âmbito da linguagem das histórias em quadrinhos (HQs), ou simplesmente, quadrinhos.

¹ “Peirce aventura-se por uma metafísica que ele próprio denominou científica, assentada no chão teórico de uma fenomenologia em que se encontra um espectro diferenciado e amplo de seu conceito de experiência. Experiência, no sentido peirciano, não se confina ao que é imediatamente dado aos sentidos, mas configura-se no que é passível de ser percebido e interpretado espaciotemporalmente.” (IBRI, 2021, p. 38).

Parte do interesse de estudo dessa linguagem se deve ao fato de que, por muito tempo, a ela foi relegado o papel de vilão na formação intelectual e social dos jovens (VERGUEIRO, RAMOS, CHINEN, 2013; REBLIN, 2015; SANTOS, 2015; VERGUEIRO, 2020). Tal concepção foi fortemente disseminada, principalmente, após a Segunda Guerra Mundial, momento em que os quadrinhos passaram a tratar de “histórias de terror e suspense, que enfocavam temáticas de gostos duvidosos” (VERGUEIRO, 2020, p. 11). Não demorou muito para que a popularidade dessas temáticas agradasse o público, principalmente de leitores adolescentes. Com isso, gerou-se um “ambiente de desconfiança” (*ibid*) por pais, professores e religiosos, entre outros, em relação aos “conteúdos” dessas narrativas. Foi nesse cenário que o psiquiatra alemão, Fredric Wertham, teve forte influência no rumo das revistas de super-heróis. Em 1954, ele publicou o livro *A Sedução do inocente (Seduction of the innocent)*, o qual acusava os quadrinhos, com duras críticas e os colocavam como “uma grande ameaça à juventude norte-americana” (VERGUEIRO, 2020, p. 11), conforme discorreremos no Capítulo I desta tese.

Junto a essa reação contrária aos quadrinhos, gerada após a publicação de *A sedução dos inocentes*, criou-se um Código de Ética (*Comic Code Authority*) dos quadrinhos o qual, segundo Moacy Cirne (2009), Waldomiro Vergueiro (2017b, 2020), Álvaro de Moya (2013) e Iuri Reblin (2015), resultou em uma espécie de “atraso” no conteúdo das histórias. Isso se explica em razão das HQs serem abordadas como nocivas às crianças e aos jovens, passando, desse modo, a adotar regras e um selo na capa. Com as exigências do Código, as narrativas apostaram em enredos menos desafiadores aos leitores (REBLIN, 2015; VERGUEIRO, 2020). Em contrapartida a esse entendimento, Santos (2015, p. 24) comenta que os primeiros estudos sobre quadrinhos, realizados na Europa, nas primeiras décadas do século XX, também serviram para “condenar” as HQs apenas como “leituras destinadas a crianças e adolescentes”.

Além da visão herdada de que “quadrinhos é coisa de criança”, a linguagem dos quadrinhos foi – e em parte ainda é – entendida como uma arte inferiorizada, parte da cultura de massa, que não atende a critérios intelectuais e que visa produções padronizadas, voltadas às necessidades de produção industrial massiva, conforme discute Umberto Eco (1979), em sua obra *Apocalípticos e integrados*.

Contrariando essa noção, um grande grupo de pesquisadores – em se tratando de autores nacionais – tem trabalhado, nas últimas décadas, em prol da legitimação da linguagem dos quadrinhos como um campo a ser referenciado no âmbito científico e acadêmico, como qualquer outro (CAGNIN, 1975; MOYA, 1979; RAMOS, 2009; LUYTEN, 2013; REBLIN, 2015; SANTOS, 2015; VERGUEIRO 2013, 2015, 2017b, 2020). Na prática, Vergueiro (2020) reconhece que existem produções industrializadas de quadrinhos padronizados para as mesmas massas de leitores; assim como ocorre com produções cinematográficas, com obras literárias, dentre outros. No entanto, problema é que, no que se refere aos quadrinhos, a rejeição da sociedade e de intelectuais que os desqualificavam como algo “despido de qualquer qualidade ou possibilidade de almejar alguma coisa parecida com uma excelência de conteúdo” (VERGUEIRO; RAMOS, CHINEN, 2013, p.7) reforçou o estereótipo de “possuírem objetivos essencialmente comerciais” e de não contribuírem para o “aprimoramento cultural e moral de seus jovens leitores” (VERGUEIRO, 2020, p. 8).

Inserindo-se neste cenário que inclui os quadrinhos em meio às linguagens a serem estudadas com seriedade, o trajeto que se busca explorar nesta tese apoia-se na perspectiva de que, embora boa parte da produção do gênero esteja voltada para assuntos infantis, isso não significa que, no todo, quadrinho seja uma produção exclusivamente para esse público e que trate de temáticas ingênuas. Conforme é destacado por Vergueiro (2020, p. 17), nas últimas décadas do século XX, com o desenvolvimento das ciências da comunicação, as histórias em quadrinhos passaram a “ter um pouco mais de atenção das elites intelectuais”

como forma de “manifestação artística com características próprias”, fato que tem aproximado as narrativas gráficas do campo de investigação científica.

Sobre o perfil dos leitores de quadrinhos, tem se observado, nos últimos anos, a emergência de um novo tipo de público consumidor, denominado *geek*. Com características semelhantes ao chamado público *nerd*, o *geek*, segundo pesquisa levantada em 2021² e 2019³, é predominantemente constituído por adultos que se mostram interessados em consumir produtos culturais ligados à tecnologia e à cultura *pop*, como revistas em quadrinhos, histórias de super-heróis ou games, por exemplo.

Na obra *Teologia Nerd*, Carlos Caldas (2015, p. 16) explica a origem da palavra *nerd* e identifica algumas peculiaridades de consumidores que se encaixam como sendo desse público. Geralmente, são leitores ávidos por livros de ficção científica, fantasia heroica; gostam de jogos, filmes, histórias em quadrinhos, entre outros. Além disso, são pessoas com dificuldade de socialização, geralmente são mais tímidas e introvertidas. Com efeito, o autor conclui que “quem é nerd é aficionado pela cultura ‘pop’ de origem norte-americana”, ao mesmo tempo em que também reconhece que nesse universo há manifestações diversas. Já Matos (2014) esclarece a origem de outro termo, *geek*, como referindo-se a pessoas que possuem menos dificuldades de se socializar e que, geralmente, quando sentem afinidade por um assunto, obra, personagem etc., procuram estar atualizados e se especializar a respeito. Sobre a origem desses termos, Gerard Jones (2006) comenta que foi na década de 1920 que muitos jovens começaram a constituir uma comunidade cujos interesses e afinidades eram similares, embora nessa época os termos *nerd* ou *geek*⁴ ainda

2 A nona edição do *Geek Power*, principal pesquisa sobre comportamento do *geek* brasileiro, apontou dados, em 2021, sobre os hábitos de consumo desse público. Disponível em: <https://cadernonerd.com.br/2022/03/24/omelete-divulga-resultados-da-9a-edicao-do-geek-power/>. Acesso em 19 de agosto de 2022.

3 Matéria disponível em: <https://www.consumidormoderno.com.br/2019/12/24/habitos-consumo-publico-geek-brasileiro/>. Acesso em 19 de agosto de 2022.

⁴ Segundo o tradutor, os termos foram usados como sinônimos.

não fossem conhecidos. Esses jovens sentiam-se sozinhos e não conseguiam acompanhar ou se ajustar às mudanças do mundo moderno da “cultura do consumo, que incentivava as pessoas a definir sua identidade por aquilo que compravam”. Assim, eles criaram uma espécie de identidade genérica e autodefinida “fã de ficção científica”. Segundo Jones (2006, p. 59), naquele período “isso ainda não tinha nome, mas hoje podemos ver aí o nascimento da cultura *geek*”.

O Instituto *MindMiners*⁵, em parceria com a *Omelete Company*, levantou outros aspectos sobre o comportamento e consumo do público *geek*. Dentre os resultados desse levantamento, os dados evidenciaram que, além do gosto por tecnologias e cultura *pop*, o público *geek* também se preocupa com assuntos sobre alimentação, diversão, finanças e educação. Considerando essas características, incluindo o fato de que esse público abrange uma ampla faixa etária, cabe reconhecer que identificamo-nos com esse público, inserindo-nos entre aqueles que cultivam o interesse pelas HQs, em especial, pelo gênero *graphic novel*, sendo daí que nasce nossa pretensão em estudar os quadrinhos de uma perspectiva crítica.

Outro fator que justifica o tema aqui apresentado está ligado ao contato obtido, no curso de mestrado, com o Núcleo de Pesquisa em Quadrinhos da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul – NuPeQ⁶. O trabalho desenvolvido pelo grupo de pesquisadores, coordenados pelos professores Nataniel Gomes e Daniel Abrão, propiciou nossa aproximação com os tipos de publicações de histórias em quadrinhos, sendo possível conhecer e compreender como esse gênero se desenvolve e propõe caminhos convenientes para explorar ou dialogar com assuntos ligados não só à área de Linguística e Literatura, mas também, a outras ciências e, inclusive, outras linguagens. Essa experiência também alterou nossa noção sobre as histórias de super-heróis, concebidas neste estudo como

⁵ Plataforma responsável por realizar pesquisas sobre o comportamento dos consumidores.

⁶ Este núcleo de pesquisa possui um canal Youtube para discutir sobre os diversos aspectos e temas que envolvem os quadrinhos. Disponível em: <https://www.youtube.com/@nupeq/about>.

"superaventuras", termo cunhado por Nido Viana (2005, p. 38), como uma "aventura extraordinária envolvendo outros seres extraordinários

Embora não seja o foco de estudo desta pesquisa, convém apontarmos aqui outro formato de quadrinhos que são as adaptações literárias, sobretudo, o seu uso ou prático em sala de aula. De modo geral, nossa experiência com essa "roupagem" do texto literário sempre foi considerada uma forma de incentivo à leitura e ao estudo no âmbito pedagógico, contexto no qual nos inserimos profissionalmente. Sobre esse gênero, destacamos que, no Brasil, a primeira obra literária adaptada para o formato em quadrinhos foi *O Guarani*, de José de Alencar, em 1937 (VERGUEIRO; RAMOS; FIGUEIRA, 2014). Ao longo dos anos, a lista desse tipo de publicação aumentou consideravelmente, sobretudo, a partir de incentivos como o Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE)⁷, promovido pelo governo federal. Segundo Vergueiro, Ramos e Figueira (2014), a partir de 2006, de fato, o mercado editorial de adaptações teve grande impulso, visto que o PNBE passou a adquirir histórias em quadrinhos que incluíssem obras clássicas da literatura para compor os acervos das bibliotecas escolares. Para atender essa demanda, diversas editoras reforçaram o interesse no formato em quadrinhos, privilegiando obras de Machado de Assis, Lima Barreto, Gil Vicente, Raul Pompeia, Victor Hugo, dentre outros autores, que passaram a compor a extensa relação de obras quadrinizadas nas escolas.

Com esse espaço conquistado nas bibliotecas das escolas públicas, um ponto de destaque em relação às adaptações literárias está na concepção quanto ao uso prático-pedagógico. Geralmente, essas obras não são acolhidas ou exploradas nas aulas como envolvendo uma linguagem que se constitui de

⁷ O PNBE é desenvolvido desde 1997 e visa promover o acesso à cultura e o incentivo à leitura nos alunos e professores por meio da distribuição de acervos de obras de literatura, de pesquisa e de referência. O programa divide-se em três ações: PNBE Literário, o PNBE Periódicos e o PNBE do Professor. O PNBE Literário avalia e distribui as obras literárias, cujos acervos literários são compostos por textos em prosa (novelas, contos, crônica, memórias, biografias e teatro), em verso (poemas, cantigas, parlendas, adivinhas), livros de imagens e livros de história em quadrinhos. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/programa-nacional-biblioteca-da-escola>. Acesso em 25 de julho de 2022.

elementos independentes da obra literária. Por esta pesquisa estar identificada na área das linguagens, buscamos elucidar aspectos que compõem a linguagem dos quadrinhos e caminhos pelos quais a interpretabilidade dessas narrativas pode ser desenvolvida, provocando, nesse sentido, possíveis ideias ou situações de aprendizagens que podem ser exploradas também na sala de aula. Todavia, reiteramos que não é nossa proposição investigar a relação entre a temática quadrinhos e educação; apenas, enquanto educadores, reconhecemos e assinalamos a importância dessa linguagem para o desenvolvimento cognitivo, social e artístico dos estudantes, uma vez que, no desenvolvimento desta pesquisa, dialogamos com concepções e teorias que podem interessar ou auxiliar profissionais da área.

Por fim, além das discussões do período de participação no NuPeQ e do contato com adaptações literárias em sala de aula, o que, de fato, contribuiu para essa temática foi a experiência de *ler* quadrinhos. A primeira experiência fora do paradigma habitual de leitura foi com a obra *Reino do Amanhã*, de Mark Waid e Alex Ross. Essa *graphic novel* gerou um grande fascínio, pela forma com que o roteiro foi desenvolvendo-se e, principalmente, pelo modo como os personagens, como o Superman, foram sendo apresentados na trama. Além disso, ao mesmo tempo em que é uma história de super-heróis, fomos percebendo que a narrativa provoca questões mais amplas que uma mera batalha entre vilão e herói.

A partir de então, o contato com outras obras em quadrinhos, como *Maus*, de Art Spiegelman e *Persépolis*, de Marjane Satrapi, nos propiciaram perspectivas outras em relação aos tipos de histórias em quadrinhos. As novas experiências nos atentaram para o conjunto de conhecimentos inter e transdisciplinares que as narrativas em quadrinhos agregam. *Maus* e *Persépolis*, por exemplo, dialogam com aspectos históricos e geográficos, bem como exploram elementos discursivos dos gêneros autobiografia e relato.

Em vista desses interesses manifestos, inserimo-nos, por meio desta pesquisa, entre aqueles que vêm contribuindo analítica e teoricamente com o campo da linguagem das histórias em quadrinhos. Em especial, esta tese conduz uma investigação que procura abranger a relação entre a cultura *pop* dos quadrinhos e o campo acadêmico dos estudos semióticos. O ponto central gira em torno das crenças e hábitos que regulam as ações, o que é certo ou errado na conduta de um super-herói. Para desenvolver esse aspecto, concebemos as crenças segundo Peirce (2008), ou seja, como aquilo com base no que estamos preparados para agir, como contendo um hábito de conduta, orientado por certos ideais. Assim, considerando o que pudemos levantar sobre trabalhos anteriores, verificamos haver ausência de estudos semióticos de histórias de super-heróis, com foco na conduta e pelo viés da noção peirciana de crença. Compreendemos, nesse sentido, que esta pesquisa pode dar uma contribuição importante e inédita para os trabalhos já divulgados sobre a linguagem dos quadrinhos, e interesse para desenvolver, estimular novos estudos/perspectivas de investigação que possam contribuir com a área de linguagens.

Inicialmente, partimos do contexto crítico e histórico que a antecede, em especial, daquele recortado e apresentado no Capítulo I desta tese. Como uma contribuição para o amplo campo temático em que as histórias em quadrinhos estão constituídas e as perspectivas teóricas nas quais os estudos e pesquisas podem ser embasados (Ciências da Religião, Ciências da Linguagem, da Teologia etc.), esta proposta apoia-se na classificação dos signos da Semiótica Geral de Charles Sanders Peirce e na sua teoria das crenças. Desse recorte teórico e metodológico derivam as orientações para uma análise crítica de uma produção contemporânea no âmbito dessa linguagem: a *graphic novel* *Reino do Amanhã* (*Kingdom Come*), de Mark Waid (roteiro) e Alex Ross (arte), publicada em 1996, pela *DC Comics*. A análise ampara-se em leituras semióticas desse corpus, com foco nas suas relações intertextuais e no modo como os conceitos de verdade e justiça embasam as ações dos super-heróis.

Como hipótese investigativa, nos orientamos pela ideia de que a obra *Reino do Amanhã* está investida de um sentido de resgate crítico de significados associados aos ideais de verdade e justiça sobre os quais Superman foi criado, e que se consolidaram como uma crença no gênero, firmando um código de conduta entre os super-heróis.

Juntamente com textos de Peirce (2003; 2008; 2017a; 2017b), pautamo-nos nos desenvolvimentos dessa teoria, apresentados por outros estudiosos, a exemplo de Lucia Santaella (2008a; 2008b; 2012; 2017), Winfried Nöth (2003; 2015) e Ivo Ibri (2015; 2021). Na mesma medida, também são considerados nas análises os trabalhos históricos e críticos de Grant Morisson (2012), Gerard Jones (2006), Glen Weldon (2016), Brian Robb (2017), dentre outros, que se dedicam a divulgar e discutir sobre as peculiaridades das histórias em quadrinhos, em especial, às superaventuras.

A obra *Reino do Amanhã*, que constitui o corpus principal desta tese, foi publicada, inicialmente, como uma minissérie dividida em quatro partes, em 1996, e depois em volume único, em formato de *graphic novel*. Diferentemente de muitas histórias em quadrinhos da época no mercado norte-americano, marcadas por enredos violentos, com recursos visuais exuberantes e com roteiros pouco desenvolvidos, a obra traz uma narrativa que coloca em discussão a postura e os ideais de conduta dos super-heróis. Nessa perspectiva, apoia-se em relações sógnicas com o texto Apocalipse de João, do Novo Testamento da Bíblia Sagrada⁸. Detectamos, ainda, outras relações da obra, com signos de publicações anteriores, que levam a ampliar o corpus para revistas como a *Action Comics* nº1 (1938), *Superman* nº1 (1939), *Detective Comics* nº 27 (1939), *Wonder Woman* nº1 (1942) e *Superman: Filho de Karl El* (2021), as quais contribuem para firmar a tese de que a conduta do Herói em *Reino do Amanhã* remete à origem das narrativas de super-heróis.

⁸ A versão usada neste estudo é a edição traduzida por João Ferreira de Almeida, de 2011.

Tratamos tais relações sógnicas tendo como referência principal o conceito de intertextualidade, tal como encontrado em Kristeva (2005), Koch e Travaglia (2001) e Koch, Benites e Cavalcante (2012). A título de breve introdução, lembramos que, no que diz respeito às diferenças entre intertextualidade e Interdiscursividade, Fiorin (2006), embasado por estudos bakhtinianos, destacou que a intertextualidade pressupõe sempre uma interdiscursividade, ou seja, um diálogo entre discursos, contudo, exige que a relação dialógica se manifeste nos textos. Este é o caso com o qual lidamos nesta tese, concretizado na *obra Reino do Amanhã*.

Em síntese, de forma ampla, esta pesquisa objetiva inserir-se nas investigações acerca das potencialidades das histórias em quadrinhos como objeto de estudo acadêmico, contribuindo com seu desenvolvimento crítico. Em sentido específico, objetiva trabalhar com significações investidas nas crenças que regulam a conduta dos super-heróis na *graphic novel Reino do Amanhã*, especialmente no que diz respeito ao ideal de verdade e justiça. Tendo em vista as relações de intertextualidade, nossa investigação analisa como esse ideal e a conduta dos super-heróis podem estar também ligados à origem do personagem Superman e à literatura apocalíptica, mais especificamente o livro Apocalipse de João, do Novo Testamento. Para tanto, a tese estrutura-se em três capítulos, que passamos a descrever.

No Capítulo I, trazemos uma revisão bibliográfica sobre a origem e definições das histórias em quadrinhos, focalizando as superaventuras e a classificação dessas narrativas nas conhecidas Eras. Como aporte teórico, recorreremos a Cagnin (1975), McCloud (2005), Patati e Braga (2006), Knowles (2008), Campos (2015), Morrison (2012), Robb (2017), Moreau e Machado (2020), entre outros que resgatam os conceitos e desdobramentos dessa manifestação artística. Ainda no mesmo capítulo, fazemos menção à concepção social de que histórias em quadrinhos são obras direcionadas para o público infantil, como sendo uma leitura fácil e menos prestigiada, o que justifica a referência ao

período de censura e perseguição nas publicações das revistas em quadrinhos para que abordassem histórias mais “amenas”, após a criação do selo do Código de Ética dos quadrinhos. Partindo dessa questão, traçamos um breve panorama sobre os estudos e pesquisas desenvolvidos no Brasil, mostrando como a Nona Arte⁹ vem se consolidando dentro do escopo científico. Para essa discussão, referenciamos alguns pioneiros no país que oficializaram os estudos e divulgação acadêmica dos quadrinhos, tais como Moacyr Cirne (1971), Antonio Luiz Cagnin (1975), Álvaro de Moya (1977), Sonia Bibe Luyten (2013), Waldomiro Vergueiro (2017), entre outros, e mencionamos os trabalhos dos pesquisadores que prosseguem no campo de investigações e, atualmente, vêm se destacando na área.

No Capítulo II, apresentamos os conceitos da semiótica peirciana, antecidos por uma breve passagem pela Fenomenologia peirciana, ciência filosófica responsável por investigar o que aparece no mais amplo universo das vivências cotidianas, e que orienta uma concepção sobre os modos como os fenômenos, entre eles o corpus da pesquisa, chegam até nós e são apreendidos, primeiramente, pela aparência. Da semiótica propriamente dita, elencamos os conceitos de signo triádico (incluindo signo objeto e interpretante), de semiose e alguns tipos de signos, ou de funcionamentos sógnicos, que embasam as análises do Capítulo III, acerca dos diálogos intertextuais em *Reino do Amanhã*. Ademais, entre os muitos conceitos que a Semiótica oferece, tratamos de como ideias gerais podem ser fixadas na constituição das crenças, associadas a hábitos que orientam a conduta, o que relacionamos com o conceito de verdade justa na relação com a conduta do super-herói na *graphic novel*.

Ainda no Capítulo II, apresentamos uma breve trajetória do Superman nos quadrinhos, segundo estudos de Jones (2006), Knowles (2008), Morrison (2012), Bogaerts (2014), Weldon (2016), dentre outros, já com uma visão crítica, no

⁹ O termo Nona Arte refere-se às histórias em quadrinhos, cuja estética elevaram essa linguagem artística ao conceito de uma arte, a Arte Sequencial.

sentido de compreender como o conceito de super-herói foi sendo construído por ações do personagem que ganharam regularidade, apontando para aquilo que chamamos, com base em Peirce, de hábitos de conduta. Vemos como, ao longo dos anos, as ações do Homem de Aço, em prol da verdade e justiça, indicam valores éticos dentro do universo dos super-heróis. Também registramos que Joe Shuster e Jerry Siegel, dois jovens tímidos e judeus, criaram Superman em um período histórico conturbado pela Grande Depressão nos EUA. Parte dessas circunstâncias pode ser observada na atuação e na construção do personagem, conforme indica Barkman (2014), ao relatar que Superman foi inspirado pela ideia de *Übermensch* ("além do homem", em alemão), de Nietzsche, que concebia um homem "além do bem e do mal". Essa concepção de Superman, como apoiado no conceito nietzschiano de um super-homem, encontrou, na maior parte dos judeus e cristãos, uma reação negativa e, em vista disso, Barkman (2014) sugere que a representação do Superman procurou subverter o conceito adotado por Nietzsche - sua crítica a valores absolutos e defesa da necessidade de tornar-se livre desses valores.

Em vista disso, a primeira versão do Superman, lançada em 1933, na *Science Fiction* nº3, foi o conto ilustrado *The Reign of the Super-Man* (O Reino do Super-Man). Nessa versão, o personagem, cujo nome era escrito com hífen, "Super-Man", era o oposto de um herói e tinha o poder de controlar a mente das pessoas. Curiosamente, a última versão, que consagrou o super-herói, apresenta um personagem que, embora possa remeter-se ao "além do homem", pelos poderes sobre-humanos e autossuficiência, tem como base o comprometimento da justiça, da verdade e do altruísmo, afastando-se do preconizado no texto nietzschiano, ao menos no que se refere à noção de que o *Übermensch* não está preocupado com o que terá que sacrificar para alcançar a sua autorrealização e livre-arbítrio.

Já no Capítulo III, voltamo-nos para o corpus da pesquisa, a obra *Reino do Amanhã*, selecionando e analisando partes do enredo, sempre orientados pelo

objetivo de compreender como os ideais de verdade e justiça, defendidos e difundidos pelo Superman, que se firmaram como crenças e se consolidaram como uma espécie de “bússola moral” ou código na conduta dos super-heróis, vão sendo tratados nessa narrativa. Para isso, esse capítulo pauta-se na análise dos recursos intertextuais da obra, conforme desenvolvimentos de Kristeva (2005), Koch, Bentes e Cavalcante (2012) e Koch e Travaglia (2001). Inicialmente, elencamos as aberturas dos capítulos da obra, compostas por quadros que apresentam fragmentos do texto bíblico de Apocalipse de João. Propomos, a partir desses quadros, interpretar os significados investidos no desenvolvimento de cada um dos capítulos em que eles aparecem e/ou em outros. Como recurso metodológico para essas análises, consideramos as relações semióticas entre signo e o objeto (icônicas, indiciais e simbólicas), cujos significados dentro da obra sugerem uma interpretação messiânica do personagem Superman, o que é entendido aqui pela perspectiva de Queiroz (1977), de ser divino, enviado para fazer justiça. Da mesma forma, verificamos se há uma atualização na história que atribua esse caráter a outro herói, mais precisamente, ao Capitão Marvel ou Shazam¹⁰. Ainda nesse contexto, os caminhos interpretativos foram ancorados em estudos teóricos que estabelecem aproximações entre Superman de *Reino do Amanhã* e Jesus Cristo.

O capítulo III ainda aborda aspectos intertextuais identificados em quadros da *graphic novel* que os conectam a capas de revistas publicadas na Era de Ouro, a saber, a *Action Comics nº1*, *Superman nº 1*, *Detective Comics nº 27* e *Wonder Woman nº1*. A similaridade entre quadros e as capas de revistas nos leva a considerar, pelo contexto da narrativa, uma ideia de resgate ao conceito de verdade e justiça estabelecido nas primeiras publicações de superaventuras. Na mesma esteira, observamos se esse ideal também serve de guia para publicações

¹⁰ No artigo: Shazam - aspectos teológicos e religiosos do “mortal mais poderoso do mundo” a propósito dos 80 anos de sua criação. *Web-Revista Discursividade: Estudos Linguísticos*, v. 25, p. 130-140, 2020. Carlos Caldas apresenta o antigo Capitão Marvel, que posteriormente foi renomeado para Shazam.

contemporâneas, a exemplo da revista *Superman: Filho de Karl El*, de 2021, que, explicitamente, emula a capa da *Superman nº1*, de 1939. Por fim, observamos se os significados interpretados apenas reforçam os ideais associados ao herói ou se há uma revisão crítica dos mesmos.

Traçar uma linha de progressão das publicações em quadrinhos, até sua consolidação como um bem cultural da contemporaneidade e, por extensão como um objeto científico, já demonstra um pouco a dinamicidade do trabalho aqui proposto. Mais que isso, olhar epistemologicamente para as transformações das histórias em quadrinhos, em especial, para as superaventuras, requer reconhecer também os valores, as ideias e as crenças manifestadas por esse tipo de produção cultural. Disposta a organização do percurso investigativo pelo qual esta pesquisa caminha, avançamos, na sequência, para as possibilidades de imersão nessas histórias e para o poder significativo que emana delas.

CAPÍTULO I

QUADRINHOS: ORIGEM, DESENVOLVIMENTOS E ESTUDOS ACADÊMICOS

Neste capítulo, a proposta é falar sobre os quadrinhos em um percurso que retoma, brevemente, as primeiras iniciativas de comunicação, sob forma de registros gráficos, antes mesmo da invenção da escrita, a fim de avançar para as primeiras manifestações impressas, finalizando com o que se tem definido como uma história em quadrinhos moderna.

Os quadrinhos modernos surgiram no final do século XIX, primeiramente em publicações jornalísticas e, depois, em revistas propriamente, que, por motivos óbvios, mais tarde seriam chamadas revistas em quadrinhos. Mas é no início do século XX que eles passaram a ser mais consumidos, como efeito da grande divulgação, visto que, derivados de uma mídia barata, alcançaram grande popularidade como produto de massa e com tiragens padronizadas. Isso, por consequência, influenciou na disseminação de polêmicas, principalmente em debates científicos, sobre a legitimidade da linguagem enquanto um produto artístico, cultural e literário; influenciando, em parte, o estereótipo de uma leitura “menos intelectualizada” e/ou infantil.

Sobre a concepção de produto de massa, Umberto Eco (1979), em *Apocalípticos e Integrados*, estabelece uma discussão sobre a visão “apocalíptica” atribuída à “cultura de massa”, julgada por estudiosos e críticos como um conjunto cultural de consumo, que não visa o estímulo ou aprofundamento crítico e perceptivo do leitor/espectador. Como uma espécie de subcultura, é promovida por meio dos produtos de entretenimento de difusão em grandes quantidades, interessados por produtos voltados à cultura. Isso se distingue dos produtos que ele chamou de “integrados” e que fazem parte de um modelo

cultural associado a uma sociedade burguesa, que se apropria da ideia de uma "cultura superior", original e profundamente explorada esteticamente e conceitualmente, do ponto de vista dos críticos.

Como cultura de massa e, no campo das narrativas de aventura, as histórias em quadrinhos traziam personagens heroicos e destemidos, atuando em cenários distintos como o da selva, com os quadrinhos de *Tarzan*; da ficção científica, com *Flash Gordon*; e da investigação, com os do detetive *Dick Tracy*. Já no final da década de 1930, as narrativas de aventura ganharam um elemento a mais: os heróis passaram a ter superpoderes. Nasce, portanto, um novo formato de narrativa em quadrinhos, identificado pelas histórias de super-heróis, ou superaventuras. Nesse contexto de inovação, as editoras de quadrinhos passaram a vender grandes números de exemplares, com histórias que, embora seguissem uma mesma linha de estrutura narrativa, na maioria das vezes, faziam sucesso e agradava ao público leitor.

Esse tipo de publicação coaduna com o conceito de cultura de massa, atribuído por Eco (1979), sobre a indústria cultural dos quadrinhos, associada a um bem de consumo cultural não reconhecido no meio acadêmico ou aristocrático. É nessa esteira que Eco discute a perspectiva "apocalíptica" identificada com a variedade de textos consumidos popularmente; enquanto a visão "integrada" é entendida ao que é oferecido ideologicamente. Nesse sentido, o autor salienta a indissociabilidade entre os produtos "apocalípticos", como parte da representação da própria cultura, e "integrados", como produtos críticos.

É nessa esteira de universalização de acesso aos bens culturais que nossa discussão se estende, interessando-se, sobretudo, à atenção dada aos quadrinhos no final da década de 1960, quando começam a ser objeto de estudo acadêmico. Ainda que esse campo de pesquisa enfrente resistência, os trabalhos científicos sobre quadrinhos têm procurado suscitar discussões, buscando rever concepções "apocalípticas" sobre as produções de quadrinhos, recusando a separação apocalípticos e integrados, sobretudo, no âmbito da linguagem.

De modo geral, desenvolver a proposição deste capítulo trata-se de uma tarefa, no mínimo, desafiadora e provocativa. Poder-se-ia dizer que a provocação já ocorre na tentativa de conceituar as histórias em quadrinhos, bandas desenhadas, quadrinhos ou, como são também chamados no Brasil, gibis. Essa iniciativa exige fôlego, dada a complexidade e a variedade de definições de estudiosos no assunto. Destarte, as principais concepções e discussões acerca da linguagem dos quadrinhos são abordadas ao longo deste capítulo, tendo em vista o escopo literário de pesquisadores e artistas da área.

Nessas duas primeiras décadas do século XX, as histórias foram sendo desenvolvidas e ampliando cada vez mais o leque de temáticas, de formatos e de público. Essa versatilidade possibilitou a promoção dos quadrinhos a um papel de destaque também dentro do ambiente acadêmico, como objeto de pesquisa científica.

Como concepção introdutória para a discussão sobre a consolidação do que se define como histórias em quadrinhos, destacamos ser uma linguagem narrativa e verbo-visual que, conforme reconhece Valdomiro Vergueiro (2020, p. 31), opera pela combinação entre esses dois códigos, ambos exercendo a função de reforçar “um ao outro”. A semiótica nos faz ver que as múltiplas semioses geradas em cada narrativa decorrem das muitas potencialidades que essas combinações têm para estabelecerem relações de tempo e de espaço. Em outras palavras, a

[...] arte dos quadrinhos, que é comunicar ideia e/ou histórias por meio de palavras e figuras, envolve o movimento de certas imagens (como pessoas e coisas) no espaço. Para lidar com a captura ou o encapsulamento desses eventos no fluxo da narrativa, eles devem ser decompostos em segmentos sequenciados. Esses segmentos são chamados quadrinhos, que não correspondem exatamente aos quadros cinematográficos. São parte do processo criativo, mais do que resultado de uma tecnologia. (EISNER, 2010, p. 39).

Ainda que brevemente mencionados por Eisner (2010) o conjunto de elementos que compõem o processo criativo de elaboração de uma narrativa em

quadrinhos, preconiza também o desafio de conceituação dessa linguagem, dada a variedade de estilos e formatos ligados a ela. Isso nos remete a outra responsabilidade, que é buscar mapear os momentos mais significativos que antecedem a formalização do conceito de quadrinho moderno, o que requer pensar, também, na variedade de produtos culturais que se aproximam à origem da linguagem dos quadrinhos. Um exemplo está nas primeiras formas de comunicação, ocorridas na pré-história, por meio de desenhos e pinturas rupestres nas cavernas. Embora tais manifestações não se assemelhem apenas com a linguagem dos quadrinhos, são nas HQs que a familiaridade, em relação aos elementos que exploram a linguagem visual, com desenhos e sinais gráficos que apontam para uma sequencialidade dos fatos narrados, se acentuam. Diante disso, ao tentar traçar uma linha evolutiva da arte dos quadrinhos, pensando pela perspectiva de uma narrativa gráfica sequencial, apontamos para manifestações, que para alguns autores, podem ser concebidas como precursoras das histórias em quadrinhos.

1.1 AS PRIMEIRAS MANIFESTAÇÕES DAS NARRATIVAS GRÁFICAS

Ao discorrer sobre a origem e o desenvolvimento das narrativas gráficas, Eisner (2005) sugere que os primeiros contadores de história eram pertencentes a clãs ou tribos que, antes da evolução da linguagem, faziam uso de imagens grosseiras, de gestos e de sons vocais para narrar, discutir, ensinar, orientar. Sobre essa compreensão, observamos que, independentemente da intenção, desde os primórdios, o comportamento humano usa/procura estratégias para se comunicar.

Além dos relatos gráficos do período pré-histórico, que geralmente tratavam de ilustrar sequencialmente as caçadas, bem-sucedidas ou não, a existência de animais em determinados locais, as situações vivenciadas no grupo social-familiar etc., outro tipo de narrativa visual, posterior à Pré-História, mas anterior à origem oficial dos quadrinhos, é identificada como uma forma

precursora de narrar história por meio de imagens e textos. Trata-se da história da linguagem hieroglífica da cultura egípcia antiga.

Em seus estudos à procura de uma definição dos quadrinhos, Scott McCloud (2005) toma como exemplo as peculiaridades das narrativas gráficas sequenciais das pinturas do período egípcio, mencionando a famosa cena pintada na tumba de Menna¹¹, que era um escriba e funcionário do alto escalão egípcio, responsável por supervisionar e administrar os negócios do faraó, em 1549 a.C. De acordo com McCloud (2005), as imagens pictóricas da tumba apresentam relações sequenciais de situações que narram etapas da colheita do trigo, que era monitorado e conferido por Menna, assim como também detalha outras ações secundárias na narrativa. O autor também explica que o sentido da leitura dessa pintura egípcia, embora siga um caminho em “zig-zague”, começando debaixo para cima, não deixa de narrar uma história, formato narrativo semelhante ao das tiras de quadrinhos.

Figura 1 - Painel da tumba de Menna



Fonte: Estúdio Nanquim¹²

Outra possível associação, ligada às primeiras ocorrências de narrativas gráficas, apontada por McCloud (2005), refere-se à descoberta do manuscrito

¹¹ Um projeto do governo egípcio possibilita passear, de forma virtual, em 3D, pelas passagens de algumas das tumbas dos faraós do Egito Antigo. Dentre as tumbas, é possível visitar o túmulo de Menna. Disponível em: <https://my.matterport.com/show/?m=vLYoS66CWpk>. Acesso em 24 de julho de 2021.

¹² Disponível em: <https://nanquim.com.br/tag/a-c/>. Acesso em 24 de julho de 2021.

pré-colombiano, no século XII, onde é apresentado uma narrativa com desenhos sobre a história e as conquistas do governante Oito Cervos, conhecido por "Garra de Tigre" ou "Garra de Jaguatirica". Segundo McCloud (2005, p. 10), a tela "brilantemente colorida e pintada conta sobre o grande herói militar e político 8-Cervos" e pode ser considerada uma das primeiras manifestações em quadrinhos.

Figura 2 - Parte do manuscrito épico do período pré-colombiano



Fonte: Retirado Biblioteca do Congresso¹³

Na mesma linha de apresentação, outra descoberta, a Tapeçaria de *Bayeux*, consiste em uma narração, com extensão de 70 metros de bordado, da história de conquista do trono da Inglaterra por William, Duque da Normandia, em 1066¹⁴.

¹³ Disponível em: <https://hdl.loc.gov/loc.wdl/wdl.3245>. Acesso em 24 de julho de 2021.

¹⁴ É possível visitar o Bayeux Museum de forma on-line para obter informações sobre a Tapeçaria Bayeux completa. Disponível em: <https://www.bayeuxmuseum.com/en/the-bayeux-tapestry/>. Acesso em 24 de julho de 2021.

Figura 3 - Cenas da Tapeçaria de Bayeux



Fonte: Publicado em Artes e Ideias, por Anna Anjos¹⁵

Campos (2015, p. 30) também explorou uma extensa descrição, remontando o que pode ser concebido como um panorama artístico das histórias em quadrinhos. Para o autor, as “predecessoras mais imediatas das histórias em quadrinhos” são formas produzidas antes dos preceitos elaborados que as classificam como narrativas gráficas sequenciais, no final do século XIX. Entre os apontamentos do estudioso, é citado o registro de uma obra em xilogravura, do século XV, cuja narrativa mostra as torturas sofridas por santo Erasmo, um sacerdote que vivia na cidade de Antioquia, uma região dominada pelo império romano. Perseguido por propagar a fé cristã, foi capturado e morto por volta de 303.

¹⁵ Disponível em: http://lounge.obviousmag.org/anna_anjos/2013/08/a-tapecaria-bayeux.html. Acesso em 24 de julho de 2021.

Figura 4 - As torturas de santo Erasmo (século XV)



Fonte: Campos (2015, p. 30)

A disposição sequencial gráfica das torturas sofridas por santo Erasmo assemelha-se aos trabalhos realizados nos vitrais das igrejas medievais, cujas narrativas visuais, com passagens da Bíblia ou com histórias sobre a vida de santos, também mostram que o teor ilustrativo dessas produções “não era apenas decorativo, mas também, e principalmente, [de] registrar acontecimentos ou reforçar mitologias e crenças religiosas” (FEIJÓ, 1997, p. 14). Outro exemplo semelhante pode ser visualizado na chamada *Bíblia Pauperum* (Bíblia dos indigentes ou Bíblia dos pobres)¹⁶, livro impresso na Idade Média, no século XV, na Alemanha. Esse tipo de obra apresenta, em formato de desenhos, na sua maioria, alguns eventos do Antigo e do Novo Testamento. Embora o visual predomine na narrativa, as cenas também são combinadas com textos, os quais em alguns momentos parecem sair dos pergaminhos, lembrando os balões de

¹⁶ Para mais informações a respeito do assunto, consultar a Biblioteca Digital Mundial. Disponível em: <https://www.wdl.org/pt/item/18195/>>. Acesso em 25 de julho de 2022.

fala ou as legendas dos quadrinhos modernos. Conforme Thalles Siciliano¹⁷, já foram encontradas onze versões impressas desse tipo de texto, com gravuras coloridas ou em preto e branco, como nos exemplos das figuras 5 e 6.

Figura 5 - Gravura colorida da *Biblia pauperum* sobre o Apocalipse de João



Fonte: Hupomnemata¹⁸

Figura 6 - Gravura em preto e branco da *Biblia pauperum*



Fonte: Wikiwand¹⁹

O potencial narrativo das imagens, a exemplo não só das figuras 5 e 6, mas a todo o campo das artes gráficas, nos remete à discussão abordada por Vergueiro (2020, p. 10), ao mencionar que, independentemente do surgimento da imprensa, as narrativas gráficas conservaram sua grande influência e predominância. Mesmo com o advento da escrita, cujo acesso ainda era restrito à população menos privilegiada, a comunicação por meio de imagens contribuiu “com objetivos diversos, desde a doutrinação religiosa, à disseminação de ideias políticas, passando ainda pelo simples entretenimento”. Com efeito, permitiu-se

¹⁷ Para a leitura do texto integral, consultar:

<https://frontispicio.wordpress.com/2018/08/03/biblia-pauperum-a-biblia-dos-pobres/>. Acesso em 25 de julho de 2022.

¹⁸ Disponível em: <http://hupomnemata.blogspot.com/2010/11/biblia-pauperum-1.html>. Acesso em 25 de julho de 2022.

¹⁹ Disponível em: https://www.wikiwand.com/pt/Biblia_pauperum. Acesso em 25 de julho de 2022.

a abrangência de leitores que, mesmo não sendo alfabetizados, tinham condições de acompanhar as histórias.

Essas e muitas outras narrativas visuais têm em comum a necessidade de comunicação, de exteriorização das histórias, dos feitos, das situações cotidianas e da cultura. Não temos a intenção de esgotar as possibilidades e concepções que enveredam pelos caminhos da análise crítica referenciada à Nona Arte. Como McCloud (2005) conclui, dificilmente se consegue traçar uma origem exata do local e da data das primeiras histórias em quadrinhos, nem é a intenção nesta discussão, no entanto, no escopo desta pesquisa, propomos diálogos que discorram sobre a versatilidade e a genialidade dessa linguagem. Dessa forma, no próximo item discutiremos sobre o surgimento dos quadrinhos modernos e as divergências sobre a publicação que registra a oficialização da primeira história em quadrinho.

1.2 PRIMEIRAS HISTÓRIAS E AS DELIMITAÇÕES DA LINGUAGEM

No âmbito da cultura de massa do século XX, as histórias em quadrinhos adquiriram proporções extraordinárias como meio de comunicação e como uma das manifestações mais consumidas no universo da cultura *pop*. Dentre os fatores que contribuíram para a evolução dessa linguagem, o surgimento e a evolução da indústria tipográfica foram os elementos essenciais para que a arte dos quadrinhos, por meio de recursos variados da linguagem visual e da verbal, conquistasse espaço considerável no mercado de produtos de consumo popular.

Desde o surgimento da máquina de imprensa, a formação das grandes massas de leitores, sobretudo a partir do século XVIII, passou a se interessar por livros escritos e ilustrados. Embora esse tipo de publicação apresente familiaridade com a linguagem dos quadrinhos, por envolver texto e imagem, não se trata propriamente de uma linguagem análoga à das HQs, pois, além do fato de que nesses livros o texto frequentemente funciona de modo independente em relação à imagem, não havendo uma interdependência entre

ambos, também não se fazem presentes neles outras características das HQs, conforme veremos na abordagem do próximo item. Antes desse período, no século XVII, o humor gráfico das charges e das caricaturas já apresentava características similares do que viria a se configurar como uma história em quadrinhos. Mesmo não havendo um “limite muito claro entre uma forma de expressão e outra”, Chinen (2019, p. 96) cita os ingleses William Hogarth (1697-1764), Thomas Rowlandson (1756-1824), George Cruikshank (1792-1878) e James Gillray (1757-1927); o alemão Wilhelm Busch (1832-1908) e o suíço Rodolphe Töpffer (1799-1846) como precursores dos quadrinhos.

De acordo com Chinen (2019), essas expressões mantêm uma correlação direta com os quadrinhos que, por consequência, influenciaram na composição do que viriam a ser as narrativas sequenciais modernas. Para o autor, no século XVIII²⁰, já se observavam ilustrações com uma espécie de balão de falas, uma das características que define o conceito do quadrinho moderno.

Compreendido o papel das charges e caricaturas como antecessoras dos quadrinhos, no que se refere ao pioneirismo das HQs, deparamo-nos com questões que vêm gerando polêmicas nos últimos anos.

Embora muitos pesquisadores atribuam o crédito pela criação dos quadrinhos modernos ao norte-americano Richard Felton Outcault, outros estudos têm ganhado respaldo, apontando os trabalhos do suíço Rodolphe Töpffer como sendo o primeiro artista a utilizar a técnica constituída por sequências visuais narrativas com textos escritos nas bordas dos painéis ou quadros. Para McCloud (2005, p. 17), os desenhos realizados na Europa, em meados do século XIX, são o início de uma nova forma de arte e, nesse sentido, Rodolphe Töpffer é referenciado por esse autor como “o pai dos quadrinhos modernos”, visto que as “histórias com imagens satíricas” apresentavam o que seria a “primeira combinação interdependente de palavras e figuras na Europa”.

²⁰ O autor explica que foi criado um personagem chamado Dr. Syntax, por Thomas Rowlandson, com publicações contínuas.

Sobre esse recurso, McCloud (2005) conclui que o artista foi responsável pela criação da união de dois elementos essenciais nos quadrinhos: o desenho e a escrita, cuja organização transfere à obra sequencialidade narrativa a uma situação ou ação, a partir da integração entre as linguagens.

Sobre a inovação das obras de Töpffer, a narrativa *Histoire de Monsieur Jabot*, de 1833, foi considerada a primeira HQ publicada no mundo. André Caramuru Aubert, organizador do livro inédito lançado no Brasil, pela Editora Sesi-SP, sob o título *Monsieur Jabot* (2017), explica, em notícia pela Revista Cult²¹, que “já existia charge, cartoon, o que não tinha era essa história em que texto e imagem estão totalmente integrados”, isto é, em *Histoire de Monsieur Jabot*, verificam-se elementos que convencionalmente são característicos do quadrinho moderno. Sobre esses elementos, Aubert (2017) diz que a obra explora o *storyboard*, técnica que cria uma sequência entre os quadrinhos por meio do movimento, dando continuidade entre eles. Reforça também que o “texto não é apenas uma legenda para explicar uma imagem, e nem a imagem é uma ilustração para um texto qualquer²²”, o que se estabelece entre ambos é um diálogo, como Eisner (2010, p. 39) explica, entre “a capacidade decodificadora cognitiva e perceptiva, assim como a visual”.

Por esse caminho, o organizador estabelece o álbum de desenhos *Histoire de Monsieur Jabot (História do Senhor Jabot)*, publicado em 1833, pelo pintor e escritor suíço Rodolphe Töpffer, como a obra precursora do quadrinho moderno. A seguir, mostramos as duas tiras iniciais da sequência narrativa dessa história, cujo destaque à integração entre o texto verbal e visual confere à obra, conforme Aubert (2017), o título de primeira história em quadrinho no mundo. Além das tiras, transcrevemos, na sequência, o texto verbal que acompanha cada quadro das tiras, a fim de observar como esses elementos combinam estratégias de

²¹ Revista Cult, disponível em: <https://revistacult.uol.com.br/home/hq-1833-traducao-brasileira/>. Acesso em 31 de julho de 2021.

²² Idem.

codificação cognitiva, perceptiva e visual, considerados elementos característicos da linguagem dos quadrinhos.

Figura 7 - Tira 1 da *História do Senhor Jabot*, considerada primeira história em quadrinho do mundo



Fonte: Campos (2015, p. 93).

De acordo com a descrição da tira 1, temos: Quadro 1: Senhor Jabot, tendo se disposto a vencer na vida, frequenta os locais da moda. Quadro 2: Sr. Jabot considera necessário tomar um sorvete no principal café do local. Quadro 3: Tendo tomado seu sorvete, o sr. Jabot retoma sua postura.

Figura 8 - Tira 2 da *História do Senhor Jabot*, considerada primeira história em quadrinho do mundo



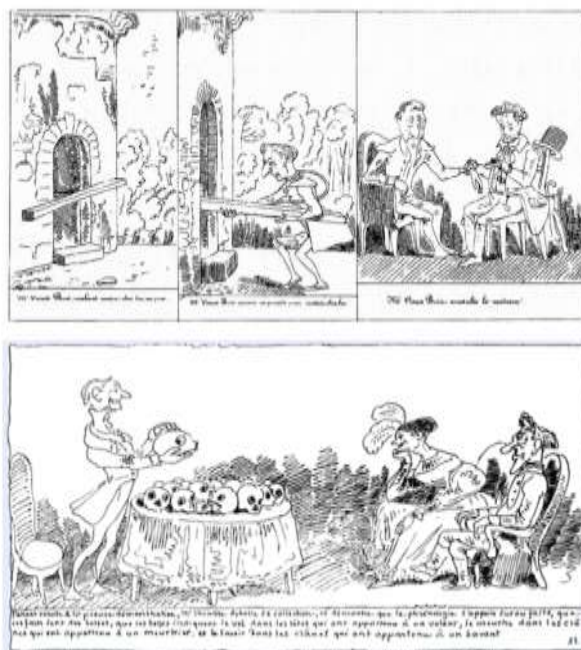
Fonte: Campos (2015, p. 93).

Na tira 2, lê-se: Quadro 1: Sr. Jabot emite algumas opiniões sobre a política exterior da Bélgica. Quadro 2: Sr Jabot é convidado para o Grande Baile (Recepção) da sra. Du Bocage. Quadro 3: Sr. Jabot ensaia o *pas d'été* e a *chaîne des dames*.

Sobre as tiras de *História do Senhor Jabot*, observamos inferências textuais que integram elementos visuais às ideias/ações apresentadas no texto verbal. O indicativo de continuidade e combinação entre os textos, dialogam com as evidências presentes nas narrativas gráficas. Nesse caso, poderíamos reforçar o pioneirismo de Rodolphe Töpffer como precursor das histórias em quadrinhos.

Já nos estudos recentes de Moreau e Machado (2020), Töpffer também é considerado precursor dos quadrinhos, mas, segundo os autores, foi pela publicação do suplemento *The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck* (As Aventuras de Obadiah Oldbuck), em 14 de setembro de 1842, nos Estados Unidos. Essa designação, conforme os autores apontam, ocorre porque, originalmente, essa obra já havia sido publicada em vários idiomas, na Europa, ainda em 1837, contudo, sob o título de *Les Amours de monsieur Vieux Bois*.

Figura 9 - Tiras de *Les Amours de Monsieur Vieux Bois* (Os amores do senhor Jacarandá, no Brasil), de Rodolphe Töpffer



Fonte: Modenesi (2020, p. 21).

Sob o mesmo ponto de vista, Campos (2015) confirma o pioneirismo de Rodolphe Töpffer e explica a divergência entre as datas das duas obras atribuídas ao artista, que define qual deve levar o título de primeira publicação. Conforme o autor, *Les Amours de Mr. Viex Bois*, foi desenhada em 1827, mas só foi publicada em 1837, já *Histoire de Monsieur Jabot* teve sua publicação em 1833. Do ponto de vista da publicação, portanto, esta teria precedência.

A vasta produção de trabalhos que fizeram parte das primeiras histórias sequenciais, antes de essas serem constituídas por elementos que comumente compõem as características de um quadrinho²³, abre espaço para considerar como quadrinho, em sentido amplo, muitos artistas que produziam histórias em quadros, com personagens e com sequência de ações. Nessa esteira, Campos (2015) salienta a importância do artista William Hogarth, a ser lembrado como precursor e influenciador de muitos artistas, como é o caso do próprio Töpffer, além de Gillray, Rowlandson, dentre outros. Mais que isso, Campos (2015, p. 57) reafirma a qualificação dada por David Kunzle, de que Rodolphe Töpffer deve ser considerado o “pai dos quadrinhos”, e afirma que a Hogarth deve ser concedido o título de “avô dos quadrinhos”.

Essa representatividade foi postulada devido ao grandioso talento de Hogarth, para tratar de assuntos reais e recentes na sua época, de forma crítica, impulsionando a produção de caricaturas daquele período. Dentre suas publicações, sua famosa obra *A Harlot's Progress* (O Progresso da Prostituta), criada em 1732, inicialmente em uma pintura “que mostrava uma prostituta acordando ao meio-dia” (CAMPOS, 2015, p. 57), obteve tanto sucesso que Hogarth produziu uma sequência de seis quadros ao todo, com duas linhas de textos abaixo de cada imagem.

Sobre a sequência narrativa dos quadros, no primeiro, chamado *A chegada a Londres*, a personagem, chamada Moll Hackabout, chega em Londres ainda

²³ Acerca desses elementos, serão abordados mais adiante neste capítulo.

como uma moça tímida e ingênua. Logo na chegada, encontra Mother Meedham, uma cafetina que a ludibria com propostas de emprego. No quadro seguinte, *O judeu, a amante e o amante*, Moll está com outra fisionomia, vestida com roupas mais luxuosas e como prostituta, atendendo um rico comerciante, enquanto outro amante sai disfarçado ao fundo. No seguinte, *A queda da prostituta*, quadro que deu origem aos demais, Moll está em um quarto mais modesto que o anterior, demonstrando o avanço da doença venérea e a situação precária em que se encontra. No quarto quadro, *A Prostituta em Bridewell*, a personagem é condenada a pagar a estadia na prisão *Bridewell* com trabalhos forçados. No penúltimo, *A Morte*, Moll, com sífilis, passa seus últimos momentos antes de morrer na presença de dois médicos, que brigam entre si, de seu filho, faminto, de uma estranha que mexe em um baú e de sua criada. No último quadro, *O funeral*, a personagem está morta, com apenas 23 anos. A composição da cena se dá pela presença do filho de Moll, de um pároco que se diverte com uma das prostitutas ao seu lado e das outras prostitutas.

As figuras a seguir mostram os quadros referenciados na descrição de *O Progresso da Prostituta* (1732), contudo, sem a descrição textual:

Figura 10 - A chegada a Londres



Fonte: Campos (2015, p. 58).

Figura 11 - O judeu, a amante e o amante



Fonte: Campos (2015, p. 59).

Figura 12 - A queda da prostituta



Fonte: Campos (2015, p. 60).

Figura 13 - A Prostituta em Bridewell



Fonte: Campos (2015, p. 61).

Figura 14 - A Morte



Fonte: Campos (2015, p. 62).

Figura 15 - O funeral



Fonte: Campos (2015, p. 63).

Embora o período de criação dos quadros de *O Progresso da Prostituta* tenha sido anterior à delimitação dos principais elementos da linguagem dos quadrinhos, no século XX, vemos aí uma introdução relevante aos aspectos que tratam dos elementos da narrativa gráfica, como a continuidade entre as imagens e a inferência não verbal.

A mídia do início do século XX passava por muitas transformações, Moya (1971, p. 34) fala sobre como os “folhetins ilustrados, romances seriados, eram vendidos de porta em porta, regularmente, como as novelas de hoje na TV”. Essa expansão foi possível devido à preferência do público pela combinação entre imagens e texto. Vergueiro (2020, p. 10) complementa que as referidas produções despontaram nas páginas dominicais dos jornais norte-americanos, cujo público-

alvo eram os imigrantes. Com o tempo, as imagens passaram a ser publicadas em tiras, assim como também passaram a diversificar os temas, com histórias com “núcleos familiares, animais antropomorfizados e protagonistas femininas”.

Outro destaque está no processo de adaptação de obras literárias para o formato em quadrinhos. Em 1805, o também suíço François Aimé Lois Dumoulin, adaptou a obra *Robinson Crusoé* (1719), de Daniel Defoe, estreando na nova experiência quadrinística. Esse tipo de narrativa fez sucesso e atraiu muitos leitores, que acompanhavam as publicações nos jornais em formato de tiras semanais ou diárias. Inicialmente eram histórias fechadas, sem continuidade, posteriormente, passaram a ter sequências, como expõem Chinen, Vergueiro e Ramos (2014, p. 14):

Com a consolidação das revistas, formato com o qual os quadrinhos começaram a ser publicados em meados da década de 1930, as adaptações de obras literárias tornaram-se mais frequentes no mercado de quadrinhos norte-americano. Transpor para outra linguagem um texto que já passara pelo crivo do público parecia uma fórmula muito segura de atrair leitores e agradar aos críticos que acusavam os quadrinhos de afastar os jovens dos romances em sua versão original.

O enfoque literário nos quadrinhos, conforme mencionam os autores, aludiu naquele período - e em parte ainda persiste - a uma forma de validação da arte quadrinística, amparada pela literatura clássica. A visão de uma leitura “menos séria” ou não legitimada encontrou um espaço “privilegiado”, respaldado pelos romances literários, revelando um dos pontos da raiz que leva à visão que muitos estudos vêm debatendo, acerca dos quadrinhos como um “facilitador” no incentivo à leitura das obras literárias e não como uma arte autônoma, composta por características e estilos peculiares, que estimulam habilidades e percepções distintas das do texto verbal escrito. Por muitos anos, a famosa revista americana *Classics Illustrated* publicou inúmeras adaptações de clássicos literários, como *Os Três Mosqueteiros* e *O Conde de Monte Cristo*, de Alexandre Dumas. Criada em 1941, inicialmente com o título de *Classic Comics*, perdurou por cerca de 30 anos,

com publicações em vários países. No Brasil, a Editora Brasil-América Limitada (EBAL), do Rio de Janeiro, criou, em 1948, a versão dessa revista com o nome de *Edição Maravilhosa*.

As revistas da *Edição Maravilhosa*, dirigida pelo jornalista Adolfo Aizen, também dono da EBAL, além de traduzirem as adaptações das obras americanas, também passaram a publicar obras de artistas nacionais, como é o caso de José de Alencar. O romance *O Guarani*, por exemplo, foi a primeira obra adaptada no país, em 1937, inicialmente, em um álbum luxuoso, pelo pintor e historiador de arte Francisco Acquarone (1898-1959). Depois, em 1947, sob forma de tira diária, a obra foi transposta no jornal *Diário da Noite*. Em 1950, *O Guarani* estreou a versão brasileira de adaptação, na *Edição Maravilhosa*, com o trabalho de André Le Blanc (1921-1998).

Com efeito, esse meio de difusão aqueceu o mercado dos quadrinhos e ajudou a consolidar a história da construção da linguagem dos quadrinhos. No Brasil, as adaptações incentivaram muitos leitores no século XX e, “desde então, a ideia de quadrinizar clássicos não parou de atrair os editores do papel e editores digitais” (BORGES; VERGUEIRO, 2014, p. 80). Como exemplo disso, o Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE), em especial, na edição de 2006, incentivou a aquisição de obras em quadrinhos nas escolas da rede pública de ensino. “Por essa razão, as biografias de personalidades históricas ou as adaptações literárias ganharam espaço nos últimos tempos dentro de várias editoras” (CHINEN; VERGUEIRO; RAMOS, 2014, p. 29).

Retomando as concepções que giram em torno da origem, ou seja, de qual obra ou autor seria conferido o mérito da primeira publicação em quadrinhos, referenciamos, a seguir, algumas posições de pesquisadores que, à medida que os estudos vêm avançando e organizando-se frente aos registros, vêm confrontando conceitos e exposições já consolidadas no escopo histórico das primeiras manifestações em quadrinhos.

Grande parte dos autores que tratam sobre a origem dos quadrinhos, definem *Yellow Kid* (*O Menino Amarelo*), de Richard Felton Outcault (1863-1928), publicado, no dia 16 fevereiro de 1896, como o primeiro quadrinho impresso, no jornal *New York World*, do famoso jornalista Joseph Pulitzer, marcando a origem dos quadrinhos modernos.

Como uma ressalva, convém destacar que antes de 1896, em 1894, Outcault já publicava histórias do *Yellow Kid*, no jornal *New York World*; no entanto, eram publicações em painel único, sem o formato de cenas sequenciais, o que, segundo Chinen (2019, p. 86), seria “uma das características que diferenciariam as histórias em quadrinhos das charges”.

Em se tratando do uso de cores, que era uma novidade para a época, Moya (1977) explica que o jornal *New York World* instalou uma impressora em cores no ano de 1893, com a qual testaram a cor amarela no camisolão do personagem. O personagem *Yellow Kid* foi um sucesso desde sua criação, mesmo no formato de painel único. Esse fato fez com que o autor produzisse histórias menores, organizadas em quatro ou mais imagens, publicadas semanalmente.

Sobre a divulgação dos quadrinhos em jornais, Goida (1990, p. 9) faz referência aos donos dos jornais mais conhecidos e poderosos do final do século XIX, Joseph Pulitzer e William Randolph Hearst. Ambos “brigavam pela conquista de um público maior. Para atraírem uma massa semialfabetizada e também os imigrantes, que tinham dificuldades com o inglês, criaram os suplementos dominicais”. Nesse período, os textos e desenhos eram publicados nas páginas humorísticas dos jornais com personagens “oriundos das novas etnias que vinham se somar ao mosaico cultural norte-americano” (PATATI; BRAGA, 2006, p. 15).

A circulação dos jornais contribuiu na expansão das histórias, inclusive do *Yellow Kid* que, como comentado, já havia aparecido nas páginas humorísticas

desde 1894. No entanto, atribui-se o dia 25²⁴ de outubro de 1896 como o momento de consagração do personagem Mickey Dugan (*Yellow Kid*) quando “falou pela primeira vez, de susto, ao se revelar que seu novo fonógrafo é na verdade uma caixa vazia com um papagaio dentro” (CAMPOS, 2015, p. 293).

Patati e Braga (2006) descrevem que Richard F. Outcault, depois de transferido do *New York World*, de Pulitzer, para o jornal *New York Journal*, de Hearst, publicou o quadrinho que o tornaria responsável por disseminar os primeiros componentes que caracterizam uma história em quadrinhos: o balão e as legendas.

Em outubro de 1896, jornais norte-americanos de William Randolph Hearst (1863-1951), depositários da longa tradição europeia de narrativas humorísticas e infantis ilustradas, fizeram convergir as características finais que permitiram o surgimento da definição ‘padrão’ do que vem a ser uma história em quadrinhos. A principal dentre elas é o surgimento dos balões e legendas integrados ao texto, tornando a leitura decididamente mais fluida. (PATATI; BRAGA, 2006, p. 15).

Contradizendo essa afirmação de Patati e Braga, e mencionando os “deslizes” cometidos pelo desenhista e pesquisador Coulton Waugh, no livro *The Comics* (1947), que elege Outcault como o criador dos quadrinhos, Campos (2015, p. 12) reage apontando informações que se mostraram não condizentes com as informações do processo histórico das narrativas sequenciais. Dentre os pontos comentados, alguns são confrontados no sentido de alertar para o fato de que:

Antes de *Yellow Kid*, os jornais eram pretos e brancos, o amarelo foi a primeira cor que pôde ser impressa, por isso chamou atenção. E o *Yellow Kid* seria um menino chinês. Pouca coisa é verdadeira nessa história. Para começar, o amarelo foi a última cor primária usada pelos jornais, que já imprimiam fazia anos o vermelho e o azul. Aliás, o próprio *Yellow Kid* tinha aparecido antes, usando camisolão azul. [...] Aliás, nem o personagem em si era novo: o irlandêsinho Mickey Dugan, mais conhecido como Yellow Kid, surgiu dois anos antes, na revista

²⁴ Sobre o dia da publicação, encontramos divergências entre os pesquisadores, Patati e Braga (2006) informam como sendo o dia 13 de outubro.

Truth, já vestido no camisolão que era a roupa típica das pequenas crianças de famílias pobres.

Em vista disso, Campos (2015) considera a relevância da produção e de Outcalt, mas é consistente em afirmar que não é mérito do artista ser o criador da primeira história em quadrinho. Embora a defesa de que o ano de 1896 seja considerado o do nascimento dos quadrinhos, ainda existem discussões sobre tal legitimidade. Os defensores do pioneirismo de Outcalt, com *Yellow Kid*, justificam que, a partir dessa produção, ficou delimitado que um quadrinho precisa ter, pelo menos, "sequência de imagens, balões e um personagem recorrente, que protagonize várias histórias" (CAMPOS, 2015, p. 17). Essa argumentação, para o pesquisador, não se sustenta, visto que anularia outras obras publicadas, tanto antes de 1896, como é o caso, por exemplo, da publicação de 1783, de Thomas Rowlandson, chamada *The Loves of the Fox and the Badger*, que usava balões; quanto depois, nas histórias de *Príncipe Valente*, de Harold Foster, e *Flash Gordon*, de Alex Raymond, produzidos no século XX, que não usavam balões, nem personagens recorrentes.

Outro ponto levantado por Campos (2015, p. 17) é que "Hogarth e Töpffer não só conheciam os balões como os usavam, mas não em suas 'artes sequenciais'", geralmente eles eram usados nas charges ou caricaturas. É nesse ponto que a obra de Richard F. Outcalt ganhou destaque, sobretudo, pela famosa tira do dia 25 de outubro de 1896, em que aparece uma espécie de diálogo em balões entre *Yellow Kid* e um papagaio. Essa história, portanto, ganhou crédito teórico por especialistas como sendo a publicação que marcou a criação dos quadrinhos modernos. Tal reconhecimento se deu, principalmente, devido à expressão da fala em balões, em primeira pessoa, um recurso até então não utilizado, inclusive nas histórias do personagem que trazia as falas escritas em seu camisolão amarelo

Figura 16 - O Menino Amarelo e seu novo fonógrafo renomada como a primeira história em quadrinhos



Fonte: Modenesi (2020, p. 30).

Muito da perspectiva do uso dos balões, como um recurso inovador em *Yellow Kid*, só foi atribuída por especialistas que julgam esse ponto como um divisor para a criação dos quadrinhos modernos. No entanto, os balões só voltaram a ser usados uma única vez por Outcault, dois meses depois da primeira aparição, retornando, desse modo, as falas no camisolão. E assim continuou nos anos seguintes, até que em 1902, na série *Buster Brown*, que se transformou em um grande sucesso, os balões voltaram com uso recorrente. Esse personagem, chamado de *Chiquinho* no Brasil, teve uma versão, em 1905, na revista *O Tico-Tico*, de autoria de Luís Gomes Loureiro. Conforme Goida (1990), o personagem *Chiquinho* tratava-se de uma cópia descarada do *Buster Brown*, de Outcault.

Na disputa polêmica pelo pioneirismo, antes de Outcault, poder-se-ia acrescentar a produção do italiano, radicado no Brasil, Angelo Agostini, que em 30 de janeiro de 1869, publicou, no periódico *A Vida Fluminense*, a obra *As Aventuras de Nhô-Quim ou Impressões de Uma Viagem à Corte*. No Brasil, essa obra representa o marco inicial das histórias em quadrinhos, mesmo que sem delimitação entre os quadros; “os personagens apareciam sempre de corpo inteiro e a narrativa era sustentada pela legenda” (PATATI; BRAGA, 2006, p. 20). A

narrativa dessa história apresenta o caipira *Nhô-Quim*, que viaja para a capital, a Corte do Rio de Janeiro, contando as aventuras e desventuras vivenciadas pelo personagem no novo ambiente. Vergueiro (2017, p. 25) comenta que, sem a utilização de balões, Agostini deixava “evidente um soberbo domínio da técnica de contar graficamente uma história”. O autor observa também que o prestígio do artista ítalo-brasileiro ficou consagrado no Brasil, tendo como base a data do lançamento de *As Aventuras de Nhô-Quim*, no dia 30 de janeiro, como o Dia do Quadrinho Nacional.

Figura 17 - Cenas de *As Aventuras de Nhô-Quim ou Impressões de uma Viagem à Corte*, de Angelo Agostini



Fonte: Campos (2015, p. 210-211)

Além dessa publicação de Agostini, outra que merece destaque é *As Aventuras de Zé Caipora*, um personagem que abandona a Corte, vai para o interior, se depara com uma floresta e uma série de aventuras. Iniciado em 1883, as histórias de *Zé Caipora* podem ser referenciadas como o prelúdio do formato aventura nos quadrinhos no Brasil (VERGUEIRO, 2017).

O professor Antonio Luiz Cagnin, pesquisador da trajetória de Angelo Agostini, defende a importância do artista na abertura de possibilidades para o desenvolvimento das manifestações dos quadrinhos no país, de tal forma que por meio de suas pesquisas admite que

[...] as Aventuras, planejadas pelo tino de Agostini, vieram bem antes, em 1869, 26 anos antes do *Yellow Kid*. É que o Angelo era um contador nato de histórias em imagens, transformava tudo, notícias, caricaturas, até cartas e, naturalmente, histórias em quadrinhos. Já naquela época, intuiu o poder de *marketing* dos quadrinhos e criou o Nhô Quim e o Zé Caipora. Mesmo sem cores, é de encantar a beleza dos desenhos, máxime daquele capítulo 14, quando o Zé é perseguido pela onça, citado até por Monteiro Lobato, e do capítulo 22, quando o Zé salva a bela Inaiá de ser tragada pelas águas da cachoeira; de dar inveja estas sequências até ao Burne Hogarth, artista do Tarzan dos quadrinhos; de admirar o roteiro da história, o suceder das imagens, num verdadeiro *storyboard*, pronto para ser animado; de surpreender as inovações técnicas de um iniciante na arte, só empregadas, hoje, em algumas histórias. A narração flui facilmente compreensível, independente de balões e das legendas sob as vinhetas. (CAGNIN, 2013, p. 54).

No que diz respeito à obra precursora, entendemos que coube aos desenhos de Rodolphe Töpffer essa vantagem. Mesmo com as indicações díspares quanto ao reconhecimento da primeira história em quadrinho, tanto em *Monsieur Jabot*, quanto em *Les Amours de Monsieur Vieux Bois*, ambos são trabalhos que podem ser considerados como o “embrião” da linguagem em quadrinhos, atribuindo a Töpffer “o título de Pai dos Quadrinhos. Afinal, seu trabalho possuía sequências narrativas e textos nas bordas dos painéis. Ele mesmo chamava sua criação de *picture story* (algo como histórias em retratos)” (MOREAU; MACHADO, 2020, p.13).

Mesmo que o título de inventor dos quadrinhos não seja concedido a Outcault, outra menção torna-se meritória ao artista: a de “‘pai’ dos suplementos de quadrinhos (ou de humor)” (CAMPOS, 2015, p. 11). A referência é válida devido aos trabalhos do autor que ajudaram a disseminar, alicerçar e incentivar “quase todos os jornais da época a investirem mais ainda nos suplementos coloridos de charges e quadrinhos” (*ibid*).

A justificativa de Vergueiro (2020) se volta para a incorporação entre o linguístico e o pictórico como a essencialidade das produções desenvolvidas no século XIX, sobretudo pelas manifestações dos trabalhos pioneiros dos grandiosos artistas - o suíço Rudolph Töpffer, o francês Georges Colomb, os ingleses William Hogarth e Thomas Rowlandson, o italiano Angelo Agostini, entre outros - como o ponto de partida para a proporção que a linguagem adquiriu ao longo dos anos.

O que, de fato, verificamos no processo de desenvolvimento dos quadrinhos é que entre o final do século XIX e início do XX, segundo Modenesi (2020, p. 23), o progresso nas histórias ocorreu de “maneira irregular”, e um fator responsável pelo fortalecimento e êxito dos quadrinhos americanos foi o humor. Já em termos de discussão sobre os aspectos elementares das histórias em quadrinhos, que se consolidaram no quadrinho moderno, observamos que no âmbito de sua linguagem, os recursos constitutivos explorados vão além da simples associação do texto verbal e do texto visual. À constituição desses códigos, ao longo das manifestações, foram sendo combinados elementos outros como os balões, as legendas, onomatopeias, estratégias narrativas como a sarjeta, dentre outros recursos. Mais do que tudo isso, o que devemos levar em conta é que a concepção de uma linguagem autônoma às histórias em quadrinhos requer considerar como todos esses aspetos de sua composição trabalham na representação dos significados. Significados esses, implicados de modo, muitas vezes, mais complexos e amplos do que está explícito no texto, conforme procuramos delinear no próximo item.

1.2.1 TEORIZANDO OS QUADRINHOS: PRESSUPOSTOS E DEFINIÇÕES

O impacto provocado pelos quadrinhos no início do século XX elevou a Nona Arte ao patamar de uma das manifestações mais consumidas no mundo. Junto com as primeiras histórias, muitas das características da linguagem foram

sendo definidas. Desde o final do século XIX, os quadrinhos já passaram por estágios de mudanças em relação à composição, aos eixos de amplitude temática e às inovações estilísticas. No que se refere a esse percurso, muitos países encontraram formas para nomear e identificar as produções, conforme os aspectos assumidos pelas histórias nos locais de onde elas se estabeleceram. Antonio Luiz Cagnin, conhecido pelo seu pioneirismo acadêmico, apresenta como alguns países se referem a esse tipo de arte:

[...] nos Estados Unidos: *comics*, *funnies*, porque as primeiras historinhas procuravam ser apenas engraçadas, cômicas. Eram publicadas diariamente em tiras nos jornais, por isso eram chamadas de *comic strips*; em seguida apareceram as publicações em livros, os *comic books*.

na França: *bandes-dessinées*. Eram *tiras*, *bandes*, publicadas diariamente nos jornais, como nos Estados Unidos.

na Itália: *fumetti*. Os balões ou fumacinhas que indicam a fala das personagens batizaram as histórias em quadrinhos italianas. Distinguem-se também as suas duas formas de publicação: *striscia giornaliera* é a tira; *tavola domenica/e*, a página do domingo.

na Espanha: *tebeo*, nome de uma revista infantil, o TBO.

na América Espanhola: *historieta*.

em Portugal: *história aos quadrinhos*.

no Brasil: *história-em-quadrinhos*. Vigoraram também o de historinhas, com muito de depreciativo, e o de *gibi* para as revistas de quadrinhos. (Este último nome veio da revista mensal "Gibi", editada pela Globo, do Rio, nos anos 40 e relançada pela Rio Gráfica e Editora S. A., em outubro de 1974). (CAGNIN, 1975, p. 23).

Do mesmo modo que existem nomes distintos, sublinhamos que as definições atribuídas aos quadrinhos também variam e, a esse respeito, consideramos algumas das concepções teóricas que procuram definir ou conceituar o quadrinho moderno.

Em primeiro lugar, expomos a articulação atribuída por Cagnin, quando publicou, em 1975, o livro *Os Quadrinhos*, resultado de sua pesquisa de mestrado. Nessa obra, o autor desenvolveu concepções teóricas e linguísticas ligadas às especificidades de análise dos quadrinhos, constituindo-se, desse modo, em um dos primeiros trabalhos sobre a "linguagem dos quadrinhos", apresentando-os como:

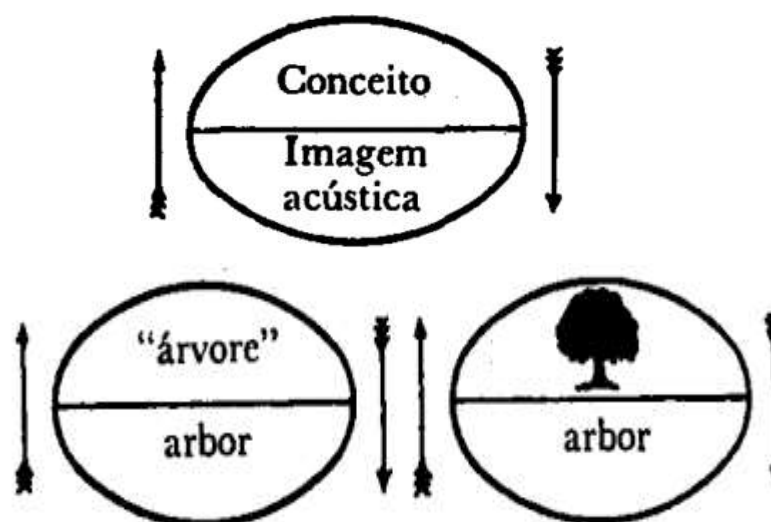
[...] um sistema narrativo formado de dois códigos de signos gráficos:
 - a imagem, obtida pelo desenho;
 - a linguagem escrita. (CAGNIN, 1975, p. 24).

O estudo empreendido por Cagnin influenciou e determinou muito do que atualmente é analisado como um sistema de linguagem específica dos quadrinhos. Ao tratar da diferença entre os dois signos, o autor considera a imagem como elemento *figurativo* na comunicação social, constituída por sinais naturais, ou seja, aqueles encontrados na natureza, (nuvem, chuva, fumaça, fogo etc.), e artificiais, que são aqueles realizados pelo homem (letras, algarismos etc.); e o texto como elemento *linguístico*, integrado no sistema narrativo, cuja significação é de natureza psíquica. Para desenvolver esses aspectos, Cagnin (1975) faz referência ao modelo teórico de Saussure, que contempla a noção de signo linguístico unido não a uma coisa e uma palavra, mas a um conceito e a uma imagem acústica²⁵. Isto quer dizer que na comunicação humana, o signo linguístico demanda um locutor (emissor), um ouvinte (um intérprete) e algo que um locutor queira comunicar ao ouvinte.

Nessa perspectiva saussuriana, Cagnin (1975) aponta para os elementos da natureza do signo linguístico, tal como Saussure (2012) expõe, ou seja, como uma entidade psíquica de duas faces, a qual procede da combinação do *conceito* e da *imagem acústica*, conforme ilustra a figura a seguir:

Figura 18 – Representação do signo linguístico de Saussure

²⁵ Esta não é o som material, coisa puramente física, mas a impressão (*empreinte*) psíquica desse som, a representação que dele nos dá o testemunho de nossos sentidos; tal imagem é sensorial e, se chegamos a chamá-la material, é somente neste sentido, e por oposição ao outro termo da associação o conceito, geralmente mais abstrato (SAUSSURE, 1969, p. 80, *apud* CAGNIN, 1975, p. 25).



Fonte: Saussure (2012, p. 107).

Ao apresentar a definição de signo linguístico de Saussure (2012), Cagnin (1975) reitera a substituição do termo *conceito* por *significado*; o mesmo ocorre com *imagem acústica* por *significante*. Outro ponto destacado pelo autor diz respeito à crítica de muitos especialistas sobre essa estrutura por não considerar a coisa significada. Dessa maneira, a semiologia concebida por Saussure remete a uma relação interna do signo, diferente da semiótica de Peirce, que ao trabalhar a relação do signo com o objeto, deslocando o significado para uma relação interpretante, este como terceiro elemento da constituição do signo, demonstra que sua teoria está alinhada com o mundo das experiências.

Essa visão inclui na conceituação da arte quadrinesca a existência dos quadros ou painéis, o seu modo de composição - justapostos e em sequência - e a ideia de quadrinho como uma mensagem deliberadamente produzida por um emissor, que procura influenciar, por meio dela, um espectador, produzir nele alguma ação relacionada à mensagem, chamada de resposta (McCloud, 2005).

Will Eisner, artista consagrado pelo estilo inovador de suas narrativas gráficas, também considera o espectador da mensagem, contudo, vai um pouco além da perspectiva de McCloud, quando entende essa posição a partir do conceito de leitor. Eisner (2010, p. 2) considera que "é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais". Para o autor, a arte

sequencial dos quadrinhos age no universo das experiências do leitor pelos dispositivos *visuais* e *linguísticos*. Assim, as “regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada)” e as “regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente”, desencadeando um processo de leitura que combina percepção estética e esforço intelectual na compreensão narrativa (EISNER, 2010).

Avançando no sentido de definir as especificidades da imagem dos quadrinhos, Barbieri (2017) esclarece que o papel delas é de contar algo, sendo parte integrante da ação narrada, distinguindo-as das ilustrações, que são acréscimos, podendo ser eliminadas sem prejuízos no texto. O autor resume que a “imagem dos quadrinhos é, assim, uma imagem de *ação*, enquanto a imagem ilustrativa, ainda que possa ser de ação, não tem nenhuma necessidade de sê-lo; além disso, em geral, as ilustrações são mais descritivas que narrativas” (BARBIERI, 2017, p. 27).

Ao se tratar das especificidades da linguagem dos quadrinhos, primeiramente, constatamos, assim como discutido por Ramos (2020), que essa linguagem engloba uma série de gêneros diferentes que compartilham de características entre si, a saber:

O espaço da ação é contido no interior de um quadrinho. O tempo da narrativa avança por meio da comparação entre o quadrinho anterior e o seguinte ou é condensado em uma única cena. O personagem pode ser visualizado e o que ele fala é lido em balões, que simulam o discurso direto. (RAMOS, 2020, p. 18).

Nesse caso, as tiras, charges, cartuns, *graphic novels*, as aventuras, as histórias de super-heróis, ou superaventuras, são modos de apresentação diferentes dessa linguagem. Tal como Ramos (2020, p. 21) expõe, elas fazem parte de um “grande rótulo que agrega vários gêneros que compartilham uma mesma linguagem em textos predominantemente narrativos” (RAMOS, 2020, p. 21). O que autor defende é que, embora os gêneros sejam constituídos por formatos e temáticas diversas, eles utilizam elementos que são comuns para a linguagem

(balões de fala, de pensamento, legendas, quadros, estratégias de representação da oralidade, modos de representação do espaço e do tempo, tipo de contorno e apresentação dos quadrinhos etc.).

Ainda na linha teórica sobre a denominação dos gêneros dos quadrinhos, Ramos (2020) atenta, dentre as possíveis perspectivas, para três âmbitos teóricos nos quais os quadrinhos podem ser analisados:

- o que vê os quadrinhos como um grande rótulo que abriga diferentes gêneros;
- o que vincula os gêneros de cunho cômico – charge, cartum caricatura e tiras (em alguns casos, chamadas de quadrinhos) – num rótulo maior, denominado *humor gráfico* ou *caricatura* (usada neste segundo momento num sentido mais amplo);
- o que aproxima parte dos gêneros, em especial as charges e as tiras cômicas, da linguagem jornalística (linha apoiada no fato de serem textos publicados em jornal). (RAMOS, 2020, p. 20-21).

Assim como Ramos (2020), e conforme asseverado, tomamos como base para este estudo o pressuposto de que os quadrinhos são tidos como uma linguagem, cujos gêneros por serem relativamente estáveis de enunciado (BAKHTIN, 2011, p. 261), abrigam formatos distintos, devido às especificidades de seus elementos estilísticos e narrativos. A dinamicidade dos quadrinhos, remete à familiaridade com outras linguagens, o que não é específico dessa linguagem, a saber, como a literatura, o cinema, a pintura, a fotografia e o teatro, por exemplo. Dessa familiaridade, surgem apropriações entre as linguagens, possibilitando que textos específicos, como os dos quadrinhos, se constituam por meio de misturas de signos, estruturas narrativas e outros, originados em textos de outras linguagens, algo que ocorre com a obra analisada nesta tese. Em *Reino do Amanhã*, observamos essa mescla entre a linguagem dos quadrinhos e a linguagem literária, articulando elementos característicos da literatura apocalíptica ao da *graphic novel*, conforme analisamos no Capítulo III.

Paulo Ramos (2020, p. 17) segue Barbieri na defesa da autonomia dos quadrinhos, sobretudo quando se refere ao uso dos recursos próprios dos

quadrinhos como balões, onomatopeias, legendas, quadros, entre outros. Nesse sentido, usa a tautologia “quadrinhos são quadrinhos” para enfatizar que, embora abriguem uma diversidade de outros gêneros como a tira, a charge, o cartum e a caricatura, as especificidades se mantêm. Diante disso, o autor detalha os principais elementos constitutivos das histórias em quadrinhos tendo em vista que:

- diferentes gêneros utilizam a linguagem dos quadrinhos;
- predomina nas histórias em quadrinhos a sequência ou tipo textual narrativo;
- as histórias podem ter personagens fixos ou não;
- a narrativa pode ocorrer em um ou mais quadrinhos, conforme o formato do gênero;
- em muitos casos, o rótulo, o formato, o suporte e o veículo de publicação constituem elementos que agregam informações ao leitor, de modo a orientar a percepção do gênero em questão;
- a tendência nos quadrinhos é a de uso de imagens desenhadas, mas ocorrem casos de utilização de fotografias para compor as histórias. (RAMOS, 2020, p. 19).

As características apresentadas pelo autor abordam boa parte das produções que são ocupadas pela linguagem dos quadrinhos. Os recursos das narrativas gráficas sequenciais constroem-se, geralmente, pela combinação de imagens e palavras, que nem sempre trabalham na disposição lado a lado. Assim, muitas das histórias não são acompanhadas de texto, mas, quando o verbal se faz presente, esse ganha espaço nos balões, nas onomatopeias, na legenda, no contorno do quadro e até mesmo na sarjeta, como forma de representar falas ou pensamentos dos personagens e, às vezes, do narrador. Além disso, o empreendimento linguístico também pode ser verificado em placas, cartazes, anúncios presentes na narrativa.

O recurso de linguagem desenvolvido para conceber as falas e/ou pensamentos dos personagens são os balões. “A primeira versão do balão era apenas uma fita (filatélico) que emergia da boca do emissor” (EISNER, 2010, p. 24). Com o tempo, ganharam particularidades na composição das tramas, com

ângulos e formatos diferenciados, conforme a necessidade de comunicação. Os contornos dados aos balões passaram a interagir com os sentidos das falas, recebendo a “tarefa de acrescentar significado e de emprestar a característica do som à narrativa” (EISNER, 2010). Indicativos de sussurro, de pensamento, de grito etc., ganham contornos e prolongamentos particulares. Para indicar grito, por exemplo, as dimensões do balão tornam-se pontiagudas. Para indicar que mais de um personagem está falando ao mesmo tempo, há mais de um prolongamento, entre outras especificidades que distinguem a intenção comunicativa.

Outros recursos de linguagem foram sendo criados, como linhas paralelas para indicar alta velocidade, signos para indicar estados de espírito dos personagens, inclusão de palavras que procuram imitar os sons e ruídos por meio das onomatopeias, entre outros recursos.

A indicação do tempo também é um elemento essencial, percebido pela disposição das imagens, dos balões e do número de vinhetas (ou quadrinho de um momento específico da narrativa) que representa uma mesma ação (RAMOS, 2020). Dessa forma, as situações temporais são visíveis não só “no espaço de imagens, mas também no espaço em que as palavras dos diálogos e legendas são impressas na página de uma narrativa gráfica” (NÖTH, 2015, p. 93).

Não é intenção deste trabalho esgotar ou expor uma classificação completa sobre os elementos da linguagem dos quadrinhos, mas sim, de maneira breve, registrar seu surgimento e evolução. Muitos estudiosos já se debruçam em esmiuçar as especificidades dos elementos dessa linguagem. Ramos (2020, p. 30) comenta, contudo, sobre a necessidade de novos estudos na área e enfatiza que: “Ler quadrinhos é ler sua linguagem. Dominá-la, mesmo que em seus conceitos mais básicos, é condição para a plena compreensão da história e para a aplicação dos quadrinhos em sala de aula e em pesquisas científicas sobre o assunto”.

Abordamos neste item, juntamente com aspectos históricos, o surgimento de alguns dos principais elementos de sintaxe dessa linguagem, além de aspectos

semânticos a eles associados, que se mantêm até hoje, ainda que outros venham sendo criados e continuamente analisados pelos estudiosos da área. Paralelamente a esses, outras questões foram se apresentando, ligadas aos gêneros e aos temas e a contextos das histórias, permitindo novas classificações dos produtos, como é o caso das chamadas Eras dos quadrinhos, que separam grandes fases das produções. Falar delas exige retomar alguns aspectos históricos. No item a seguir, com esse propósito, referimo-nos às publicações dessa linguagem no século XX, desde que os quadrinhos começaram a aparecer nas tiras de jornal, quando ainda eram concebidos como uma leitura descartável, em papel rústico e para durar pouco. Passamos brevemente pelas histórias de aventuras, avançamos para as revistas de super-herói e, traçamos, por fim, um panorama das primeiras publicações de quadrinhos do início do século XX e suas respectivas Eras.

1.3 DA COMÉDIA À AVENTURA: BREVE RETROSPECTO DA DIVERSIDADE DOS QUADRINHOS NOS EUA

Abordar o tema quadrinhos implica, necessariamente, falar sobre a influência das produções norte-americanas, sobre o público e o seu comportamento, especialmente, no que se refere às histórias de aventura. Grande parte das criações do início do século XX, realizadas nos Estados Unidos, consolidaram-se tanto no imaginário popular, quanto nas mídias da cultura *pop*, passando a integrar outros meios de comunicação, além dos jornais e das próprias revistas, expandindo-se para o rádio, o cinema, as animações, as séries, os jogos, firmando-se como parte da indústria do entretenimento da cultura de massa. Cumpre ressaltar que parte da visibilidade e da popularidade dos quadrinhos nos EUA surge, por parte, em virtude da disputa dos donos dos dois maiores jornais do início do século XX, Joseph Pulitzer, proprietário do *New York World* e William Randolph Hearst, do *Morning Journal*, conforme mencionado anteriormente.

Os *comics*, como ficaram conhecidos os quadrinhos nos Estados Unidos – ainda que nem todas as histórias produzidas fossem cômicas – receberam esse nome devido às “revistas semanais de humor, que traziam piadas, contos engraçados e charges. As mais conhecidas eram *Puck, Judge, Life* e *Truth*” (MOREAU; MACHADO, 2020, p.12). Os autores comentam que elas eram conhecidas como *comic weeklies* (algo como semanais cômicos). Depois a expressão foi encurtada para apenas *comics*, mas, de início, esse termo “se referia ao veículo e não à forma de arte que viria a nascer. *Comics* era a revista que trazia humor, com charges e textos” (*ibid*). Com o tempo, os outros textos foram deixando de aparecer nas revistas, dando espaço somente para os quadrinhos que faziam mais sucesso. Essa preferência agilizou a consolidação do termo *comics* como a forma de manifestação com desenhos em quadros.

Inicialmente, os quadrinhos ocupavam a página inteira dos jornais dominicais, com uma história completa. Dentre essas publicações, algumas se tornaram famosas por sua inovação, como *Little Nemo in Slumberland* (*O pequeno Nemo no país dos sonhos*), de Winsor McCay, lançada em 1905. Depois, com o sucesso e a popularidade dos personagens, o formato passou a ser de tiras diárias (*daily strip*), elaboradas em três tempos, ou três quadros, devido à falta de espaço, e tinham como objetivo principal gerar humor. Quanto a esse ponto, Patati e Braga (2006, p. 24) observam a diferença tênue entre um “quadrinho infantil” e um “quadrinho de humor”, como uma divisão ambígua, no sentido de como elas podem tocar os leitores de formas distintas, independentemente da idade. Os autores explicam que o modo como tocam depende da perspectiva de leitura de cada pessoa, “Enquanto alguns acham graça das ceroulas do personagem, outros se compadecem de seu drama existencial” (*ibid*); a popularidade quadrinística pode ser justificada também por esse viés, no qual a interpretabilidade – mais do que uma interpretação unívoca – se coloca à disposição, dadas as experiências e/ou perspectivas do leitor.

O período humorístico das tiras em jornais ficou marcado com personagens que se tornaram clássicos, a exemplo dos primeiros a inaugurar esse tipo de publicação diária: *Mutt & Jeff*, de Bud Fisher, em 1907, e *Krazy Kat*, de George Herriman, em 1910.

Figura 19 - Tira de Mut & Jeff do jornal *O Estado de São Paulo*, de 1957



Fonte: Blog Anos Dourados: Imagens & Fatos²⁶

Figura 20 - Tira de Krazy Kat, de 1919



Fonte: *The New York Review*²⁷

Além de *Mut e Jeff* e *Krazy Kat*, outros também despontaram no pioneirismo jornalístico das tiras diárias nos EUA, a saber:

Mais ainda que as páginas das pranchas dominicais, as tiras diárias foram representativas da América do Norte daquele tempo. Nas séries de pranchas dominicais, predominavam diversas preocupações: vidas

²⁶ Disponível em: <http://www.anosdourados.blog.br/2012/06/imagens-gibi-americano-mutt-jeff.html>. Acesso em 27 de outubro de 2022.

²⁷ Disponível em: <https://www.nybooks.com/online/2017/01/29/to-walk-in-beauty-george-herriman-krazy-kat/>. Acesso em 27 de outubro de 2022.

em bairros pobres (*The Yellow Kid* e *Happy Hooligan*), crianças travessas (*Foxy Grandpa*, *Buster Brown* e *The Katzenjammer Kids*), fantasia (*Little Nemo*, *Billy Bounce*, *The Explorigator*, *Nibsy The Newsboy*, *The Kin-Der-Kids*, *Wee Willie*, *Winkie's World*) e inocentes séries infantis (*Sambo*, *The See-See Kid*, *Little Jimmy*). Não obstante, as tiras diárias se encontravam mais próximas dos leitores, talvez porque estavam obrigadas a trazer com mais rapidez a informação. (MODENESE, 2020, p. 61-62).

Para autores como Moreau e Machado (2020), esse período, que antecede os quadrinhos de aventura e superaventura, denomina-se de Era de Platina, visto que nele há o predomínio de histórias originadas das tiras de jornais e que tinham conteúdo humorístico, policial ou dramático. Além disso, os temas explorados ao longo da década de 1920 buscavam representar a sociedade da época, as famílias suburbanas, pelo viés cômico, na maioria das vezes. Com o tempo, essas temáticas foram perdendo o interesse dos leitores. Já não bastava mais falar sobre a “turma de rua, a família, ou o animal gaiato” (PATATI; BRAGA, 2006, p. 33). Com os efeitos econômicos que preludiavam a crise da bolsa de Nova York, de 1929, o público estava mais interessado em histórias que poderiam conviver com situações de conquistas e aventuras diferenciadas do contexto do dia a dia. Assim, em um

[...] momento em que a vida cotidiana estava bem pobre, tanto econômica quanto simbolicamente, nos EUA, a imaginação e o espelhamento mítico dos estados de espírito do trabalhador urbano e de seus filhos ganharam espaço. O momento estimulava bem menos encantamento com a vida cotidiana do que com o que havia fora dos ambientes conhecidos. (PATATI; BRAGA, 2006, p. 38).

A produção de quadrinhos desse período, nos Estados Unidos, portanto, é entendida como tendo sido influenciada pelo momento de recessão em que o mundo se encontrava. Com a crise, provocada pelo desemprego, “o próprio lazer das massas ficou afetado, chegando até a alterar hábitos e modificar o gosto das pessoas por determinadas coisas” (LUYTEN, 1987, p. 26). A necessidade de um indivíduo forte e heroico, em meio à crise, começa a se expandir e, nesse contexto, desponta o gênero aventura nos quadrinhos.

E talvez por isso que se explica como o gênero “Aventura” chegou ao auge e um turbilhão de histórias surgiu nesta época, explorando ao máximo esta nova mina de ouro. A aventura indica um desejo de evasão e a criação de mitos, de heróis positivos. Revela a necessidade de novos modelos nos quais se inspirar para a conduta humana”. (LUYTEN, 1987, p. 26).

As aventuras povoadas por heróis compensavam “as perturbações e a insegurança da triste realidade” (LUYTEN, 1987, p. 26). Assim, naquele momento, as narrativas representavam formas de resgatar os sentimentos oprimidos de milhões de pessoas que vivenciavam os impactos econômicos da crise e não tinham perspectivas diante da difícil realidade imposta pela recessão. Assim sendo, a esperança e o desejo de combater a insegurança, o medo e as incertezas da vida real, ficaram a cargo dos heróis da ficção.

No que se refere ao termo “herói”, sua raiz deriva do grego e, segundo o *Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa* (2010), tem referência do latim *hērōs/ōis*, que seria a denominação aos atos extraordinários de um guerreiro, ou um protagonista de uma obra literária. A imagem do herói guerreiro tem sua construção na Antiguidade, quando o conceito foi estabelecido entre os gregos, tendo sido posteriormente reformulado pelas novelas de cavalarias, até chegar à época moderna.

Tanto as características clássicas do herói, de se sacrificar em nome do bem comum, quanto os valores cristãos medievais, contribuíram na criação de códigos de conduta e honra, incutindo um modelo maniqueísta, em que o herói está sempre a serviço das forças do “bem” para enfrentar o “mal”, passando por obstáculos para “trazer benefícios aos seus semelhantes” (CAMPBELL, 1949, p. 18). Nas histórias em quadrinhos, principalmente nos norte-americanos, a inspiração dos modelos clássicos e medievais vigoraram por boa parte do século XX, seguindo o modelo de heroização em que o bem e o mal estão delimitados nas histórias, e as atitudes e os valores dos heróis são construídos em perfis infalíveis, tanto físico, quanto moralmente.

Pontos dessa perspectiva são retomados ao longo desta tese, na intenção de discutir sobre como essa concepção heroica foi reconfigurando-se ao longo das criações, especialmente, nas histórias de super-heróis. Inicialmente, as narrativas seguiam um padrão geral, em que o super-herói, dotado de poderes extraordinários, levava a sério seu papel nobre de prezar pela justiça e pelo bem-estar comum. Essa expectativa foi, contudo, sendo confrontada com as publicações de superaventuras, que nem sempre lhe correspondiam. O papel heroico, assim, passa a ser questionado, as limitações dos super-heróis passam a ser mais próximas das de um indivíduo normal, ou seja, passa a haver uma variação nas atitudes dos super-heróis, que cometem falhas, são inseguros e agem fora do padrão clássico.

A obra *Reino do Amanhã* é um exemplo que trabalha temática e criticamente com esse fenômeno. Os super-heróis são expostos, tendo em vista suas fragilidades, temores e apreensões, características não exploradas nas primeiras décadas em que os quadrinhos de super-heróis se popularizaram. A *graphic novel* explora a complexidade psicológica e a variação de conduta entre os super-heróis, realizando ainda uma comparação, a partir das atitudes dos super-heróis, entre os valores daqueles tidos como “contemporâneos” e como “clássicos” na trama.

Mas, antes de adentrarmos nessa discussão, vale considerar a influência da tradição clássica e medieval nos heróis da cultura norte-americana em quadrinhos. Muitos criadores inspiraram-se em elementos de força, velocidade e resistência de personagens mitológicos para construir personagens que correspondessem a uma espécie de *arquétipo* de super-herói, como é o caso do Superman.

Os arquétipos, como postulava Carl Jung, são padrões permanentes e profundos da psique humana que se mantêm poderosos e atuantes ao longo do tempo. Para usar a terminologia junguiana, eles podem existir no “inconsciente coletivo”, na “psique objetiva” ou podem até mesmo ser codificados na constituição do cérebro humano. Podemos perceber claramente esses arquétipos nos sonhos, nas artes, na literatura e no

mito, que nos parecem profundos, tocantes, universais e por vezes até mesmo aterrorizantes. (PEARSON, 1996, p. 21).

Em seu livro *O Herói interior: Seis Arquétipos que Orientam nossa vida*, Pearson (1996, p. 22) propõe explorar os tipos de arquétipos que estão ativos na nossa vida *consciente*, ou seja, diferente do conceito de arquétipo de Jung, que pode “constituir uma cultura eterna e transcendente”, ele trabalha sobre os arquétipos presentes no mundo diário. A concepção de arquétipo que exploramos neste estudo, sobretudo, ao associarmos Superman a um arquétipo de super-herói, dialoga com a proposição do autor, no sentido de que a influência que define um arquétipo na nossa vida se deve por “uma duplicação ou reforço externo do padrão: um acontecimento na vida da pessoa ou histórias recontadas na cultura capazes de ativar o padrão” (PEARSON, 1996 p. 22). Entendemos que, desde a criação de Superman, as narrativas de suas superaventuras e, por extensão, a dos demais super-heróis, estabeleceram uma espécie de padrão cultural nos quadrinhos desse gênero, assim como, também observamos que, quando esse padrão não é ativado, gera-se um estranhamento, uma inquietação para estabelecer novos padrões que sustentem um novo arquétipo de herói.

Como já mencionamos, os EUA passavam por um período delicado, devido à Grande Crise, e a população ansiava por mudanças que, no âmbito econômico, começaram a chegar a partir da década de 1933, mas, nos jornais de quadrinhos, foi imediata. Os desenhos ganharam um estilo realista, com histórias inspiradas nos folhetins que circulavam na época. Essa dinamicidade convergiu para o aparecimento do gênero aventura, em 1929, quando Harold Foster começou a ilustrar o famoso romance *Tarzan*, de Edgar Rice Burroughs. No Brasil, as páginas dominicais das histórias de *Tarzan* passaram a ser publicadas no *Suplemento Juvenil*.

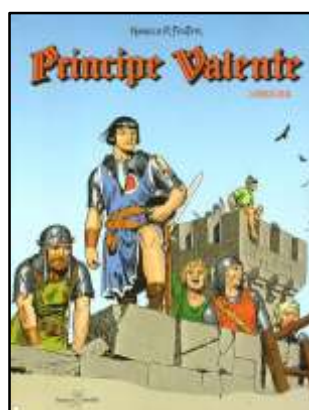
Figura 21 - Suplemento Juvenil com aventuras do *Tarzan*



Fonte: Guia dos Quadrinhos ²⁸

Depois de *Tarzan*, Harold (Hal) Foster criou as lendárias histórias de *Príncipe Valente* (1937), consideradas uma obra-prima dos quadrinhos. Essa criação de Hal Foster acompanha as diversas fases de vida do personagem Val, desde a infância até a velhice, algo inédito nos quadrinhos. Tanto pelas adaptações de *Tarzan*, quanto por *Príncipe Valente*, Foster é um artista de destaque nas histórias de aventura, influenciando consagrados autores como Jerry Siegel, Will Eisner, Jack Kirby, Neal Adams, dentre outros.

Figura 22 - *Príncipe Valente* de Harold Foster



Fonte: Perspectiva Online ²⁹

²⁸ Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/suplemento-juvenil-n-716/su220100/40081>. Acesso em 27 de out. 2022.

²⁹ Disponível em: <https://perspectivabr.wordpress.com/2017/03/29/80-anos-de-o-principe-valente/>. Acesso em 27 de out. 2022.

No mesmo ano do lançamento de *Tarzan* (1929), Philip Nowlan (roteiro) e Dick Calkins (desenho) apresentaram as aventuras de ficção científica de *Buck Rogers*³⁰ (MOYA, 1977), uma adaptação de um conto de Philip Nowlan, de 1928, *Armageddon 2419 A.D.*, na revista *Amazing Stories*.

Figura 23 - *Buck Rogers* nas tiras de jornal



Fonte: QuadriPOP³¹

Na história do personagem Buck Rogers, ele havia ficado preso em uma caverna, por 500 anos, mas sobreviveu porque nela tinha um misterioso gás que o deixou em estado de animação suspensa. Quando ele acordou, estava em um planeta completamente diferente e, tecnologicamente, mais evoluído. Acaba, assim, envolvendo-se em histórias de aventuras fantásticas, com muitas guerras e batalhas.

Nesse cenário de novas histórias aventureiras, Viana (2005) analisa que houve uma ampliação dos espaços e uma renovação das temáticas, incluindo dois elementos fundamentais às histórias: a aventura e o herói. Já no quesito de novas aventuras, Luyten (1987) coloca no rol dessas criações, outra de grande destaque no período, as narrativas de *Flash Gordon*, de Alex Raymond. Inicialmente, o personagem foi criado para concorrer com os quadrinhos de *Buck Rogers*, mas o sucesso foi tão grande que, além de o personagem ganhar muitos fãs, sua fama

³⁰ Se considerarmos a data de criação *Buck Rogers*, pode ser identificado como o primeiro herói de ficção científica, visto que foi publicado, em 1928, pela revista *Amazing Stories*, mas seu formato em quadrinhos só foi publicado em 1929.

³¹ Disponível em: <https://quadriPOP.blogspot.com/2017/08/buck-rogers-in-25th-century.html>. Acesso em 27 de out. 2022.

resultou na criação de diversos produtos de entretenimento. O enredo apresenta Flash Gordon, um jogador de polo pela Universidade de Yale, que viaja junto com seus companheiros, Dale Arde e Dr. Hans Zarkov, em um foguete inventado pelo Dr. Zarkov, para o planeta Mongo. Lá eles enfrentam criaturas estranhas e as perversidades do imperador vilão Ming.

Figura 24 - Tiras do *Flash Gordon*, de Alex Raymond



Fonte: Comcartfans³²

Com efeito, o fato de os leitores conhecerem muitas das narrativas por meio dos folhetins populares, conhecidos como *pulps*, ajudou a expandir o sucesso dos quadrinhos de aventura. Contudo, com a versão em HQ das histórias foi possível propagar com maior agilidade diversos estilos e modelos de heróis (PATATI; BRAGA, 2006). Luyten (1987, p. 26) traça uma observação acerca da popularização desses modelos, representados por personagens memoráveis na era de aventura:

É a era de Tarzan (aventura na selva), Flash Gordon (aventura de ficção científica) e do Príncipe Valente (aventura no passado medieval). É como se os heróis envolvidos nas histórias compensassem as perturbações e inseguranças da triste realidade e todos resolvessem fugir para lugares desconhecidos. E foi então que se deu a consolidação dos quadrinhos: o volume de criação e a boa qualidade de material.

³² Disponível em: <https://www.comicartfans.com/gallerypiece.asp?piece=1691162>. Acesso em 27 de out. 2022.

Somado a esses personagens, outros foram sendo criados para concorrer com as primeiras publicações de sucesso, como é o caso de *Jim da Selvas* (1934), que foi feito para concorrer com *Tarzan*; o *Agente Secreto X-9* (1934), para concorrer com *Dick Tracy* (1931)³³, ambos de Alex Raymond. Ainda no formato de tiras diárias, as narrativas de aventura, que eram longas, passaram a ser seriadas, para que os leitores acompanhassem as tramas fantasiosas, científicas, investigativas e selvagens dos personagens. Posteriormente, por volta de 1937, surgem os *Comics Books*, revistas de quadrinhos, com espaço destinado à publicação integral das tiras que haviam sido publicadas nos jornais.

Para Patati e Braga (2006, p. 51), o maior patamar das histórias de aventuras foi alcançado por Milton Caniff e Noel Sickles, cuja arte desenvolveu um realismo em quadrinhos de forma ousada, com traços definidos, expressivos, rápidos, mas que preferiam sugerir em vez de descrever detalhadamente, e isso ocorria com tal maestria de alternância entre as ações, que marcou de forma inédita o “relato gráfico-visual das HQs”. Como grande sucesso das tiras diárias de aventura, *Terry e os piratas* (1934)³⁴, de Caniff, apresentava, na trama e na ambientação, elementos da realidade e da fantasia, com roteiro inovador e diálogos bem estruturados; consagrando Caniff como um dos desenhistas mais imitados da época.

A aventura chama atenção por representar na figura do herói um indivíduo que mexia com o imaginário popular, dialogava com diversas culturas, do mesmo modo que também trazia a ideia caricaturada de que o “aventureiro branco civiliza os lugares distantes, mesmo por métodos, digamos, insólitos” (PATATI; BRAGA, p. 37). Viana (2005) também justifica essa valorização da ideologia da classe dominante, presente nas construções fictícias da aventura, em que o

³³ *Dick Tracy*, criado pelo cartunista Chester Gould, é um detetive popular das tiras de quadrinhos norte-americana. Conhecido por ser sua agilidade em atirar e pela dificuldade em ser baleado, também é conhecido por sua astúcia e inteligência.

³⁴ Inicialmente publicado nas tiras diárias, em preto e branco e, posteriormente, nas páginas dominicais, em cores. Terry, um garoto que tem um mentor adulto, Pat Ryan, que o acompanha nas aventuras contra piratas e outros vilões.

indivíduo, representado pelo herói, ganha destaque e êxito na missão de resolver os problemas em locais exóticos no embate entre o bem e o mal.

A necessidade do herói, enquanto figura compensadora imaginária, vem acompanhada, ao lado da produção de HQ, de um tipo específico de herói: o colonizador. Isto corresponde à nova política externa norte-americana. A crise de 1929 contribuiu com a elaboração desta nova política. Os EUA a partir de Franklin Roosevelt lançam a política de “boa vizinhança”. A partir de 1920, no entanto, a presença norte-americana na América do Sul se tornou cada vez mais significativa e seu crescimento era proporcional à diminuição da presença inglesa. (VIANA, 2005, s.p.).

O papel do herói nessas histórias de aventura surge, conforme o autor, como a expressão do civilizador que salva e organiza uma sociedade em crise, papel este que se repetirá nas histórias dos super-heróis ou, como são também chamadas, as superaventuras. Muito dessa ideia inicial, de que a ordem deve ser estabelecida por um indivíduo “supremo” ou “salvador”, no caso o herói, prevalece também em grande parte das narrativas de superaventuras, inclusive na representação física, que se instaurou como um “modelo” de “herói norte-americano”:

Em primeiro lugar, deve ter um corpo perfeito, uma musculatura impecável, tão mostrada quanto possível. E uma fisionomia aberta e simpática em que se reconhece o protótipo do americano – tal como sonha ser -, de nariz curto, maxilares quadrados (símbolo de decisão) e, por vezes, um vinco delicado no queixo. Isto corresponde de tal maneira à verdade que os criadores europeus o talharão pelo mesmo padrão. Em resumo, é do tipo ariano. (MARNY, 1970, p. 124 *apud* VIANA, 2005, s.p.).

Esse modelo exemplar de herói dos quadrinhos, de acordo com Viana (2005), mostra uma ideia de “missão civilizadora”, em muitas das narrativas, como é o caso de *Tarzan* e *Jim das Selvas*, mostrados como agentes civilizadores e que promovem a justiça e a ordem em terras de nativos africanos, em civilizações antigas e exóticas, mas que na realidade sugerem interesses dominantes de uma “missão colonizadora”, em vez de civilizadora. Outro exemplo ocorre com a

representação do asiático *Imperador Ming*, do planeta Mongo, em *Flash Gordon*. Nesse caso, o herói é tido como um combatente “ao estilo norte-americano”, que luta pela democracia e pela liberdade contra o tiranismo do poder absoluto do imperador, que deseja dominar a Terra. Sobre como o vilão é representado, Viana (2005, s.p.) discute que a “aparência asiática de *Ming* aponta para uma divisão étnica que marca uma oposição clara, entre ‘mocinhos e bandidos’”.

Cumpramos ressaltarmos que, antes de serem famosos pelo cinema, os Estados Unidos ficaram conhecidos pelo sucesso dos *comics*. A distribuição das produções do início do século XX era feita pelos *syndicates*³⁵, agências de criação norte-americanas, responsáveis pelo envio do material impresso para ser republicado em jornais e revistas de todo o país (CAMPOS, 2015). Vergueiro (2020) reconhece a colaboração dos *syndicates*, juntamente com o cinema, na globalização dos valores e na disseminação da produção cultural dos americanos. Já Patati e Braga (2006, p. 16) salientam que:

No início do século XX, mídias como o cinema e a televisão ainda ensaiavam seus primeiríssimos passos. Havia muito a aprender com os quadrinhos, do ponto de vista da organização, consistente de conteúdos específicos para divulgação visual em larga escala. Um reflexo desse dado pode ser constatado ainda nos nossos dias, quando diversos manuais de treinamento do exército americano foram e continuam sendo feitos em quadrinhos, às vezes até mesmo por artistas de destaque, como Will Eisner, John Celardo e Russ Manning.

Quase todo o mercado de distribuição dos *syndicates* estava, inicialmente, voltado para os jornais da área rural, pelo fato de serem “incapazes de produzir seu próprio material de criações gráficas” (MODENESI, 2020, p. 88). Além do caráter de distribuição, os *syndicates* ajudaram na divulgação dos quadrinhos,

³⁵ Para Modenesi (2020, p. 88), “Há notícias da sindicalização sistemática em 1840, e o primeiro *syndicate* autêntico, o *A.N. Kellogg News Co.* começou a administrar em 1865 anedotas e produções gráficas nos seus jornais afiliados”. Já Moreau e Machado (2020, p. 24), indicam que *McClure Newspaper Syndicate* “é considerado o primeiro e tinha a responsabilidade de distribuir ilustrações, matérias jornalísticas e, claro, os *comics*. Pulitzer havia criado o seu em 1905, o *World Feature Service*. Depois, com algumas fusões, a empresa virou *United Feature Syndicate*”.

tanto na área rural quanto na urbana, por meio dos jornais e dos times de artistas que eram contratados para realizar as séries. À medida que os jornais do campo foram profissionalizando-se, o sistema de expansão e de produção de materiais de divulgação dos quadrinhos também foi avançando, alavancando, assim, o número de publicações.

Os aspectos culturais da produção norte-americana, entre 1900 e 1937, ficaram marcados pelas inúmeras criações que emergiram nos jornais, primeiramente com as tiras cômicas, e depois para o gênero aventura. Contudo, esse tipo de publicação não ocorreu apenas nos EUA, já que os meios de comunicação fizeram parte do contexto do mundo todo. A qualidade dos trabalhos e a agilidade dos *syndicates* fizeram com que os anos de 1930 fossem para os quadrinhos o mesmo que Hollywood foi para o cinema: uma “época da aventura e da ficção, o misto de realidade e fantasia” (LUYTEN, 1987, p. 32).

Para discutir acerca dos desdobramentos recebidos pelos quadrinhos de aventura no final da década de 1930, destacamos no próximo item aspectos que definiram o conceito de super-herói, o que, por influência, gerou uma terminologia que classificou as produções dos quadrinhos de super-heróis em Era de Ouro, Era de Prata, Era de Bronze e Era Moderna.

1.4 DA AVENTURA À SUPERAVENTURA: AS ERAS DOS QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS

Ainda na década de 1930, dois outros personagens foram criados pelo norte-americano Lee Falk e marcaram a era de aventura: o primeiro foi *Mandrake* (1934)³⁶, um mágico que usava suas habilidades ilusionistas e conhecimentos de magia para combater o crime, junto ao príncipe africano Lothar, que nas primeiras histórias era seu criado.

³⁶ Knowles (2008) comenta que o personagem pode ser considerado o primeiro super-herói de quadrinhos devido aos seus poderes mágicos de sugestão hipnótica. No entanto, ao longo das publicações, muitas das habilidades do personagem são tratadas como ilusionismo e não como superpoderes.

Figura 25 - *Mandrake* de Lee Falk



Fonte: Universohq³⁷

Dois anos depois, em 1936, é lançado o primeiro personagem a usar um uniforme (colante) e máscara: o *Fantasma*. O personagem, também conhecido por sua inteligência e força, defende o país africano chamado Bangalla contra a pirataria, a ganância, a crueldade e a injustiça dos criminosos.

Tendo em vista tantos lançamentos e criações, temos a visão de que a década de 1930 foi responsável desenvolver um certo tipo de comprometimento ainda maior do público em acompanhar as histórias dos seus personagens favoritos, considerando agora o fato de as histórias envolverem situações emocionantes e cheias de ação. Mas, ainda que a era das aventuras em quadrinhos tenha despontado com uma série de personagens que, a sua maneira, salvavam o dia de inúmeros leitores, que encontravam nas narrativas uma forma de vivenciar outras experiências, em sítios fantasiosos, nos quais, aventurar-se por lugares distantes e desafiadores tornava-se possível, foi com o surgimento dos super-heróis que a proporção dos quadrinhos se tornou planetária.

E assim aconteceu, em 1938, dois jovens judeus, Joe Shuster e Jerry Siegel, publicaram a história de um personagem que viria a mudar todo o universo da cultura popular: eles criaram Superman, o primeiro super-herói dos quadrinhos.

³⁷ Disponível em: <https://universohq.com/reviews/mandrake/>. Acesso em 27 de out. 2022.

Essa publicação introduziu o gênero quadrinho de super-herói, na revista *Action Comics nº 1*, em formato de antologia, em um total de onzes histórias, como era publicado na época. Essa revista representou o começo de uma nova fórmula de exploração dos personagens que passaram a ter superpoderes. Da mesma maneira que essa novidade instigou o imaginário dos leitores, ela também revolucionou o universo da cultura *pop* e difundiu um novo modelo de herói nos quadrinhos, a serviço da humanidade.

Os novos atributos que os superpoderes acrescentaram aos personagens heroicos incrementaram as narrativas e empolgaram os leitores. Embora características e poderes de superforça e supervelocidade tenham sido as habilidades que mais chamaram a atenção em relação aos super-heróis, Robb (2017) reconhece o papel influenciador, principalmente nas primeiras superaventuras, das publicações de *pulp fiction*³⁸ e das características mitológicas de lendas e de outras narrativas. Para explicar, por exemplo, a superforça e a masculinidade de Superman, os criadores do personagem utilizaram como referências o herói Hércules, da mitologia grega. Já ao

[... lado de mitos e lendas, personagens do folclore ajudam a dar forma aos arquétipos do super-herói. Os super-heróis costumam seguir um código, um conjunto de regras de comportamento que os obriga a lutar em nome dos pobres tiranizados e oprimidos, e contra os criminosos malfeitores. A base disso pode ter vindo de *Robin Hood*, o herói do folclore inglês que ficou famoso por roubar dos ricos para dar aos pobres. (ROBB, 2017, p.22).

Independentemente das origens e influências que levaram à caracterização do super-herói moderno, que vigorou nas revistas em quadrinhos, o que observamos, em especial na imagem do Superman, é uma figura mostrada como o “defensor dos oprimidos, a maravilha física que jurou dedicar sua existência a ajudar os necessitados!” (MORRISON, 2012, p. 24), ponto que

³⁸ Algo semelhante a “ficção barata”, são publicações feitas em papel de baixa qualidade da polpa (*pulp*) da madeira, com histórias apelativas, violentas e exóticas.

discutimos, tendo em vista o percurso de construção do personagem, no Capítulo II.

Lembramos de que no final da década de 1930 o mundo estava às vésperas de estourar a Segunda Guerra Mundial, e por conta disso, novamente, o futuro é visto como incerto e cheio de preocupações, assim como no final da década anterior, quando surgem as aventuras.

No fim do decênio 30-40, quando Hitler parecia invencível na Europa e a América se preparava para combater, os heróis de aventura não eram mais suficientes. Contra o monstro nazista que se agigantava, a segurança coletiva e o inconsciente de um povo reclamavam alguma coisa a mais do que um homem. (LUYTEN, 1987, p. 33).

Foi nesse cenário, de necessidade de algo que estivesse acima das potencialidades humanas, que os superpoderes despontaram na caracterização dos super-heróis. Contudo, mesmo com os superpoderes, outros aspectos presentes na caracterização dos super-heróis podem ser reconhecidos como heranças do gênero aventura. A destreza atlética, a força, as habilidades místicas, o espírito guerreiro, os apetrechos e tecnologias, bem como as roupas (Fantasma) e capas (Mandrake), são elementos que permaneceram no perfil dos personagens após Superman (ROBB, 2017).

Quando a revista *Action Comics* foi lançada, o valor cobrado pelo exemplar era de dez centavos de dólares, um valor acessível visto que, em um contexto pós-quebra da Bolsa de Valores, as consequências da grande recessão ainda eram sentidas por muitos; a falta de estímulo das pessoas e a preocupação com as dispensas de operários em todo o mundo industrial, nas linhas de produção, eram assuntos atemorizantes; mesmo assim, a curiosa capa na qual Superman aparece ainda incógnito, se somou à vontade e à necessidade de muitos leitores sedentos por “fantasia durante a Grande Depressão” (MORRISON, 2012, p. 25).

Conforme Morrison (2012), essa publicação marcou o início da Era de Ouro das histórias em quadrinhos americanas e se refere ao material produzido entre

o final da década de 1930 e o final da década seguinte, aproximadamente. No próximo subitem discutimos sobre essa época, em que alguns dos mais conhecidos super-heróis foram criados; além de Superman, Batman, Mulher-Maravilha, Capitão Marvel e Capitão América destacaram-se no que ficou conhecido como a explosão das superaventuras.

1.4.1 A ERA DE OURO NOS QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS

A apresentação do Superman, pela revista *Action Comics*, revelou um novo ídolo da cultura *pop* americana, ao mesmo tempo em que revolucionou o formato de narrativas de aventura, com a criação de seres dotados de superpoderes ou de indivíduos que se dedicam a aperfeiçoar suas habilidades e atributos excepcionais³⁹. Inicia-se, portanto, em 1938, com a publicação da *Action Comics nº1*, a Era de Ouro dos quadrinhos de super-heróis, que vai se estender até início dos anos de 1950.

O primeiro grande surto de popularidade para os super-heróis, muitos inspirados pelo Super-Homem de Siegel e Shuster, é chamado de “Era de Ouro”, do fim dos anos 1930 até o início dos anos 1950. As revistas em quadrinhos nunca foram mais populares como entretenimento de massa do que durante este período. (ROBB, 2017, p. 50).

A inovação, o grande fluxo de publicações e a multiplicidade de novos personagens contribuíram para que a Era de Ouro ajudasse a dar forma aos atributos essenciais de um arquétipo de super-herói, que norteariam boa parte das criações, principalmente dessa fase. Reconhecidos como símbolos de heroísmo na cultura *pop*, ainda continuam fazendo sucesso em várias mídias e incentivando artistas e roteiristas a reinventar as fórmulas herdadas das primeiras histórias, buscando atualizações para novas publicações.

³⁹ Identificam-se nessa categoria super-heróis como Batman, Homem de Ferro e Arqueiro Verde, por exemplo. Esses personagens são caracterizados por sua autossuficiência e se dedicam a aperfeiçoar suas habilidades como uma espécie de “superpoder” para ajudar a humanidade.

Superman é um dos personagens mais conhecidos no universo das superaventuras, sua popularidade não está apenas nas revistas em quadrinhos, mas também no rádio, no cinema, em séries, dentre outras mídias. Parte do sucesso deste, assim como de outros personagens da Era de Ouro, como Batman, Capitão Marvel e Mulher-Maravilha, por exemplo, segue uma espécie de fórmula elaborada do modelo de super-herói. Robb (2017, p. 22) explica que os “super-heróis costumam seguir um código, um conjunto de regras de comportamento que os obriga lutar em nome dos pobres, tiranizados e oprimidos, e contra os criminosos e malfeitores”. Para a população que vivia os dissabores da Depressão, as figuras desses superseres eram uma forma de escapismo em que se podia sonhar, pagando pouco (as revistas custavam centavos de dólar), com a luta pela melhoria das condições sociais, por meio das ações daqueles que “corrigiam” os vilões das histórias.

E por falar em vilões, nas primeiras histórias da Era de Ouro, Superman, por exemplo, enfrentava problemas e inimigos muito próximos da realidade cotidiana. Geralmente combatia gângsteres, políticos corruptos, criminosos, violência doméstica e casos de injustiça. Considerando o surgimento dessa Era no contexto da Segunda Guerra Mundial, os vilões foram ganhando caráter mais ideológico, a exemplo da famosa revista do *Capitão América nº 1*, de 1941, em que o super-herói aparece, na capa, socando Hitler.

Figura 26 - Capa da revista *Capitão América* nº 1, de 1941



Fonte: Guia dos Quadrinhos⁴⁰.

Esse período triplicou o número de vendas de quadrinhos nos EUA, consagrando a expressão “Era de Ouro” tanto pela criatividade e quantidade de revistas em quadrinhos de super-heróis, quanto pela versatilidade empresarial dos donos das editoras que “conseguiram captar o espírito da época” (ROBB, 2017, p. 85).

Para os Estados Unidos, a entrada na Segunda Guerra Mundial só foi acontecer em dezembro de 1941 com o ataque japonês a Pearl Harbor. Na Europa, o combate já durava dois anos. O envolvimento americano era esperado havia muito tempo – especialmente no mundo das revistas em quadrinhos, em sua maioria com equipes de jovens que provavelmente seriam chamados para servir nas Forças Armadas. Desde o início de 1941, várias editoras pediram que escritores e desenhistas fizessem hora extra para estocar material que durasse os dias sombrios que estavam por vir (ROBB, 2017, p. 85).

Acompanhando essa mudança histórica, observamos que, no final da década de 1930, os quadrinhos de super-heróis combatiam os criminosos comuns, corruptos inescrupulosos, mas a partir de 1940, sob efeito da entrada dos EUA na Guerra, começa a ocorrer uma transição, em que os vilões são

⁴⁰ Disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/captain-america-comics-\(1941\)-n-1/1865/20846](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/captain-america-comics-(1941)-n-1/1865/20846). Acesso em 27 de out. 2022.

caracterizados tendo em vista os inimigos dos EUA (alemães e japoneses), transformando muitos dos personagens em superpatrióticos. O personagem Superman também passou por essa remodelação, havendo um exemplo clássico do seu patriotismo, em que o “novo e domesticado Superman posava com uma Águia Americana empoleirada no braço e, num memorável episódio de péssimo gosto, incentiva seus leitores a dar ‘Tapas nos Japas’ para ajudar na guerra” (MORRISON, 2012, p. 56).

Nesse contexto, Superman é usado para enfrentar nazistas e japoneses fascistas, tornando-se o defensor do Estado e da sociedade americana. Do mesmo modo, outros super-heróis dessa fase foram criados para combater em nome do país. Em 1939, a atual editora *Marvel Comics*⁴¹, publicou suas duas primeiras histórias de super-heróis: *Namor, o Príncipe Submarino* e *Tocha Humana*, criação de Bill Everett. *Namor, o Príncipe Submarino*, era filho mutante de uma princesa da Atlântida, tinha superforça, poder de voar e capacidade para viver no fundo do mar. *Tocha Humana*, era oposto de Namor, era um androide que, devido a uma falha, se tornava inflamável no ar e tinha o poder de voar. Além disso, tinha inteligência acima do comum e possuía treinamento tático para usar em prol da humanidade.

Dentre a grande variedade de super-heróis que emergiram na Era de Ouro, um deles, de criação de Joe Simon e Jack Kirby, foi idealizado como uma resposta explícita ao nazismo. Trata-se do *Capitão América*, um jovem chamado Steve Rogers que, rejeitado para servir no exército, se inscreve para participar de uma experiência e se torna um supersoldado, ganhando força, resistência e inteligência para lutar pelos EUA.

⁴¹ Segundo Morrison (2012), as publicações pioneiras do gênero de super-heróis, entre as duas rivais do ramo, são marcadas pelos personagens Superman e Batman, pela editora *DC Comics*, e Namor e Tocha Humana pela *Marvel Comics*, que na época se chamava *Timely Comics*.

Já na primeira revista *Captain America Comics*⁴², apresentada na Fig. 26, desenhada por Jack Kirby, um dos artistas mais influentes da Era de Ouro dos quadrinhos americanos, Capitão América enfrenta o ditador nazista Adolf Hitler.

Simon tinha certeza de que o Capitão América era uma criação explicitamente política: ele queria refletir a própria repulsa ao regime nazista. Achava que o movimento antiguerra era bem organizado, mas aqueles que apoiavam o envolvimento americano não tinham uma plataforma. O Capitão América foi a resposta. (ROBB, 2017, p. 90).

A figura do ditador Hitler era odiada por grande parte da população mundial, torná-lo um supervilão foi uma estratégia bem recebida pelo público leitor, conquistando uma legião de seguidores, com mais de um milhão de exemplares vendidos por mês. Por outro lado, Robb (2017, p. 95) faz uma comparação entre as histórias, mostrando como os principais inimigos dos EUA, caricaturados como vilões nos quadrinhos, eram mostrados nas narrativas. Os alemães eram tratados como “insensatos ou desencaminhados”, enquanto para os japoneses, o ataque era racial, representando-os como “criaturas feias, parecidas com demônios, geralmente com presas e pele realmente amarela”. O tratamento aos alemães, geralmente, era de natureza psicológica, sob alcunha de “estúpidos, insensatos ou cruéis”. A legitimidade desses ataques ganhou respaldo após Pearl Harbor, quando muitos criadores entenderam que cabia aos quadrinhos o dever “patriótico” de disseminar o sentimento antijaponês ao mundo⁴³.

Já o sucesso do Capitão América, conforme explicam Patati e Braga (2006, p. 81), não foi apenas pela questão contextual da Segunda Grande Guerra, mas também pelo estilo narrativo explosivo e veloz atribuído a ele pelos autores, apresentando um super-herói que “não abria portas, pulava muros e janelas; não

⁴² A revista foi publicada em 1940, mas com capa de março de 1941. Esse primeiro número vendeu quase um milhão de exemplares.

⁴³ De acordo com Robb (2017, p. 93), o conceito de inimigos da nação conferido aos japoneses, em especial, fez com que “cerca de 110 mil nipo-americanos e japoneses que viviam na costa do Pacífico” fossem enviados “à força para ‘Campos de Relocação de Guerra’ após o ataque a Pearl Harbor”.

fazia perguntas, arrancava respostas aos sopapos e golpes de escudo; não desarmava bandidos suavemente, mas aos bofetões”.

Assim como os exemplos mencionados, diversos outros personagens ganharam vida e lutaram pelos EUA na Segunda Guerra Mundial. O fato de que a Era de Ouro tenha se desenvolvido em parte nesse período colaborou para que nas histórias repercutisse o sentimento patriótico, representado pelos super-heróis como a arma capaz de “levantar o moral americano, identificar claramente as potências inimigas do Eixo, estimular a participação do público e comunicar os objetivos do governo” (ROBB, 2017, p. 96). O número de vendas dessa fase – cerca de 15 milhões de revistas por mês, na década de 1942 – se deu por essa comoção, visto que oferecia alento aos leitores em geral e, também, aos soldados que lutavam nas bases militares e eram assíduos leitores das revistas.

Além de ser considerada a Era cujo auge foi atingido pela fertilidade de novos personagens, com modelos de super-heróis, que se solidificaram no imaginário e na cultura *pop*, dado o estrondoso sucesso de vendas das revistas em quadrinhos (*comics books*), a Era de Ouro também teve seu momento de declínio. Quando a Guerra terminou, as vendas diminuíram, principalmente no fim dos anos de 1940 e início da década de 1950. Nessa fase pós-Segunda Grande Guerra, uma dúvida assombrava os bastidores dos quadrinhos de super-heróis: qual seria o futuro dos super-heróis?

Durante a Segunda Guerra Mundial, o conceito do super-herói se espalhou como chamas num incêndio, mas então morreu tão rápida e misteriosamente quanto havia começado. O interesse do público decaiu pronunciadamente após 1945, e os títulos de super-heróis desapareceram para serem substituídos por outros gêneros que triplicaram as vendas totais do mercado de quadrinhos entre 1945 e 1954. (MORRISON, 2012, p. 71).

O fascínio dos super-heróis começou a diminuir, muitos personagens que não eram mais considerados necessários, com o final da guerra, pararam de ser publicados. Mesmo os que eram sucesso, como Capitão América e Superman,

perderam milhões de vendas. Esse declínio fez com que novos gêneros em quadrinhos ganhassem impulso, como foi o caso dos de humor, de Walt Disney da Warner Bros.

Esses personagens atraíram públicos maiores do que as aventuras de humanos e alienígenas de capas e malhas colantes. Gibis românticos, de faroeste e policiais alcançaram as vendas dos super-heróis no fim da década de 1940. A expansão maior aconteceu nas revistas em quadrinhos de horror, lançadas em 1947 por William Gaines quando ele assumiu a EC Comics do pai e lançou uma série de títulos espalhafatosos. (ROBB, 2017, p. 104).

Os gêneros de horror e policial passaram a ser os mais vendidos, representando uma nova guinada para o mercado de publicações em quadrinhos. Possivelmente, essa mudança tenha tido relação com a necessidade das pessoas; se na guerra elas eram levadas a se engajar na luta, após tal acontecimento, elas deviam estar esgotadas justamente dessa luta e precisavam de algo associado à paz, ainda que os problemas de violência continuassem existindo, o que talvez justifique o sucesso do gênero policial. Embora o sucesso de vendas tenha sido consideravelmente alto, os quadrinhos de horror foram os que desencadearam uma série de polêmicas promovidas pela opinião pública a respeito da transmissão de violência e sangue nas histórias. Os pais, os professores e instituições como a Igreja viam nesse tipo de conteúdo uma forma de subversão dos jovens. A discussão ficou mais intensa com a influência de Fredric Wertham que se associou a essa concepção e se engajou em uma campanha contra as revistas, que resultou em uma série de mudanças na forma de publicação das revistas em quadrinhos.

Em 1954, Wertham publicou o livro *A Sedução do Inocente* (*Seduction of the Innocent*), uma obra que gerou sérias críticas acerca das histórias em quadrinhos, em especial, das superaventuras. O psiquiatra alegava, por meio de uma pesquisa com crianças, jovens e pais, que as narrativas desse gênero eram responsáveis pela “delinquência juvenil, homossexualidade, violência, crime,

sadismo, uso de drogas” (REBLIN, 2015, p. 30). Para Wertham, os quadrinhos representam a deturpação dos valores morais, afirmando que algumas histórias como as de Batman e Robin tendenciavam ao relacionamento homossexual; do mesmo modo que a Mulher-Maravilha era uma “afronta à moral e aos bons costumes (cristãos) por não trazer uma ideia de família ou uma divisão clara (equitativa ou não) dos papéis masculinos e femininos ou mesmo uma atribuição natural do papel que a mulher deveria desempenhar na sociedade” (REBLIN, 2015, p. 35); e que as histórias do Superman poderiam “levar uma criança a se atirar pela janela de seu apartamento, buscando imitar o herói” (VERGUEIRO, 2020, p. 12).

O livro de Fredric Wertham aumentou a desconfiança em relação aos quadrinhos, visto que se utilizava de casos escolhidos de alguns pacientes dos quais tratava em seu consultório para alegar que “os quadrinhos apresentavam as mais variadas anomalias de comportamento”, capazes de tornar os “cidadãos desajustados na sociedade” (VERGUEIRO, 2020, p. 12).

O impacto das denúncias do psiquiatra alemão e dos outros segmentos da sociedade norte-americana, conforme Vergueiro (2020), causou o cancelamento de muitas revistas e, a partir de então, instaurou-se uma nova perspectiva de publicação, proibindo cenas de violência e de afronta moral. Dessa forma, as editoras se organizaram e fundaram uma associação editorial, a *Comics Magazine Association of America*, como forma de tranquilizar a sociedade. Conforme relata Vergueiro (2020, p. 13), de início, a criação dessa associação “visava garantir a pais e educadores que o conteúdo das revistas não iria prejudicar o desenvolvimento moral e intelectual de seus filhos e alunos”. Contudo, com a publicação de *A Sedução do Inocente*, os editores sentiram também a necessidade de criar um selo de autorregulamentação, “fixado de forma bem visível na capa, como forma de garantir à sociedade a ‘qualidade’ interna” (VERGUEIRO, 2020, p. 13) das revistas. Ficou estabelecido, portanto, no Código de Ética dos Quadrinhos, o *Comics Code Authority*.

Este foi um período de recuo para o mundo dos super-heróis, tanto no que se refere à produção quanto no que se refere ao consumo. A produção diminuiu quantitativamente, encontrava concorrentes nos quadrinhos de humor, na família Disney, em Pogo, Peanuts⁴⁴ e outros, e também não conseguiu apresentar uma renovação criativa, sendo que a maior reação do período foi o fato de Batman e Superman lutarem juntos. No caso da Marvel, houve apenas o triste episódio do Capitão América lutando contra os agentes “comunistas” da União Soviética, expressando uma manifestação ideológica na superaventura, no contexto da Guerra Fria. (VIANA, 2011, p.25).

A queda do consumo das narrativas de super-heróis se agravou ainda mais pela concorrência de “outros gêneros, personagens etc., o que era ainda mais forte na Europa” (VIANA, 2011, p. 26), e pelas restrições que passam a vigorar após o Código, segundo Vergueiro (2020, p. 13), deixando as histórias mais medíocres, “passando a veicular, em sua grande maioria, histórias pírias e sem grandes pretensões criativas”.

A instauração do Código de Ética dos Quadrinhos, em 1954, formalizou de vez o final da Era de Ouro e uma nova fase de superaventuras abre espaço para a chamada Era de Prata, tratada no próximo subitem, que visa abordar essa outra etapa das principais mutações ocorridas no universo fictício dos quadrinhos americanos, tendo em vista os aspectos sociais e culturais que influenciaram transformações e atualizações das histórias.

1.4.2 A ERA DE PRATA NOS QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS

Como já mencionado, as histórias de super-heróis tiveram origem na Era de Ouro, período de grande popularidade entre os consumidores do novo formato de revista em quadrinhos, os *comic books*. Com esse novo tipo de narrativa, e inspirado pelo conceito de “verdade e justiça”, sob o qual as histórias do Superman ficaram conhecidas, aos poucos, um novo perfil heroico foi

⁴⁴ Charles Schulz revolucionou os quadrinhos nos anos 1950 com *Peanuts* (*Minduím* ou *A Turma do Charlie Brown*, no Brasil), composto por histórias relativamente simples com personagens infantis, mas que trazem situações de análise e reflexão sobre a humanidade.

moldando-se e servindo como uma espécie de “guia moral” do que seriam “atributos” de um super-herói (WELDON, 2016).

Dentre os aspectos sociais que ajudaram na construção e consolidação das narrativas, sobretudo, na década de 1940, destaca-se o contexto histórico marcado pela Segunda Guerra Mundial. Esta teve forte influência na criação e na divulgação dos super-heróis, uma vez que além de enfrentarem vilões que praticavam atos de criminalidade, cometendo assaltos a bancos e assassinatos, os super-heróis também assumiram o papel de paladino da justiça no cenário internacional, cujas ações passaram a ser empreendidas sob o enfoque bélico e patriótico.

Como já abordado, no final da década de 1940, as superaventuras começaram a perder prestígio. O número de super-heróis era grande e a recorrência das tramas de histórias já havia se esgotado, resultando na queda de vendas de quadrinhos. Sem contar que, com o fim da Guerra, “as histórias coloridas, patrióticas, fáceis de ler e embaladas em um formato portátil e simples de trocar, só serviam para lembrar os homens cansados que voltavam para casa de um tempo difícil e sombrio” (WELDON, 2016, p. 90).

Nesse novo contexto, os quadrinhos da década de 1950 diversificaram seus títulos, apostando em temas de humor, com os quadrinhos de Walt Disney e da Warner Bros. Além desse gênero, os quadrinhos de horror despontaram com grande sucesso nesse período, o qual foi definido por Morrison (2012, p. 73) como uma época de “guinada para as trevas”. Tal designação referia-se a um novo estilo de narrativas, de grande popularidade, nas primeiras décadas de 1950. Tratava-se de histórias perturbadoras de terror, de assassinatos, de suspense, as quais passaram a atrair ainda mais a atenção de segmentos da sociedade que viam os responsáveis pelos quadrinhos como “corruptores astuciosos de crianças, com artefatos monstruosos criados por especialistas em deturpar mentes jovens e impressionáveis e levá-las ao crime” (MORRISON, 2012, p. 74)

O novo estilo de produção agradou aos leitores de quadrinhos, todavia, por outro lado, também instaurou uma espécie de pânico moral na população. A atenção para o conteúdo das histórias passou a ser o centro da preocupação de boa parte da opinião pública. Os quadrinhos, por conseguinte, passam a ser considerados vilões; e é nesse cenário que o livro de Wertham⁴⁵ é publicado, causando grande repercussão e preocupação nos EUA a ponto de aguçar “uma caça às bruxas contra as editoras de quadrinhos” (ANDREOTTI, 2017, p. 37). O teor do livro, dentre outros pontos, acusava os quadrinhos e os responsabilizava por estimular a delinquência juvenil e apoiar o comportamento antissocial dos jovens. O ataque do psiquiatra às narrativas, ainda que ocorresse de forma geral, tinha como alvo principal as histórias de super-heróis.

Isso não apenas porque as narrativas dos super-heróis abrangem temas que englobam o suspense, a ficção científica, o policial, o sensual, o sobrenatural e até mesmo, em alguns casos, o horror; mas sim por se tratar de um gênero relacionado ao gênero do crime e por ser responsável por uma grande fração do mercado de quadrinhos. (REBLIN, 2015, p. 31).

Robb (2017) explica que mesmo antes da publicação de *A Sedução do Inocente*, grupos de cidadãos americanos já exigiam a proibição de quadrinhos policiais e de horror, ocasionando restrições de vendas em cinquenta cidades americanas. O clima desfavorável aumentou até o início da década de 1950, com debates em rádios, publicação de estudos e de artigos, expressando a preocupação dos efeitos dos quadrinhos na mente dos jovens.

Assim, os conteúdos das histórias passaram por regulamentações, tendo que se adequar a critérios nos quais as revistas deveriam obedecer para garantir a autorização para publicar as histórias, o que se concretizava com o selo de

⁴⁵ A pesquisa original que baseou o conteúdo do livro, realizada por Fredric Wertham, foi disponibilizada em 2010 e a partir disso, pesquisadores começaram a investigar o material. Dentre eles, Carol Tilley, professora da *Graduate School of Library and Information Sciences* da Universidade de Illinois, publicou um trabalho em 2013, no qual “descobriu que ‘Wertham manipulou, exagerou, comprometeu e inventou provas – especialmente as que atribuiu à pesquisa clínica com jovens – para ganho retórico’” (ROBB, 2017, p. 109).

aprovação na capa, o *Comics Code Authority* (CCA) ⁴⁶. Esse código funcionava como uma autocensura das editoras de quadrinhos, que resguardava os pais de que os temas abordados não incluíam qualquer tipo de insinuação sexual, desrespeito às autoridades, cenas de violência, uso de drogas, entre outros. As exigências do CCA, segundo Vergueiro (2020), provocaram prejuízos em dois aspectos importantes: por um lado, houve declínio no mercado editorial, com o fechamento de empresas, e por outro, as histórias passaram a ser mais infantis e amenas, repercutindo na pouca contribuição intelectual para os leitores.

Na perspectiva de que os quadrinhos tinham o poder de moldar o comportamento das crianças e jovens, e com a fiscalização do código nas produções, as narrativas da Era de Prata ganharam um teor maniqueísta, sempre com a vitória do bem; sem contar que as histórias deveriam trazer lições morais, sem imagens sangrentas ou macabras. Contudo, uma observação importante, inclusive para fins desta pesquisa, está na categorização ocorrida na Era de Prata sobre a conduta dos super-heróis. Andreotti (2017, p. 39) associa as regras do CCA como um propulsor que garantiu “coesão e unidade à produção de quadrinhos”, de modo que “ao limitar as referências a crimes e à violência”, gerou-se, também, nesta Era, a noção de que “heróis não matam”.

Grande parte dos pesquisadores indica o início da Era de Prata com a publicação do super-herói *Flash*, em 1956, na revista *Showcase nº 4*, em uma nova versão da revista *Flash Comics* (1949)⁴⁷, estendendo-se até o final da década de 1960, aproximadamente (MORRISON, 2012; ANDREOTTI, 2017).

⁴⁶ No Brasil também foi criado um código e aplicado um selo de modelo semelhante ao dos EUA.

⁴⁷ O editor da DC, Julius Schwartz, cancelou a versão do Flash de 1949, mas em 1956, reviveu o personagem. Nessa versão, Barry Allen era um cientista que adquire supervelocidade quando, acidentalmente, teve contato com produtos químicos durante uma tempestade de raios.

Figura 27 - Capa da revista *Showcase* nº4



Fonte: Guia dos Quadrinhos⁴⁸.

A reinvenção do *Flash* na *Showcase* repercutiu positivamente entre os leitores de quadrinhos, o que influenciou a retomada e reformulação de outros personagens da Era de Ouro. A mudança do personagem *Flash*, de Jay Garrick, para Barry Allen, o qual ganha poderes de supervelocidade após ser atingido por um raio, é exemplo disso. Outro exemplo de retomada de personagem foi o do novo Lanterna Verde, que deixou de ter um anel mágico, para ter um anel do poder, que o transformou em um dos integrantes dos Guardiões do Universo e da Tropa dos Lanternas Verdes, para ser um membro da polícia espacial.

Um ponto de destaque também da Era de Prata foi a ênfase em temáticas ligadas à ficção científica. Dado que, nesta década, vivia-se a disputa pela “corrida armamentista e pela corrida espacial”, entre os Estados Unidos e União Soviética, “para ver qual dos dois blocos colocaria o primeiro ser humano na Lua despertava o fascínio pela ciência” (ANDREOTTI, 2017, p. 36). Sobre essa curiosidade mundial, Robb (2017, p. 117) escreve que as histórias de super-heróis foram elevadas “a uma escala cósmica” que “combinou a ficção científica de outros mundos e seres alienígenas com os feitos heroicos mais terrenos dos super-heróis normais”.

⁴⁸ Disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/showcase-\(1956\)-n-4/1962/21665](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/showcase-(1956)-n-4/1962/21665). Acesso em 27 de out. 2022.

Sendo assim, o mundo vivia um momento cujo interesse estava voltado para iminência de uma nova bomba atômica e para a curiosidade da corrida espacial. Esses temas estavam presentes em filmes como *O Dia em que a Terra Parou* (1951) e *A Ameaça veio do Espaço* (1953), aumentando a curiosidade e o medo, o que, por consequência, explicava o fascínio e o retorno do interesse dos leitores por esse tipo de super-heróis.

No caso do Superman e Batman, um dos poucos personagens que continuaram sendo publicados durante e pós-Segunda Grande Guerra, o conteúdo ficou mais leve. Superman ganha integrantes mais jovens na sua família, *Superboy* e *Supergirl*⁴⁹, para atingir os adolescentes, com histórias envolvendo os interesses e preocupações desse público. Já Batman, distancia-se da origem sombria e é mostrado em uma relação paternal com Robin⁵⁰; suas histórias perdem o apelo policial e se voltam para a ficção científica; os ambientes tornam-se mais coloridos e otimistas nas aventuras em que eles aparecem combatendo alienígenas e viajando no tempo⁵¹. Assim como nas histórias de Superman, outros personagens também foram agregados às narrativas, sobretudo, como resposta às acusações do livro de Wertham. Para isso, *Batwoman* foi inserida com pretensão interesse amoroso de Batman e, do mesmo modo, *Bat-Girl*, para Robin⁵².

Esse período, em síntese, teve forte tendência por edições de histórias voltadas para o interesse científico e tecnológico, com a finalidade de atrair o público de “crianças espertas e ativas dos anos 1950” (MORRISON, 2012, p. 81). Sob a pressão do Código e, também, de um novo contexto social, incluindo a

⁴⁹ Nos anos de 1950, alguns personagens animais foram adicionados às histórias, como o cachorro Krypto, o Supergato, Raiado, e Cometa, o Supercavalo.

⁵⁰ Influência do regulamento do código, assegurando que fosse cumprido sem qualquer insinuação à homossexualidade.

⁵¹ Em 1964, o personagem ganha uma nova versão mais séria, mas em 1966 estreou a série de TV ao estilo “comédia pastelão”, estrelada por Adam West e Burt Ward, gerando uma espécie de “batmania” pelo público que esperava que as revistas também seguissem o estilo da série. Esse fato também influenciou o conteúdo das histórias que reforçaram o modelo mais infantil das tramas.

⁵² Batman também teve um cão, chamado *Batcão* e um *Batmacaco*, entre outros personagens nessa fase de 1950 até meados da década de 1960.

corrida espacial, entre outros eventos, a estratégia foi levar as aventuras para outras realidades, como o espaço extraterrestre e o ambiente das experiências científicas, fato que fez com que a fantasia desses espaços ajudasse a driblar a censura e a explorar novas possibilidades.

Assim como aconteceu o resgate de personagens da Era de Ouro, a Era de Prata também recuperou a ideia dos supergrupos de super-heróis. *A Sociedade da Justiça*⁵³ ganhou nova versão, em 1960, como *Liga da Justiça da América* (*Jusctice League of America*)⁵⁴, pela *DC Comics*, e na Marvel, concorrente da *DC*, surge a primeira equipe, o *Quarteto Fantástico* (*Fantastic Four*)⁵⁵, criado em 1961, por Stan Lee e Jack Kirby.

A ascensão da ficção científica na Era de Prata fez com que vários outros heróis como *Hulk*, *Homem-Aranha*, *Demolidor* (*Daredevil*), *Homem de Ferro* (*Iron Man*) e os *X-Men* surgissem na esteira do sucesso do *Quarteto Fantástico*⁵⁶, entre os anos de 1962 e 1965. Ressaltando que alguns deles, a exemplo do *Hulk*, e o *Homem-Aranha* tiveram como origem eventos científicos.

A Marvel voltou ao mercado de super-heróis no momento em que a Guerra Fria se exacerbava, com a Crise dos Mísseis de Cuba a apenas meses de acontecer. A ameaça atômica estava na mente de todo mundo, então muitos da nova leva de heróis da Marvel seriam pessoas comuns, frequentemente cientistas, transformados em criatura superpoderosas pela ciência atômica fora de controle. (ROBB, 2017, p. 138).

⁵³ O grupo de super-heróis chamava-se, inicialmente, *A Sociedade da Justiça* e seus membros eram Lanterna Verde, Flash, Senhor Destino, Homem Hora, Espectro, Gavião Negro, Átomo e Sandman.

⁵⁴ Gardner Fox e Mile Sekowsky criaram, a pedido da DC, um novo grupo de super-heróis, tendo em vista a primeira experiência da Era de Ouro, *A Sociedade da Justiça*, que acabou se transformando em *Liga da Justiça*. A primeira versão do grupo era constituída pela Mulher-Maravilha, Aquaman, Flash (Barry Allen), Caçador de Marte, Lanterna Verde (Hal Jordan), Batman e Superman.

⁵⁵ O *Quarteto Fantástico* formava uma família que representava as relações reais, com brigas e entendimentos. Era composta pelo Sr. Fantástico, inspirado no Homem Borracha, a Garota Invisível, o Tocha Humana, que lembra o original de 1940, e O Coisa.

⁵⁶ Os poderes dos integrantes do *Quarteto Fantástico* têm origem quando o grupo parte em uma expedição para as estrelas (em algumas versões para a Lua e Marte), e a nave onde viajavam é bombardeada por raios cósmicos e acaba caindo. Os integrantes entram em contato com destroços da explosão e passam a adquirir estranhos poderes.

Uma marca da editora Marvel era a versatilidade com a qual procurava desenvolver os super-heróis, sempre disposta a inovar e a ser mais ousada do que a sua concorrente, a *DC Comics*. A atenção aos aspectos sociais e às peculiaridades de indivíduos comuns foram alguns dos elementos que estiveram/estão presentes nas criações dos personagens e dos espaços explorados pela Marvel nas histórias. Caldas (2019, p. 7) explica que “a geografia da DC é imaginária: as legendárias Gotham City, Smallville, Central City, Fawcett City e Metropolis são cidades imaginárias, como Shangri-La. Já as histórias da Marvel ‘acontecem’ em lugares reais, como Nova Iorque”. Mesmo com características distintas entre as editoras, a repercussão dos trabalhos de ambas somou-se ao sucesso que, mesmo em um período ainda vigente pelo código de censura⁵⁷, resultava em histórias criativas, nas quais os super-heróis, oriundos de campos variados, como o da tecnologia, com o *Homem de Ferro*, da mitologia, com *Thor*, e da ciência, com *Hulk*, *Homem-Aranha*, dentre outros, conquistaram o público leitor.

Já em meados dos anos 1960, as histórias começam a mostrar sinais de desgaste devido à falta de flexibilização dos temas e à necessidade de olhar para o contexto real das experiências sociais. E é nesse entrave que a década seguinte, de 1970, rompe com os padrões da Era de Prata. As histórias passam a ter um tom mais sombrio e sério, marcando a chamada Era de Bronze.

No escopo deste item, apontamos para os principais preceitos de uma Era dos quadrinhos estadunidense responsáveis por disseminar o gênero narrativa de super-heróis em grande escala, do mesmo modo que ajudou a espalhar pelo mundo aspectos culturais, de valores e de códigos de conduta, que, por mais que tenham sofrido mudanças, ajudaram a consolidar crenças e hábitos de conduta nas histórias de super-heróis.

⁵⁷ Sobre esse ponto, segundo Robb (2017), a *DC* evitava mudar a postura mais conservadora da década de 1950.

1.4.3 A ERA DE BRONZE NOS QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS

Uma das principais marcas da Era de Prata foi a retomada da popularização das superaventuras, após um período em que os super-heróis vinham perdendo espaço para os quadrinhos policiais e de terror. Nesse período, um Código de Ética dos Quadrinhos foi criado, estabelecendo proibições que desencorajaram os produtores de quadrinhos a manterem as narrativas que antes haviam feito sucesso. Cenas de violência excessiva, detalhamento explícito de crimes, derramamento de sangue, não eram mais permitidos; e sequer menção às palavras horror e terror eram admitidas. Desse modo, nasce a Era de Prata, período em que muitas das histórias procuraram adequar-se a essas restrições, dando preferência a temas da ficção científica, com enredos mirabolantes que tendenciavam fugir da realidade e trazer abordagens mais ingênuas aos roteiros.

Contudo, os anos finais de 1960 já demonstravam aspectos de mudança em relação a essas produções mais amenas de meados de 1950. Quando a década de 1970 surgiu, uma nova fase foi inaugurada nos quadrinhos de super-heróis. As editoras passaram a publicar narrativas com um estilo mais sério, com temas maduros, adultos, profundos e delicados, voltados para questões mais polêmicas na sociedade. Esse período, que engloba a década de 1970 até meados de 1980, é considerado por Robb (2017) a Era de Bronze⁵⁸ dos quadrinhos de super-heróis.

A nova fase procurava definir claramente um público do universo adulto, explorando entre as temáticas mais complexas, o uso de drogas, os preconceitos, referências às minorias, entre outras, conforme Reblin (2013, p. 29) comenta:

⁵⁸ Grant Morrison (2012), denomina esse período como Era Sombria ou Era das Trevas dos quadrinhos. Para o autor, esse período começa na década de 1970 e se estende até a década de 1990, quando teria início a Renascença (o que para outros autores é denominado como Era Moderna). Para este trabalho, adotamos a classificação Era de Bronze, tendo sua vigência entre o início da década de 1970 e meados da de 1980.

Se, do início da década de 1940 até o final da década de 1950, as histórias eram mais despretensiosas, na segunda e na terceira onda, isto é, a partir da Era de Prata, mas, sobretudo, a partir da Era de Bronze, as narrativas começam a adquirir cada vez mais um grau de complexidade: temas delicados como a questão das drogas, das doenças sexualmente transmissíveis, principalmente a AIDS, as relações de gênero, as questões atinentes à etnia, à homoafetividade, começam a ser discutidos e abordados cada vez mais nas histórias em quadrinhos.

Dois exemplos, primeiro com a *Marvel Comics* e depois com a *DC Comics*, se destacaram nessa nova postura temática abordada pela Era de Bronze. A *Marvel*, com a história do Homem-Aranha, escrita por Stan Lee em 1971, *Nas garras do Duende*, publicada em três números, 96 a 98, apresenta Harry Osborn⁵⁹ como um viciado em drogas que sofre uma overdose de LSD; meses depois, no mesmo ano, a *DC* lança duas edições do Lanterna Verde/Arqueiro Verde, nº 85 e 86, escritas por Denny O'Neil e ilustradas por Neil Adams, em que Ricardito (*Speed*, no original), jovem protegido do Arqueiro Verde, aparece na capa como um usuário de drogas, acompanhado por uma seringa e outros apetrechos que insinuam uma ingestão de heroína no braço.

Figura 28 - Capa da revista do *Lanterna Verde/Arqueiro Verde*, nº 85



Fonte: Guia dos Quadrinhos⁶⁰.

⁵⁹ Melhor amigo de Peter Parker, o Homem-Aranha.

⁶⁰ Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/lendas-do-universo-dc-lanterna-verde-e-arqueiro-verde-n-2/la011108/127318>. Acesso em 27 de out. 2022.

Esse ângulo capturado pelas narrativas é considerado por Morrison (2012) como uma das fases mais revolucionárias e inovadoras, com autores de muito talento e com as melhores histórias do universo dos super-heróis.

Outro ponto é que mesmo com a permanência do Código de Ética, os quadrinhos desse período passaram a discutir problemas sociopolíticos, caracterizando uma mudança radical nas histórias que, por sua vez, inseriram, novamente, conflitos do mundo real às aventuras. Vale observar que, para sair com o selo de aprovação do *Comics Code Authority* (CCA), as editoras americanas não poderiam publicar narrativas que se referissem a qualquer tipo de droga nas revistas em quadrinhos. Mesmo nessa condição, com a publicação da revista *Nas garras do Duende*, a editora *Marvel* foi pioneira no embate contra as regras de censura e a primeira a publicar sem o selo, fato esse que acabou repercutindo para uma revisão do código⁶¹, que foi, assim, afrouxando “suas amarras, virando algo quase decorativo” (MOREAU; MACHADO, 2020, p. 545). Muito dessa mudança das regras ocorreu devido ao sucesso e a elogios que essas histórias obtiveram. Para educadores, esse tipo de narrativa era uma forma de informar e orientar quanto ao perigo das drogas. O resultado foi a liberação de temas mais polêmicos, desde que tivesse um cunho instrucional e com o “bem” vencendo o “mal” no combate aos problemas sociais.

Ainda como temáticas da Era de Bronze, o sofrimento, a tragédia e a morte mostravam que os super-heróis também falham ou fracassam. As revistas passaram cada vez mais a tratar dessas questões, como foi o caso de *A noite em que Gwen Stacy morreu*, de Gerry Conway e Gil Kane, publicada em 1973. Nela, um episódio fatídico ocorre, no qual a namorada do Homem-Aranha morre. O drama da narrativa aumenta ainda mais quando o Homem-Aranha, ao tentar salvá-la de uma queda de um prédio, ejeta uma teia com a intenção de segurá-

⁶¹ Essa revisão permitiu que vários outros tipos de revistas retomassem histórias com personagens vampiros, lobisomens e zumbis, que voltaram a ser aceitos, até que um número cada vez menor de publicações, desde que a Marvel aboliu o selo em 2001, continuassem usando CCA. Em 2011 as editoras anunciaram que não iriam mais usar o selo.

la da queda e puxá-la. Contudo, nesse movimento há uma sutil onomatopeia, “*snap!*”, sugerindo que o pescoço de Gwen Stacy tinha sido quebrado, devido ao impacto brusco, causado quando a teia a segurou. Essa obra junta-se a muitas outras da década de 1970, que apresentaram uma variedade de novos super-heróis, sobretudo pela *Marvel Comics*, sacudiram o mundo das possibilidades temáticas, exploraram questões profundas como o preconceito, as diversidades, o alcoolismo, o homossexualismo, dentre outras, de forma séria e marcante.

Boa parte dessas mudanças no mundo dos super-heróis ocorreram, segundo Viana (2011, p. 36), provocadas pelas transformações oriundas de lutas sociais que se intensificaram no final da década de 1960, “como a contracultura, a ascensão de alguns movimentos sociais (direitos civis, negro, feminista e estudantil)”. O autor também explica que, nesse contexto de manifestações sociais, há o recuo da intervenção estatal e de outros órgãos determinantes na tomada de decisões públicas. É nesse cenário, conforme mencionado anteriormente, que o abrandamento das exigências do código de censura repercutiu em novas criações de personagens e em novas perspectivas temáticas.

A Marvel Comics lança novos personagens, entre eles Luke Cage e Falcão, ambos personagens negros. A criação de personagens negros, que já existiam na Marvel, tal como Pantera Negra (1966) e Falcão (1969), que passa de criminoso para ajudante do Capitão América. A origem, na ficção, de Luke Cage e Falcão é o Harlem, bairro negro norte-americano, e ambos são, inicialmente, criminosos. Já o Pantera Negra, é um príncipe de um fictício país africano. Porém é a partir de 1970 que Luke Cage (1972) aparece e o Pantera Negra passa a ter aventuras próprias. Em 1975, surge Tempestade, integrante dos X-Men, e Golias Negro (1976). A DC Comics também cria diversos super-heróis negros: Vikin, o Negro (1971); Núbia, a irmã negra da Mulher-Maravilha (1973); o Lanterna Verde reserva que era negro, John Steward; Black Lightning — Raio Negro (não confundir com o outro Raio Negro da Marvel Comics, líder dos Inumanos, e, muito menos, com o super-herói brasileiro homônimo), entre outros. (VIANA, 2011, p. 38).

Da mesma forma que o número de super-heróis negros emergiu como fortalecimento de lutas sociais, como o movimento dos negros nos anos de 1960, outras criações sucederam na linha cotidiana em que os super-heróis se misturam

aos problemas das pessoas do mundo real, sendo trazidos cada vez mais em uma perspectiva humanizada, refletindo o contexto e os comportamentos contemporâneos.

A Era de Bronze fica, portanto, identificada tanto com o avanço artístico mais maduro, quanto com um período de flexibilização do código, permitindo a retomada de temas antes proibidos, desde que fossem superados pelo bem. Mesmo com essa abertura, no final da década de 1970, os quadrinhos de super-heróis, que já haviam perdido espaço para a TV em cores, dividem novamente o interesse dos leitores com os de fantasia, de terror e de ficção científica. “À medida que avançava a Era das Trevas⁶², os velhos super-heróis iam ladeira abaixo, revivendo glórias da Era de Prata em círculos cada vez menores” (MORRISON, 2012, p. 205).

O fechamento da Era de Bronze é motivo de debate, visto que entre os teóricos não há um consenso sobre o término desta e o início da chamada Era Moderna. Independentemente dessas questões, o que se observa, no entanto, é a grande guinada dos quadrinhos de super-heróis, depois de uma série de publicações assinadas por Frank Miller e Alan Moore, entre o final dos anos 1970 e meados dos anos 1980. Conforme Patati e Braga (2006, p. 163), as narrativas deram um “salto de qualidade”, redefinindo o conceito de super-herói, colocando-os “de cabeça para baixo” e aproximando-os de “um leitor que crescera com superseres, mas já não os lia de modo tão inocente”. O envelhecimento do público que acompanhava as histórias de super-heróis, portanto, também exigiu uma transformação e/ou atualização das histórias. “Isto é reforçado por uma maior politização da juventude nesse período. Os personagens devem tornar-se mais complexos, os temas mais sérios e assim por diante” (VIANA, 2011, p. 37).

Sendo assim, as tramas passariam a potencializar críticas sobre as ações dos super-heróis. Essa vertente evidenciou-se nos trabalhos ousados de Frank

⁶² Reiterando que a Era de Bronze é considerada por Morrison como Era das Trevas.

Miller, com a obra clássica *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (1986), e de Alan Moore e Dave Gibbons, com *Watchmen* (1986), impactando o cenário das publicações independentes. O prestígio que essas duas obras garantiram aos autores resultou do sucesso de repaginação de dois personagens: *Demolidor* (*Daredevil*, com Frank Miller, pela Marvel) e *O Monstro do Pântano* (*Swamp Thing*, com Alan Moore, pela DC). Além da relevância dessas obras, Patati e Braga (2006, p. 163) comentam e citam outras contribuições desses autores, uma vez que tiveram

[...] muito menos controle editorial do que jamais havia sido permitido antes. O salto de qualidade foi nítido, e a crítica do supermodelo e da patriotada fez parte, agudamente do trabalho desses autores com superseres. *Elektra Assassina*, de Frank Miller e Bill Sienckiewicz, *Ronin* de Miller, e *O Cavaleiro das Trevas* de Miller, Klaus Janson e Lynn Varley, *Watchmen*, de Alan Moore e Dave Gibbons, e *A Piada Mortal*, de Moore e Brian Bolland, viraram os super-heróis de cabeça para baixo.

Com essas publicações, o destino das superaventuras estava radicalmente redefinido, instaurando um novo perfil aos super-heróis e às tramas. Inicia-se uma nova fase: a Era Moderna.

1.4.4 A ERA MODERNA NOS QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS

Comumente aceito entre teóricos de quadrinhos e adotado por esta pesquisa, a chamada Era Moderna⁶³ teve início em 1986, vigorando até a atualidade. Moreau e Machado (2020) destacam a publicação de duas obras

⁶³ Alguns estudiosos usam a terminologia referente ao período de 1985 a 1994 como Era de Ferro. Marongoni (2017, p. 60) considera um tempo de “banalização da violência praticada pelos personagens” também por ter sofrido influência das publicações de *Watchmen* e *O Cavaleiro das Trevas*, estimulando a reconfiguração da ética dos super-heróis e criando outros, brutais, anabolizados e violentos, como os da editora *Image Comics*, por exemplo. Outra denominação atribuída por Morrison (2012) foi Era das Trevas, pois essas publicações teriam influenciado outros quadrinhos com o tom sombrio e escuro dos super-heróis. Já para Robb (2017), a Era Moderna é considerada a partir da década de 1990, quanto que para Morrison (2012) e Andreotti (2017), a partir de 1994 tem-se início A Renascença. De modo específico, não há um consenso sobre o início da Era Moderna.

decisivas e influentes no cenário da Nona Arte, como as principais responsáveis por promover essa nova fase nas superaventuras. As tramas de *Batman: O Cavaleiro das Trevas (The Dark Knight Returns)*⁶⁴, de Frank Miller, e *Watchmen*, de Alan Moore, ambas de 1986, reconfiguraram a estrutura dos quadrinhos modernos, com disposição gráfica inovadora, com conteúdo mais realista, crítico, sombrio e violento, responsável por influenciar e inspirar o trabalho de muitos artistas, do mesmo modo que também provocaram novas concepções acerca do conceito de super-herói nos quadrinhos⁶⁵.

Figura 29 - Capas das revistas *Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen*



Fonte: Guia dos Quadrinhos⁶⁶

Em relação ao contexto dos EUA, os anos de 1980 ficaram marcados como um período crítico, de crise político-econômico-social, tanto no âmbito real quanto no ficcional. As características desse momento histórico também se fizeram presentes nos quadrinhos, tendo em vista “o resultado do novo regime

⁶⁴ A revista foi lançada em formato luxuoso, com capa de papel brilhante, papel de alta gramatura, lombada quadrada, uma inovação na época. Além do aspecto visual, a obra se tornou destaque entre os clássicos dos quadrinhos de super-heróis.

⁶⁵ Essa concepção será retomada no Capítulo IV.

⁶⁶ Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/batman-o-cavaleiro-das-trevas/bct0302/4889>; [http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/watchmen-\(1986\)-n-1/275/6611](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/watchmen-(1986)-n-1/275/6611). Acesso em 27 de out. 2022.

de acumulação”, “o aumento da exploração dos trabalhadores, aumento do desemprego, intensificação da criminalidade, violência e pobreza, em todo o mundo” (VIANA, 2011, p. 42).

Outros reflexos da situação mundial e da política norte-americana tiveram influência direta nos quadrinhos, como explica Vergueiro (2011, p. 158):

Caracteristicamente, o mundo presenciava, a partir de meados dos anos 1980, os primeiros passos da derrocada da União Soviética e do fim da Guerra Fria, que, de uma forma ou de outra, havia dominado o ambiente de criação e a narrativa dos super-heróis dos quadrinhos. O início do segundo mandato de Ronald Reagan (1911-2004) na presidência dos Estados Unidos, em 1985, coincidiu com a proposição da estratégia política conhecida como *Glasnost*, processo de abertura e transparência das atividades governamentais conduzido pelo Secretário-Geral do Partido Comunista da União Soviética, Mikhail Gorbachev. Assim, após um primeiro quinquênio de acirramento de conflitos entre as duas grandes potências mundiais, o mundo entrava na segunda metade da década de 1980 com a expectativa de grandes mudanças, que se consubstanciaram ao final da década com a queda do muro de Berlim e com o colapso final da União Soviética, em 1991.

O cenário conturbado esteve presente nas narrativas, o que também repercutiu na adoção de novas características psicológicas dos personagens e em condutas que fugiam ao estilo dos super-heróis das outras Eras. Foi nessa perspectiva que as histórias se tornaram mais próximas do real, trazendo à tona atitudes e comportamentos inéditos no mundo dos quadrinhos, sobre os quais o senso de realidade, o tom sombrio e até mesmo psicótico, tornam-se parte das características e da conduta dos heróis.

Da mesma maneira que algumas obras foram reinventando “tipos heroicos”, elas também colocaram os quadrinhos, conforme Robb (2017, p. 203), “na esfera da literatura”, com a exploração do formato das *graphic novels*. Ramos e Figueira (2014, p. 193) destacam a influência literária como fundamental na atribuição do nome *graphic novel* (romance gráfico ou novela gráfica), uma vez que garantia ao gênero em quadrinhos uma espécie de *status*, de uma “qualidade

diferenciada, mais artística e literária, e, por isso, legitimada, tendo o adulto como público leitor-alvo”.

Por ser constituída em volume único, a *graphic novel* geralmente possui histórias mais densas, longas e elaboradas que agradam, principalmente, o público mais maduro. Vergueiro (2017) atribui a expressão *graphic novel* tanto à compilação de uma coletânea de revistas já publicadas em revistas regulares, como é o caso de *Reino do Amanhã* – que foi primeiramente editada em formato de minissérie, em quatro partes –, quanto a uma obra elaborada em formato único, o que se assemelha a um romance⁶⁷.

O termo *graphic novel*, inicialmente, de acordo com Ramos e Figueira (2014), referia-se a edições mais luxuosas e com material especial, voltadas para um público mais adulto e exigente. Quanto ao surgimento da expressão “*graphic novel*”, Wil Eisner, embora não tenha sido o criador, é reconhecido por popularizar o seu uso, sobretudo, depois da publicação de *Um Contrato com Deus e Outras Histórias de Cortiço*, em 1978, cuja capa estampava a frase “uma *graphic novel* de Will Eisner”. Vergueiro (2017) explica que outros trabalhos anteriores ao de Eisner já haviam sido publicados ao estilo de uma *graphic novel*, como é o caso de *Jungle book*, de Haverly Kurtzman, em 1959, e *Beyond Time and Again*, de George Metzger, em 1976. Com efeito, o novo formato ajudou e criou “condições para um mercado diferenciado, em que a qualidade artística, o aprofundamento psicológico, a ousadia do design e a complexidade temática passaram a ter seu valor melhor equacionado” (VERGUEIRO, 2017, p. 30), ajudando a consolidar a condição de Nona Arte.

Com esse novo formato artístico dos quadrinhos, à medida que a década de 1980 avançava, um novo mercado emergia: o dos leitores-colecionadores. A

⁶⁷ Nesse escopo, citamos como exemplo o selo *Graphic MSP*, que consiste na criação de histórias envolvendo os personagens da Turma da Mônica, feitas por artistas brasileiros independentes, mas sempre respeitando a essência de cada personagem criado por Maurício de Sousa. As histórias são fechadas, tratam de temas sérios como o preconceito, o racismo, o assédio sexual, de forma mais profunda, visto que as narrativas são destinadas aos jovens e/ou adultos que acompanharam desde sempre as histórias dos personagens.

perspectiva mais adulta representou a abertura para esse novo público e conduziu o mercado para propostas diversificadas e ousadas de histórias e de personagens.

Nas publicações da Era Moderna, surgiram algumas editoras independentes, como a *Image* e a *Dark Horse*, apresentando uma mudança significativa nas atitudes e hábitos que giravam em torno das ações dos super-heróis. As narrativas sofreram mudanças mais sérias problematizavam questões e valores sobre os quais o perfil de um super-herói havia sido construído, colocando em xeque os ideais de conduta estabelecidos ao longo da criação dos quadrinhos.

Nesse ínterim, muitos personagens começaram a passar por um processo de reelaboração pelas editoras. A *DC Comics* publicou a série de doze números, chamada *Crise nas Infinitas Terras*⁶⁸, finalizando os multiversos criados pela editora e estimulando a reelaboração de personagens pioneiros, a exemplo do Superman, que teve como responsável nessa reconfiguração o artista John Byrne, em 1986; já a Mulher-Maravilha ficou a cargo de George Pérez e Greg Potter, em 1987; e o Batman, com Frank Miller e David Mazzuchelli. Essa prática de reelaboração dos super-heróis ficou em voga até a década de 1990.

Outro marco, ocorrido no início da década de 1990, foram as publicações da nova editora, chamada *Image Comics*, que apresentou modelos de super-heróis “selvagens, movidos a testosterona, que abriam caminho a faca e metralhadora” (MORRISON, 2012, p. 342). O perfil desses personagens se distinguia do que até então havia se convencionado como atributos de um super-herói, ou seja, eles matavam, não tinham um ideal a seguir de modo que não buscavam a justiça social e não lutavam por um propósito, mas sim por vingança pessoal. E, nessas disputas, os “seres humanos condenados ficavam no meio, sem poder sair dali” (MORRISON, 2012, p. 286). Moreau e Machado (2020, p. 855)

⁶⁸ Em *Crise nas Infinitas Terras* quase todos os super-heróis da DC apareceram em uma batalha cósmica e existencial, possibilitando que as histórias desses personagens fossem reinicializadas. Em 2011, a editora retomou a restauração dos personagens com *Os Novos 52* (ROBB, 2017).

resumem esse novo tipo de super-herói como uma preferência do público, em que o visual passa a importar mais que o conteúdo.

Apesar da Image carregar mais a mão na violência e sensualidade (e muito da crítica da objetivação feminina na época mira neles por isso), ainda era um material que se encaixava no padrão do que estava à venda. Nunca foram mais fundos como o *comix* ou alguns independentes mais ousados. Eles entregavam o que o público queria.

O ponto forte da *Image* estava centrado no desenho, o que, por outro lado, deixava o enredo das histórias mais pesado, agressivo e violento. Em outras palavras, “as histórias não tinham nem a riqueza, nem a complexidade da *Marvel Comics*, e mesmo da *DC Comics* em seus melhores momentos” (VIANA, 2011, p. 49), valores de justiça e de conduta dos heróis, tidos como da “velha escola”, vinham se perdendo. Conforme descreve Knowles (2008, p. 27):

No início da década de 1990, editoras como Image, Acclaim e Malibu produziam uma espécie de versão “*crack-cocaína*” de super-herói. O modelo foi criado por Rob Liefeld, antes contratado pela Marvel, que desenvolveu uma linguagem berrante de truques visuais a fim de excitar os leitores mais ingênuos. No lugar de atletas mais esguios e idealizados, com uniformes vistosos mas de bom gosto, os super-heróis tornaram-se um punhado de veias saltadas e músculos anabolizados, com trajes absurdos de influência punk, pernas cibernéticas e grotescas armas automáticas.

Tendo em vista essa dinâmica de produção, de meados até o final da década de 1990, os super-heróis passam não só a “recuperar a dignidade, mas também começar uma jornada para fora das páginas, e para dentro da nossa vida” (MORRISON, 2011, p. 291), abrindo espaço para mudanças no mundo dos quadrinhos, onde o bem e o mal não são mais tão delimitados como nas outras eras. A defesa da ordem e da moralidade imbuída aos super-heróis é colocada em xeque, ocorrendo um processo de aprofundamento nas temáticas, nos valores e nas concepções do mundo dos super-heróis.

Para isso, uma das tendências foi trazer para as histórias referências às outras Eras, como a de Prata, principalmente, na tentativa de resgatar valores dos

super-heróis que haviam sido reestruturados com perfis de heróis com falhas de caráter e com tom pessimista. Nesse quesito, insere-se a obra *Reino do Amanhã*, na abordagem conflituosa de valores de verdade e justiça entre os super-heróis “clássicos” da *DC*, da Era de Prata, e a nova geração de superseres, referindo-se às publicações de meados dos anos 1990, principalmente da editora *Image*. Esse embate de valores está representado pelo ideal ético na conduta das ações, ponto que abordaremos no Capítulo III.

Com o advento da internet, os quadrinhos dessa Era foram fortalecidos pela indústria de entretenimento, que tornou as novidades e informações mais rápidas e acessíveis. Do mesmo modo, a produção cinematográfica também passou a explorar filmes de super-heróis, conquistando cada vez mais um público maior, principalmente a partir do início dos anos 2000 (ANDREOTTI, 2017).

Um momento singular às histórias em quadrinhos norte-americanas foi após o atentado de 11 de setembro de 2001. A preocupação ficou centrada em como os super-heróis agiriam para restaurar a crença nos seus poderes de proteção, após a situação de calamidade presenciada pelos EUA e pelo mundo; os criadores passam por um período em que estão sem saber como “lidar com algo tão dolorido”. Essa tragédia exigiu “mais alguns anos para identificar suas prioridades”, pois o que “era real havia fugido e se tornado incerto, fantástico” (MORRISON, 2012, p. 396). A resposta, portanto, foi trazer o mundo real para dentro das histórias.

Os super-heróis do século XXI se multiplicaram e procuraram acompanhar o mundo e suas mudanças. De “super-heróis dos quadrinhos que haviam começado a década como soldados e celebridades, VIPs, chegara ao fim dela como gente do dia a dia” (MORRISON, 2012, p. 452). Pode-se dizer que a arte de se reinventar faz com que as histórias de superseres nunca deixem de mexer com e acompanhar as mudanças sociais, econômicas e, até, de valores, cujas crenças podem ser atualizadas, potencializando o que há de melhor ou pior entre a ficção e a realidade. Como bem afirma Morrison (2012, p. 468:

Amamos nossos super-heróis porque eles se recusam a desistir de nós. Podemos analisá-los até acabar com sua existência, matá-los, bani-los, ridicularizá-los e ainda assim eles voltam, lembrando-nos pacientemente de quem somos e do que gostaríamos de ser.

O breve caminho percorrido sobre as Eras dos quadrinhos apresentadas até aqui procurou traçar os principais aspectos representativos das publicações de revistas de super-heróis americanos, desde o surgimento do gênero. Não obstante, compreendemos que apontar para toda a dinâmica desse mercado editorial exige um trabalho muito mais complexo e amplo em relação ao que nos propusemos neste capítulo. De fato, as narrativas de superaventura provocam grande fascínio nos leitores e interessados em histórias que desafiam e mexem com a imaginação. Por outro lado, também nos levam a pensar em caminhos e/ou atitudes para a resolução ou enfrentamento dos problemas ou obstáculos. Notadamente, observamos como o processo criativo e as possibilidades de significados das narrativas gráficas dos quadrinhos são manifestados no cenário das Eras com muita versatilidade. Por isso, pensar em histórias em quadrinhos de super-heróis, na atualidade, é pensar também nos desdobramentos temáticos que podem ultrapassar o entendimento de uma história entre “herói” e “vilão”.

O caminho percorrido entre as chamadas Eras vem demonstrando como a multivalência das superaventuras pode superar estereótipos, principalmente aqueles que as identificam como uma leitura focada em ação e/ou mesmo apenas para crianças ou adolescentes. Assim como qualquer tipo de arte, a arte dos quadrinhos possui muitas possibilidades e pode vincular-se a funções variadas, conforme fatores intrínsecos à intenção do artista ou a circunstâncias sociais, temporais etc.

No entanto, ainda é evidente, mesmo com a diversidade de produções artísticas em quadrinhos, que boa parte do público ainda a vê como uma publicação para crianças. Importa destacar que quadrinhos são para crianças e adolescentes, mas não só. Ainda que grande parte das histórias em quadrinhos sejam destinadas para esse público, os tipos de publicações vêm demonstrando,

há muitos anos, que o mercado editorial tem apostado em leitores mais adultos e em temáticas profundas, aspecto que julgamos importante trazer para discussão neste trabalho.

1.5 QUADRINHOS E ACADEMIA: BREVE PANORAMA DOS ESTUDOS CIENTÍFICOS NO BRASIL

Em seu livro *Apocalípticos e Integrados*, Umberto Eco (2004, p.11) fala do fenômeno da comunicação em massa como tudo que é fornecido pela “experiência do jornal, do rádio, da televisão, da música reproduzida e reproduzível, das novas formas de comunicação visual e auditiva”. Ou seja, as experiências comunicativas que envolvem grande parte da chamada “cultura de massa”, produzida pela “indústria cultural”.

Para explicar a expressão “indústria cultural”, Eco (2004) associa o sentido de *cultural*, ligado ao ideal de cultura erudita, e o *industrial*, associado ao entendimento de efemeridade, de montagem e circulação em série. A expressão indústria cultural, portanto, implica uma transformação da cultura pela industrialização, seriação e efemeridade. O reflexo desse sentido é visto na produção e recepção de determinados produtos culturais, a exemplo das histórias em quadrinhos, que adquiriram a característica de “produto de massa”, sobre o qual Eco (2004, p. 13) comenta:

Do produto de massa tem, além disso, a conotação primária: oferecem sentimentos e paixões, amor e morte já confeccionados de acordo com o efeito que devem conseguir; os títulos dessas histórias já contêm o reclamo publicitário e o juízo explícito sobre o fato preanunciado, e quase o conselho de como fruí-las.

A alusão dada de produto de massa às histórias em quadrinhos vem da origem dos quadrinhos modernos, do início do século XX, cuja circulação ganhou fôlego nos jornais, e depois em outras mídias, atingindo números altíssimos de tiragens e, desse modo também, sendo um dos primeiros meios de comunicação

a “caminhar para padronização de conteúdos” e a incorporar a “globalização econômica em seus processos de produção”, segundo Vergueiro (2020, p. 7).

O processo de comunicação em massa, no qual os quadrinhos se inserem, ajudou na disseminação das HQs e na sua popularidade no mundo todo; no entanto, também é responsável por alguns estereótipos em relação à “seriedade” desse tipo de linguagem. Vergueiro (2020, p. 8) explica que por muito tempo os quadrinhos foram vistos como verdadeiros “vilões” e como uma leitura pouco prestigiada.

Pais e mestres desconfiavam das aventuras fantasiosas das páginas multicoloridas das HQs, supondo que elas poderiam afastar crianças e jovens de leituras “mais profundas”, desviando-os assim de um amadurecimento “sadio e responsável”. Daí, a entrada dos quadrinhos em sala de aula encontrou severas restrições, acabando por serem banidos, muitas vezes de forma até violenta, do ambiente escolar.

No ambiente escolar, principalmente no final da década de 1940, a rejeição das histórias em quadrinhos acontecia sob julgamento de prejudicarem o avanço moral e intelectual dos alunos. Além da preocupação por parte dos professores, pais e bibliotecários, grupos religiosos também passaram a acusar os quadrinhos como influência negativa aos jovens leitores (VERGUEIRO, 2020).

Instaurou-se, portanto, durante boa parte do século XX, em diversos países nos quais os quadrinhos eram editados, uma espécie de “caça às bruxas”, com perseguições e polêmicas contrárias à qualidade artística, cultural e literária dessas manifestações. O processo de produção industrializada e massiva, principalmente de superaventuras, divulgado pelos quadrinhos tidos como *mainstream*⁶⁹, com histórias padronizadas e voltadas para um modelo de consumidor, intensificou a desqualificação artística, cultural e pedagógica das HQs no âmbito educacional e social.

⁶⁹ Quadrinhos *mainstream* referem-se aos mais populares, como os da Marvel, DC e até alguns da *Image*. A distribuição dessas revistas possui um apelo mais massivo e menos experimental/independente, como é o caso dos quadrinhos *underground*.

Ao falar de cultura de massa, Vergueiro (2017) atenta para o fato de que não somente as histórias em quadrinhos oferecem esse tipo de produto, mas também outras artes, como o cinema, o teatro e a literatura, por exemplo, que de certa maneira, cumprem um papel de entretenimento em determinados tipos publicação. Como forma de combate a essa arte, surgem os movimentos da contracultura, nas décadas de 1960 e 1970, com artistas quadrinistas que começaram a produzir e a distribuir histórias independentes, com maior liberdade no uso da linguagem e nas temáticas, transgredindo as imposições da censura dos *Syndicates* (órgão que regula a distribuição de material impresso nos EUA) e dando início ao movimento *underground* nos quadrinhos.

Além da associação dos quadrinhos à ideia de produto de consumo descartável e massivo, outro estereótipo foi solidificado: o de uma leitura infantil. De fato, as histórias em quadrinhos representam boa parte dos produtos de massa que circulam em grande escala no mundo. Contudo, discordamos da concepção generalista de que os quadrinhos são um tipo de produção apenas de interesse comercial. Já em relação à leitura infantilizada, conforme já asseverado, entendemos que após a repercussão de *A Sedução do Inocente*, que resultou no Código de Ética dos quadrinhos, o qual regulava o teor e o conteúdo das histórias, tornando-as mais amenas e ingênuas, fez com que os enredos ficassem mais simples e infantilizados. Com pouco aprofundamento nas histórias, que tinham que seguir uma lista de exigências elaborada pelo comitê de ética dos quadrinhos, proibiram-se, estritamente, “quaisquer argumentos narrativos ou imagens relacionadas à nudez, à violência, ao horror ou à veiculação de quaisquer criminosos que pudessem promover a desconfiança na lei e na justiça” (REBLIN, 2015, p. 40-41), conforme já relatado neste capítulo.

Durante muito tempo, as narrativas em quadrinhos foram vistas como uma sublitteratura, negativa para o desenvolvimento intelectual das crianças e responsável pelos problemas de delinquência juvenil. Por outro lado, também ficaram associadas apenas ao público infantil, por não lidarem com temas muito

sérios e, conforme Viana (2008, p. 63), ainda “menosprezadas por muitos, que as consideram uma espécie de cultura inferior”.

Aos poucos, no entanto, os argumentos contrários aos quadrinhos foram sendo rebatidos de forma crítica e metodológica, servindo de base em propostas de estudos e pesquisas do âmbito cultural, problematizando-os a partir da relação entre a disseminação da cultura de massa e a desvalorização desta por parte dos setores intelectualizados que legitimam apenas manifestações culturais que estão conforme seus valores e gostos, distinguindo os produtos entre os de “alta cultura” e “baixa cultura” (VIANA, 2008).

Para estender a discussão sobre a legitimação dos quadrinhos, consideramos a mudança desse cenário, a partir de meados da década de 1960, quando campos considerados elitizados, como o acadêmico-científico, passaram a olhar para as narrativas gráficas como uma linguagem própria, e começaram a desenvolver trabalhos e pesquisas tendo como foco as peculiaridades dessa arte e o como ela podia dialogar com o mundo e as ciências. A partir de então, gradativamente, a atenção atribuída às narrativas gráficas sequenciais tem se integrado a ambientes e eventos destinados ao estudo e análise dos quadrinhos, provocando desdobramentos analíticos e perspectivas de pesquisas ancoradas por interfaces culturais, sociais, históricas, intelectuais, consolidando-se academicamente e quebrando estereótipos.

Por muito tempo, tal como relatamos neste capítulo, as histórias em quadrinhos foram rotuladas e vistas apenas como uma subcultura, isto é, com menor prestígio intelectual em relação às outras artes, como a Literatura e a Pintura, por exemplo. Um dos fatores para esse olhar depreciativo é parte da concepção que enreda sistematicamente os produtos artísticos, dividindo-os em “cultura erudita” e “cultura popular, localizando os quadrinhos como uma das manifestações apenas da cultura de massa⁷⁰ (ECO, 2004).

⁷⁰ Atentamos para a distinção feita no Brasil entre cultura popular (que é diferente da cultura *pop* dos EUA) e cultura de massa (essa equivalente ao *pop* norte-americano).

Tal distinção, também observada por Morin (2002, p. 16), aponta dicotomias entre a “classe elitizada”, reconhecidamente como “cultura”, “aristocrática”, “intelectualizada”; em contrapartida à “cultura de massa”, concebida por valores ordinários, tida como “efêmera”, “feia”, “alienada”, para trazer alguns exemplos. Boa parte da caracterização dos quadrinhos como cultura de massa está associada ao sistema estrutural industrializado, e até limitante, na oferta de histórias que foram condicionadas a um modelo de trama e personagens, pondo à prova o “nível de qualidade” desse tipo de produto.

Embora a visão “massiva” da produção de quadrinhos não se estenda a todas as produções do meio, visto que as histórias têm evoluído artisticamente, e que há “motivos para otimismo em relação à legitimação das histórias em quadrinhos na sociedade” (VERGUEIRO, 2017, p. 5), o estereótipo de uma cultura “inferior” teve reflexos profundos na maneira com a qual os quadrinhos foram e ainda são recebidos em alguns campos de atuação social.

Durante boa parte do século XX, o meio artístico das HQs era tratado “como inerentemente despido de qualquer qualidade ou possibilidade de almejar alguma coisa parecida com uma excelência de conteúdo” (VERGUEIRO, RAMOS, CHINEN, 2013, p. 7). A ideia negativa sobre os quadrinhos, gerada também com a criação do Código de Ética, perdurou por anos, mas, concomitante a esse ambiente restritivo das publicações, uma variedade de movimentos, entre as décadas de 1950 e 1960, atuou paralelamente ao cenário de ataques aos quadrinhos, propondo novas interações e perspectivas em outros campos das artes. Nesse período, surgiram movimentos culturais como o movimento *Pop Art*⁷¹, cujos temas estavam baseados na crítica da cultura de massa, abrindo caminho, portanto, para estudos e pesquisas sobre elementos da cultura popular.

⁷¹ O termo Pop Art (abreviação das palavras em inglês *Popular Art*) foi criado na década de 1950, pelo crítico inglês Lawrence Alloway, para se referir criticamente ao tipo de arte que estava sendo criada na publicidade, no desenho industrial, nos cartazes e nas revistas ilustradas. Os artistas americanos que se destacaram no *pop art* foram: Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Claes Oldenburg, Tom Wesselmann, além de Robert Rauschenberg, Jasper Johns, entre outros. (IMBROISI, Margaret;

Nesse viés da cultura popular, no Brasil, dava-se um salto audacioso com a criação da primeira exposição internacional que mostraria ao mundo a importância da legitimação dos quadrinhos como manifestação artístico-cultural. A necessidade de chamar a atenção para a linguagem desse “produto de massa”, tornou o Brasil pioneiro na promoção de exposições sobre quadrinhos, projetando um novo tipo de visibilidade para a arte sequencial gráfica. Sendo assim, no dia 18 de junho de 1951, o Brasil deu um passo inédito com a realização da *Primeira Exposição Internacional das Histórias em Quadrinhos*, cuja organização contava com:

Jayme Cortez Martins, Syllas Roberg, Miguel Penteado, Reinaldo de Oliveira e Álvaro de Moya, sob o nome Studioarte, no Centro Cultura e Progresso, em São Paulo. Comunicaram-se com Milton Caniff, all Capp, Alex Raymond, Will Eisner, editora, syndicates (distribuidoras), além de revistas do mundo todo. (MOYA; OLIVEIRA (1977, p. 231).

No evento, obras originais de artistas consagrados como Alex Raymond e Hal Foster foram exibidas e penduradas nas paredes. Moya (1977), um dos organizadores do evento, menciona que o local de interesse para a exposição era o Museu de Arte de São Paulo, no entanto, a proposta de uma exposição sobre quadrinhos foi rejeitada de imediato pelo secretário do museu na época. Assim, por intermédio de um amigo, os organizadores conseguiram o Centro de Cultura e Progresso e, conforme Moya (1977, p. 21) comenta, “nós, sozinhos, no mundo de 1951, éramos capazes de interpretar e brigar pelos nossos ídolos, lutar pela nossa arte, mesmo que isso nos custasse o emprego”. O evento resultou na demissão dos organizadores e na perseguição por parte de professores, religiosos e pais que consideravam “os quadrinhos como um produto que fazia as crianças se afastarem da leitura e dos estudos” (MOYA, 2013, p. 33). Contrário a esse estereótipo, Moya descreve que os esforços dedicados à exposição

visavam tanto à legitimação artística dos quadrinhos, quanto à valorização dos trabalhos realizados no país.

Não era simplesmente uma exposição de quadrinhos feita por quadrinistas. Não. Nós relacionamos os quadrinhos com Orson Welles, Dorothy Parker, Tohomann, John Steinbeck. Nós analisamos uma sequência da história "Foul Play" do "The Spirit" de Will Eisner (...) Nós queríamos dizer que os quadrinhos eram uma arte e que a cultura brasileira deveria ser mostrada nos jornais e revistas. (MOYA, 2013, p.33).

Mesmo os organizadores sofrendo perseguições políticas, da sociedade, de donos de jornais e editoras, o saldo da exposição foi considerado positivo em outros aspectos. No final da década de 1950, dois grandes autores nacionais, Ziraldo Alves Pinto e Maurício Araújo de Sousa, começaram a produzir quadrinhos nacionais e a se destacar com grande sucesso no mercado editorial de revistas do gênero. Um dos frutos da exposição, para Moya (2013), foi a abertura de portas para uma nova geração de artistas e de trabalhos em busca da valorização e da divulgação cultural dessa arte.

Figura 30 - Recorte do jornal *Tribuna da Imprensa* (RJ), que publicou uma matéria assinada por Tito Silveira sobre a primeira exposição realizada em São Paulo



Fonte: On Art⁷².

A partir dessa exposição visionária, outro fôlego passou a ser relegado à Nona Arte. Artistas da *art pop* como "Andy Warhol (1928-1987) e Roy

⁷² Disponível em: <https://onart.net.br/dia-do-quadrinho-nacional/>. Acesso em 11 de dez. 2021.

Liechtenstein (1923-1997), que apreenderam elementos da linguagem gráfica sequencial e os ressignificaram em seus trabalhos artísticos, produzindo intenso impacto visual” (VERGUEIRO, 2017b, p. 14), acentuaram o interesse de pesquisadores e intelectuais por essa área temática⁷³. A repercussão aumentou ainda mais quando países como a França e a Itália começaram a publicar trabalhos de análise que exploravam e defendiam o impacto social da Nona Arte.

No Brasil, os primeiros estudos científicos sobre os quadrinhos ocorreram no início na década de 1970, com variadas linhas de pesquisas, a maioria delas ligadas à área de comunicação, como bem esclarece Vergueiro (2015, p. 11), destacando as primeiras contribuições fundamentais no campo de estudo:

De viés funcionalista foi a primeira pesquisa desenvolvida no país, coordenada pelo prof. José Marques de Melo no curso de graduação em Jornalismo da Faculdade Cásper Líbero, na cidade de São Paulo (MELO, 1970), que analisou o mercado produtor e o conteúdo das revistas em quadrinhos publicadas no país em 1968. À linha dos estudos críticos, com influência direta da teoria marxista e das pesquisas desenvolvidas no Chile por Ariel Dorfman e Armand Mattelart (1972), esteve ligado o prof. Moacyr Cirne, da Universidade Federal Fluminense, inicialmente enfatizando a leitura semiótica dos quadrinhos (CIRNE, 1972) e posteriormente assumindo uma postura crítica bem mais engajada (CIRNE, 1982, 1990). À escola midiática, linha teórica que tem como principal expoente o canadense Marshall McLuhan (1995) estiveram ligados os professores Álvaro de Moya (1970) e Sonia Luyten (1989).

Os autores citados fazem parte de um grupo pioneiro nas práticas de pesquisas e divulgação de trabalhos científicos sobre quadrinhos no país. Somada a esses pesquisadores, uma obra de destaque é a do professor Antonio Luiz Cagnin, em *Os quadrinhos*, publicada em 1975. Trata-se de uma publicação sobre a linguagem dos quadrinhos, baseada em estudos da pesquisa de mestrado do autor, desenvolvida sob orientação do sociólogo e literato, Antonio Candido de Mello e Souza, pela Universidade de São Paulo.

⁷³ Moya (1977, p. 85) explica que os artistas Andy Warhol e Roy Lichtenstein deram um ar mais “nobre” aos quadrinhos produzidos por eles, visto que seus quadros eram feitos a óleo e vendidos em galerias de arte. Para o autor, “a forma como Warhol e Lichtenstein divulgaram sua obra, nos termos tradicionais da pintura, é que fez toda a diferença. O meio (ou o veículo) é que é decisivo, não a mensagem (o conteúdo)”.

Considerada a primeira pesquisa acadêmica divulgada no âmbito de pesquisa sobre estudos da linguagem, a obra tornou-se referência teórica no país. Esse caráter não é devido apenas ao ineditismo, como também à aceitação da obra em termos de abordagem dos aspectos da linguagem dos quadrinhos.

Independentemente das importantes contribuições sobre histórias em quadrinhos que lhe antecederam, como a de Álvaro de Moya (o livro *Shazam!*, de 1970), a de Moacyr Cirne (as obras *A explosão criativa dos quadrinhos*, cuja primeira edição também ocorreu em 1970, e *A linguagem dos quadrinhos: o universo estrutural* de Ziraldo e Maurício de Sousa, de 1972), e a de Zilda Augusta Anselmo (cuja dissertação de doutorado na área de psicologia foi desenvolvida antes do mestrado de Cagnin, e que também foi publicada em livro em 1975), é preciso reconhecer que coube a este último o mérito de ter sido o primeiro a sistematizar, no país, o processo de reconhecimento das histórias em quadrinhos como forma de expressão, diferenciando-as de outras modalidades narrativas e destacando o emprego de elementos característicos que possibilitam ao leitor criar os nexos entre imagens e textos, dispostos de forma a propiciar a geração de sentidos. (VERGUEIRO, 2015, p. 13).

De fato, essa percepção do trabalho pioneiro de Cagnin, e das demais publicações iniciais, impulsionaram o desenvolvimento de pesquisas e eventos pelo país, inserindo, gradativamente, as histórias em quadrinhos também no ambiente científico-acadêmico. Ademais, o reconhecimento dos quadrinhos como uma modalidade independente reforçou a defesa de que “quadrinhos são quadrinhos” (RAMOS, 2020) e, como tal, possuem sua autonomia, embora com características que se assemelham às de outras artes como a literatura, o cinema, a fotografia, a pintura, e assim por diante, compartilhando elementos e somando-se a essas manifestações.

Vale considerar as importantes contribuições que gerenciaram os estudos acadêmicos dos quadrinhos no país, graças ao trabalho pioneiro de grandes pesquisadores dessa área. A década de 1970 ficou marcada por desenvolver trabalhos e criar novas opções de estudo dentro do espaço universitário, como foi o caso da criação da primeira disciplina em um curso de graduação voltada para estudar especificamente as histórias em quadrinhos, pelo professor

Francisco Araújo, da Universidade de Brasília. Um passo desbravador para a época. Já como primeiro coordenador de uma pesquisa acadêmica sobre quadrinhos no país, destaca-se o professor José Marques de Melo, em 1967, quando lecionava no curso de Jornalismo, pela Faculdade Cásper Líber, em São Paulo (VERGUEIRO, RAMOS, CHINEN, 2013).

Em 1972, a professora Sonia Bibe Luyten foi responsável pela criação da disciplina *Editação de Histórias em Quadrinhos*, na Escola de Comunicações e Artes (ECA) da Universidade de São Paulo (USP), disciplina que existe até a atualidade; Sonia Luyten também foi uma das primeiras pesquisadoras do país a discutir sobre os mangás. Um dos seus trabalhos, que foi resultado da sua tese de doutorado, foi a publicação, em 1991, da obra *Mangá – O poder dos quadrinhos japoneses* (LUYTEN, 2013). Outra referência pioneira trata-se do professor Moacyr Cirne, autor de diversos livros críticos e teóricos de relevância para o universo acadêmico, inovando com publicações de análise sobre autores e personagens nacionais⁷⁴.

Muitos pesquisadores brasileiros contribuíram e continuam à frente de estudos e projetos de elevado potencial para a legitimação dos quadrinhos na academia. Dentre eles, o professor da Universidade de São Paulo (USP), Waldomiro Vergueiro, autor de reconhecida relevância no meio de pesquisas acadêmicas atuais, estudioso com obras direcionadas à análise dos quadrinhos sob o ponto de vista escolar, acadêmico-científico e artístico; é responsável pela coordenação, desde 1990, do núcleo de pesquisas na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP), denominado *Observatório de Histórias em Quadrinhos*. Por ser um dos primeiros grupos do mundo a criar um centro de pesquisa em quadrinhos, inspirou vários países nesse tipo de investigação, da mesma forma que influenciou outros núcleos e pesquisadores no Brasil. O fato de estar vinculado a uma universidade de reconhecido prestígio

⁷⁴ Informações sobre seus trabalhos podem ser lidas em *Moacyr Cirne: O gênio criativo dos quadrinhos* (2015).

no país e também internacionalmente – a Universidade de São Paulo, USP – contribuiu para que a pioneira legitimação possibilitasse “a realização de pesquisas acadêmicas sobre o tema, muitas delas em nível de mestrado e doutorado”, justifica Vergueiro (2013, p. 74).

Além do *Observatório de Histórias em Quadrinhos*, existem outros núcleos pelo país, como é o caso do NuPeQ⁷⁵, *Núcleo de Pesquisa em Quadrinhos*, da Universidade Estadual do Mato Grosso do Sul (UEMS), que desenvolve pesquisas com o objetivo de estudar os quadrinhos nessa universidade, ou seja, discutir e ampliar as perspectivas de leitura, tendo em vista as interfaces da Nona Arte com as variadas áreas do conhecimento. Um grupo que também visa o diálogo da Nona Arte com as artes é o ASPAS, *Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial*, de Minas Gerais, uma associação de pesquisadores que ensina a pesquisa e o desenvolvimento científico e pedagógico acerca da arte sequencial, com ênfase nas histórias em quadrinhos. Já na Faculdade EST, de São Leopoldo, o grupo *Cult de Cultura, Grupo de Pesquisa Interdisciplinar em Arte Sequencial, Mídias e Cultura Pop*, busca compreender as diferentes mídias, ocupando-se, em especial com a arte sequencial: filmes, animações e quadrinhos, observando seus diálogos com a cultura *pop*.

A criação de grupos e núcleos de pesquisas pelo país tem contribuído para o fortalecimento da legitimação das histórias em quadrinhos em espaços tidos como elitizados. Exemplo dessa ampliação pode ser associado a certo prestígio destinado aos trabalhos e pesquisas realizados em instituições de ensino, como é o caso do *Prêmio Capes de Tese*. Na edição de 2013, o professor Iuri Andreas Reblin foi o primeiro a vencer com uma tese sobre quadrinhos, tendo em vista a hermenêutica das histórias de dois super-heróis, Superman e Shazam, a partir da teologia do cotidiano. Essa pesquisa resultou na publicação do livro *O Alienígena e o Menino*, em 2015, pela Paco Editorial.

⁷⁵ Foi por meio do período de filiação (2019-2021) e trabalho no NuPeQ, que boa parte das pesquisas sobre os quadrinhos foram desenvolvidas e geraram interesse investigativo neste campo das linguagens.

Nesse nicho de gratificação, a professora Sonia Luyten (2013) faz uma alusão a respeito de outras premiações, que incluem o mercado de histórias em quadrinhos no Brasil, citando o Troféu HQMIX⁷⁶, em especial a categoria de melhores teses do Troféu (TCC, Mestrado e Doutorado). Para a autora, e também precursora dessa categoria de premiação, esse incentivo diminui a “barreira pesquisador/desenhista”, uma vez que:

A atual produção acadêmica em forma de teses e de Mestrado, Doutorado ou TCCs tem uma gama tão variada de enfoques que contribui sobremaneira para o aumento da bibliografia nacional. Assim, mais livros sobre HQ geram leitura e esta leitura também atinge o desenhista que poderá se inspirar na pesquisa para novos roteiros em suas histórias. (LUYTEN, 2013, p. 54).

Ainda no mérito do Troféu HQMIX que premia artistas e autores de diversas categorias, a que é destinada ao melhor *Livro Teórico*, tem sido uma grande aposta de incentivo à pesquisa e ao desenvolvimento de trabalhos pelo país. Na premiação de 2019, o livro *Mulheres & Quadrinhos*, organizado por Dani Marino e Laluña Machado, ganhou na categoria teórica. Essa obra reúne textos de pesquisadoras, entrevistas com artistas do ramo, contos e quadrinhos escritos e desenhados por mulheres. O material do livro pode ser considerado um produto inédito aqui no Brasil, devido ao seu caráter incentivador, com mais de cem artistas e pesquisadoras convidadas para divulgarem seus trabalhos e pesquisas.

⁷⁶ Segundo o site <https://hqmix.com.br/>, essa premiação foi criada em 1989, por José Alberto Lovetro, o Jal, e João Gualberto Costa, o Gual, e é uma das mais tradicionais premiações dos quadrinhos brasileiros. O objetivo do troféu é divulgar, valorizar e premiar a produção de artes gráficas no Brasil.

Figura 31 - Livro *Mulheres & Quadrinhos*, organizado por Dani Marino e Laluña Machado, vencedor do Troféu HQMIX de 2019, na categoria de melhor Livro Teórico



Fonte: Marino e Machado (2019).

O espaço que um número cada vez maior de instituições tem disponibilizado, país a fora, para realizar eventos, publicações e momentos de análise dos trabalhos, demonstra que a aceitação dos quadrinhos pelas chamadas “elites pensantes” vem, nos últimos anos, quebrando a resistência tanto de educadores quanto de pesquisadores, fato que vem sendo observado pelo número de estudos científicos pautados na análise das histórias em quadrinhos. Essa mudança se dá dentro de um panorama histórico em que os quadrinhos vêm evoluindo gradativamente, vencendo a rejeição e atingindo a legitimação cultural, até chegar ao reconhecimento acadêmico (VERGUEIRO, 2017).

Um percurso que os quadrinhos vêm percorrendo, e que se deve considerar em relação ao crescente número de trabalhos e interesse nas histórias, perpassa também pelo meio de veiculação do mercado editorial e da aceitação no contexto escolar, segundo explica Ramos (2012, p. 7), desde o início do século XXI:

Das bancas às livrarias. Do “fim” das revistas nas bancas para o retorno triunfal delas. Da Abril e da Globo para a Panini. Das poucas opções editoriais ao surgimento de uma gama de logos. Das editoras tradicionais à venda delas. Dos super-heróis à esmagadora presença dos mangás. Dos jovens aos adultos. Da quase ausência dos quadrinhos

no ensino para a inclusão oficial em gordas listas governamentais. Das poucas às muitas pesquisas. Do espaço raro na grande mídia às reportagens recorrentes. Do comercial ao independente. Do papel para a internet. E da internet de volta para o papel.

Os variados caminhos percorridos pelas histórias em quadrinhos no Brasil, conforme apontados por Ramos (2012), estão associados a aspectos do contexto nacional, tendo em vista o seu caráter de produto comercial, o que levou a mudanças nos locais de circulação e vendas das revistas e, em virtude disso, também à absorção de novos públicos leitores, mais exigentes e até mais adultos; e a sua destinação e aceitação, sobretudo nas políticas públicas da educação, incluindo os quadrinhos nas práticas pedagógicas.

Em se tratando de avanços na Educação Básica, em 1996, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) e, em 1998, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), incluíram nas propostas didáticas e no referencial curricular o estudo das histórias em quadrinhos na sala de aula, como forma de ampliar a competência de leitura, tendo em vista os diversos meios de comunicação e linguagens. Em 1998, na primeira edição do Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM), os quadrinhos também foram incluídos na avaliação e, a partir de então, estiveram presentes em todas as edições, interagindo com diversas áreas do conhecimento.

Outro fator relevante de consolidação da linguagem foi o Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE), desenvolvido desde 1997, com o objetivo de promover acesso à cultura e incentivo à leitura nos alunos e professores. Para isso, o governo distribuiu acervos de obras em quadrinhos de literatura, de pesquisa e de referência para as escolas públicas de forma alternada:

O atendimento é feito de forma alternada: ou são contempladas as escolas de educação infantil, de ensino fundamental (anos iniciais) e de educação de jovens e adultos, ou são atendidas as escolas de ensino fundamental (anos finais) e de ensino médio. Hoje, o programa atende de forma universal e gratuita todas as escolas públicas de educação básica cadastradas no Censo Escolar⁷⁷.

⁷⁷ Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/programa-nacional-biblioteca-da-escola>. Acesso em 24 de jan. 2021.

Vergueiro (2017a) ressalta a ação do Programa Nacional Biblioteca na Escola do ano de 2006, cujas bibliotecas receberam investimento com a aquisição de exemplares de variados títulos de histórias em quadrinhos, principalmente de adaptações literárias. O autor lamenta, entretanto, que a partir de 2014, o projeto tenha perdido incentivos devido ao período de crise econômica enfrentado pelo país.

Pela perspectiva comercial, as obras enviadas eram aquelas que tinham “um forte potencial para serem adotadas pelo programa”, ou seja, “produz-se aquilo que tem chance de ser vendido para um grande comprador, no caso o governo” (CHINEN; VERGUEIRO; RAMOS, 2014, p.29). Surgiu, portanto, uma explosão de editoras que passaram a produzir adaptações literárias fiéis à obra e, outras, dispostas a promover releituras inovadoras, segundo os autores.

O fato de a distribuição de obras para as escolas terem tido o intuito de incluir os quadrinhos na “realidade pedagógica do professor” (RAMOS, 2020, p. 13), e, por consequência, incentivar a leitura dessa linguagem, aumentou o interesse por essa temática, de forma mais recorrente como objeto de estudo. Subtende-se, de acordo com Ramos (2020, p. 14), que a inclusão dessas leituras gerou “uma curiosidade sobre a área, que se confronta com a ainda pequena produção científica a respeito dos quadrinhos”, representando, portanto, um potencial significativo de incentivo para a ampliação de pesquisas e de novos leitores, mesmo que a longo prazo.

Outro documento que define o conjunto orgânico e progressivo das aprendizagens essenciais para o desenvolvimento dos estudantes ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica é a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). A base serve para nortear os currículos das redes de ensino pública e privada de todos o país, tendo em vista propostas de atuação pedagógica que visam a formação humana integral. Como parte dessa abordagem, são contemplados os textos que propiciam a combinação de signos de diferentes

linguagens. Esse apoio legal na educação tem, de fato, colaborado para a desmistificação de estereótipos destinados aos quadrinhos. Da mesma forma que vem abrindo caminhos de exploração científica apoiada em linhas de pesquisa que visam abranger cada vez mais as possibilidades heurísticas em torno das histórias em quadrinhos.

Pensando em toda a abrangência social, legal, teórica e científica sobre o potencial dos quadrinhos, que consideramos a pretensão de investigá-los, cientificamente, à luz da semiótica peirciana. Essa escolha se deu devido às potencialidades dessa ciência para nos orientar teórica e metodologicamente na compreensão dos modos de semiose que se manifestam nos produtos dessa linguagem, em especial, na obra *Reino do Amanhã*, corpus desta tese.

CAPÍTULO II

OS CAMINHOS PEIRCIANOS DA INTERPRETAÇÃO E A CONSTRUÇÃO DE SUPERMAN

Para abordar os caminhos da interpretação propostos nesta tese, este capítulo organiza-se, em um primeiro momento, na apresentação da estrutura das ciências de Peirce e dos conceitos da Semiótica Geral. No segundo momento, discutimos acerca do processo de construção do personagem Superman, tendo em vista os hábitos que regulam as crenças em torno dos conceitos de verdade e justiça, ideais instaurados pelo super-herói.

Considerando a complexidade e a diversidade dos estudos científicos de Peirce, inicialmente, julgamos necessário localizar em que campo das suas ciências a semiótica se insere. Na sequência, tratamos da Fenomenologia, ciência filosófica responsável por orientar e apoiar a semiótica no modo de ser dos fenômenos. É por meio dessa base fenomenológica que a semiótica desenvolve um trabalho lógico de investigação dos signos da semiose, a fim de compreender como eles significam. Esse processo se realiza por meio de relações estabelecidas pelo signo, consigo mesmo, com o objeto e com o interpretante. Outro caminho explorado está relacionado a como o pensamento “deve ser” para que seja um pensamento correto. Essa premissa nos permite discorrer sobre a noção peirciana de crença, como estando relacionada a um hábito de ação, que no contexto desta tese, está associada ao conceito de verdade e justiça.

Estabelecidas as bases teóricas e metodológicas da semiótica, no segundo momento, apresentamos o processo de construção do Superman, antes mesmo de ser conhecido como “super”, cujas origens, pautadas em fatores históricos,

culturais e religiosos, nos possibilitam analisar como os atributos e características do primeiro super-herói dos quadrinhos influenciaram e potencializaram significados e conceitos que foram delineando-se e consolidando-se como crenças na conduta dos super-heróis e no universo das superaventuras.

Para início desses apontamentos, no item a seguir, identificamos, no âmbito das ciências de Peirce, onde a semiótica está localizada.

2.1 SEMIÓTICA APLICADA COMO CIÊNCIA ESPECIAL

Inicialmente, cumpre destacar o interesse de Peirce, ao longo de sua vida, em estudar assuntos de áreas diversas como a matemática, a química, a psicologia e a filosofia, para citar alguns. Peirce “definia uma área da ciência pelo modo como ela é vivida nas investigações concretas de um grupo real de pessoas vivas” (SANTAELLA, 1992, p. 111), incutindo flexibilidade à noção de ciência “como coisa viva”, capaz de acompanhar as mudanças e as transformações ocorridas na busca da verdade, ou seja, de uma opinião final. Sobre esse fim da ciência, Santaella (1992, p. 113) elucida que:

A perseguição criticamente autoconsciente e autoalerta da verdade é o que Peirce chamava de ciência. É na ciência que fica exponenciada a tendência para a verdade inerente à vida humana. Assim sendo, a ciência é um tipo específico de semiose, aquela em que se exacerba a capacidade para a revisão crítica e autocorreção, visando à modificação de hábitos de pensamento e de ação, através da reflexão e da experiência.

Não podemos deixar de apontar que os conhecimentos adquiridos por Peirce, em áreas distintas, como das ciências exatas, naturais e culturais, incluindo a literatura (NÖTH, 2016), contribuíram para tornar a Semiótica uma ciência que se oferece como apta a dar conta da multiplicidade de linguagens presentes no mundo. Sendo assim, ao considerarmos o alto grau de generalização no qual a semiótica peirciana foi concebida, convém situar o leitor onde o estudo desta tese está inserido no diagrama da classificação das ciências de Peirce.

Ao pensar em uma divisão para as ciências, Peirce criou um sistema classificatório que corresponde, primeiramente, à divisão entre as chamadas ciências *Teóricas* e *Práticas*. Posteriormente, ele criou uma subdivisão, dentro das ciências Teóricas, em ciências *Heurísticas* ou da *Descoberta* e ciências da *Revisão* ou *Sistemáticas*. As ciências Heurísticas são as que se dedicam à “busca amorosa e incansável da verdade”, enquanto as da Revisão “correspondem ao conhecimento sistematizado”, isto é, estão comprometidas “em decifrar as descobertas efetuadas pelas ciências Heuréticas”. Já as Práticas estão voltadas para a “a aplicação do conhecimento” (SANTAELLA, 1992, p. 117).

O diagrama classificatório das ciências de Peirce corresponde a uma arquitetura ampla (conforme podemos verificar no esquema abaixo). O intuito de sua exposição, como mencionado, serve para localizarmos em qual campo de investigação nossa proposta está situada; para isso, não detalhamos o sistema integral das ciências, concentrando-nos nas Ciências Teóricas, mais especificamente, nas Heurísticas, devido ao diálogo mais próximo com a proposta metodológica deste estudo.

Classificação das ciências de Peirce

1. Ciências Teóricas

1.1. Heurísticas ou da Descoberta

1.1.1. Matemática

1.1.2. Filosofia

1.1.2.1. Fenomenologia

1.1.2.2. Ciências Normativas

1.1.2.2.1. Estética

1.1.2.2.2. Ética

1.1.2.2.3. Lógica ou Semiótica

1.1.2.2.3.1. Gramática Especulativa

1.1.2.2.3.2. Lógica Crítica

1.1.2.2.3.3. Retórica Especulativa ou

Metodêutica

1.1.2.3. Metafísica

1.1.3. Ciências Especiais

1.1.3.1. Físicas

1.1.3.1.1. Ciências Nomológicas

1.1.3.1.2. Ciências Classificatórias

1.1.3.1.3. Ciências Explanatórias

1.1.3.2. Psíquicas

1.1.3.2.1. Nomológicas

1.1.3.2.2. Classificatórias

1.1.3.2.3. Explanatórias

Como se pode observar no diagrama, as ciências Heurísticas estão divididas em Matemática, Filosofia e Ciências Especiais. A essa classificação mais ampla, Peirce acrescentou ramos ou campos de investigação, em uma espécie de escala ou “escada de degraus”, em que cada ciência, com seus princípios e métodos de observação, ajuda a manter relações umas com as outras. Esses degraus estabelecem relações de interdependências entre as ciências, de forma que as “mais abstratas fornecem princípios, as menos abstratas são provedoras de dados” (SANTAELLA, 1992, p. 146); assim, por exemplo, a Filosofia fornece as bases para as Ciências Especiais e estas as alimentam com dados sobre toda a variedade e complexidade das coisas na natureza e na cultura.

Ao visualizar o referido sistema das ciências Heurísticas, notamos a dinamicidade de Peirce em apontar e aprofundar caminhos investigativos em campos de diferentes áreas do conhecimento, em contínua dependência entre elas. Ademais, Santaella (1992) destaca que, embora cada campo das ciências, no caso das Heurísticas, que se subdividem em Matemática, Filosofia e Ciências Especiais ou Idioscopia, empregue princípios particulares no modo de investigação, o ponto convergente entre elas está na *observação*. Com exceção da Matemática, que não estabelece uma relação de interdependência com outras ciências, as demais empregam princípios descobertos “em alguma outra ciência mais abstrata, enquanto estas recebem dados, problemas, sugestões e campos de aplicação [de ciências] menos abstratas” (SANTAELLA, 1992, p. 119). Como a mais abstrata das ciências, a Matemática não lida com questões de fato, limita-se

ao estudo das “conclusões exatas a respeito do estado de coisas meramente hipotéticas” (SANTAELLA, 1992, p. 118); analisa e observa o interior da própria lógica matemática, sem necessidade de materiais ou suportes experimentais. Já à Filosofia cabe lidar “com questões de fato”, estando aberta à observação “de todo homem, todo dia e toda hora” (CP. 7.526⁷⁸ *apud* IBRI, 2015, p. 45). Por conseguinte, para contemplar a abrangência fenomênica a que todo homem está aberto, na qual inserem-se sentimentos, ações e pensamento, Peirce criou uma arquitetura filosófica, subdividida em outros três grupos de ciências, a saber: a Fenomenologia, as Ciências Normativas e a Metafísica, conforme resume Santaella (1992, p. 139).

[...] a Fenomenologia seleciona os elementos indecomponíveis, nível de primeiridade, através dos quais os conceitos são construídos, as ciências normativas estudam os fenômenos em sua secundidade, culminando numa investigação sobre como a mente deve responder aos impactos do fenômeno quando o *summum bonum* é deliberadamente buscado. A Metafísica faz a mediação entre essas duas divisões, inquirindo sobre os traços gerais da realidade que, para Peirce, consiste na regularidade.

Em outras palavras, a Filosofia de Peirce compreende: a Fenomenologia, que diz respeito aos modos de ser de todo e qualquer fenômeno⁷⁹ que aparece no mais amplo universo das experiências e serve de base para as três Ciências Normativas: a Estética (o admirável), a Ética (a conduta) e a Lógica ou Semiótica (o pensamento), cuja função está ligada à distinção do que *devem* ou não ser as coisas; a Metafísica é conhecida como ciência do real e para isso faz uso dos princípios da Lógica para explicar verdades do ser, tendo em vista suas regularidades, com base em uma lógica em que os gerais são reais no mundo das experiências (IBRI, 2015).

⁷⁸ *Collected Papers*, Harvard Univ. Press, vol. 7, parágrafo 526. Citaremos doravante os textos de Peirce, de acordo com a convenção, usando o seguinte modo: CP, nº do volume, número do parágrafo).

⁷⁹ Entende-se por fenômeno “qualquer coisa que esteja de algum modo e em qualquer sentido presente à mente” (SANTAELLA, (20112 [1983], p. 48), podendo ser algo real ou não.

Desses três campos, conforme o diagrama, é dentro da Filosofia que a Semiótica se localiza, mais precisamente como uma das Ciências Normativas. Vale considerar que é dessa arquitetura filosófica que se formou a base para as Ciências Especiais, ciências estas que estudam os “fatos que são deliberadamente procurados e frequentemente removidos da vida cotidiana” (DE WAAL, 2007, p. 139). As raízes dessas ciências, segundo Santaella (1995, p. 142), originam-se de dois segmentos: um, que engloba as ciências *físicas*, caracterizadas “como as ciências das coisas como tal”. Nesse escopo, encontram-se a Física, a Astronomia, a Química, a Geologia etc. Já o outro, abarca as ciências *psíquicas* (atualmente, ciências humanas e sociais), compreendidas “como ciências das coisas governadas pelo intelecto”, ressaltando que o termo *psíquico* é apreendido nesse contexto como “sinônimo de vida inteligente” (*ibid*). Exemplos dessa ciência estão na Psicologia, na Linguística, na História, na Literatura, na Crítica da Arte etc.

Tal perspectiva permite, portanto, que situemos nossa pesquisa no campo das Ciências Especiais, visto que, como exposto por Santaella (1992, p. 157), elas investigam semioses específicas e “podem preencher com detalhes e conteúdos próprios os diagramas lógicos das disciplinas filosóficas de Peirce”. Nesse sentido, nossa investigação deve buscar nas ciências mais gerais, como a Fenomenologia e a Semiótica Geral, os princípios que orientam a observação e a análise interpretativa dos signos, no caso em questão, neste trabalho, os da narrativa de *Reino do Amanhã*. Para isso, conforme propõe Santaella (2008a), não podemos dispensar o diálogo também com outras ciências especiais, notadamente, a história, a crítica, os estudos da linguagem dos quadrinhos em geral e, em especial, as superaventuras.

A seguir, seguindo os comentaristas de Peirce ao tratar da semiótica peirciana, consideramos, primeiramente, a base fenomenológica sobre a qual sua teoria se orienta, discutindo sobre as três categorias universais – primeiridade, segundidade e terceiridade – que se propõem a efetuar um inventário das características de todo e qualquer fenômeno ou *faneron*.

2.1.1 A FENOMENOLOGIA PEIRCIANA

Vista pelo prisma filosófico, a Fenomenologia, assim como a Semiótica, é apenas uma parte do sistema filosófico constituído por Peirce. A Fenomenologia, a primeira das três ciências positivas da Filosofia, também chamada Faneroscopia⁸⁰ – do grego *phaneros*, – ou Doutrina das Categorias, propicia um olhar pré-semiótico dos fenômenos – tudo aquilo que se apresenta à mente – presentes nas nossas experiências. Como proposta de classificação dos fenômenos, Ibri (2015, p. 25), tendo em vista as três faculdades de análise requeridas para toda e qualquer experiência, sintetizou a observação em três passos: “o *ver*, *atentar para*, e *generalizar*”. Nesse inventário, a aplicação das faculdades levou a três generalizações ou categorias universais, a saber: a de primeiridade, a de segundidade e a de terceiridade.

A Categoria de primeiridade, associada à faculdade mental de *ver*, trata do olhar para os elementos sem referência a qualquer outra coisa, apenas experienciando as qualidades de sentimento que ocorrem na mente de forma imediata, como uma impressão. Santaella (2012, p. 72) apresenta a primeiridade como “nossa primeira forma rudimentar, vaga, imprecisa e indeterminada de predicação das coisas”. Nesse sentimento de possibilidade, de “ver”, e até de espontaneidade, segundo Ibri (2015), não há mediação entre duas coisas, o que é trazido à mente é o mero tom de consciência que se prepara para reagir em relação ao mundo.

A faculdade de *atentar para* refere-se à interação entre duas coisas nas quais uma age sobre a outra por aproximação ou por negação do outro, ou seja, há uma sensação de resistência, que traz a ideia de um segundo em relação a um primeiro (IBRI, 2015). Assim, a alteridade, a negação, a “ação de um sentimento sobre nós e nossa reação específica, comoção do eu para com o estímulo”

⁸⁰ Para Peirce, a “faneroscopia é a descrição do faneron; por faneron entendo a totalidade coletiva de tudo aquilo que, de alguma maneira e em qualquer sentido que seja, está presente ao espírito, sem considerar de modo algum se isso corresponde a alguma coisa de real ou não” (CP 1. 284).

(SANTAELLA, 2012, p. 73) é o que materializa a segundidade de um fenômeno que, mesmo combinada a uma outra coisa (primeiridade), ainda não produz a cognição. A mente se coloca em ruptura do eu com o outro, em uma mera experiência de alteridade.

O caráter *generalizador* da mente está relacionado à terceiridade, correspondendo à cognição na experiência, como um meio entre um primeiro e um segundo, resultado da “mediação entre duas ideias, por ligá-las em um conceito geral” (IBRI, 2015, p. 34). Essa categoria constitui a aprendizagem, a “camada de inteligibilidade, ou pensamento em signos, por meio do qual representamos e interpretamos o mundo” (SANTAELLA, 2012, p. 78).

O resultado da observação fenomenológica conduzida por Peirce, que culminou nas três categorias que constituem a sua fenomenologia, é a base da semiótica peirciana, desde a noção de signo, até a sua subdivisão interna em três ramos: (1) a *Gramática Especulativa* ou *Pura*, responsável por determinar o que deve ser verdadeiro a respeito das classes de signos, a fim de estudar os tipos de interpretação que eles podem produzir a partir dos diferentes tipos de relações (tríades); (2) a *Lógica crítica*, que estuda os tipos de raciocínio (abdução, a dedução e a indução); e (3) a *Retórica Pura* ou *Metodêutica*, voltada para os métodos das ciências a partir do efeito gerado pelos tipos de inferência da lógica (PEIRCE, 2017).

Metodologicamente, portanto, além da revisão de dados históricos e teóricos sobre as histórias em quadrinhos, esta pesquisa seguirá os conceitos do primeiro ramo da Semiótica, o da *Gramática Especulativa*, como um dos recursos metodológicos para estudar, descrever e analisar os significados atribuídos aos signos a serem observados na obra *Reino do Amanhã* (2013). Por esse motivo, e como forma de incursão nas relações das futuras análises, apresentamos, a seguir, algumas das classificações estabelecidas por Peirce, tendo em vista as relações, sempre triádicas, do signo.

2.1.2 DO SIGNO AO INTERPRETANTE

A Fenomenologia, por meio das três Categorias, propõe-se a investigar o universo das experiências, sem perguntar se correspondem ou não à realidade, o que a destitui “de quaisquer bases dogmáticas ou de postulação de verdades” (IBRI, 2015, p. 22). Cabe à semiótica peirciana considerar, além dos modos pelos quais os fenômenos são percebidos, como podem produzir significados, entre esses modos, aqueles que permitem estabelecer relações de verdade ou ficção.

Peirce (1839 – 1914) dedicou boa parte de sua vida no desenvolvimento de uma Teoria Semiótica⁸¹ a qual seria capaz de envolver todos os tipos possíveis de signos. A semiótica peirciana se constitui em uma doutrina geral dos signos. No intuito de desenvolver e explicar o que entendia por “signo”, Peirce criou muitas variações da definição de “signo”, dentre as quais, destacamos aqui a que se tornou mais amplamente conhecida, a de que “Um signo, ou *representamen*, é aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, cria na mente dessa pessoa, um signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido” (PEIRCE, 2017, p. 46, grifo do autor); ou seja, qualquer coisa, independentemente de sua natureza, que esteja no lugar de outra, pode ser considerada um signo. Exemplificando esse conceito, Santaella (2012b, p. 80) comenta sobre a ampla noção de signo no sentido de ele poder englobar “desde um mero suspiro, um grito, uma música, um teorema, uma partitura, um livro e todos os fenômenos mais complexos que podemos imaginar, inclusive nossa própria imaginação deles”.

Cabe, portanto, à Semiótica Geral de Peirce, buscar compreender como o pensamento em geral deve se desenvolver e produzir significado, quando ele objetiva o conhecimento, a cognição. Esse processo requer a investigação de como deve ser o processo de significação e interpretação dos signos, a partir da experiência, da observação do mundo e no desenvolvimento das linguagens. Em

⁸¹ A origem do termo semiótica, segundo Nöth (2003), vem do grego *semeîon*, que significa “signo”, e *sêma*, referindo-se a “sinal” ou “signo”.

sentido amplo, trata de “como pode se dar a transmissão de significado de uma mente para outra e de um estado mental para o outro” (SANTAELLA, 2008a, p. 2-3); em sentido mais estrito, “das leis do pensamento e das condições de verdade”, e dos “ideais e normas que conduzem o pensamento”. Assim sendo, a Semiótica fornece meios que ajudam a compreender o autocontrole crítico do pensamento lógico.

Considerando que signo é algo que está no “lugar de, isto é, numa tal relação com um outro que, para certos propósitos, é considerado por alguma mente como se fosse esse outro” (PEIRCE, 2017, p. 61), chama-se a atenção para o fato de que, para que os fenômenos com os quais nos deparamos possam agir como signos para nós, eles não podem estar completamente dissociados da nossa experiência pretérita. Por conseguinte, o significado do signo requer, ao mesmo tempo, uma familiaridade prévia com o objeto, ou seja, este deve ser de algum modo já conhecido pelo intérprete. A noção de objeto em Peirce subdivide-se em dois tipos de objeto. O *objeto imediato* considera os aspectos qualitativos, singulares e gerais que são internos ao signo, servindo como mediador para o *objeto dinâmico*. Este, por sua vez, é externo ao signo, e é dele que a semiose tende a se aproximar. O significado depende de o signo desencadear na mente de um intérprete um processo (semiose), no qual o pensamento evolui na significação daquele objeto. Em outras palavras, na ação interpretativa, a partir de um signo qualquer, cria-se na mente que interpreta um novo signo – chamado signo interpretante, conceito que será abordado mais adiante –, o qual tende a ser novamente interpretado, e assim sucessivamente, gerando o que é chamado de semiose infinita. Um significado, portanto, está sempre em algum ponto dessa cadeia semiótica.

Nesse viés, cabe considerar, além das noções de signo e de semiose infinita, os modos de classificação por meio dos quais os diferentes tipos de signos estão dispostos. Ao todo, Peirce estabeleceu dez tricotomias⁸² (sempre

⁸² Para obter uma descrição das dez tricotomias, ver Santaella (2008b).

envolvendo três elementos) do signo. Dessas dez, três obtiveram maior dedicação do autor e ficaram mais conhecidas: a relação com o *signo consigo mesmo* (*representamen*), com o *objeto dinâmico* e com o *interpretante final*, conforme tabela apresentada por Nöth (2003, p. 90):

Quadro 1: As três tricotomias do signo

Tricotomias	I	II	III
Categorias	REPRESENTAMEN em si	Relação ao OBJETO	Relação ao INTERPRETANTE
PRIMEIRIDADE	QUALI-SINGO	ÍCONE	REMA
SECUNDIDADE	SIN-SIGNO	ÍNDICE	DICENTE
TERCEIRIDADE	LEGI-SIGNO	SÍMBOLO	ARGUMENTO

A tabela do Quadro 1, baseada na teoria de Peirce (2017, p. 46), parte da noção de que todo signo está ligado a “três coisas, o fundamento, o objeto e o interpretante” e organiza, a partir desses elementos, as três tricotomias supracitadas, nas quais as seguintes relações se estabelecem: (1) na sua primeiridade, com o próprio signo, considerando o seu fundamento, no seu poder de significar, o signo pode denotar uma *qualidade* (qualissigno), uma *existência singular* (sinsigno) ou uma lei (legissigno); (2) na sua secundidade, na relação entre o signo e o objeto, tendo em vista a que se refere ou representa, o signo pode funcionar como *ícone*, *índice* ou *símbolo* e; (3) na sua terceiridade, ou relação entre o signo e o interpretante, referindo-se ao poder interpretativo que um signo está apto a produzir em um intérprete potencial, funcionando como *rema*, *dicente* ou *argumento* (SANTELLA, 2008b).

O processo metodológico que será abordado por esta pesquisa, no Capítulo III, se orienta pelas tricotomias na análise dos signos selecionados na *graphic novel Reino do Amanhã*. Analisar, portanto, semioticamente, implica observar a construção de significados desde o processo perceptivo, por meio do qual vão se manifestando nossas apreensões de leitores na relação entre mente

e mundo, ou entre o intérprete e o corpus de análise. Nesse exercício, cujo objetivo é aprender sobre como o pensamento evolui na relação com as linguagens, no item seguinte, o fazemos sob o pano de fundo da semiótica peirciana e suas relações sígnicas.

2.1.3 SEMIÓTICA PEIRCIANA E SUAS RELAÇÕES SÍGNICAS

Ao discutir sobre as relações sígnicas, apresentamos, dentre as três tricotomias citadas aqui como as mais desenvolvidas por Peirce, a que trata do fundamento do signo ou das relações do **signo consigo mesmo**. Retoma-se, primeiramente, o entendimento de que qualquer coisa de qualquer espécie, desde uma mera reação gestual, uma palavra, um sentimento de alegria, raiva etc., pode funcionar como signo, desde que relacionado como estando no lugar de qualquer outra coisa (SANTAELLA, 2008a). Mas, a base desse processo está no que dá fundamento ao signo e, para identificar o modo de ser de um signo, é preciso distinguir entre aquele caráter do signo que é mera qualidade (*qualissigno*), um existente (*sinsigno*) ou uma lei (*legissigno*). Esses três fundamentos, chamados de propriedades formais do signo, estão relacionados, respectivamente, às categorias de primeiridade, segundidade e terceiridade, base da teoria lógica dos signos.

Passemos, então, para a perspectiva do *qualissigno*, isto é, do signo cujo fundamento limita-se a essa pura qualidade. Peirce (2017, p. 52) observa que uma mera qualidade ainda não é um signo, não pode “realmente atuar como signo até que se corporifique”. Assim, falamos daquelas qualidades que sugerem algo, lembram algo, como um sentimento vago e impreciso, a exemplo da cor azul-claro, que pode remeter ao céu, a cor vermelho-alaranjado ao fogo etc. Nessas situações, estamos diante de um quase-signo que “na maior parte das vezes, não é apreendido conscientemente, mas de maneira imperceptível” (SANTAELLA, 2008a, p. 118-119).

Ao tratar do *sinsigno*, Peirce (2017, p. 52) refere-se à identificação do signo como “uma coisa ou evento existente e real”, algo que pelo simples fato de existir no mundo testa nossa capacidade perceptiva. Essa capacidade está presente na observação das particularidades das qualidades (qualissignos) do signo, ou seja, nos sinais, nos modos de agir e ser das pessoas, na aparência das coisas etc., enfim, em tudo aquilo que é característico e peculiar e que está pronto “para significar” (SANTAELLA, 2008a, p. 13).

Já em relação ao fundamento do signo como um *legissigno*, temos seu caráter generalizador, uma propriedade do signo que é da ordem de uma lei, de um valor convencional, pois não se trata de mera qualidade (qualissigno) ou de algo particular (sinsigno), mas de um “tipo geral” (PEIRCE, 2017, p. 52). Essa ideia geral é uma terceiridade (base do pensamento que ocorre em signos), promovendo a mediação entre duas ideias, sua associação em um conceito generalizador, capaz de “abstrair o geral do particular, extrair de um dado fenômeno aquilo que ele tem em comum com todos os outros com que compõe uma classe geral” (SANTAELLA, 2008a, p. 32).

De modo sucinto, essas três propriedades formais são consideradas sempre onipresentes nos fenômenos, possibilitando que as coisas ajam como signos, embora nos diferentes tipos de signos tenhamos sempre a predominância de uma ou de outra. E a partir do funcionamento como tal, os signos passam a ter outros tipos de relações, como a do **signo com seu objeto**.

A relação entre o signo e o objeto, segunda tricotomia, é considerada por Peirce (2017, p. 64) a “mais importante divisão dos signos”. Para falar sobre ela, retomamos o fundamento do signo para explicar como ele influencia também o funcionamento dos signos em relação ao objeto. Isso significa que devemos estar atentos às especificidades do fundamento do signo, podendo elas se apresentarem como uma *qualidade*, um *existente* e uma *lei*. Mas, antes de discorrermos sobre cada uma dessas especificidades, convém explicar que, segundo Peirce (2017, p. 48), um objeto é qualquer coisa que um signo pode

denotar, podendo ser uma ideia, uma situação, um sonho, uma fotografia, uma paisagem etc., sem esquecermos que a relação entre signo e objeto “pressupõe uma familiaridade com algo a fim de veicular alguma informação ulterior com esse algo”.

O funcionamento do signo como *ícone*, *índice* e *símbolo* independe de seu fundamento ter o caráter de qualidade, de existência ou de lei; é o tipo de relação do signo com o objeto que vai definir como o signo vai funcionar, sendo três os tipos de relação: por similaridade (ou icônicas), por contiguidade (ou indiciais) e por convenção (ou simbólicas).

Peirce (2017, p. 64) afirma que “um signo pode ser icônico, isto é, pode representar seu objeto principalmente através de sua similaridade”, ou seja, deve se estabelecer uma relação de semelhança com o objeto denotado. Ainda sobre o ícone, Peirce os divide em *imagens*, *diagramas* e *metáforas*, da seguinte forma:

Os que participam das qualidades simples, ou Primeira Primeiridade, são *imagens*; os que representam as relações, principalmente as diádicas, ou as que são assim consideradas, das partes de uma coisa através de relações análogas em suas próprias partes, são *diagramas*; os que representam o caráter representativo de um representamen através da representação de um paralelismo com alguma outra coisa, são *metáforas*. (PEIRCE, 2017, p. 64, grifos do autor).

Embora a similaridade seja suficiente para definir um signo icônico, outras características permitem que tracemos particularidades que definem a divisão dos ícones⁸³ em imagem, diagrama e metáfora. A *imagem* (sem esquecer que Peirce não limita o termo às imagens visuais, considerando também acústicas, táteis etc.) pode ser entendida como uma relação de semelhança a partir da primeira qualidade do signo, tal qual se apresenta, reduzindo-se ao nível de mera aparência. Por exemplo, a imagem de uma árvore pode representar o seu objeto pela similaridade que ela denota. Em um *diagrama*, a relação de similaridade não ocorre no nível da aparência, como na imagem, ela ocorre entre as relações

⁸³ Peirce diferencia ícones de hipoícones, no entanto, depois acaba usando simplesmente ícone nos seus textos.

internas (entre as partes) do signo diagramático. O desenho de um mapa ou gráfico, por exemplo, não possui semelhança na aparência com o objeto, mas no seu interior estabelecem-se relações que são análogas às do seu objeto. Já na *metáfora*, a similaridade ocorre no campo do significado. Essa aproximação de sentido, muito comum no jogo de linguagem do tipo “O amor é uma chama”, remete a uma associação no campo das ideias entre o signo e o seu objeto (SANTAELLA, 2008a).

Na definição de *índice* ou *sema*, Peirce (2017, p. 66) diz ser o signo “cujo caráter Representativo consiste em ser um segundo individual”, ou seja, ele faz parte de uma “conexão dinâmica (espacial inclusive) tanto com o objeto individual, por um lado, quanto, por outro lado, com os sentidos ou a memória da pessoa a quem serve de signo” (p. 74). Assim, no índice o signo se associa ao objeto em uma relação existencial (sinsigno) ou de referência (nesse caso chamado de índice *degenerado*), conforme esteja apontando, indicando uma conexão de fato entre o signo e o mundo de que faz parte ou uma relação dual dentro da linguagem. Para exemplificar esse pensamento, Peirce (2017) cita como o cata-vento é um índice da direção do vento. A conexão entre o cata-vento e o sentido do vento ocorre independentemente da mente que interpreta, a qual cabe apenas reconhecer essa dualidade, ativando “uma lei do espírito, a pensar que essa direção tem uma relação com o vento” (PEIRCE, 2017, p. 67). Cabe registrar que alguns elementos do índice são meras qualidades, isto é, no interior de um índice há qualidades que podem funcionar como ícones. No entanto, o que torna o signo um índice (genuíno) do objeto é a sua relação de contiguidade estabelecida de forma dinâmica com seu intérprete (SANTAELLA, 2008b) ou, no caso do signo degenerado, de uma relação dual similar no interior da linguagem.

No que se refere ao símbolo, Peirce (2017, p. 72) o define como “signo convencional, ou [...] que depende de um hábito (adquirido ou nato)”, que corresponde a uma ideia ou lei geral (legissigno). O símbolo “denota em virtude de uma lei, normalmente uma associação de ideias gerais que opera no sentido

de fazer com que o Símbolo seja interpretado como se referindo àquele Objeto” (PEIRCE, 2017, p. 53). Assim, não pode denotar uma coisa particular qualquer, (embora os símbolos associados a índices participem do significado e coisas particulares) por estar associado apenas a ideias, conceitos, regularidades que são determinadas por situações ou condições convencionais, que agem como regras, como bem explica Santaella (2012, p. 104):

Sendo uma lei, em relação ao seu objeto o signo é um símbolo. Isso porque ele não representa seu objeto em virtude de sua qualidade (hipoícone), nem por manter em relação ao seu objeto uma conexão de fato (índice), mas extrai seu poder de representação porque é portador de uma lei que, por convenção ou pacto coletivo, determina que aquele signo represente seu objeto.

O significado do signo simbólico está vinculado à mediação de leis, regras e hábitos que fazem parte do contexto sociocultural a que um intérprete está habituado. Desse modo, a relação entre o signo e o objeto ocorre no momento em que o pensamento, a interpretação, deve-se a regras, códigos, normas já conhecidas e convencionadas, ou seja, pela “familiaridade com aquilo que são os concomitantes usuais de tais aparências, e com aquilo que são as convenções do sistema de signos (PEIRCE, 2017, p. 162).

Um exemplo de símbolo concebido por Peirce são as palavras, elas se constituem por regras estabelecidas dentro de um sistema da língua (combinações, sons), e estabelecem-se como uma lei adquirida. No seu uso, as palavras, quando escritas ou faladas, são chamadas réplicas do símbolo. E são interpretadas tendo em vista uma ocorrência particular daquela classe de coisas a que o símbolo se refere. Um tipo de índice deve estar envolvido nessa referência, para apontar a parte do mundo a que a palavra se refere, assim como um ícone, que atua como uma imagem mental do conceito, mediando entre a experiência e a generalidade da língua.

Em síntese, conforme o funcionamento do signo, os tipos de relação que o signo estabelece com o objeto são icônicas (por similaridade), indiciais (por

contiguidade) ou simbólicas (por convenção). Vale considerar, portanto, em relação ao símbolo, que é sempre dentro de um conjunto de leis e convenções que o símbolo é atualizado por um intérprete; contudo, à medida em que seus intérpretes atribuem significados, devem mediar entre essas leis e aquilo que o objeto informa, gerando sempre signos mais desenvolvidos, os quais serão novamente interpretados, em uma constante cadeia de “transformação nos interpretantes que ele [símbolo] gerará, no longo caminho do tempo” (SANTAELLA, 2008b, p. 137). Essa condição interpretativa do símbolo, nos encaminha para a terceira tricotomia, a relação entre o **signo e o interpretante**, no sentido de compreender o processo pelo qual os signos são interpretados.

Das três principais tricotomias de Peirce, a que trata do significado, da mediação a partir da relação entre o signo e o objeto, é chamada de relação interpretante. Da relação entre o signo e o interpretante, conforme já exposto, cria-se um outro signo que traduz, pelo menos em parte, o objeto do signo primeiro. Melhor explicando, dessa relação, formula-se “um signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido” (PEIRCE, 2017, p. 46), gerado pelos efeitos interpretativos resultantes do modo como o signo representa o seu objeto. Por meio do interpretante o pensamento é construído e evolui na semiose. Nesse processo significativo, o interpretante passa por níveis de apreensão que são influenciados pelo modo como o signo afeta uma mente, definindo-se, na sua primeiridade, pelo *interpretante imediato*; na sua segundidade, pelo *interpretante dinâmico*; e na sua terceiridade, pelo *interpretante final*.

Como primeiro, o interpretante *imediato* corresponde às possibilidades significantes do signo, trata-se de um nível abstrativo, sugestivo, em que o interpretante fica “apenas latente, à espera de uma mente interpretadora que venha efetivar” (SANTAELLA, 2008a, p. 38) as potencialidades do signo. Já a atribuição interpretativa para essas possibilidades, refere-se ao interpretante *dinâmico*, cuja posição corresponde ao efeito, de fato, produzido por um “intérprete singular com sua interpretação particular” (SANTAELLA, 2008a, p. 40).

O nível do interpretante *final* tem um caráter ideal, que corresponde ao que seria a interpretação se ela desenvolvesse plenamente sua terceiridade, sendo concebido a partir da ideia de que a semiose, ou ação do signo, segue rumo a uma interpretação apenas "aproximável", de "teor coletivo", produzida por um processo de generalização extremo, a partir daquelas interpretações, de fato, geradas pelos inúmeros interpretantes dinâmicos da vida de um signo.

O interpretante final ou interpretante normal, ou ainda, interpretante em si, é uma tendência, um limite último, pensável, mas não concretamente atingível, de realização da interpretabilidade do signo, inscrita no interpretante imediato. Essa interpretabilidade vai se realizando empiricamente por meio dos interpretantes dinâmicos, que são atualizações mais ou menos adequadas dessa interpretabilidade. Se fosse possível atingir o limite último de tal interpretabilidade, o interpretante final estaria plenamente realizado. Como isso é impossível, pois nunca estamos em condições de dizer que tal ou qual interpretante dinâmico é o interpretante final de um dado signo, quaisquer interpretantes dinâmicos estão sempre a meio caminho do interpretante final, que é, portanto, um limiar sempre em devir. (SANTAELLA, 2004, p. 78).

Retomando o âmbito do interpretante dinâmico, Peirce delimitou camadas significativas, subdivididas de acordo com os estágios atingidos na mente, a começar pelo interpretante *dinâmico emocional*. Esse nível da interpretação refere-se ao efeito do signo que se efetiva qualitativamente, na forma de sentimentos que o signo provoca no intérprete. O nível *dinâmico energético* é identificado no estágio em que se desencadeia um esforço, físico ou mental, como aquele despendido para entender o que quer que afete a percepção. E, por último, o *dinâmico lógico* é o estágio em que construímos o entendimento, em que a cognição se desenvolve. Essa dimensão do interpretante lógico dada por Peirce, associada ao "efeito significativo próprio de um conceito intelectual" (SANTAELLA, 2004, p. 80), de certo modo o inquietava, visto que sem "descartar a existência desses interpretantes lógicos que têm a natureza de signos, Peirce buscava interpretantes lógicos que conduzissem o pensamento à porta da ação deliberada". O que foi possível ao associar a definição de interpretante lógico ao

hábito. Santaella (2004, p. 80), ao citar Savan (1976, p. 44-44), traz a seguinte definição de regra ou hábito:

[...] é um padrão de ações que, sob certas condições apropriadas, será repetido indefinidamente no futuro [...] As ocorrências da regra ou hábito se dão em um conjunto particular de ações dentro de um período de tempo limitado. Esses conjuntos de ações particulares são interpretantes energéticos; mas, uma vez que exemplificam um hábito indefinidamente repetível, eles também são réplicas de interpretantes lógicos. Note-se que, enquanto os interpretantes emocional e energético têm uma terminação finita, o interpretante lógico é sempre potencialmente repetível sem terminação.

Sobre o ponto da potencialidade repetível do interpretante lógico, sobretudo porque também envolve a construção de hábitos, relacionamos à afirmação de Ibri (2020) de que o hábito opera como um guia da conduta interpretativa. O processo interpretativo regido pelo interpretante lógico ocorre pelo prisma da *cognição* e da *reconhecimento*. A cognição é caracterizada pela introdução de algo na experiência interpretativa, onde está potencializada uma orientação para a ação; a reconhecimento está associada a confirmações, em que a interpretação é mera reafirmação de algo previamente estabelecido, processo pelo qual se consolida um hábito.

Ambos, cognição e reconhecimento, envolvem a atualização de um interpretante lógico na mente de um intérprete, o que requer considerar as potencialidades de cada intérprete. No caso dos leitores de histórias em quadrinhos, por exemplo, poder-se-ia dividi-los em três níveis, a saber, aqueles mais passivos (reconhecimento), aqueles que são mais críticos e criativos (cognição) e aqueles que se colocam em relação investigativa (cognição com propósito crítico científico). Este último é aquele no qual nos colocamos ao conduzir uma investigação científica, que exige nossa posição crítica de intérpretes-pesquisadores, na busca de atingir certos objetivos no âmbito dos estudos de linguagens e das histórias em quadrinhos de super-heróis. Independentemente do tipo de intérprete, o nível do interpretante dinâmico lógico é geralmente embasado em um conhecimento ou familiaridade prévia com o universo a que

pertence o signo. Tal familiaridade foi alcançada por meio do contato com esse tipo de produção e pela investigação teórica, que nos permitiu identificar, observar, comparar e analisar cognitivamente. Esse processo pode ser observado pela perspectiva mencionada por Ibri (2021, p. 97) sobre como “a mente gradua sua capacidade perceptiva diante da miríade de signos em que está inserida”.

Outra subdivisão do interpretante peirciano também ocorre no nível do interpretante final, cuja classificação divide-o em *rema*, *dicente* e *argumento*. Esses signos estão relacionados, em especial, ao símbolo, assim, “remas ou termos são símbolos simples, dicentes ou dici-signos são símbolos duplos ou informativos e argumentos são signos triplos ou racionalmente persuasivos” (SANTAELLA, 2008b, p. 144). No nível *remático*, os signos são como termos que ainda não participam de uma proposição qualquer e, portanto, seu interpretante está vago, a exemplo do termo “justiça” que pode adquirir significados distintos de acordo com o contexto. No nível *dicente*, o interpretante afirma algo sobre o objeto, como no caso de uma proposição ordinária do tipo: “os super-heróis devem agir com justiça”. Já no nível do *argumento*, temos um pensamento organizado em termos de premissas e conclusões. Logo, se os super-heróis devem agir com justiça e Superman é um super-herói, Superman, portanto, deve agir com justiça.

Embora Peirce classifique os tipos de signos a partir do que é predominante em cada caso, não se pode esquecer da regra da precisão, estabelecida já na Fenomenologia (a segundidade contém a primeiridade e a terceiridade contém tanto a primeiridade quanto à segundidade). Nesse sentido, assim como um símbolo deve conter um ícone e um índice, um argumento contém signos dicentes, que são proposições simples; estas, por sua vez, contêm signos remáticos, que são os termos.

Nesse entendimento, os processos que levam à formação do interpretante são também os que nos remetem à ação completa do signo. Na nossa exposição dos conceitos, optamos por apontar cada relação sónica separadamente,

contudo, quando um signo é interpretado, está implicada, automaticamente, uma relação entre o fundamento, o objeto e o interpretante desse signo. Esse interpretante, por sua vez, deve desenvolver-se por meio de significações icônicas, indiciais e simbólicas, as quais devem entrelaçar-se em relações argumentativas. Para dar continuidade aos estudos do interpretante, no próximo item, ajustamos especificidades do interpretante final à noção peirciana de crença.

2.1.4 A NOÇÃO PEIRCIANA DE CRENÇA

O propósito último do interpretante final, no seu sentido lógico e argumental, está intimamente ligado à verdade buscada pela ciência que, nesse sentido, se distancia de qualquer noção de verdade como algo absoluto, mas, correspondente à noção de opinião “final” (equivalente ao conceito de interpretante final), adquirida como um consenso em uma comunidade de pesquisadores, que não a concebe como livre de críticas e revisões futuras. Chegar a uma opinião final na ciência, nessa perspectiva, quer dizer chegar a uma ideia de realidade, ou seja, de que “o objeto representado nessa opinião é o real” (PEIRCE, 2008, p. 85). Para isso, a busca do consenso apoia-se em fatos, leis, experimentos, dados etc.; são eles que permitem distinguir a ficção da realidade, ou seja, daquilo que não depende do “que você ou eu ou qualquer número finito de pessoas pode pensar” (PEIRCE, 2008, p. 85).

Conforme Peirce (2008, p. 70) discute, o “resultado *final* do pensar é o exercício da volição” que tende para o “estado de crença fixa, ou do conhecimento perfeito” (PEIRCE, 2017, p. 290); uma crença “é o estabelecimento de um hábito”, entendido como uma regra geral de ação. Como da ordem da lei, o hábito transmite mais “do que um sentimento e mais do que um fato existencial” (SANTAELLA, 2004, p. 80), é o hábito que regula e garante a continuidade das regularidades.

A mente científica (como é a nossa mente humana) deve desejar “que suas opiniões coincidam com os fatos” (PEIRCE, 2008, p. 57). O método científico, usado para estabelecer uma opinião verdadeira, está na base do estabelecimento do que Peirce (2008) chama de crença científica. No ensaio intitulado *A fixação da crença*, de 1877, Peirce (2008) estabelece a distinção entre quatro diferentes modos de fixação de crença: tenacidade, autoridade, *a priori* e científica; Ibri (2020, p. 216) refere-se às crenças resultantes dos três primeiros métodos como dogmáticas, ressaltando “que o quarto tipo, denominado pelo autor de *científico*, seria o único que mantém vivo um diálogo semiótico fundado na experiência de alteridade”.

No Capítulo III, retornamos nesse ponto, tendo em vista como os conceitos de verdade e realidade caminham para a constituição dos hábitos. Ao mesmo tempo, retomamos a Semiótica Geral na sua capacidade de aplicação a sistemas especiais de signos, seguindo as orientações de Santaella (2008a, p. 6) nas quais ela ressalta que, devido aos aspectos gerais dessa teoria, “para uma análise afinada, a aplicação semiótica reclama pelo diálogo com teorias mais específicas dos processos de signos que estão sendo examinados”. Assim, para analisarmos semioticamente os signos propostos da *graphic novel* *Reino do Amanhã*, preocupamo-nos em trazer as especificidades teóricas, históricas e críticas das histórias em quadrinhos, abordadas no Capítulo I, para, a partir delas e das orientações metodológicas da semiótica peirciana, desenvolver nossas análises.

A partir dessa complexidade, o olhar investigativo nos permite, enquanto analistas, descrever e observar suas relações, procurando compreender seus processos de significação no mundo das histórias em quadrinhos, em especial das histórias de super-heróis. Nesse nicho temático, a segunda parte deste Capítulo II tem como foco apresentar, de forma sucinta, a trajetória de criação e o desenvolvimento do personagem Superman, considerado o primeiro dos super-heróis, para depois, no Capítulo III, avançar para uma aplicação da

semiótica e da teoria peirciana das crenças, com foco no conceito de verdade e justiça da *graphic novel Reino do Amanhã*.

2.2 SUPERMAN: VERDADE E JUSTIÇA NA CONSTITUIÇÃO DAS CRENÇAS NO SUPER-HERÓI

Desde a primeira metade do século XX, quando Superman surgiu pela primeira vez nos quadrinhos, o herói se tornou um dos mais famosos personagens de todos os tempos, marcando o início das Eras de super-heróis. A partir de então, nunca mais deixou de ser publicado, ultrapassando gerações que, além se constituírem em um grande público de leitores, também acompanharam seus filmes, séries, jogos e outras mídias que ajudaram a construir o universo do personagem. Nessa mesma medida, a formação do perfil desse super-herói, guiado desde o início por valores de “verdade e justiça”, influenciou, em grande medida, a caracterização de inúmeros outros que surgiram depois dele. Porém, mais instigante ainda é que as atribuições relegadas ao Superman ajudaram a moldar a constituição de crenças acerca do que sinaliza a conduta de um “verdadeiro” super-herói dos quadrinhos.

Assim, além de considerar os principais episódios das publicações, e posterior configuração desse super-herói, a intenção deste capítulo é, também, discutir sobre como as representações do Superman, associadas aos ideais de verdade e justiça, foram responsáveis por desenvolver hábitos que determinariam crenças no modo de agir dos demais super-heróis. Após Superman, criou-se uma espécie de código de ética no combate aos criminosos, prezando pela proteção dos indefesos, sem nunca desistir de buscar a paz. Tais ideais do Homem de Aço, somados a atitudes altruístas, inspiraram o surgimento de diversos outros super-heróis que, de um modo ou de outro, traziam alguns desses atributos, considerados fundamentais nas histórias de superaventura (MORRISON, 2016; WELDON, 2012).

Antes de considerarmos esses fatores na construção do personagem, cumpre destacarmos, primeiramente, a insistência de dois jovens, que atualmente poderiam ser chamados de *nerds*, Jerry Siegel e Joe Shuster. Ainda na faixa dos seus 17, 18 anos, Siegel e Shuster foram responsáveis pela criação do Superman, um personagem da cultura *pop* que existe há mais de 80 anos nas histórias em quadrinhos.

Esses jovens, além de serem muito tímidos, eram filhos de judeus imigrantes e compartilhavam do mesmo interesse de leitura: ambos eram fascinados por histórias de ficção científica. Conheceram-se em 1930, quando Joe Shuster foi estudar na *Glenville High School* e teve contato com o jornal semanal da escola, *The Torch*, onde Siegel já colaborava com resenhas de livros. Shuster também passou a fazer parte do clube do *The Torch* e a contribuir com brincadeiras visuais e ilustrações. Desde então, os dois estabeleceram uma forte ligação de amigos e de parceiros na engenhosa ideia de publicar histórias do universo de aventura. Foram anos perseguindo o sonho de publicar uma história em quadrinhos com o personagem Superman. Nesse período, antes do personagem ser, de fato, publicado e chamado de Superman, foram muitas investidas com envios de trabalhos às revistas que sempre acabavam, quando enviavam uma resposta, em negativas (JONES, 2006).

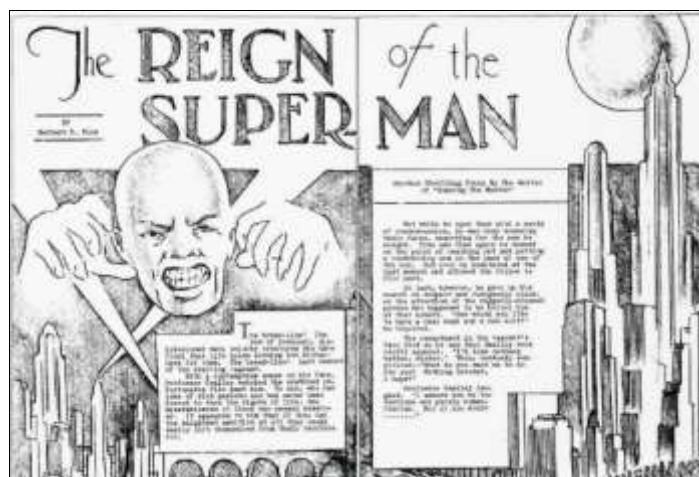
O desejo de ganhar a vida publicando histórias perseguia Jerry Siegel desde os 14 anos. No colegial, no intuito de realizar essa ideia, decidiu publicar uma revista com o título de *Ficção Científica: a vanguarda da civilização futura* (*Science Fiction: The Advance Guard of Future Civilization*), usando o mimeógrafo da escola. O conteúdo da revista era composto por "editoriais, críticas e histórias sob vários pseudônimos, tudo acompanhado pelas ilustrações de Shuster e de outro colega do colégio; ele cobrava quinze centavos de dólar por exemplar" (WELDON, 2016, p. 21).

No que seria o segundo número dessa revista, Siegel escreveu e Shuster ilustrou uma resenha sobre o romance *Gladiator*, de Philip Wylie. A história de

ficção científica apresenta o resultado de uma experiência feita por um cientista que injeta um soro na esposa grávida, atribuindo para o filho poderes sobre-humanos. Assim, os pais sugerem ao filho que as habilidades sejam escondidas do restante do mundo. Entretanto, quando adulto, o filho tenta usar seus poderes para ajudar seus amigos, mas é temido e odiado. No fim da história, ele confronta Deus e morre depois de ser atingido por um raio (WELDON, 2016).

O resultado desse trabalho teve grande influência no que seria uma espécie de primeira versão do Superman. Em janeiro de 1933, sob forma de conto de ficção científica, os jovens publicaram *O Reino do Super-Man (The Reign of the Super-Man)*. Nessa obra, o papel assumido pelo personagem foi de um vilão megalomaniaco que queria dominar o mundo. Siegel criou um modelo de cientista louco, o Professor Ernest Smalley, que escolhe o mendigo Bill Dunn, na fila da sopa, para participar de uma experiência em troca de comida e roupa. Como resultado desse experimento, Dunn desenvolve poderes telepáticos, e acaba usando-os para cometer assaltos, realizar apostas e, até manipular a Bolsa de Valores. Sentindo-se poderoso e imbatível, Dunn passa a usar o nome Super-Homem (Super-Man).

Figura 32 -Capa do conto ilustrado, *O Reino do Super-Man*



Fonte: Submundo HQ⁸⁴.

⁸⁴ É possível fazer a leitura integral do conto *The Reign of the Super-Man* no site: <http://submundo-hq.blogspot.com/2015/01/o-reino-do-superman-de-1933-o-conto.html>.

O conto ilustrado *O Reino do Super-Man* também tem um final semelhante ao do romance *Gladiator*, visto que o personagem, depois de assassinar o cientista Smalley, é confrontado por um pacato repórter, chamado Forrest Ackerman, que lê uma carta deixada por Smalley, explicando os terríveis planos do Super-Homem. Para Jones (2006, p. 109), essa cena religiosa remete ao final de *Gladiator* e, por sua vez, cita o fragmento do conto em que essa ideia se projeta:

"Nesse momento de medo e terror o repórter enviou uma oração silenciosa para o Criador deste mundo ameaçado, lá para cima. Implorou ao Todo-Poderoso que acabasse com esse demônio blasfemo. Será que Forrest tinha visto a máscara de ódio apagar-se do rosto do Super-Homem, substituída pelo terror? Ou era apenas impressão?" "Não!", grita o Super-Homem para o vazio. Ele se dá conta de que a droga está perdendo o efeito. "A figura arrogante e confiante tinha desaparecido. Em seu lugar, restava agora um homem curvado e desiludido [...]".

Depois do conto *O Reino do Super-Man*, ainda em 1933, Siegel e Shuster criaram uma segunda versão do Superman, com o título de *The Superman* (sem hífen). Nessa nova história, além do formato ser em quadrinhos, o personagem, que ainda é um ser humano, é apresentado como um herói, diferente da versão vilã do conto ilustrado. Siegel, em entrevista, explica um pouco do processo de criação dessa versão, segundo Jones (2006, 135) relata:

Numa noite abafada de verão, sem conseguir pegar no sono, deitado em seu quarto, no sótão da casa da Kimberly Avenue, as ideias foram chegando. "Então pulei da cama e anotei tudo", conta Jerry, "depois tornei a me deitar e passei mais umas duas horas pensando, me levantei de novo e anotei mais coisas. E assim foi, a noite inteira, de duas em duas horas." Ao amanhecer, ele tinha escrito o equivalente a várias semanas de *Superman*. "Voei até a casa do Joe e mostrei tudo pra ele." Joe ficou animado. "Nós simplesmente sentamos e mandamos ver. Se não me engano, eu tinha levado uns sanduíches, e trabalhamos o dia inteiro".

Embora se possa considerar essa versão como um segundo protótipo do personagem, em *The Superman*, tem-se a primeira versão do formato em

quadrinhos. Outra distinção a se destacar é que, a partir dela, o herói é apresentado como um homem bom. No entanto, mudanças importantes em relação a ambas as versões ainda iriam ocorrer. De acordo com Weldon (2016, p. 22), Superman “ainda não é um lutador fantasiado contra o crime, é só um homem musculoso de regata justa e calça social”.

Sobre essa publicação, não restam muitas informações, nem mesmo alguma história completa. Tudo isso se deve ao fato de que, em março de 1933, havia sido lançada a revista *Detective Dan*, editada pela *Humor Publishing*, cujo trabalho era composto por arte autoral de jovens como Shuster e Siegel. Como esses dois já haviam enviado amostras de tiras para editoras, das quais boa parte já tinha recusado o material, e a *Humor Publishing* manifestou um vago interesse por algumas histórias do Superman, isso gerou grande expectativa em Siegel e Shuster. Entretanto, após meses de silêncio, a editora também devolveu os originais, rejeitando a proposta. Desanimado com mais uma recusa, Shuster destruiu quase todo o material, restando a capa, com a imagem de um valentão musculoso de camiseta sem mangas, erguendo um suposto criminoso nas mãos. Ao lado do personagem, um balão simples, com a seguinte afirmação: “Um gênio no intelecto – um Hércules na força – Um inimigo dos malfeitores – O Superman!” (WELDON, 2016, p. 23).

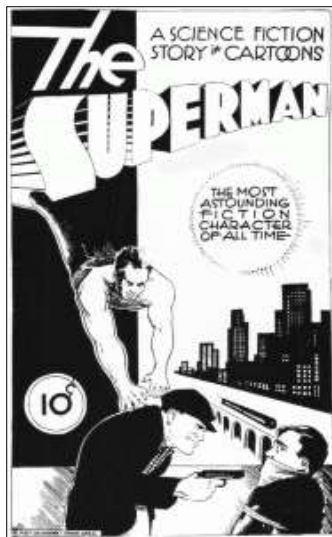
Figura 33 - Capa que restou da segunda versão do personagem Superman, em 1933



Fonte: Jones (2006, p. 36).

A outra parte que restou dessa versão foi um quadrinho com “um herói de peito nu pondo fim a um sequestro, encimado por um slogan que diz: ‘Uma história de ficção científica em quadrinhos’” (JONES, 2006, p. 136).

Figura 34 - Outra parte que restou da segunda versão do personagem Superman, em 1933



Fonte: Nasce o Super-Homem – HQ Memória (hqmemoria.com).

Após finalizarem o colegial, que ocorreu somente aos 20 anos por estarem um pouco atrasados nos estudos, Siegel e Shuster começaram a fazer “bicos” de meio período como entregadores, ao mesmo tempo em que começaram a vender seus primeiros trabalhos para a editora *New Fun*, do major Malcolm Wheeler-Nicholson, com histórias do Doutor Oculto, dentre outras. Em algumas situações, venderam cartuns e cartões de Dia dos Namorados.

Em meio aos diversos trabalhos que a dupla vinha realizando para a editora do major, os jovens não deixaram de enviar a história do Superman às editoras, contudo, o resultado era sempre de rejeição com justificativas, como a recebida pela revista *Tip Top*, de ser um trabalho imaturo.

E assim, no início de 1937, era para serem lançadas duas revistas pela editora *New Fun*, do major e de seu editor Vin Sullivan, uma sob o título de

*Detective Comics*⁸⁵ e a outra, *Thrilling Comics*. Por motivos de falta de funcionários, visto que o outro editor contratado havia desistido do trabalho nas vésperas do lançamento, somente a *Detective Comics* foi lançada. Com isso, veio a proposta de Sullivan de esta ser uma revista “equivalente aos *pulps*, publicados com histórias completas de um único gênero” (JONES, 2006, p. 147), com base na qual chamou Siegel e Shuster para fazer uma das principais histórias em quadrinhos, com 13 páginas. Um projeto que mudou, porque os dois jovens, empolgados, logo criaram duas histórias; a segunda, de 4 páginas, somando uma participação em 17 das 64 páginas da revista, o que lhes garantia, também, um pouco mais de retorno financeiro

Mas tudo, de fato, mudou em novembro de 1937, quando, na tentativa de conseguir recursos para pagar suas dívidas, o major Malcolm Wheeler-Nicholson e Vin Sullivan retomaram o projeto para lançar a *Thrilling Comics*. A revista saiu, só que com o título de *Action Comics*. Devido à urgência em salvar o lançamento da revista, que não ocorrera no início do ano, e pela falta de tempo, decidiram escolher na pilha de material rejeitado algumas histórias para compor a primeira edição. Todavia, ainda faltava “um protagonista carismático para ilustrar a capa” (JONES, 2006, p. 149). É dessa forma, portanto, que surge a oportunidade de usar a história do Superman. A pedido de Sullivan, seu amigo Shelly Mayer sugeriu uma amostra do quadrinho de Superman que estava entre os trabalhos recusados.

A partir disso, Siegel e Shuster receberam uma carta de Vin Sullivan comunicando que as amostras do Superman seriam publicadas, caso eles conseguissem remontar o material em uma história com 13 páginas. E assim o fizeram. Com a ajuda do irmão de Shuster, a história, que já vinha sendo redefinida nos últimos anos na tentativa de emplacar e ser aceita por alguma

⁸⁵ Segundo Weldon (2016, p. 15), a “DC Comics foi fundada em 1934 como *National Allied Publications* e mais tarde se tornou *National Comics* e *National Periodical Publications*”. Em 1977, a empresa passou, então, a ser chamada oficialmente de *DC Comics*, sigla da principal revista da editora, a *Detective Comics*.

editora, foi readaptada e transformada nas 13 páginas exigidas e, em seguida, enviada novamente a Nova York e publicada no primeiro número da revista *Action Comics*, em abril de 1938 (JONES, 2006), fato este explorado no próximo item.

2.2.1 SURGE O PRIMEIRO SUPER-HERÓI DOS QUADRINHOS NORTE-AMERICANOS

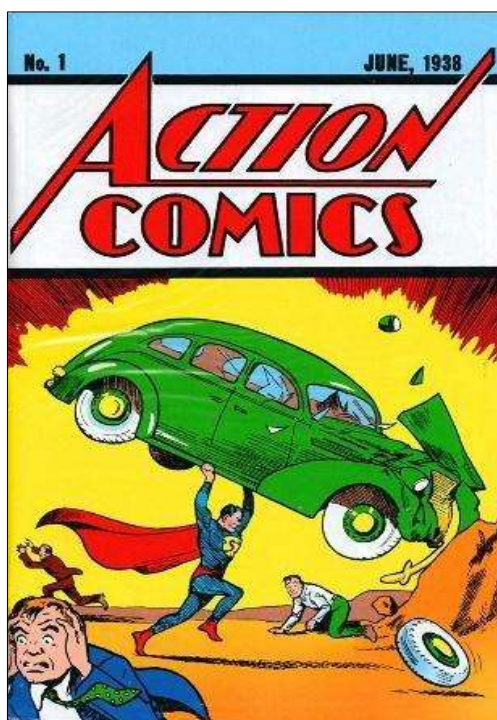
De 1933 até 1937, conforme relatado, os autores Siegel e Shuster não tiveram êxito em publicar as histórias do Superman. Somente em 1938, na revista *Action Comics nº1*, Superman finalmente é publicado. As amostras das histórias do herói, que haviam sido enviadas para as editoras, seguiam o formato de tiras para serem publicadas nos jornais. Esse tipo de publicação era muito comum na época e muito cobiçada pelos criadores do personagem, visto que poderia lhes render uma constante entrada de *royalties*. No entanto, no lançamento da revista *Action Comics*, foi solicitado que Siegel e Shuster criassem uma história de 13 páginas, sugerindo que eles aproveitassem as amostras, o que necessitou que eles cortassem e colassem as tiras para compor as 13 páginas. A dupla não hesitou e adaptou o enredo das tiras, complementando-o com uma introdução e uma explicação científica dos poderes do herói, tornando-a, assim, mais completa para ser publicada no primeiro número da *Action Comics*, na qual Superman figuraria na capa.

Publicada em formato de coletânea, com um total de onze histórias diferentes, que apresentavam novos personagens, a *Action Comics* foi uma aposta inovadora no mercado dos quadrinhos do final dos anos de 1930, contrariando uma prática comum das revistas, de reimprimir as tiras já publicadas nos jornais como uma história contínua.

Em 18 de abril de 1938, com a capa datada do mês de junho, estreava a revista *Action Comics nº1*, por 10 centavos de dólar. Estampando a capa, o desenho de Joe Shuster apresentava uma cena curiosa: um homem musculoso,

vestido de uniforme azul, com um S estampado no peito, acompanhado por uma capa vermelha esvoaçante, erguendo sobre os braços um carro verde, que é direcionado contra uma rocha. Ainda nesse cenário, há a presença de outros três homens, aparentemente assustados, que procuram se proteger ao mesmo tempo em que parecem não acreditar no que veem⁸⁶.

Figura 35 - Capa da revista *Action Comics* nº1, de 1938



Fonte: Siegel e Shuster (2007).

Mais focada em ação, a revista marcou o início do que seria conhecido, posteriormente, como a Era de Ouro dos quadrinhos norte-americanos, entre os anos de 1938 e início dos anos de 1950, período em que os *comics* conquistam grande popularidade como mídia de entretenimento de massa estadunidense. A sensação gerada com a primeira aparição do Superman resultou em uma combinação de estranhamento e instigação. O público leitor não tinha informações acerca daquele personagem que usava uma cueca vermelha sobre

⁸⁶ Destaca-se o homem de terno azul, no canto esquerdo, abaixo, na capa. Sua expressão sugere uma referência ao quadro *O Grito*, do norueguês Edvard Munch, de 1893. A figura representada na obra, tal qual o do desenho da capa, remete à sensação de desespero.

um macacão justo – assim como os levantadores de peso de circo da época –, mas a imagem do conjunto da capa deixava subentendida uma mensagem de que se tratava de um ser poderoso. E para compreender se se tratava de um herói ou de um vilão, só havia uma forma: lendo a história.

A ilustração contida na capa é explicada em uma das sequências de ação da história do Superman salvando Lois Lane das mãos de três bandidos que a haviam raptado (possível leitura da cena, instigada pelas imagens dos personagens com cara de assustados presente na capa). Sobre essa primeira história, ainda é preciso dizer que, mesmo com apenas treze páginas, a aventura envolveu uma série de situações envolvendo temáticas fortes como a corrupção, a injustiça e a violência contra mulher.

As 13 páginas encomendadas narraram a origem e o desenvolvimento de um superser que fazia coisas inimagináveis e tinha poderes como pular distâncias de 200 metros, ser invulnerável e ter uma força surpreendente. Assim, para a primeira história da revista, Siegel e Shuster explicaram como tudo começou, de onde esse herói veio e como tais poderes se justificariam.

O desdobramento dessa origem não foi muito detalhado na *Action Comics*, tratando-se apenas de “um relato simples dos fatos, sem espaço para nomes próprios, tais como Krypton, Smallville, Metrópolis, Jor-El, Lara ou os pais Kent. Todos eles surgiram mais tarde” (WELDON, 2016, p. 30). No entanto, é com base nessa versão que se dão as atualizações das aventuras do herói, nas narrativas que se seguiram. Mesmo um ano depois, quando o personagem passa a ter uma revista exclusiva e sua história é redefinida, não se perde o vínculo com algumas escolhas feitas na primeira história.

Explorando um pouco a história de 1938, já no primeiro quadro, as informações apresentadas relatam que um planeta (ainda sem nome) estava prestes a ser destruído e, por isso, na tentativa de salvar o filho, um cientista envia seu bebê, em uma espaçonave, às pressas, para a Terra. Na sequência, o texto relata o encontro dessa criança, dentro da espaçonave, por um motorista que o

leva para um orfanato (nessa primeira versão, não é o casal Kent o responsável por encontrar o bebê). Em seguida, já no terceiro quadro, a criança dá sinais de que possui força sobre-humana ao segurar uma poltrona sobre a cabeça com uma das mãos.

Figura 36 - *Action Comics* nº1 - os primeiros quadros



Fonte: Siegel e Shuster (2007, p. 6).

Após apresentar a força surpreendente do herói, ainda bebê, a trama dá um salto temporal e é possível perceber o aumento das habilidades e da força da criança que, posteriormente, aparece na fase adulta. Ainda sem vincular um nome ao personagem, e sem apresentá-lo com o uniforme azul, ele é mostrado saltando a uma distância de até 200 metros entre os prédios da cidade (ele ainda não voava); depois, aparece levantando facilmente com um braço uma viga de aço; e, por fim, surge correndo "mais rápido do que um trem expresso. Ainda como atributo de suas capacidades, uma legenda completa a sequência do terceiro quadro afirmando que dificilmente algo "poderia penetrar sua pele!"⁸⁷. Já a legenda final da tira expõe, pela primeira vez, o nome do personagem. Curiosamente essa apresentação inicial é feita pelo nome humano do herói, "Clark". O que nos permite inferir que o personagem ainda não havia adotado a

⁸⁷ Essa habilidade impenetrável a balas, fará, anos depois, que fique conhecido como o "Homem de Aço". Weldon (2016), explica que na década de 1950, a série *Aventuras do Superman* explora uma cena em que bandidos atiram contra o herói, interpretado por George Reeves, que fica ileso.

roupa com uniforme e capa. Um ano depois, essa versão passa a ser reformulada, explicando como e por que Clark decide ser um super-herói. Na *Action Comics*, essa mudança não é explicada, e na segunda tira, a informação de quem, de fato, seria esse ser de extraordinária força caráter, fica, ainda, suspensa.

Figura 37 - *Action Comics* nº1 - as habilidades do superser



Fonte: Siegel e Shuster (2007, p. 6).

Nem bem os leitores conseguiram dar-se conta da diversidade de acontecimentos desses primeiros quadros, ainda na primeira página, há mais informações. Finalmente, o ser imbuído de tais habilidades e com senso de justiça é oficialmente referenciado como Superman. Agora, com seu uniforme azul e capa vermelha, é apresentado como o ser que jurou defender os oprimidos, ao passo que também há uma justificativa dos seus poderes com uma nota dedicada à explicação científica da "prodigiosa força física de Clark Kent".

Kent veio de um planeta cuja estrutura física dos habitantes era milhões de anos mais avançada que a nossa. Ao alcançar a maturidade, as pessoas de sua raça eram dotadas de força descomunal. Incrível? Não! Porque até hoje em nosso mundo existem criaturas com "superforça"! A formiga é capaz de carregar algo centenas de vezes mais pesado que ela. O gafanhoto salta o que, para um homem, seria o espaço de vários quarteirões. (SIEGEL; SHUSTER, 2007, p. 6).

Weldon (2016) explica que no começo da década de 1950, essa atribuição de poderes ficou a cargo das diferenças de gravidade e atmosfera entre a Terra

e Krypton, características típicas da preferência de leitura dos autores, Jerry Siegel e Joe Shuster, que acompanham o gênero de ficção científica. Além disso, nessa década, havia grande e crescente interesse das pessoas em ler sobre assuntos tecnológicos e científicos, dado o contexto marcado pela Bomba Atômica e a Corrida Espacial. Vale destacar aqui também que temas dessa natureza foram muito explorados pela Era de Prata, como bem lembra Andreotti (2017).

Outro ponto nessa primeira história é que o personagem é apresentado, primeiramente como Clark e, em seguida, como Superman. A dupla identidade na apresentação, de certo modo, nos parece fortalecer, por um lado, o seu vínculo humano, quando é mostrado como o "campeão dos oprimidos", e por outro, o super, ao exaltar sua força, em "a maravilha física". Associado a esses predicados, o personagem firma o juramento de "dedicar a sua existência a ajudar os necessitados", que é um juramento ético, que, se supõe, orientará a conduta do personagem nas sequências em que ele aparecer.

Figura 38 - *Action Comics nº1* – primeira aparição do Superman



Fonte: Siegel e Shuster (2007, p. 6).

Surge, então, a figura do super-herói. Superman é apresentado, em um contexto social após a queda da Bolsa de Valores, em 1929, como "defensor dos oprimidos, a maravilha física que jurou dedicar sua existência a ajudar os necessitados!" (Fig.38). Considerando o período de depressão pelo qual o mundo passava, em que as linhas de produção estavam dispensando operários em todo

o mundo industrial, Superman

[...] sugeria outra possibilidade: a imagem de um amanhã decididamente humano, que entregava o espetáculo do individualismo triunfante exercendo sua soberania sobre as forças implacáveis da opressão industrial. Não é de surpreender que tenha sido um sucesso entre a classe oprimida. (MORRISON, 2012, p. 23).

É nesse período de retração socioeconômica que a versão inicial do personagem nasce. O perfil das primeiras histórias era muito diferente do que se tem atualmente como atitudes desse herói. Inicialmente, Superman agia de forma violenta, era impaciente com os bandidos, com quem gostava de brigar, e sempre ganhava todos os enfrentamentos. Inclusive, gostava, especialmente, de espancar os valentões, com os quais também agia de modo impaciente, e com ataques de raiva (WELDON, 2016). Sobre essa personalidade, na *Action Comics* nº 1, há um momento em que Superman surpreende um homem que estava espancando uma mulher.

Figura 39 - *Action Comics* nº1 – Superman reagindo contra valentões



Fonte: Siegel e Shuster (2007, p. 10).

Nessa passagem, Clark recebe a informação no jornal onde trabalha e vai até o local, já vestido com seu uniforme azul. Apontamos no primeiro quadro dessa tira, a primeira vez que Clark usa o uniforme embaixo das suas roupas. Segundo Weldon (2016), esse é um dos conceitos centrais do personagem que

gerou umas das mais icônicas e repetidas cenas das histórias do Superman: a de Clark abrindo a camisa e revelando o S no peito. Nessa situação, ele se depara com um flagrante de agressão e, sem pensar, ergue o homem com um braço, lançando-o bruscamente contra a parede, dizendo “você não está enfrentando uma mulher agora!”. Notamos aqui o método de fazer justiça do Superman, diferente de como ele, atualmente, é demarcado nas histórias. Para defender a mulher da agressão, ele usa da violência, ou seja, verificamos que, na ânsia de fazer justiça, o Superman das primeiras publicações age mais descontrolado e grosseiramente, em razão de ainda não seguir um código ou lei que o oriente em sua conduta de super-herói. Tal atitude, se vista pelo lado da defesa da mulher, ressoa como uma espécie de “paladino”, ou seja, como aquele que combate em defesa de outro (CUNHA, 2010), em busca da lei e da ordem, não medindo esforços para lutar e proteger a os fracos, porém, a forma com que investe contra os valentões, em total discrepância de força, destoa desse caráter cavalheiresco. Esse temperamento explosivo e provocativo foi sendo remodelado e revisto em relação à postura do herói no combate aos criminosos e aos perigos que afetariam a Terra. Com efeito, essas questões vão se consolidar, de fato, na Era de Prata.

Ainda como apresentação do personagem, a *Action Comics* nº 1 trazia mais novidades, também apresentava Clark Kent, o alter ego⁸⁸ de Superman. Embora nas primeiras cenas da nº 1 Clark não tenha sido mostrado como um covarde, quando Lois entra na história, a personalidade dele muda e, ao expressar-se, ele até gagueja. Nas primeiras tiras da revista, antes de Lois Lane ser apresentada, ele aparece como um jornalista corajoso, perspicaz que briga por uma boa matéria. Contudo, nas tiras seguintes, quando ele conversa com Lois, no jornal onde ambos trabalhavam, o *Estrela Diário*⁸⁹, essa aparência é

⁸⁸ Nos quadrinhos, é comum que o super-herói use uma identidade secreta, que nesse caso é chamada de alter ego.

⁸⁹ O nome do jornal só passou a se chamar Planeta Diário depois de dois anos de publicação, na *Action Comics* nº 22

modificada por um repórter tímido, de ombros encurvados que gagueja ao convidá-la para um encontro: “O q-que acharia de... hã... sair esta noite, Lois?”. Lois aceita com um “Acho que vou lhe dar uma chance... para variar” (SIEGEL; SHUSTER, 2007, p. 11).

Lois aceita o convite e, na sequência, Clark e Lois estão dançando, em uma boate, quando Clark questiona o porquê de Lois sempre evitá-lo no trabalho, ela desconversa e, de repente, eles são interrompidos por um homem inconveniente, que quer dançar à força com Lois. Clark, fingindo ser fraco e medroso, cede a dança para o homem, que é o gangster Butch Matson. Indignada com a atitude de covardia de Clark, Lois diz: “Pode ficar e dançar com ele, se quiser, mas eu vou embora agora!” (SIEGEL; SHUSTER, 2007, p. 12), e, em seguida, reage dando um tapa na cara de Butch e vai embora sozinha, enfurecida com o repórter.

Figura 40 - *Action Comics nº1* – Clark apresentado como um covarde



Fonte: Siegel e Shuster (2007, p. 12).

Sobre o relacionamento entre Clark e Lois, essa primeira publicação representa o modelo que foi seguido nas edições dos primeiros anos da revista. O temperamento explosivo e desdenhoso de Lois frente às atitudes de covardia e fraqueza de Clark se deve, segundo Jones (2006), tanto à própria e limitada experiência dos dois jovens criadores, Jerry e Siegel, que tinham pouco convívio com garotas e se escondiam atrás de suas leituras, quanto à necessidade de contrastar Clark com o personagem dinâmico que aparece na capa da revista. Já

a relação entre Lois e Superman, é diferente. Carregada nos braços do herói, ela é salva dos bandidos que a sequestraram, cena que se seguirá na *Action Comics* nº 2, quando é salva de uma execução e questiona ao Superman, "Que tipo de ser é você?", e ele, curtamente responde "Poupe as perguntas!". No número 3 e 4 da revista, Lois não aparece. Já na *Action Comics* nº 5, além de retornar às histórias, ela se declara para o herói, dizendo: "Na primeira vez que carregou assim, eu estava com medo... assim, como tive medo de você. Mas agora, eu amo... assim como amo você!". À medida que seu encanto aumentava em relação ao Superman, seu desprezo por Clark aumentava, "[...]esse verme covarde! Mal posso olhar para ele, após ter estado nos braços de um homem de verdade" (SIEGEL; SHUSTER, 2007, p. 70).

Oportunamente, atentamos para a cena destacada na capa da revista, a qual salienta um fragmento da história já mencionada anteriormente, cujo episódio trata do momento em que Lois deixa Clark e vai embora. Como ele não reagiu aos assediadores durante o encontro, ela sai sozinha e pega um táxi; porém, é seguida e sequestrada por bandidos que estão em um carro verde. Clark, como Superman, acompanha toda a situação e persegue os bandidos que, mesmo em alta velocidade, não conseguem escapar. Ao alcançá-los, Superman ergue o carro com um braço – com o outro segura Lois – e joga os criminosos para fora do veículo. Em seguida, tem-se o quadro que ilustra a famosa capa, que marcou não só o primeiro número da *Action Comics*, mas também apresentou ao mundo o primeiro super-herói dos quadrinhos.

Figura 41 - Sequência das cenas que deram origem à capa da *Action Comics* nº1



Fonte: Siegel e Shuster (2007, p. 14).

A personalidade que vai compondo o perfil do herói, nas primeiras edições, fica marcada por um comportamento mais violento e agressivo, como já observamos neste capítulo. Outro aspecto do Superman, identificado na *Action Comics* nº 2, está na apresentação de um super-herói “decididamente antimilitarista, muito diferente do superpatriota que se tornaria em poucos anos” (WELDON, 2016, p. 42). Nas publicações seguintes, nº 3 e nº 4, Superman foge um pouco do padrão inicial; os enredos são marcados por uma versão voltada para disfarces, a fim de desvendar os crimes e perseguir organizações criminosas. Já na *Action Comics* nº 5, há a definição de alguns acontecimentos típicos nas narrativas do personagem, tais como: a luta contra o tempo, em que o herói se vê sempre em situações em que a vida das pessoas depende de decisões e atitudes muito rápidas; as relações entre o trabalho de Clark no jornal onde

trabalha e as aparições do super-herói, pois ele é contratado para cobrir as histórias, sobretudo as que envolvem o Superman; as situações em que Lois é apresentada como a repórter ardilosa e competitiva e, ainda, as cenas de ação com ousadas façanhas do Superman resgatando Lois de situações de perigo.

Na *Action Comics* nº 5, Superman aparece com o traje completo, tal como é conhecido até hoje, com as botas vermelhas⁹⁰ substituindo as meias azuis das edições anteriores. Já o poder da superaudição é apresentado na *Action Comics* nº 8. A visão de raio X é mencionada na *Action Comics* nº 11 e, na nº 12, ele é trazido como o *Homem do Amanhã*, uma espécie de protetor social, enfatizando o senso de cidadania, orientando a população acerca das infrações no trânsito e das atitudes irresponsáveis na fabricação dos veículos sem segurança. Em uma de suas falas, ele ameaça o prefeito: "Você pode tomar providências para que as leis de trânsito sejam cumpridas e as licenças de motorista sejam concedidas somente a motoristas responsáveis!" (WELDON, 2016, p. 49).

Conforme já relatado neste capítulo, nas histórias iniciais de Siegel e Shuster, a personalidade do Superman soava de forma rude e agressiva. As ações de interferência do herói contra os criminosos, em situações de risco social ou pessoal, ocorriam de forma mais brutal do que nas histórias atuais. A mudança se deu ao longo das edições subsequentes, quando outros autores suavizaram as atitudes do personagem, incluindo nos seus ideais um senso de responsabilidade social, partilhado com os cidadãos, ou seja, ele acolhia como seus os valores da sociedade acerca de direitos e deveres dos cidadãos, inclusive dos que agiam contra a lei. Assim, se a justiça dos homens não matava alguém porque estava agindo contra a lei, ele também não deveria fazê-lo. Esse modo de agir assim, à medida que ficou conhecido, serviu de exemplo, justamente porque o que ele fazia passava a influenciar cada vez mais o grande público.

Embora não fosse "sangue frio", como Batman em seus primeiros contos,

⁹⁰ Embora a capa da *Action Comics* nº 1 exiba o personagem de botas, no corpo do texto elas não estão inseridas.

como vimos, os quadrinhos de Superman, que apareceram na década de 1930, não se preocupavam com os danos que sua força poderia causar, arremessando vilões de modo que provavelmente morreriam, embora essas mortes fossem raramente mostradas explicitamente.

Com a década de 1940, quando o novo editor, Whitney Ellsworth, assumiu os roteiros da *DC Comics*, esse tipo de abordagem terminou com a criação de um código de conduta obrigatório para seus personagens; este proibia que Superman matasse. Esta mudança repercutiu nas histórias de tal modo que, ocasionalmente, seja na narrativa ou nos diálogos, Superman lembrava a valorização e proteção da vida humana, jurando que penduraria a capa e se aposentaria, caso o oposto acontecesse.

O sucesso das histórias de Superman pode ser estimado pelo crescimento das vendas das edições da *Action Comics*. A publicação da *Action Comics nº 1* já havia superado as expectativas quanto ao número de vendas, revelando uma tiragem de 200 mil exemplares vendidos. Na edição de nº 16, 625 mil exemplares foram vendidos, segundo Voloj e Campi (2018). O sucesso foi tanto que, em 1939, foi criada uma segunda revista, esta dedicada somente às histórias do personagem, a homônima *Superman*.

2.2.2 UMA PAUSA ANTES DA *SUPERMAN Nº 1*

Antes de falarmos sobre a revista exclusiva do Superman, importa também considerar outro meio no qual a origem do personagem foi apresentada: nas tiras de jornais. Conforme relatamos anteriormente neste capítulo, as histórias foram originalmente criadas para publicação em jornais, no formato "tira". Em janeiro de 1939, poucos meses antes da publicação da revista *Superman*, Siegel e Shuster realizaram seu antigo sonho de publicar tiras do Superman no jornal. O negócio foi fechado com a cooperativa McClure, com a venda de uma tira diária, que estreou em 6 de janeiro de 1939, no "*The Houston Chronicle*, depois no *Milwaukee Journal*, e em seguida, no *San Antonio Express*" (JONES, 2006, p. 177).

Depois, em novembro do mesmo ano, também passou a ser publicada uma tira dominical e, ao longo do ano, as tiras já figuravam em sessenta jornais do país.

Cabe dar uma atenção especial a essas publicações, porque elas redefiniram a origem de Superman. A começar pelo nome do planeta de origem do super-herói, Krypton, e pelo nome kryptoniano de Clark Kent, Kal-El, escrito como Kal-L. Outro enfoque dado nessas tiras foi à explicação das motivações que levaram à destruição de Krypton e, também, em que circunstâncias os pais biológicos de Kal-L enviaram seu único filho para o planeta Terra, a fim de salvar sua vida.

Chamamos a atenção para essa versão da origem do Superman, porque ela ganha relevância e se sustenta pelo enfoque que damos mais adiante, no Capítulo III, quando discutimos sobre os diálogos traçados entre os quadrinhos de Superman e o texto da Bíblia cristã. As tiras publicadas em 1939, além de apresentarem uma nova narrativa da origem do super-herói, com mais detalhes da publicada na revista *Action Comics*, suscitam leituras de um enredo de ficção científica, mesclado com ideias que têm origem na herança religiosa, por exemplo, criando paralelos com elementos da história de Moisés, do Antigo Testamento; da herança mitológica, na caracterização do personagem e nos seus atributos físicos; e na filosófica, a partir do momento em que se é possível traçar diálogos com o conceito do termo *Übermensch* de Nietzsche, questão essas que retomamos neste capítulo da tese.

De modo geral, a tira inicia com a apresentação do planeta de origem do Superman; mas nessa, diferente da *Action Comics* nº 1, não é descrito apenas como outro planeta, com uma situação gravitacional distinta da Terra, mas, como um planeta perfeito: "Krypton, um planeta distante tão avançado que abriga uma raça de super-homens, seres que representam a raça humana em seu ponto máximo de desenvolvimento perfeito!" (Fig. 42). Os narradores assumem não apenas que há tal coisa chamada perfeição, como assumem que ela existe fora da Terra e que um filho desse planeta veio à Terra. Já no primeiro quadro, é

anunciado que, na sequência, o pai biológico de Superman, Jor-L (depois passa a ser Jor-El), é mostrado correndo em alta velocidade, saltando centenas de metros, algo comum entre todos kryptonianos, e entrando pela sacada de um quarto, onde estão a sua esposa, Lora (depois passa a ser Lara), e o seu filho recém-nascido, Kal-L.

Figura 42 - Primeira tira de jornal sobre a origem do Superman, em 1939



Fonte: <https://twitter.com/hoganmag/status/1085537489920671750?lang=he>

Nas figuras 43 e 44, é narrado o momento em que estão admirando o filho, ao mesmo tempo em que um terremoto agita o planeta e destrói a casa dos L.

Figura 43 - Segunda tira de jornal sobre a origem do Superman, em 1939



Fonte: <https://twitter.com/hoganmag/status/1085537489920671750?lang=he>

Figura 44 - Terceira tira de jornal sobre a origem do Superman, em 1939



Fonte: <https://twitter.com/hoganmag/status/1085537489920671750?lang=he>.

Na figura 45, Jor-L, depois de resgatar sua família, leva sua esposa e filho para outra residência e vai para o seu laboratório para investigar a causa do terremoto. Lá ele passa dias a fio, submerso em estudos e cálculos.

Figura 45 - Quarta tira de jornal sobre a origem do Superman, em 1939, em 1939



Fonte: <https://twitter.com/hoganmag/status/1085537489920671750?lang=he>.

Já na figura 46, no final de seus estudos, o cientista descobre a verdade. Krypton estava prestes a explodir. Jor-L conta para Lora a situação catastrófica na qual o planeta se encontra e anuncia que todos estão condenados a morrer.

Figura 46 - Quinta tira de jornal sobre a origem do Superman, em 1939



Fonte: <https://twitter.com/hoganmag/status/1085537489920671750?lang=he>.

Durante a conversa com Lora, Jor-L tem uma ideia: construir uma grande arca para enviar todas as pessoas de Krypton para outro planeta para que possam viver em segurança.

Mesmo com a negativa, Jor-L decide construir um modelo de foguete experimental para enviá-lo ao planeta Terra.

Figura 49 - Oitava tira de jornal sobre a origem do Superman, em 1939



Fonte: <https://twitter.com/hoganmag/status/1085537489920671750?lang=he>.

No entanto, quando Jor-L (Fig. 50) se prepara para lançar o foguete vazio à Terra, ocorre novamente um forte e derradeiro terremoto em Krypton. Como o protótipo de nave é pequeno para salvar todos, o casal não vê outra alternativa e envia a bordo seu filho Kal-L.

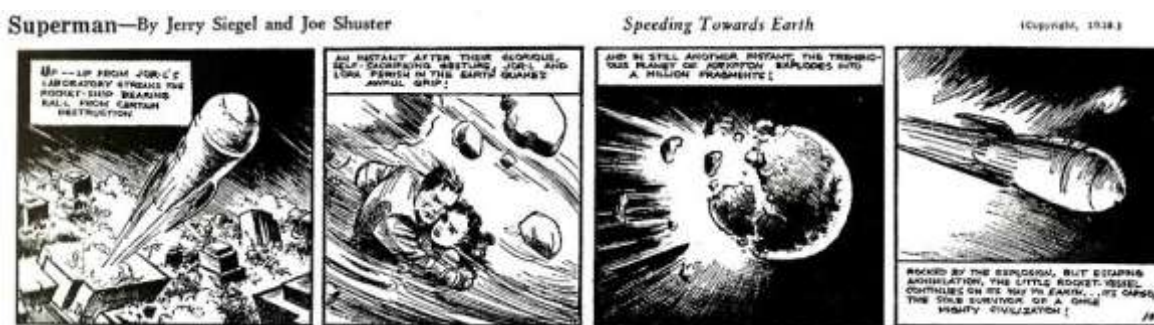
Figura 50 - Nona tira de jornal sobre a origem do Superman, em 1939



Fonte: <https://twitter.com/hoganmag/status/1085537489920671750?lang=he>.

Na sequência (Fig. 50), o foguete parte do planeta, deixando para trás “a última imagem de Jor-L e Lora, abraçados enquanto o fim chega” (WELDON, 2016, p. 53). Há, nessa passagem, o primeiro sacrifício, em nome do filho, na narrativa de Superman. Além disso, os detalhes do planeta destruindo-se, o desenho do foguete, isso antes da Corrida Espacial, indicam a influência das leituras dos criadores pelo gênero de ficção científica.

Figura 51 - Décima tira de jornal sobre a origem do Superman, em 1939



Fonte: <https://twitter.com/hoganmag/status/1085537489920671750?lang=he>.

Por fim, nas figuras 52 e 53, as tiras apresentam o Superman. Assim como na versão da *Action Comics*, o foguete aterrissa na Terra e o bebê é encontrado por um motorista que passava pelo local e o leva para um orfanato. Em ambas as versões, Superman não é adotado pelos Kents. Há apenas um salto temporal do momento em que ele está no orfanato, para a vida adulta, quando descobre suas habilidades especiais.

Na *Superman n° 1*, há uma mudança no modo como o bebê é encontrado. Em vez de um motorista, é o casal Kent quem encontra Kal-L e o leva para o orfanato, mas, depois, volta para adotá-lo. Nas primeiras versões, em que ele é encontrado por um motorista qualquer, que procede apenas de maneira protocolar, levando o bebê para o orfanato, parece haver um mero acaso; já na *Superman n°1*, parece haver uma intervenção divina, como se alguém estivesse cuidando dele. Isso se explica porque, embora os Kents levem o bebê para o orfanato, eles sentem uma ligação muito forte e não conseguem esquecer a criança; tanto que ao decidirem pela adoção, além de criarem um vínculo afetivo muito significativo, também representam a moral e os conceitos éticos que moldam o caráter e os valores do Superman.

Figura 52 - Décima primeira tira de jornal sobre a origem do Superman, em 1939



Fonte: <https://twitter.com/hoganmag/status/1085537489920671750?lang=he>.

Figura 53 -Décima segunda tira de jornal sobre a origem do Superman, em 1939



Fonte: <https://twitter.com/hoganmag/status/1085537489920671750?lang=he>.

As tiras do Superman foram publicadas por vinte anos e, nesse intervalo de tempo, muitas histórias tomaram “emprestados personagens, enredos e, em muitos casos, quadros inteiros de aventuras publicadas antes, mas, as reforçou de maneira engenhosa para contar histórias autocontidas⁹¹ que se desdobravam ao longo de um período de três semanas a quatro meses” (WELDON, 2016, p. 54).

Convém ressaltar, também, que muitas das inovações nas histórias do Superman ocorreram primeiro nas tiras de jornais e, apenas depois, passaram a ser incorporadas nas revistas de quadrinhos. Weldon (2016) conta que as características do arquivilão, Luthor, tais quais como o público as conhece (careca, vestido de jaleco, encorpado, de cara feia), foram apresentadas pela primeira vez nas tiras do jornal, em 1940.

⁹¹ Histórias autocontidas também são chamadas *one-shots*, aquelas que se resolvem em apenas uma edição.

O caráter messiânico também atribuído ao Superman – com o qual esta tese mantém uma relação, dado seu objeto, a obra *Reino do Amanhã*⁹² - é apresentado por Knowles (2008, p. 139) com intuito, primeiramente, de refletir acerca da origem e significado da palavra “Messias”, a saber:

Alguns historiadores dizem que o Messias judeu, tão esperado, era um rei da Terra – um homem do mundo, não necessariamente do espírito. A própria expressão, que significa simplesmente ‘ungido’, esteve relacionada com diversos personagens do Antigo Testamento. Os judeus acreditavam que o Messias seria um descendente do rei Davi que os tiraria do cativeiro e restauraria o governo judeu na Palestina. A julgar por essa descrição, o primeiro dos primeiros-ministros de Israel, David Ben Gurion, poderia ser uma figura messiânica como qualquer outra pessoa. Mas pronuncie a palavra ‘Messias’ e a primeira coisa que aparece na mente das pessoas é ‘Jesus Cristo’.

Knowles (2008, p.140) ainda complementa sobre a extensão conferida à palavra Messias, afirmando que, no universo dos super-heróis, o personagem que mais se destaca em termos de altruísmo para ajudar as pessoas é o Superman, sendo, para o autor, “um dos mais populares e duradouros personagens messiânicos”. Parte dessa identificação é reforçada pelo fato de ele não usar seus poderes para “obter vantagens pessoais”. Isso também caracteriza um vínculo do Superman com um tipo de amor muito importante para o cristianismo, que é o amor cujo propósito é fazer o bem, de modo incondicional e até mesmo sacrificial. As raízes desse tipo de amor estão no ágape grego, que aparece como um dos tipos de amor, junto com filia, amor entre amigos, e eros, amor romântico. Visto pelo viés da ética, é aquele tipo de amor que não exige retribuição e que se constituiu, nas palavras de Rossi (2011, p. 124), como “a essência da ética. Quem ama faz o bem, é ético, é correto.”

Tais concepções éticas são muito próximas das que identificamos na conduta do Superman, principalmente a partir da Era de Prata, como já asseverado, esses ideais, em muito firmados pela influência ética e amorosa de

⁹² Mais sobre o aspecto messiânico do Superman será abordado no capítulo IV.

sua família terráquea, pressupõe a presença do amor ágape, aquele que é complacente e benevolente, que não espera nada em troca.

Outro ponto a ser considerado no discurso de Knowles (2008, p.142), e que também se conecta às hipóteses que aproximam Superman à tradição religiosa, consiste na concepção de que, em essência, o herói está ligado à

[...] tradição bíblica, que também pode ser visto como uma metáfora para a assimilação dos judeus nos Estados Unidos. A destruição de Krypton é uma metáfora adequada para a Diáspora, bem como para o ataque às comunidades judaicas da Europa, o que levou à emigração em massa para os Estados Unidos no final do século 19.

O autor expõe uma perspectiva que também justifica como os judeus nos EUA, no século XX, podem ter usado de meios para trazer à tona questões caras a seu povo. Sem contar que a influência dos judeus na cultura popular norte-americana desse período foi muito abrangente. A maioria das comunidades eram formadas por comerciantes de roupas, mas, principalmente, os filhos desses imigrantes atuaram em outros campos, a exemplo do cinematográfico. Como bem observa Jones (2006, p. 156), os "pais haviam crescido vendo a cultura americana com o olhar de forasteiro, mas seus filhos tinham plena consciência de que aquela era a cultura deles, e que estava ali para ser feita e refeita conforme seus desejos". Sobre a influência judaica nos Estados Unidos, Reblin (2015) analisa o fato de que, por muito tempo, grande parte dos criadores, e até inventores, da indústria dos quadrinhos, foi representada por judeus. Em se tratando do Superman, para Jones (2006), Weldon (2016), Knowles (2009), Reblin (2015) e Viração (2019), sob alguma medida, a raiz judaica de Siegel e Shuster pode ser considerada como parte importante no processo de criação do Homem de Aço. Weldon (2016, p. 53), referindo-se à versão de recriação da origem do Superman, na tira de 1939, por exemplo, observa que, ao receber essa tarefa, "Siegel se entrega ao gosto por parafrasear a Bíblia. 'E então, no quinto dia, Jor-L descobre a terrível verdade...'".

Ainda na esteira da religiosidade, Knowles (2009) reforça que, além dos aspectos judaicos, há estudos que comparam Superman a Jesus Cristo pelo fato de ter para si a missão de usar seus poderes especiais para fazer o bem. Contudo, vale considerar que, por mais que o arquétipo messiânico cristão tenha ganhado força ao longo dos anos, nem sempre Superman foi apresentado nesse prisma.

Para Viração (2019, p. 180), o Superman das primeiras publicações está intimamente ligado à tradição judaica, visto que, assim como os elementos presentes na história de 1939, há também paralelos que

[...] são inevitáveis se levarmos em consideração a origem judaica de seus criadores. Um menino recém-nascido colocado em um foguete pequeno, o último sobrevivente, viajando perigosamente pelo espaço, até chegar em seu destino – a Terra. Moisés é também um menino que escapa da morte quando pequeno, e fez uma perigosa viagem dentro de um cesto, pelo rio Nilo, cheio de crocodilos, até ser encontrado pela filha de Faraó. A tira de 1939 enfatiza bastante a viagem do menino.

Como afirmaram Tallon e Wall (2009, p. 198): “a teologia cristã, em particular, e os quadrinhos às vezes partilham alguns dos mesmos personagens em suas respectivas interpretações”. Tais rememorações e/ou inferências são traduzidas em histórias que permitem tecer semelhanças, com a “figura cristã central do Jesus Cristo”, da mesma forma que também apontam para paralelos com a história de salvação clássica de Moisés do judaísmo. No entanto, os autores expõem um ponto de convergência entre o judaísmo e o cristianismo, no sentido de explicar que os “cristãos veem Moisés como uma imagem pressagiosa de Cristo”, ou seja:

Tanto no caso do Super-Homem quanto no de Jesus, há circunstâncias estranhas cercando sua chegada à Terra. Kal-El foi enviado por seu pai do planeta em extinção Krypton, caindo na região centro-oeste dos Estados Unidos – Smallville, Kansas – por meio de um foguete espacial. Cristo, por sua vez, foi enviado por seu Pai do céu à região centro-leste, o Oriente Médio – Belém, para sermos específicos – por meio de uma concepção imaculada pelo poder do Espírito Santo. Portanto, ambos têm fantásticas histórias de sua chegada e uma dinâmica paralela de cidadão estrangeiro (TALLON; WALL, 2009, p. 198).

Em virtude dessas e outras circunstâncias, que permitem associar o estudo das narrativas em quadrinhos com outros campos, como o da ciência da religião, que parte deste trabalho se organiza. A pretensão de analisar, semioticamente, signos na narrativa de *Reino do Amanhã* se recobre, em parte, aos estudos aqui apontados, que associam características do perfil do personagem e aspectos da sua criação a um ideal messiânico. Mas, antes dessas considerações, não podemos deixar de lado o ano de 1939, o mesmo em que as tiras do Superman apresentaram uma nova versão de sua origem, e que marcou como sendo o ano que lançaria a primeira revista em quadrinhos dedicada exclusivamente para um personagem: a revista *Superman*.

2.2.3 *SUPERMAN*: PRIMEIRA REVISTA EXCLUSIVA DE UM PERSONAGEM

Como já discutido, a famosa capa da revista *Action Comics nº 1* apresentou ao mundo o primeiro super-herói dos quadrinhos, em 1938. Nessa primeira aparição do Superman, observamos o perfil de um herói ao estilo “valentão”, fazendo piada e zombando de malfeitores de forma ameaçadora. Essa representação difere do Superman consolidado pelas futuras edições como o “Grande Escoteiro Azul” (WELDON, 2016, p. 32). No entanto, para aquele momento, oriundo da Grande Depressão, os autores Joe Shuster e Jerry Siegel entenderam que o desejo de grande parte dos leitores de quadrinhos, sobretudo os do Superman, era sonhar com a possibilidade de também terem poderes. E falando nestes poderes, inicialmente, eram diferentes dos que atualmente são reconhecidos como grandes peculiaridades no universo dos quadrinhos do super-heróis. Antes de desenvolver visão de raio-x, superaudição e voar, por exemplo, os poderes do Homem de Aço (naquele período conhecido como Homem do Amanhã) eram de saltar entre prédios de duzentos metros, pular alturas equivalentes a vinte andares, levantar pesos extraordinários, correr mais rápido que uma locomotiva, sem contar que uma bala explosiva não poderia

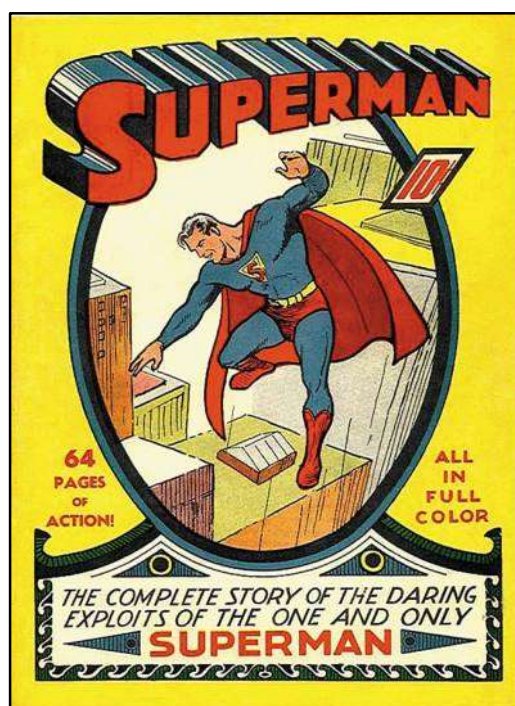
atravessar a pele do herói, isso tudo somado ao avançado intelecto e ao senso de justiça (MORRISON, 2012).

Além dos aspectos voltados para a composição do estilo performático do Superman, relacionados às características físicas e psicológicas, há todo um contexto de influências nas escolhas dos elementos da figura do herói. Os autores tendem a concordar que Superman era um herói do povo, pois representava “uma reação humanista e audaciosa aos temores do período da Grande Depressão, do avanço científico desregrado e da industrialização sem alma” (MORRISON, 2012, p. 23). Essa perspectiva se justifica nas histórias em que o herói luta contra empresários que exploram seus funcionários, interrompe trens nos trilhos para evitar catástrofes, salva mulheres vítimas de violência, ameniza o poder das bombas da guerra, proporcionando aos leitores outras possibilidades de sonhar e confrontar o medo e as preocupações da época.

Desde sua primeira publicação, conforme relatado neste capítulo, a *Action Comics* foi um sucesso de vendas. Contudo, os editores levaram meses para ter conhecimento de que motivo do sucesso eram as narrativas do Superman. Até a capa nº 7, o herói não tinha voltado a ilustrar a capa da revista. Essa falta de retorno, de acordo com Weldon (2016, p.41), diz respeito ao tempo demorado para que os varejistas informassem à “editora que a garotada ia às lojas em bandos implorando pela *Action Comics*. Não que pedissem pelo nome.” Eles queriam a revista que tinha o Superman.

Em vista desse sucesso, em abril de 1939, chegou às bancas o primeiro número da revista *Superman*. O primeiro exemplar dedicado exclusivamente a um personagem, uma vez que as publicações eram sempre em antologias. A *Superman nº 1* tinha 64 páginas e a capa prometia uma abordagem completa da origem do Superman, que havia sido narrada muito brevemente pela *Action Comics nº 1*.

Figura 54 - Capa da revista *Superman nº 1*, de 1939



Fonte: Siegel e Shuster (2007, p. 196).

Apesar das histórias de Superman terem ganhado uma revista própria, elas nunca deixaram de aparecer na *Action Comics*. Mas, ao ser lançada a *Superman nº 1*, os autores se preocuparam em explicar de forma mais detalhada a "superorigem" do Homem de Aço.

Figura 55 - *Superman nº1* - Apresentação do planeta de origem



Fonte: Siegel e Shuster (2007, p. 197).

Como a *Action Comics* tinha um espaço reduzido, de apenas 13 páginas, elementos importantes acerca da origem do Superman não foram pormenorizados. Assim, na edição da *Superman* nº 1, são feitas algumas alterações, inserindo personagens, mudando algumas situações e excluindo outras outrora observadas na edição original e também nas tiras de 1938. Para isso, as duas páginas iniciais foram destinadas a explicar: I) que o herói vinha de um planeta chamado Krypton em um foguete experimental – nessa nova versão, as ilustrações de Shuster tiveram mais espaço para melhor acabamento dos desenhos –; II) que havia sido encontrado por um casal de idosos e levado a um orfanato – nesse ponto há uma grande mudança, visto que tanto na *Action Comics* nº1, quanto nas tiras, o bebê é encontrado por um motorista; III) que o bebê é também levado ao orfanato, mas seria pelo casal Kent, o qual depois voltaria para adotar a criança. Na *Action Comics* nº1 a adoção ocorre depois, já nas tiras não há menção aos Kents; e IV) que nessa revista, os pais adotivos aconselhariam Clark a esconder os poderes das pessoas e a usá-los para ajudar as pessoas, quando chegasse a hora certa.

Figura 56 - *Superman* nº1 – Primeiros quadros da revista e mudanças em relação à origem do herói



Fonte: Siegel e Shuster (2007, p. 197).

Ainda como parte das alterações em relação à primeira história, na *Superman nº1*, o fator crucial para que Clark Kent tomasse a decisão de virar o Superman foi a morte dos Kents. Com a perda dos pais adotivos, sentiu que precisava usar seus poderes para ajudar as pessoas, principalmente aquelas que mais necessitavam. Com esse intuito, ele passou a ser o Superman.

Figura 57 - *Superman nº1* – A morte dos pais adotivos e a decisão de Clark Kent



Fonte: Siegel e Shuster (2007, p. 198).

Outros pontos também foram acrescentados na história da *Superman nº1*. Nessa edição, é mostrado como Clark conseguiu o emprego no jornal *Estrela Diária* e como descobriu sobre a inocência de um homem e uma mulher que seriam julgados (essa parte também aparece na *Action Comics*, mas sem a explicação de como tinha obtido a informação) e impediu que a mulher fosse executada por um crime que não havia cometido. Todas essas ações estão ligadas à primeira história da *Action Comics*, mas na *Superman nº1*, os acréscimos e mudanças servem para justificar e explicar a série de acontecimentos da primeira publicação de 1938. Sobre o restante da revista, verificamos que, a partir da explicação científica, a qual ganha uma página inteira, a narrativa é totalmente igual à da *Action Comics nº 1* e o "restante da *Superman nº 1* simplesmente republica a *Action Comics nº 2-4*" (WELDON, 2016, p. 51).

As edições que se seguiram contaram com um elemento diferencial no teor moral, instaurando nas histórias uma declaração de guerra aos jogos de azar

e ao suicídio (WELDON, 2016). Na revista *Superman* nº 13, após ataques dos japoneses a Pearl Harbor, o super-herói passa a ser representado como um símbolo do poder americano. Os quadrinhos desse período eram lidos por milhares de americanos que encontravam no personagem um ideal patriótico no qual se inspirar (MORRISON, 2012).

Já nas décadas de 1940, Superman passa a ter uma versão superpatriota. A publicação na revista *Look* da história “Como Superman Acabaria com a Guerra” (*How Superman Would End the War*), em 1941, mostra o herói invadindo o abrigo de Hitler, tomando-o pelo pescoço, dizendo: “Eu gostaria de enviar um soco estritamente não ariano no seu queixo, mas não temos tempo pra isso! Você vem comigo enquanto visitamos um certo colega seu” (MORRISON, 2012, p. 56). Em seguida, o tal “colega”, Joseph Stalin, também é capturado por Superman, que decola, levando ambos, Hitler e Stalin, para a Liga da Nações, em Genebra, Suíça, para serem julgados sob a seguinte alegação do Homem de Aço: “trouxe os dois canalhas loucos por poder responsáveis pelos atuais males da Europa” (WELDON, 2016, p. 60).

O que se pode observar é que após a repercussão positiva das tiragens da revista *Superman*, diversos outros super-heróis surgiram, uma vez que, segundo Voloj e Campi (2018, p. 98), a fórmula do novo gênero já havia sido inventada: “o traje, especialmente a capa, a identidade dupla; os superpoderes, até mesmo o fato de que os super-heróis estavam morando em cidades grandes, tudo isso veio do Superman”.

Um dado relevante é que quando Robert Maxwell foi contratado para levar as aventuras de Superman para a rádio, achou difícil representar Superman saltando com frequência, por isso o programa trocou os saltos pela capacidade de voar. Este foi conveniente também para os desenhos de Fleischer nas animações, especialmente para curtas-metragens que, de outra forma, teriam gastado um tempo precioso em animar Clark Kent se movimentando de um lugar

para outro. Nos quadrinhos, só em 1943, o herói apareceu voando (WELDON, 2016).

Outra informação que merece destaque, e que foi incutida pelos programas de rádio, são as famosas frases de referência ao personagem, usadas quando Superman era apresentado aos ouvintes:

Narrador: Meninos e meninas, sua atenção, por favor! O 'Bank Corporation' apresenta um programa de aventura novo, que traz empolgantes histórias de uma personalidade fascinante e incrível! Mais rápido que um avião! Mais poderoso que uma locomotiva! À prova de balas!

Menino: Lá no céu... olha!

Menina: É um pássaro!

Menino: É um avião!

Menino: Não é o Superman! (WELDON, 2016, p. 56, grifos do autor).

Superman estreou na rádio em fevereiro de 1940, mas só conseguiu esse acesso porque uma marca de cereal de aveia, a Hecker Oats, patrocinou o programa e comprou "espaço em dez estações independentes e colocou *As Aventuras do Super-Homem* no ar". A partir de então, o número de pessoas que passaram a acompanhar as histórias do personagem chegava na casa dos 35 milhões "em pelo menos um veículo de comunicação" (JONES, 2016, p. 190).

Dentre as facetas do herói, a partir de 1939, diversas representações ocuparam as páginas de quadrinhos e evidenciaram a intenção das editoras de atender aos interesses populares por certos temas, como o da Segunda Guerra Mundial, por exemplo. Nas tiras de jornais, Superman lutou contra os nazistas, em 1940, antes mesmo dos Estados Unidos entrarem na guerra, antecipando a icônica capa da Marvel com o Capitão América desferindo um soco no rosto de Hitler, no ano seguinte.

Em 1943, Superman passa por uma mudança física, como efeito da paixão de Shuster por fisiculturismo; por isso, desenha o personagem com auxílio de Wayne Boring, ressaltando aspectos de um herói que poderia "vencer qualquer disputa: deltoides grandes e arredondados, peitorais grossos, um tronco que estreitava na linha da cintura formando um V drástico" (WELDON, 2016, p. 83).

No ano seguinte, em 1944, primeiramente no programa de rádio, surge o elemento crucial que representaria a possibilidade de destruição da invencibilidade do Homem de Aço: a kryptonita. Nos quadrinhos, essa versão só chega pela interferência de Al Plastino, em 1949, em *Superman n° 16*.

Conforme Weldon (2016), devido ao encerramento do contrato de Siegel e Shuster, em 1948, Bill Finger e Wayne Boring assumem mais uma versão do personagem, recriando "A origem do Superman". Nessa nova faceta, a explicação sobre Krypton é atribuída a efeitos catastróficos do planeta, semelhantes a uma bomba atômica. Fisicamente, esse "novo" Superman sofre mudança em relação à altura, Boring o desenha mais alto, dando, assim, maior imponência ao herói. O voo também é um recurso delineado com traços mais sutis, que sugerem menos necessidade de impulso ou força no lançamento, para que o voo transmita a sensação de maior destreza e suavidade.

Na década de 1950, a influência do código dos quadrinhos, conforme mencionado no Capítulo I, impunha limites editoriais mais brandos às histórias, e com isso, uma nova abordagem foi dada ao personagem, que ganhou uma família e passou a "ultrapassar a barreira do tempo e fazer malabarismos com planetas" (JONES, 2016, p. 347). Um ponto essencialmente relevante a esta pesquisa é que nessa década, marcada pela Era de Prata, "certas convenções do gênero foram firmadas, especialmente aquela de que *heróis não matam*" (ANDREOTTI, 2017, p. 39, grifo do autor). É desse período também a campanha contra os quadrinhos, elaborada pelo Dr. Frederic Wertham, que culminou em censura nas histórias, iniciada no final da década de 1940, período em que o psiquiatra escreveu editoriais, fez palestras em conferências e dedicou esforços na defesa de que se tratavam de materiais que promoviam comportamento violento e induziam ao desvio sexual.

Siegel volta a escrever as histórias do personagem a partir de 1959, mas com os desenhos de Wayne Boring. Em 1961, Siegel retoma o conceito da "história imaginária", que havia lançado anos antes, na revista *Superman n° 19*.

Esse artifício consistia na possibilidade de dar fins trágicos, como a morte dos super-heróis, ou até mesmo casá-los nas histórias que não tinham continuidade. E foi nessa toada que, pela primeira vez, pelas “mãos” do próprio criador do personagem, Superman é morto nos quadrinhos. No final dessa história, uma explicação conta que tudo não passou de uma história imaginária e convida os leitores para acompanhar as novas aventuras do herói (WELDON, 2016).

A década de 1970, referente à Era de Bronze, é marcada pela maturidade temática dos quadrinhos, abordando assuntos como a fome, o racismo e a poluição. No entanto, nas histórias do Superman, Weldon (2016, p. 173) explica que houve “mais dificuldade para acompanhar a moda e as questões sociais da época”. Significa que as narrativas do personagem não abordavam questões mais polêmicas como drogas e racismo, por exemplo. Contudo, na publicação *I Am Curious (Black)*⁹³, uma narrativa dramática, de 1970, em que Lois Lane se torna negra por um dia para fazer uma reportagem, traz a temática do preconceito racial. A personagem, que já havia vivido uma fase de obsessão por se casar com Superman, algo que nessa década estava sendo considerado sexista, encara essa mudança para conseguir acesso a uma comunidade negra, que tinha se negado a recebê-la. Outra história de destaque nessa época e citada por Weldon (2016) é *Must there be a Superman?*, escrita por Elliot S. Maggin e desenhada por Swan e Anderson, publicada em *Superman* nº 247, de 1972. Nessa história, é posto em xeque a necessidade de haver um Superman sempre a postos para salvar a humanidade, sem dar a chance às pessoas de resolverem os próprios problemas.

Em se tratando dos traços físicos, o personagem ganha uma expressão mais fotorrealista, eufórica e confiante. O cabelo ficou um pouco mais comprido, as costeletas mais aparentes; e até Clark Kent recebeu roupas diferentes das do lendário “terno azul, camisa branca e gravata vermelha que usava há mais de

⁹³ Essa história foi publicada na revista *Superman's Girl Friend, Lois Lane*, criada em 1958. Antes de Lois Lane ganhar uma revista como protagonista, outro personagem das histórias do Superman, o repórter Jimmy Olsen, já figurava, em 1954, na revista *Superman's Pal, Jimmy Olsen*.

trinta anos” (WELDON, 2016, p. 177). Outro ponto está na “humanização” do herói, eliminando alguns poderes e até a kryptonita⁹⁴.

Na década de 1980, o Homem de Aço teve novamente sua origem recontada por diversos roteiristas, assim como estreou no cinema, em filmes como Superman, em 1978, Superman II, em 1981, Superman III, em 1983 e Superman IV, em 1987. No ano de 1986, o roteirista John Byrne elabora uma faceta distinta, em relação a alguns aspectos. O S no peito foi modificado e ele ganhou uma capa mais longa e imponente. O penteado também sofreu alterações, deixando-o mais jovem, com um volume menor nas laterais e maior na altura. Outra mudança está na presença dos pais adotivos de Clark que, nessa versão, permanecem vivos.

Weldon (2016) comenta a criação, na década 1961, dos multiversos nos quadrinhos. Com uma narrativa baseada em uma dimensão paralela das histórias dos heróis da DC, pode-se ter vários mundos alternativos com realidades paralelas. Essa abordagem abriu espaço para maior exploração dos personagens, com histórias e versões diferentes do mesmo herói. Com Superman não foi diferente. A estratégia do multiverso ajudou, por exemplo, a explicar a existência de novos heróis nas histórias do personagem, como a Supergirl e o Superboy. A questão é que as histórias baseadas em multiversos foram ganhando tanta proporção, que acabaram gerando muitas confusões entre os leitores, dificultando em acompanhar a trajetória dos seus personagens. Dessa forma, em 1985, os multiversos foram reunidos em uma saga do Universo DC, intitulada *Crise nas infinitas terras*⁹⁵, com intuito de eliminar décadas de continuidades confusas e, muitas vezes, contraditórias em suas origens nos variados universos.

Em 1986, Frank Miller publicou *O Cavaleiro das Trevas*, minissérie que mostra um Batman já aposentado, reelaborando, assim, a forma de narrar e

⁹⁴ Em dezembro de 1971 a kryptonita voltou a ser um perigo para o Superman.

⁹⁵ Publicação feita em forma de minissérie, em doze edições, até 1986, e mudou a história do Universo DC.

contar histórias de super-heróis. Nessa obra, Miller descreve o Homem de Aço como um “fantoche obediente e fascista”, tanto que ocorre uma batalha entre Batman e Superman, algo inédito na época, sobretudo para dois personagens que eram amigos. Neste mesmo ano, o editor, Julius Schwartz decidiu publicar uma história final para o Superman, *O Que Aconteceu ao Homem de Aço?*, escrita por Alan Moore e ilustrada por Curt Swan, George Perez e Kurt Schaffenberger, uma vez que as vendas haviam diminuído e tudo sinalizava para a chance de modificar o fio da narrativa de Shuster e Siegel.

Nas histórias seguintes, a partir de 1986, John Byrne fica encarregado de reconstruir o personagem desde o início, representando o renascimento do Homem de Aço. Diversos outros escritores e desenhistas levaram adiante a tarefa de desenvolver histórias marcadas por aventuras envolvendo a vida e até a morte do Superman, como foi o caso, do arco⁹⁶ *A morte do Superman (The Death of Superman)*, publicado entre dezembro de 1992 e janeiro de 1993, no qual Superman é morto por um monstro chamado Apocalypse. Posteriormente, ele ressuscita, o que não deixa de ser um dos exemplos de analogia com a figura messiânica cristã.

Observamos que, ao longo dos anos, devido às mudanças contextuais da publicação de outros quadrinhos de heróis, do surgimento de outras mídias, como a rádio e o cinema, as mudanças foram inevitáveis. Sobretudo porque, nas mãos de outros criadores, Superman foi transformado constantemente e radicalmente, “para manter-se atualizado com – ou, em alguns casos, prever –

⁹⁶ O arco é introduzido com a história *A Morte do Superman*, publicada na revista *Man of Steel* nº 18, com textos de Louise Simonson e arte de Jon Bogdanove e Dennis Janke. A morte do Superman começa a ser desenvolvida, de fato, na *Justice League of America* nº 69, de Dan Jurgens e Rick Burchett. Esses mesmos autores dão sequência à narrativa na *Superman* nº 74, em *Contagem regressiva para o Apocalypse*. Depois, sob autoria de Jerry Ordway, Tom Grummett e Doug Hazlewood é publicado *Sob o fogo cerrado*, na *Adventures of Superman* nº 497. Na revista *Action Comics* nº 684, é lançado *Apocalypse está chegando*, de Roger Stern, Jackson Guice e Denis Rodier. Novamente na *Man of Steel* nº 19, Simonson, Bogdanove e Janke criam *O dia do Apocalypse* e, por fim, na *Superman* nº 75, na história *Apocalypse*, de Jurgens e Breeding, Superman morre.

abalos sísmicos na moda, na política e nos perfis demográficos de público” (MORRISON, 2012, p. 31).

Nesses mais de 85 anos de existência do Homem de Aço, e nas suas mais variadas versões, algo que permanece sempre presente nas edições são os ideais de verdade e justiça, independentemente das demandas por acrescentar elementos à origem ou aos poderes, esses traços são característicos ao personagem. Morrison (2012) comenta sobre a estabilidade do herói como sendo mais real que a dos próprios roteiristas, uma vez que estes moldam-se à sua existência anteriormente estabelecida, entrando em um universo já traçado e reativando-o com facetas que se renovam ou se aprimoram, mas nunca se excluem. Essa é a fórmula, segundo o autor: não o modificar demais, pois assim, a sua origem se perderia e não se ajustaria.

A concepção que embasa o imaginário consolidado em torno das ações do personagem e dos demais super-heróis é um dos pontos discutidos na análise da *graphic novel Reino do Amanhã*, que apresenta o personagem Superman como personagem principal.

A partir disso, o modelo de conduta construído em torno do super-herói e, por consequência, dos outros heróis conterrâneos dele, serviram como uma regra, um hábito que moldou as ações e enredos das histórias de super-heróis por décadas, cujas representações serão discutidas no próximo item.

2.2.4 REPRESENTAÇÃO SIMBÓLICA DO SUPERMAN: OS HÁBITOS QUE REGULAM AS CRENÇAS DO HERÓI

Ainda no que se refere ao processo criativo do perfil do Superman, alguns teóricos associam a primeira versão do personagem, lançada em 1933, na *Science Fiction* nº 3, no conto ilustrado *O Reino do Super-Man*, ao conceito de *Übermensch*, cunhado no século XIX, pelo filósofo alemão Friedrich Nietzsche (1844 – 1900), em sua obra *Assim Falou Zaratustra*, e traduzido para o inglês como “super-homem”, “sobre-homem” ou “sobre-humano”. A associação com o

conceito nietzschiano provocou uma reação negativa para a “maior parte dos judeus e cristãos, que acreditam em uma lei moral universal” (BARKMAN, 2014, p. 125); isso porque o conceito de Nietzsche propõe um homem cujo maior desejo era o livre-arbítrio, ser livre das restrições morais e sociais, principalmente, livre de Deus, capaz de uma superação da moral religiosa.

Essa escolha constituiu, para Barkman (2014, p. 127), em uma “clara alusão a Nietzsche”, ainda que adversa do sentido cunhado por este, de homem “além do bem e do mal”. De fato, a perspectiva de um homem formado pela liberdade de pensamento, sem se subjugar a qualquer questão de moralidade tradicional, proposta por Nietzsche, era distinta da ideia, prevista na versão de Siegel e Shuster, para o personagem, um vilão que adquiriu poder de controlar a mente das pessoas e ansiava por dominá-las, sem pretensão de estabelecer sua autossuficiência como um *Übermensch*. Embora reconhecendo tais distinções, Bogaerts (2014, p. 96), ainda argumenta a respeito de possíveis paralelos entre o super-homem de Nietzsche e o Super-Homem dos quadrinhos de 1933. De um lado, um *Übermensch* é tido como um “‘super-homem’ capaz de feitos muito além daqueles dos homens mortais”, que contasse com ele mesmo para se superar; de outro, o Superman de 1933 foi dotado de poderes com os quais poderia agir conforme seus ideais ou desejos, sem se preocupar com uma moral de conduta. O que importava para o personagem nessa versão eram suas necessidades pessoais, como conseguir dinheiro, mesmo que tivesse que manipular as pessoas para conquistar o que desejava.

E é nesse sentido que o Superman de 1938 se distancia, tanto do Superman de 1933, quanto daquilo que o *Übermensch* de Nietzsche almeja, pois, embora o personagem tenha poderes físicos, que lhe proporcionam a autonomia para agir livremente, ele decide agir segundo os ideais da sociedade à qual ele pertence. Bogaerts (2014) ainda observa que ambos, Superman e o *Übermensch*, possuem qualidades de autocontrole, superação, força, criatividade e nobreza; no entanto, salienta que tais faculdades, quando ligadas ao conceito de *Übermensch*,

devem ser pensadas em valores de autossuperação, não devendo, pois, serem entendidas como uma declaração de poder sobre os outros, mas sobre si mesmo, a caminho do desenvolvimento das potencialidades pessoais, superando tanto o “vazio moral” quanto o “seu próprio vazio”, para criar “novos valores morais em seu lugar”. Nesse quesito, Superman lida com questões morais transmitidas pela sua família adotiva, que o incentivam a encontrar uma espécie de autossuperação no modo de usar seus poderes para além de si mesmo, em atitudes solidárias e que buscam ajudar aos outros de forma compassiva, conduta que foi ganhando cada vez mais projeção ao longo das edições e distanciando-se da liberdade de ação afeita ao conceito de *Übermensch*.

Desse modo, se o *Übermensch* carrega a ideia de um poder sobre si mesmo, que ultrapassa certos princípios morais e é exercido em nome da autorrealização e do livre-arbítrio, Superman representa ideais do povo judaico-cristão, que “aceitou os princípios da lei moral universal, especialmente o amor pelos mais fracos” (BARKMAN, 2014, p. 128). Sob esse enfoque, cabe observar que o *Übermensch* de Nietzsche é um humano potencializado para ir além da moralidade usual da sociedade; em contraposição, Superman é um não-humano, que adota um propósito de dedicação humanitária, que o acompanha desde as primeiras publicações de 1938. Suas histórias sempre sustentaram um perfil altruísta, que luta pelos oprimidos. Assim, em que pesem as semelhanças apontadas, no nome e outras, entre o *Übermensch* de Nietzsche e Superman, a distinção de propósito se sobrepõem, acentuando as oposições entre ambos e, ao mesmo tempo, aproximando Superman de outro conceito, o de verdade e justiça, que ele compartilha com outros super-heróis.

Ao lado dessa exposição, do ponto de vista que envolve o processo criativo e representativo do personagem, procuramos, também, compreender como essas crenças em torno do herói se constituíram em verdades que o transformaram em uma espécie de messias salvador dos quadrinhos. De forma sucinta, Boagerts (2014, p. 96) analisa a trajetória do super-herói, destacando que

O

Super-Homem herói das histórias em quadrinhos cresceu de cruzador social e um 'campeão dos oprimidos', na década de 1930, para um lutador patriótico e paternalista pela "verdade e justiça e o modo americano", nas décadas de 1940 e 1950, para um salvador cheio de compaixão, como Jesus Cristo na última parte do século XX – e sempre defendendo os valores judaico-cristãos que a maioria americana sustenta. O *Übermensch* de Nietzsche, por outro lado, rejeita de modo contundente esses mesmos valores que o super-herói sustenta.

Desse breve percurso traçado pelo autor, chamamos a atenção para as mudanças ocorridas no perfil do personagem ao longo das publicações. Dentre os aspectos apontados por Bogaerts (2014), destacamos a perspectiva religiosa que também se relaciona ao processo criativo do Superman. Sobre esse viés, Knowles (2008, p. 139) comenta sobre a associação messiânica atribuída ao personagem, tendo como um dos pontos, o fato de ele se sacrificar "em nome do altruísmo para salvar os outros" e, principalmente, por combater as ameaças que perturbavam a vida americana, como a Depressão, o crime, a corrupção empresarial, no final da década de 1930.

Além disso, Barkman (2014, p. 129) afirma que é possível tecer paralelos entre a origem do personagem e a de Moisés, assim como o nome kryptoniano do Superman, "Kal-El", cuja palavra "El", que na origem hebraica significa "(de)Deus", também sugere "uma forte conexão, tanto mística quanto moralmente, entre Deus e o Super-Homem". Lembrando que em hebraico "voz" é kol – talvez "kal" seja uma variante de kol. Sendo assim, Kal-El seria "voz de Deus".

Complementando essa ligação aos elementos religiosos, quando Siegel e Shuster publicaram as primeiras tiras no jornal, e na *Superman nº1*, em 1939, houve um alargamento da história, conforme já exposto neste capítulo. Em vista disso, elementos dessas narrativas vêm sendo relacionados à clássica história de salvação de Moisés, do Antigo Testamento. Moisés, nascido no Egito, era filho de Joquebede e Anrão. No período em que nasceu, o faraó ordenou que todos os

filhos homens dos hebreus fossem mortos. Sabendo disso, Moisés, ainda bebê, foi colocado em uma cesta no rio Nilo até ser encontrado pela filha do faraó Ramsés II, que o adotou⁹⁷.

Já em relação às características do messianismo cristão do super-herói, Knowles (2008) e Morrison (2012) destacam aquelas associadas ao arquétipo de Jesus Cristo. Morrison (2012, p. 33) é enfático ao dizer que “Superman era Cristo, o campeão imortal enviado pelo pai celestial (Jor-El) para nos redimir pelo exemplo”, e Knowles (2008, p. 142), citando o trabalho de Les Daniels, o define como o arquétipo enviado pelo pai do céu para ajudar a humanidade.

As comparações, que aos poucos foram sendo consolidadas como crenças no imaginário popular, foram ganhando força, inclusive e, principalmente, em outros veículos midiáticos, a exemplo dos dois primeiros filmes do Super-Homem. Neles, “o tema messiânico é tornado explícito quando Jor-El, um ‘pai-celeste’ de além das estrelas, manda seu único filho para a Terra, onde ele poderá servir como luz para mostrar o caminho da grandeza para a humanidade” (BOGAERTS, 2014, p. 105).

Como Jesus, o nascimento de Superman também ganha conotação religiosa ao ser apresentado em uma das histórias⁹⁸ como “filho das estrelas”. No significado kriptoniano, *Ka*/teria sentido de “estrela” e *El*, “criança”. Assim, o “filho das estrelas” é interpretado como remissão à figura de Jesus, cujo nascimento foi anunciado pela estrela de Belém. Outra análise etimológica de Barkman (2014, p. 129) refere-se ao nome humano do alter ego do Superman, Clark Kent:

“Clark” é um nome do iqlês antigo, e significa “clérigo” ou “padre”, e “Kent” é uma forma da palavra hebraica *kana*, que, em sua forma *k-n-t*, aparece na Bíblia, significando “eu encontrei um filho”. Assim, “Clark Kent” significa, de modo geral, “eu encontrei um filho, um padre, que pode ser uma alusão a Jesus, que é chamado de o Verdadeiro Padre. *Kana* pode também ser conectado à palavra grega *krista*, ou à nossa

⁹⁷ Quando foi abandonado, a filha do faraó o tomou e o criou como seu próprio filho. Moisés foi educado em toda a sabedoria dos egípcios e veio a ser poderoso em palavras e obras (Atos dos Apóstolos 7:21-21).

⁹⁸ Barkman (2014) referencia a *Superman's Pal, Jimmy Olson* nº12, de julho de 1969.

palavra portuguesa “Cristo”. Aqueles que pensam que isso é demais – eu também achava, no início – devem ter em mente que a palavra “krypton” vem da palavra grega *kryptos* ou “escondido”, significando que o planeta natal do Super-Homem sempre esteve “escondido” dele.

A perspectiva dessa interpretação e os detalhes trazidos pelo autor exploram mais ainda as possibilidades de caminhos interpretativos no campo religioso. Somado a esses aspectos, em outras passagens da obra verifica-se o vínculo da história do Superman com a história da Sagrada Família Cristã, conforme analisa Barkman (2014, p. 128):

A mãe adotiva do Homem de Aço é Martha Kent, que originalmente se chamava Mary, e seu pai adotivo, cujo nome foi dado em uma edição posterior, é Jonathan Joseph Kent. Embora essa alusão mais tarde ficasse menos clara pela mudança de “Mary” para “Martha”, ela reaparece no episódio de estreia da série televisiva *Smallville*.

Já Morrison (2012), associa a origem do Superman à história de Jesus, apresentando a questão do sacrifício vicário. O autor entende que, assim como Jesus, enviado por Deus para a remissão dos pecados da humanidade, Superman, enviado por Jor-El (pai celestial), também tem um preço a pagar pela sua posição de ensinar as pessoas a resolverem seus problemas e a se redimirem pelo exemplo de justiça e honra.

Essas e outras características identificadas na configuração do personagem, ajudaram a criar o mito do Superman e a transformá-lo em um modelo de super-herói no universo dos quadrinhos de super-heróis. Ponto esse que será retomado mais adiante neste estudo para fins de análise da obra *Reino do Amanhã*.

CAPÍTULO III

A CONDUTA DO SUPER-HERÓI EM *REINO DO AMANHÃ*

Kingdon Come, com seu tom épico, parecia ser uma história grande o bastante para o primeiro e melhor super-herói, e sua crítica explícita aos personagens do “novo modelo” ajudaram a lembrar aos leitores por que o Superman era importante.

Glen Weldon

Para este capítulo, vale ressaltar, novamente, que a (re)descoberta da linguagem dos quadrinhos, sobretudo, do gênero *graphic novel*, tornou-se parte de nossas leituras a partir da obra *Reino do Amanhã*, de Mark Waid e Alex Ross. Em especial, o atrativo dessa narrativa ocorreu, de um lado, pela originalidade com a qual o enredo trata do futuro de personagens bastante populares do universo da *DC Comics* (Superman, Batman, Mulher-Maravilha, entre outros, que estão envelhecidos e alguns até aposentados) e, de outro, pelas leituras e interpretações possíveis. À medida que a trama se desenvolve, somos levados a estabelecer relações intra e intersemióticas, ou seja, tanto com outras publicações da própria linguagem dos quadrinhos, quanto com a escritura da Bíblia Sagrada, por exemplo, na medida em que as temáticas desenvolvidas estabelecem diálogos com outros campos de estudo, como o da Ciência da Religião.

Ademais, outros exemplos de obras, inclusive consagradas por críticos da área, coadunam com o tipo de interesse que *Reino do Amanhã* nos incitou, isto é, tratam de histórias intrigantes, fortes, que vão além de uma leitura de entretenimento. Nesse escopo, citamos *X-Men - Deus ama, o Homem Mata* (1982), de Chris Claremont, Brent Eric Anderson e Steve Oliff, *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (1986), de Frank Miller e arte final de Klaus Janson, *Watchmen* (1986),

de Alan Moore e arte de David Gibbons, *Super-Homem - Paz na Terra* (1998), de Paul Dini e Alex Ross e *Shazam! O poder da esperança* (1999), de Paul Dini e Alex Ross. Também seguindo o formato de *graphic novel*, elas tratam, de forma versátil e densa, de assuntos sérios, como a desigualdade, a fome, a corrupção, o preconceito e problemas que acometem a vida em sociedade, provocando sentimentos e sensações diversos, os quais nos aproximam do universo narrado e potencializam nossas experiências como leitores. Nessa miríade de abordagens possíveis, assim como Santos (1995, p. 56), verificamos que “o enredo de alguns romances gráficos é enriquecido com citações literárias e musicais [...] com trechos de músicas (Bob Dylan), poesias (William Blake), depoimentos (Einstein), textos filosóficos (Nietzsche) e até da Bíblia”. A incorporação de outras mídias e áreas de conhecimento, em algumas *graphic novels*, são contribuições que fizeram com que os quadrinhos se popularizasse entre os leitores, principalmente entre os adultos, onde também nos inserimos, não só com olhar apreciativo, como também investigativo, para como esses textos exploram seus recursos em diálogo com outras e com a própria linguagem.

De modo geral, as *graphic novels* abordam temas polêmicos e atuais. Outrossim, a partir da década de 1980, no âmbito das superaventuras, como já exposto, algumas delas apresentaram novas perspectivas no perfil dos super-heróis. A obra *Watchmen*⁹⁹, por exemplo, é vista como um marco nas superaventuras. Comparada às Eras de Ouro e de Prata e, dada sua linha mais séria e inovadora no tratamento dos super-heróis e dos temas, compreendemos que ela modificou o significado atribuído ao tipo de produção como produto de cultura de massa norte-americana (SANTOS, 1995, p. 58). Além de causar estranhamento em relação às atitudes daqueles que deveriam “salvar do dia”, o enredo, situado na Guerra Fria, ano de 1985, um momento delicado para os EUA, aborda uma concepção decadente da forma de agir dos super-heróis. Virtudes

⁹⁹ Minissérie publicada em doze edições mensais pela editora *DC Comics*, entre 1986 e 1987, e depois em encadernado.

de verdade e justiça, consagradas por Superman, são substituídas por temperamentos violentos, e até imprevisíveis dos heróis; perfis de personagens com problemas psicológicos e de conduta moral, indivíduos frios e egoístas, características que diferem daquelas dos modelos heroicos tradicionais e que elevaram o patamar das HQs para um nível mais sério, reflexivo, exigindo leituras mais atentas e imersivas.

Em *Watchmen*, assim como em *Reino do Amanhã*, há o envolvimento de super-heróis do passado e do presente; e, em ambas, os personagens são colocados sob o prisma “humano”, ou seja, eles lidam com problemas de natureza ética, moral, psicológica, pessoal-amorosa, em situações metaficcioneis, ligadas a determinados eventos do passado¹⁰⁰ e tomados como conflitos geradores de situações drásticas do presente. Nesse tipo de publicação, mais questionadora e humanizada em relação aos super-heróis, muitos deles passam a expor suas dificuldades e fragilidades pessoais que, na maioria das vezes, só são identificadas no cotidiano das pessoas comuns. Em vista disso, o conflito das narrativas, muitas vezes, não ocorre somente na luta contra vilões, mas no enfrentamento de problemas e desafios que cada personagem vivencia psicologicamente e que os impele a agir e a fazer escolhas que nem sempre são as que trarão benefícios para a humanidade. A vulnerabilidade e a impotência dos super-heróis, principalmente do Superman, diante de algumas situações, servem de pano de fundo no desenvolvimento da narrativa de *Reino do Amanhã*, a qual, além de lidar com o caos instaurado na trama pela instabilidade dos novos superseres, também se contextualiza no “caos” do mercado de publicações de quadrinhos nos anos de 1990, período em que a obra foi lançada (MORRISON, 2012).

Dentre todos esses aspectos, o que se observa entre estudiosos como Jones (2006), Morrison (2012) e Weldon (2016) é que, após *Watchmen* e, também,

¹⁰⁰ Em *Watchmen*, o enredo remete a episódios vividos por um grupo de super-heróis do passado e, a partir de um assassinato misterioso de um deles, desencadeia uma série de eventos no presente.

*Batman – O Cavaleiro das Trevas*¹⁰¹, muitos quadrinhos passaram a inserir nas histórias personagens mais soturnos e violentos. Tal mudança de características é justificada também como um momento de transição nas Eras dos quadrinhos de super-heróis. Como já mencionado no Capítulo I, para Robb (2017), trata-se do fim da Era de Bronze e início da Era Moderna, já para Morrison (2012), essas obras representaram o ápice da chamada Era das Trevas. No entanto, independentemente da Era, o que se verifica é que o mercado de quadrinhos da década de 1990 vivia uma fase em que valores morais e éticos, concebidos principalmente pela Era de Prata, estavam sendo reformulados. Nesse período, surgiram algumas editoras, como a *Image Comics*, com revistas de super-heróis “selvagens, movidos a testosterona, que abriam caminho a faca e metralhadora” (MORRISON, 2012, p. 342). Para essas publicações, Morrison (2012) destaca que os personagens agiam sem um código moral de conduta. Matavam e não lutavam por justiça social, mas sim por vingança ou violência gratuita. E, nessas disputas, os “seres humanos condenados ficavam no meio, sem poder sair dali” (MORRISON, 2012, p. 286).

Tendo em vista tais aspectos, abriu-se um campo hipotético de associações que levaram a relacionar a narrativa de *Reino do Amanhã* a uma espécie de apelo ou remissão dos autores aos modelos tradicionais de conduta dos super-heróis, algo que parece estar sugerido também por Glen Weldon, na epígrafe deste capítulo.

Como uma forma de discutirmos acerca de como concebemos nossas análises, no que diz respeito à nossa busca por compreender como a narrativa em questão está relacionada com a consolidação das crenças acerca dos conceitos de verdade e justiça e, associado a isso, sobre o que é ser um super-herói nos quadrinhos, recorreremos à noção peirciana de crença.

¹⁰¹ Expusemos essas duas obras como exemplo, no entanto, caberiam outras mais, como *Piada Mortal*, de Alan Moore, John Higgins e Brian Bolland, de 1988.

De Waal (2007, p. 32) explica que, para Peirce, crença é

[...] o estabelecimento de um certo hábito que determinará como agiremos quando apropriadamente estimulados. [...] essa noção de crenças como hábitos é crucial ao pragmatismo de Peirce [...]. A crença alcançada não é necessariamente crença verdadeira. Qualquer crença que nos satisfaça funcionará, não importa se for verdadeira ou falsa.

A crença, dessa forma, é apresentada por Peirce em termos gerais, como um estado almejado do pensamento e a partir do qual guiamos nossas ações, até que ela seja criticada ou reestabelecida. Se isso ocorre, instaura-se a dúvida, a qual é preciso superar para alcançar novo estado de crença, ou para passar de uma crença a outra. Conforme destaca De Waal (2007), precisamos da dúvida como um estímulo direto para a investigação, visto que ela gera uma espécie de insatisfação que, uma vez suscitada, faz com que nos libertemos desse “desconforto” e busquemos constituir uma nova crença. Sobre esse processo, Peirce (2008, p. 45, grifo do autor) sublinha o sentimento de satisfação de se alcançar a nova crença, independente da certeza sobre a sua verdade:

[...] tão logo uma crença é firmemente alcançada, ficamos inteiramente satisfeitos, quer a crença seja verdadeira ou falsa. E é claro que nada fora da esfera de nosso conhecimento pode ser objeto de investigação, pois nada que não afete a mente poderá ser motivo de um esforço mental. O máximo que se pode sustentar é que buscamos uma crença que *pensamos* ser verdadeira.

Ainda sobre o estabelecimento de uma crença, com base em uma investigação ou esforço mental que vise satisfazer uma dúvida, Peirce (2008) examinou o respectivo grau de sucesso na sua fixação e chegou, conforme já exposto brevemente no Capítulo II, a quatro métodos de fixação das crenças, a saber: o da tenacidade, o da autoridade, o *a priori* e o científico. O método da *tenacidade* consiste em acreditar nas crenças individuais e rejeitar as opiniões de outras pessoas. Esse método, segundo Peirce (2008, p. 49), não teria como se manter, visto que, para a fixação de uma crença, “temos de necessariamente influenciar as opiniões uns dos outros, de modo que o problema vem a ser como

fixar a crença, não meramente no indivíduo, mas na comunidade". No método da *autoridade*, a crença não é fixada pelo próprio indivíduo, nesse caso, o homem é levado a crer por influência de uma instituição reguladora como a Igreja ou o Estado. Esse método tem sido, de acordo com Peirce (2008, p. 49), "um dos principais meios de manter doutrinas teológicas e políticas corretas". Já no método *a priori*, a crença é fixada por parecer boa à razão, isto é, fixamo-nos naquelas crenças às quais estamos propensos a acreditar porque parecem belas ou harmoniosas, por exemplo. Sob esse método, Peirce (2008, p. 52) alega, o homem "não se baseia em nenhum fato do mundo", o que provavelmente pode resultar em uma crença pouco estável. O quarto é o método *científico* no qual, diferentemente dos outros três, as crenças são guiadas pelas realidades externas, ou seja, a crença não se constitui apenas pelo esforço humano ou pelo que queremos acreditar. Sobre esse método, Peirce (2008, p. 54) explica ser o único dos quatro "que apresenta alguma distinção entre um caminho certo e um errado". Os demais métodos são regulados por uma crença individual, por uma autoridade ou pelo que o homem é inclinado a pensar, independente da experiência. Sendo assim, o método científico,

[...] procede da hipótese de que há coisas reais, cujas características são inteiramente independentes de nossas opiniões acerca delas; essas realidades afetam nossos sentidos de acordo com leis regulares, e, embora nossas sensações sejam tão diferentes quanto nossas relações com os objetos, ainda assim, tirando vantagem das leis da percepção, podemos determinar por raciocínio como as coisas realmente são; e qualquer homem, se tiver experiência suficiente e raciocinar o bastante sobre isso, será levado a uma única verdadeira conclusão. (EP 1, 120, *apud*, DE WAAL, 2007, p.35).

Esse modo de fixação da crença reafirma a visão de Peirce – e do pragmatismo – sobre a ligação entre o pensamento e a ação; no método científico, quando estimulado pela dúvida, o homem passa a agir racionalmente para alcançar a verdade, o que implica colocar suas ideias em confronto com os fatos, apoiar-se na experiência de mundo, generalizando a partir daquilo que nela

é regular. Tão logo a dúvida deixe de incomodar e se atinja um estado de satisfação, se estabelecerá uma nova crença.

Para esta tese, o método científico orienta o processo investigativo, ou seja, partindo de um conjunto de crenças que giram em torno dos ideais de verdade e justiça nos quadrinhos de super-heróis e, ainda, tendo em mente a obra *Reino do Amanhã*, identificamos aquilo que nos coloca em dúvida: essa obra pauta-se por esses valores ou instaura novos valores heroicos? Trabalhando com a hipótese de que a obra propõe um resgate desses valores, ancoramos nossa investigação na semiótica pragmatista e na noção de crença, a partir da qual analisamos se e como os heróis, em *Reino do Amanhã*, tomam para si as crenças nos ideais de verdade e justiça, e coadunam com elas no campo da ação, dentro da narrativa, atualizando-as. Além disso, a classificação peirciana das crenças também deverá permitir uma discussão sobre o tipo de crença defendida pelo super-herói.

Em relação aos hábitos (na teoria peirciana toda crença implica um conjunto de hábitos) que regulam as ações e o perfil do Superman, personagem principal da *graphic novel*, procuramos compreender, a partir dos elementos que caracterizam a origem do super-herói e o papel que ele passou a ocupar nos quadrinhos, desde então, como a obra dialoga com essas referências do que é ser um super-herói. Nesse ponto, também, a semiótica peirciana orienta nossa leitura sobre o processo de significação dos elementos que foram sendo incorporados ao Superman e que são transmitidos nas ações do herói.

Para dar continuidade a essas considerações, explicamos no próximo item o percurso metodológico de análise a que esta tese se ateve.

3.1 PERCURSO DE ANÁLISE DOS SIGNOS EM *REINO DO AMANHÃ*

Como percurso metodológico para nossa análise, realizamos, inicialmente, a apresentação do enredo de *Reino do Amanhã* e das condições nas quais a narrativa foi criada. Essa exposição ocorre paralela a uma discussão sobre os

métodos de constituição das crenças desenvolvidos por Peirce (2008), os quais iluminam nosso olhar sobre como a trama evolui para a defesa do conceito de verdade e justiça, instaurado pelo personagem Superman.

Depois, identificamos casos de intertextualidade entre a *graphic novel* e o gênero literário apocalíptico, em especial o Apocalipse de João; ainda na esteira da intertextualidade com o texto bíblico de João, destacamos, em quadros específicos da narrativa, situações que indicam especificidades do texto primeiro que, de alguma maneira, sugerem correspondências circunstanciais na atualização do segundo, sem deixar de observar que, para um signo se referir a um objeto semiótico, e manter correlação com esse, a semiose precisa apoiar-se na experiência do intérprete,

Na sequência das análises, apresentamos as páginas que compõem a abertura dos quatro capítulos de *Reino do Amanhã*. À medida que vamos apresentando e descrevendo as imagens dessas aberturas, também vamos estabelecendo relações com situações/quadros no interior do mesmo capítulo ou de capítulos diferentes, no intuito de investigar como os signos que fazem referência ao texto de Apocalipse de João são atualizados e como podem ser interpretados na narrativa observando a relação entre signo e objeto.

Além dos quadros de abertura dos capítulos, nossa análise utiliza outros quadros no interior da narrativa, a partir dos quais aprofundamos a relação que vamos estabelecendo entre o personagem Superman de *Reino do Amanhã* e Jesus Cristo; relação essa também indicada por estudiosos como Knowles (2008) e Hatfield (2014).

Por fim, destacamos quadros da narrativa que permitiram analisar os diálogos semióticos dos signos da HQ que remetem a capas de revistas de quadrinhos de superaventura. A partir dessas referências, vamos consolidando nossa hipótese, apoiados tanto em conceitos das primeiras décadas de superaventuras – a que se referem as capas –, quanto em acontecimentos da

narrativa que atuam como uma espécie de remissão a valores e condutas explorados na história.

Ao referirmo-nos às imagens selecionadas, sublinhamos que, conforme entendimento da linguagem dos quadrinhos, as revistas, ou encadernados, são organizados em páginas, constituídas por quadros (ou quadrinhos), conhecidos como uma espécie de subdivisão dentro da página. A função desses quadros é, segundo Eisner (2010, p. 39), “comunicar ideias e/ou histórias por meio de palavras e figuras”, usadas como indicativos da sequência dos acontecimentos na narrativa, ou seja:

[...] o movimento de certas imagens (como pessoas e coisas) no espaço. Para lidar com a captura ou o encapsulamento desses eventos no fluxo da narrativa, eles devem ser decompostos em segmentos sequenciados, esses segmentos são chamados quadrinhos, que não correspondem exatamente aos quadros cinematográficos. São parte do processo criativo, mais do que resultado de uma tecnologia. (EISNER, 2010, p. 39).

Diferentemente do cinema, que utiliza os quadros como uma imagem única e que, para significar sequência ou movimento utiliza vários quadros (frames ou fotogramas), nas histórias em quadrinhos, dentro de um único quadro “podem estar expressos vários momentos, que vistos em conjunto, dão a ideia de uma ação específica” (VERGUEIRO, 2020, p. 35); assim como também pode haver uma sequência interligada a um determinado acontecimento. Isso é possível uma vez que, no espaço do quadro, podem ser encontrados elementos como balões, legendas, onomatopeias, desenhos que, lidos em sequência, narram uma história¹⁰².

Junto com os quadros, a moldura ou requadro (marcação gráfica dos seus limites) é outro elemento comum nas histórias em quadrinhos, “dentro da qual se colocam objetos e ações” (EISNER, 2010, p. 44) que particularizam aquele

¹⁰² Convém mencionar que a leitura ocidental é feita da esquerda para a direita, de cima para baixo, diferente da leitura dos quadrinhos orientais que ocorre da direita para a esquerda e iniciam do que os ocidentais chamam de fim da revista.

quadro dentro da história. Importante sublinhar que sua versatilidade permite mudanças no formato, indicadas pela alteração do traçado do requadro (sinuoso, ondulado, pontiagudo etc.), ou até mesmo pela total ausência de moldura nos quadros. Eisner (2010, p. 45) menciona essa ausência como sendo “parte da história em si”, pois pode ser lida como parte da linguagem não verbal na narrativa ou como espaço ilimitado para o que não está visível.

Para análise dos quadros de abertura dos capítulos de *Reino do Amanhã*, evidenciamos que eles não apresentam molduras, o que nos faz reconhecer aqui, assim como Eisner (2010) expôs, as amplas perspectivas de significados que podem suscitar da análise desses, principalmente, tendo em vista como eles dialogam com o que está implícito em cada um dos capítulos.

Eles são marcações regulares da estrutura da obra, pois em cada um dos quatro capítulos é apresentado um quadro de abertura (exceto no primeiro, em que há 3 quadros sequenciais), sem moldura, ocupando o espaço da página inteira. Essa técnica, segundo Vergueiro (2020, p. 48), é chamada de *splash page* e

[...] funciona como uma introdução à narrativa a que se seguirá. É uma espécie de indicativo sobre o que será tratado nas páginas seguintes, introduzindo o leitor diretamente nos eventos e atmosfera da história, fazendo com que ele compreenda os principais elementos nela envolvidos e retomando, eventualmente, elementos de histórias anteriores.

O *splash page* pode ser utilizado na abertura de HQs como também em momentos decisivos ou de destaque dentro da narrativa. Em *Reino do Amanhã*, por exemplo, além desse recurso estar presente na abertura de todos os capítulos, ele também ocorre em momentos específicos da trama, quando exigem algum tipo atenção especial.

São essas, principalmente, as etapas do nosso percurso e os destaques dados ao corpus, que se define prioritariamente pela obra *Reino do Amanhã*, mas,

amplia-se a partir dela, na medida em que nos referimos a edições anteriores de superaventura e ao texto bíblico do Apocalipse de João.

Cumprе assinalar que, para as análises em cada uma dessas etapas, além de tomarmos como referência a noção de crença na verificação dos ideais de verdade e justiça no conflito principal de *Reino do Amanhã*, em alguma medida, ela também dialoga com o conceito de super-herói instaurado no gênero.

Como intérpretes, essa semiótica propõe que, ao realizarmos o exercício de análise, assumamos a posição do interpretante dinâmico; aquele que, de fato, atua nos processos de interpretação individuais, gera uma interpretação. O interpretante final, nessa semiótica, não é algo que decorre de um único intérprete, mas de uma comunidade de investigadores; assim, no âmbito da pesquisa acadêmica, os esforços vão no sentido de contribuir para isso, apontando o caminho, por generalização.

A partir da noção de signo triádico, a semiótica peirciana elabora tríades de signos, das quais as mais conhecidas são: a do *signo em si mesmo*, a do *signo em relação do objeto* e a do *signo em relação ao interpretante*. Dessas, a tríade da relação entre o signo e o objeto divide-se em icônicas, indiciais e simbólicas; sendo que o nosso foco se dá no funcionamento simbólico. Para representar o objeto simbolicamente, um signo deverá estar apto a afetar uma mente que o reconhece como parte das relações culturais, como uma convenção que inclui os significados daquele signo em um sistema de regras que o faça ser interpretado como tal. Porém, para referir-se a alguma coisa específica, o símbolo precisa de índices (que apontam, indicam) e de ícones (qualidades). Assim, outros aspectos sógnicos apoiam nossa análise, conforme o caso.

Além da semiótica, recorreremos aos princípios fornecidos pela Fenomenologia, especialmente quando adotamos, para o desenvolvimento das observações, ainda que não de forma rígida, o percurso analítico proposto por Santaella (2008a) o qual três tipos de olhar, correspondentes às categorias universais de primeiridade, de segundidade e de terceiridade, devem ser dirigidos

ao corpus na análise dos signos: o *contemplar*, o *discriminar* e o *generalizar*. Por conseguinte, no próximo item, apresentamos o enredo da obra, na perspectiva da constituição das crenças.

3.2 VERDADE E JUSTIÇA: ENREDO DE *REINO DO AMANHÃ* NA PERSPECTIVA DA CONSTITUIÇÃO DAS CRENÇAS

A obra *Reino do Amanhã* (*Kingdom Come*) foi lançada em 1996, nos Estados Unidos, pela *DC Comics*, primeiramente publicada como minissérie em quatro edições, depois em volume único¹⁰³, chegou ao Brasil em 1997, pela Editora Abril. Esse arco¹⁰⁴, que conta com roteiro de Mark Waid e com desenhos ao estilo realista de Alex Ross, constituiu-se em uma das histórias em quadrinhos de grande destaque e popularidade entre as publicações do gênero de super-heróis.

O enredo da obra se desenvolve tendo em vista um provável futuro dos super-heróis clássicos da *DC Comics*, apresentando Superman, Batman, Mulher-Maravilha, Flash, Lanterna Verde, dentre outros, aposentados da função de super-herói ou agindo de forma anônima. Tal abordagem futurista faz parte do tipo de publicação da série chamada *Elseworlds*, que trata de histórias fora da cronologia oficial da editora.

É nessa perspectiva que a narrativa de *Reino do Amanhã* se constrói. Nela, é ambientado um futuro com novos super-heróis, conhecidos como superseres, super-humanos ou meta-humanos. Essa nova geração de descendentes, alguns, filhos dos antigos super-heróis, é tida como a liderança atual na Terra. Contudo,

¹⁰³Para referenciar a obra *Reino do Amanhã*, optamos pelo uso de *graphic novel* (romance gráfico na tradução literal), de acordo com o que já discutimos, essa expressão foi popularizada por Will Eisner, em 1976, quando publicou *Um Contrato com Deus*. Essa designação de histórias em quadrinhos se refere a narrativas mais adultas, pensadas como um romance, com início, meio e fim e desenhadas de forma sequencial. Na década de 1980, esse termo também foi utilizado por editoras que compilavam histórias em um encadernado. Tal exemplo se encaixa na obra *Reino do Amanhã*, que foi primeiramente publicada como minissérie e depois encadernada em volume único.

¹⁰⁴ Termo utilizado para se referir a um conjunto de duas ou mais edições contínuas, publicadas em uma revista mensal de quadrinhos.

esses super-humanos agem de maneira compulsiva, violenta e até irracional. Lutam sem ideal e, levados por motivações pessoais, não consideram a segurança da humanidade, que sofre as consequências de ações irresponsáveis dos super-heróis atuais, sendo descritos da seguinte forma: “Eles são incontáveis... prole do **passado**, inspirados pelas **lendas** dos que vieram antes, mas não pela **moral**. Eles não lutam mais pelo que é **certo**. Lutam simplesmente por **lutar**, tendo **uns aos outros** como inimigos” (WAID; ROSS, 2013, s.p., grifos dos autores).

Destacamos nessa passagem da obra um ponto importante na análise a que nos propusemos neste item: a constituição das crenças em torno do enredo de *Reino do Amanhã*. Ao considerar o pragmatismo peirciano, vale retomar a ideia de uma regra ou hábito como correspondentes a um padrão de ações que, ao longo do tempo, tendem a fixar uma crença. Sobre esse aspecto, reforçamos que Superman, líder da Liga da Justiça, desde o início de sua criação, representou uma espécie de modelo com o qual a cultura popular se identificou e no qual acreditou, sobretudo, por tomá-lo como “o primeiro, o mais puro, o ideal”, imbuído de características “como altruísmo e perseverança” (WELDON, 2016, p. 14). Concebido pelos ideais de verdade e justiça, como apresentado no Capítulo I, foi elaborado com um perfil que definiu um ideal de conduta (dentro da ética dos quadrinhos de super-heróis) que se estendeu para além desse personagem em específico, atingindo os demais super-heróis.

Entendemos, pela lógica peirciana, que os ideais humanos que prezam pela justiça, pela paz e pela verdade foram gerados ao longo do tempo, por um processo que envolveu autocrítica, pautada no diálogo com as nossas ações e suas consequências. À medida em que foram estabelecendo-se, ganharam a força de uma crença e passaram a orientar as nossas condutas (enquanto sociedade ou cultura). A linguagem é tanto um meio de desenvolver esses ideais quanto de propagá-los. Embora estejamos no campo da ficção, concordamos com Eco (1979, p. 263, grifo do autor), quando afirma que é possível “ler as histórias em quadrinhos do Superman como *reflexo* de uma situação social, reafirmação

periférica de um modelo geral". A partir daí, entendemos que o formato das publicações e a constituição dos personagens, enredos etc., adotado nas superaventuras, tanto são embasados nessas crenças quanto servem de base para a propagação e o amplo estabelecimento dessas crenças, já previamente constituídas na sociedade e na cultura de origem, acerca daquilo que é ou não correto fazer para estarmos de acordo com esses ideais. Em se tratando de história de super-herói, este assume um personagem que vai sendo concebido como não afetado pelas fraquezas humanas e capaz de agir de modo coerente com tais ideais.

Esse processo vai sendo identificado na repetição e na regularidade de determinadas ações nas histórias do primeiro super-herói; e se instituiu no gênero de tal modo que, quando consideramos as ações da nova geração de super-heróis, a comparação faz com que estabeleçamos - de modo talvez mais explícito do que antes - uma distinção entre o certo ("lendas do passado") e o errado (aqueles que lutam sem essa moral). As crenças sobre o que é certo nas atitudes dos super-heróis, por exemplo, que necessariamente não precisam ser verdadeiras ou falsas, são colocadas em dúvida no conflito principal do enredo, dado o modo de agir da nova geração, que acabou estabelecendo-se com outra "conduta", que não aquela dos super-heróis do passado. Essa mudança se estabelece após Superman abandonar a liderança da Liga da Justiça, porém, conforme indica a narrativa, as regras de conduta do super-herói tradicional já vinham há algum tempo sendo postas em dúvida pela população/leitores, que estava insatisfeita com o "escoteiro mais velho do mundo", abrindo, assim, espaço para que novas regras se estabelecessem na prática da nova geração de superseres.

Quando Superman decide se afastar, isso acontece porque a população estava descontente com o seu modo "ultrapassado" de agir que, mesmo inspirado pela verdade e justiça, e pela preservação da vida e da segurança das pessoas, segundo as regras da Liga da Justiça e da lei dos homens, nem sempre

representava a resolução dos problemas, de fato. Superman já vinha sentindo esse descrédito, mas, o que desencadeou em seu isolamento, com efeito, foi quando o vilão Coringa matou todos os funcionários do jornal Planeta Diário, onde Lois Lane, esposa do Clark Kent, trabalhava. Em seguida, Coringa é assassinado pelo super-herói chamado Magog¹⁰⁵, que se diz cansado de dar chances aos vilões, pois eles sempre voltavam a cometer crimes. Magog, assim, representava a opinião de parte da sociedade, de que o combate ao crime necessitava de atitudes mais drásticas e precisavam ser tomadas medidas mais extremas para salvar as pessoas de ataques contínuos dessa ordem. Superman não concorda com esse tipo de pensamento e com a atitude de Magog. Mesmo tendo sua esposa morta nesse episódio, ele não fere seu código de ética e leva Magog para ser julgado perante um júri. No julgamento, Magog é absolvido, e ganha apoio da população sobre o novo estilo de fazer justiça “com as próprias mãos” ou “olho por olho, dente por dente”. Superman, portanto, não consegue lidar com a posição da opinião pública de que ele deveria se adaptar às novas formas de combater a criminalidade e a violência, visto que contrariaria tudo aquilo em que o herói acreditava e com base no que sua personalidade havia sido formada. Decepcionado e desanimado, ele decide se isolar na Fortaleza da Solidão e lá recria, em uma espécie de holograma, a fazenda onde viveu com sua família terráquea. Assim, sem uma “bússola moral” que orientasse os demais super-heróis, a Liga da Justiça se desfaz, deixando a nova geração resolver os problemas da raça humana que, aos poucos, vai perdendo a fé em si mesma e ficando cada vez mais assustada e desprotegida.

Dez anos se passaram após o isolamento de Superman, e quase todos os supervilões do passado foram eliminados pelos super-humanos. Contudo, isso não foi capaz de livrar as pessoas de qualquer mal; elas ainda contam com

¹⁰⁵ Segundo Ladd (1986, p. 200) “Gogue e Magogue são nomes bíblicos para as nações que se rebelam contra Deus e são hostis a seu povo. Em Ez 38:1 Gogue é o príncipe da terra de Magogue, vindo do norte nos últimos dias para lutar com o povo de Deus. No Apocalipse as duas palavras representam as nações hostis”.

desafios diários. Agora, porém, os riscos maiores não vêm daqueles que um dia representavam o perigo da vilania, mas daqueles que foram escolhidos “para enfrentar o futuro por elas” (WAID; ROSS, 2013), aqueles que agora eram “oficialmente” seus protetores, os super-humanos. Essa escolha mudou todo o rumo da humanidade que, tendo destinado à “nova raça” o poder da resolução dos problemas, perdeu sua motivação pessoal para desenvolvimento do humano. Já não existem mais Jogos Olímpicos, nem Prêmios Nobel; e atividades que incentivavam e provocavam algum tipo de senso de motivação ou realização humana, também parecem ter desaparecido: “A cada dia, a esperança no **amanhã** se torna uma **mercadoria** mais e mais **preciosa** entre as pessoas comuns” (WAID; ROSS, 2013, s. p., grifos dos autores). A sensação que as pessoas carregam é de insegurança, uma vez que a qualquer momento podem ser vítimas das ações inconsequentes dos superseres, que travam batalhas entre si em diversos locais públicos e nunca são desafiados ou penalizados por ninguém, já que não têm um código a ser respeitado, ou seja, não hesitam em matar e fazer sua própria justiça.

Quanto ao início da história, de fato, ela começa quando Norman McCay, um pastor que se encontra em crise de fé, vai visitar seu amigo Wesley Dodds¹⁰⁶, que está à beira da morte no hospital. Nessa visita, Wesley avisa a McCay que “está tudo no Apocalipse de São João”, e conta ao amigo que está tendo visões, profecias de que a “Babilônia cairá” e que cabe a McCay fazer algo. Dito isso, antes de falecer, Wesley diz que deixará ao amigo pastor o seu dom para compreender tudo que está por vir, morrendo em seguida. Ainda sem entender o que o amigo estava dizendo, McCay começa a refletir sobre coisas que Wesley sempre questionou em relação à nova raça de superseres, ele “**zombava** do valor desses recém-chegados... e falava sobre lendas desaparecidas”, dos “**campeões**

¹⁰⁶ Criado na Era de Ouro, Wesley Dodds, o Sandman, era um vigilante mascarado, membro da Sociedade da Justiça, que na Era de Prata se tornou Liga da Justiça. O herói combatia os criminosos disparando um sedativo, chamado “gás do sono”, de uma arma. Além da máscara, usava um sobretudo e um chapéu. O personagem Sandman da DC não deve ser confundido com o homônimo criado por Neil Gaiman.

uniformizados", que além de seguir um código de moral, também "tinham **inspirado** as realizações humanas... e não diminuído seu valor" (WAID; ROSS, 2013, p. 21, s.p., grifos dos autores). O pastor começa a observar que Wesley tinha razão em muita coisa, que a fé no futuro estava cada vez mais difícil de ser alcançada e que, mesmo para ele, um pastor, ter fé nos dias atuais representava um obstáculo.

Nesse ínterim, ocorre uma catástrofe no Kansas. Em uma batalha, liderada por Magog, o personagem Capitão Átomo é morto e, por ter sido partido ao meio pelo Parasita, acaba liberando radioatividade, o que provoca a morte de um milhão de pessoas e alastra todo e qualquer tipo de vida no estado de Kansas, além de partes de Nebraska, Iowa e Missouri. "Embora os companheiros de Magog tenham impedido que a morte nuclear se espalhasse mais, a perda total do celeiro da América... a esterilização da sua cultura agrária... levou a economia mundial ao quase colapso diante da fome" (WAID; ROSS, 2013, s.p.). Ao saber desse episódio, McCay percebe que Wesley não havia enlouquecido, compreende que as visões eram reais e passa, a partir desse momento, a ter as visões que eram do amigo. Esse é um ponto relevante para esta pesquisa, pois é por meio dessas visões e profecias que a história se desenvolverá e permitirá que busquemos, no próximo item, os significados investidos nos signos religiosos que influenciam o desenvolvimento da trama e os significados a ela atribuídos na narrativa e no universo das superaventuras.

Além de McCay ter começado a receber as visões, que antes eram recebidas por Wesley, o acidente no Kansas também foi responsável pelo retorno do Superman à sua função de super-herói. Após o ocorrido, a Mulher-Maravilha vai até a Fortaleza da Solidão e consegue fazer com que ele veja como o mundo está depois que ele se afastou e deixou Magog como líder dos super-humanos. Vendo a situação catastrófica, Superman decide voltar e retomar suas ações na Liga da Justiça, sendo seguido pela maioria dos super-heróis clássicos, que

também voltam da reclusão. No primeiro ato como líder, Superman vai para a frente do prédio da ONU e profere o seguinte discurso:

Na nossa **ausência**, uma **nova estirpe** de meta-humanos surgiu... uma vasta **falange** de pretensos "heróis", que não estão dispostos a preservar a **vida** ou a defender os **indefesos**. Uma legião de **justiceiros** que **perverteram** seus grandes poderes... e **renegaram** as responsabilidades que deles decorrem. Nós voltamos para **ensinar** a eles o **significado** da **verdade** e da **justiça**. Juntos **guiaremos** essa nova estirpe com **sabedoria**... e, se necessário, com **força**. Acima de tudo, vamos restaurar a **ordem**... e consertar o que está **errado**. (WAID; ROSS, 2013, s.p., grifos do autor).

Elementos que remetem a pressupostos conceituais da criação do personagem são percebidos no discurso do Superman, os quais apelam explicitamente para valores da conduta moral firmados, especialmente na Era de Prata dos quadrinhos, na luta do bem contra o mal. Ao se posicionar como o guia que "ensinará" à nova geração o verdadeiro significado da "verdade e justiça" e, por consequência, restaurar a ordem e a forma "correta" de agir, Superman dá voz ao princípio da crença com base na qual ele e sua geração de super-heróis foram moldados. "Mas visto que a crença é uma regra de ação" e que se distingue "pelos diferentes modos de ação a que dão origem", (PEIRCE, 2008, p. 70), Superman tenta restabelecer os modos de ação com base nos quais sua geração combatia a criminalidade; isso inclui mudar a crença e os hábitos estabelecidos pela nova raça de superseres desde sua aposentadoria. Dessa maneira, com intuito de ensinar à nova raça que não se pode agir como juiz e júri, pois os heróis de verdade fazem "uso de um código moral baseado na preservação da vida..." (WAID; ROSS, 2013, s.p.), Superman, preocupado, e pressionado pela Mulher-Maravilha, coordena a construção de uma fortaleza da justiça, uma espécie de prisão educativa para aqueles que se recusarem a seguir as regras da Liga da Justiça e não usarem seus poderes de modo responsável. Essa solução, entretanto, incomoda Superman; ele não quer forçar os super-humanos a segui-lo, visto que essa atitude também o torna juiz e júri da sua própria raça. Mas, no momento, não vê outra possibilidade e é levado por argumentos da guerreira

amazona, Mulher-Maravilha, de que estão vivendo uma guerra e, nesse sentido, fazer prisioneiros é parte da situação.

Um ponto a se considerar em relação aos autores de *Reino do Amanhã* é que ambos eram fãs da Era de Prata e, com isso, tinham a visão de que muitos dos super-heróis da Era Moderna estavam distorcendo princípios e parâmetros voltados à esperança e ao senso de justiça em prol de um aglomerado de músculos sem piedade ou de heróis sem valores e senso de humanidade. Momentos explícitos na narrativa evidenciam essa oposição entre o “certo” e o “errado” na conduta dos heróis. Na década de 1990, como já exposto, algumas editoras lançaram revistas com personagens visualmente apelativos e que não hesitavam em matar. Visualmente analisando, reconhecemos nos desenhos fotorrealistas de Alex Ross e, textualmente, no roteiro de Mark Waid, um espaço para refletir sobre como o recuo de Superman e dos super-heróis da sua geração e, por consequência, da crença representada por eles, resultou na ausência da busca pela paz e pela proteção às pessoas, atributos imprescindíveis às ações dos super-heróis. Assim, os elementos da narrativa de *Reino do Amanhã* podem ser interpretados como uma referência ao cenário editorial de quadrinhos do período em que a obra foi lançada, ao mesmo tempo em que propõe um resgate das condutas heroicas associadas a um senso de justiça e a valores considerados essenciais a todo herói, difundidos pelas primeiras Eras, principalmente, na Era de Prata.

Ainda na perspectiva apocalíptica, a narrativa será guiada por um personagem importante para a história, o Espectro¹⁰⁷, uma espécie de anjo que conduzirá McCay em uma viagem, no tempo e no espaço, conforme as visões do pastor surgirem, a fim de testemunhar os eventos que levarão ao Armagedom e, com isso, decidir sobre o rumo da humanidade e dos superseres. A partir de então, as visões, que estão associadas a versículos do livro de Apocalipse de João,

¹⁰⁷ Espectro é conhecido como espírito da vingança, responsável pela execução dos mortais, e na história do *Reino do Amanhã* ele precisa de uma alma humana (Norman McCay) para ajudá-lo a decidir sobre o futuro dos superseres.

do Novo Testamento, tornam-se parte fundamental no destino dos super-humanos e no tom que a obra vai adquirindo à medida que as visões são desvendadas. Em vista disso, a obra explora a sensação de caos, e de tensão que gira em torno da concepção termo *apocalipse*, com desenhos de cenários que remetem à desolação, e com citações do texto de Apocalipse de João, anunciadas no início de cada capítulo e retomadas em momentos específicos da trama.

As referências ao texto bíblico impulsionam o conflito, porque é a partir delas que a história irá se desenvolver e, ao mesmo tempo, se desdobrar em dois eixos significativos na trama. Um, está relacionado aos aspectos que giram em torno do código de conduta dos super-heróis clássicos da Liga da Justiça, guiados pela “bússola moral”, ou seja, pelo primeiro de todos, o Superman; o outro, está ligado à perspectiva apocalíptica, dentro da qual as inserções do texto bíblico na narrativa guiarão as expectativas do leitor e definirão a relação entre humanos e super-heróis. Tais eixos nos levam para análises em momentos distintos neste estudo. Por ora, nos dedicamos a examinar o enredo da obra sob o viés da constituição das crenças no gênero superaventura, que contrapõe os valores dos heróis clássicos aos da nova geração, firmando naqueles o ideal a ser reconstruído. Lembremos que, para Peirce (2008), toda crença é estabelecida por um hábito e, uma vez estabelecida, estamos propensos a agir de acordo com elas. No entanto, a crença científica, por fazer parte de um processo contínuo do pensamento que reconhece sua falibilidade, requer uma revisão crítica dos nossos hábitos, sempre que a experiência mostre que eles não correspondem aos nossos ideais. Nessa perspectiva, eles são constantemente atualizados, conforme avançamos cognitivamente no fluxo do tempo, o que não ocorre na relação com as crenças dogmáticas, visto que por meio delas somos levados a pensar certas coisas como estáveis e atemporais. Podemos pensar que uma autocrítica, análoga à da ciência, se estabelece em *Reino do Amanhã*, ou seja, que se verificou que a opção pelos superseres foi um erro e se está revendo os ideais e a conduta, inclusive aqueles antes praticados por Superman e seus contemporâneos, que já

havam deixado a população/leitores insatisfeitos? Ou, por outro lado, trata-se do mero retorno de uma crença passada e, portanto, que se impõe como dogmática?

Nesta breve análise da constituição das crenças, que consideraram os ideais de verdade e justiça, procuramos introduzir o assunto da narrativa, como uma forma de embasar outras discussões. Inclusive, ainda discutimos se a estratégia de Superman para mudar os hábitos concebidos pela nova geração, ensinando-os, foi a melhor alternativa na narrativa. Na mesma medida, ainda analisamos como o conflito entre as crenças do passado e do presente provocaram nos super-heróis clássicos, principalmente no Superman, a revisão de hábitos que o orientava nos ideais de verdade e justiça.

No próximo item, para melhor adentrarmos nas relações presentes no enredo de *Reino de Amanhã* com a literatura apocalíptica, discutimos algumas possibilidades interpretativas, associadas ao recurso da intertextualidade, pelo viés da semiótica peirciana.

3.3 OS SIGNOS INTERTEXTUAIS E SUAS CORRELAÇÕES EM *REINO DO AMANHÃ*

Como já vem sendo discutido, a *graphic novel* *Reino do Amanhã* possui, sobretudo entre os leitores e especialistas da área, um reconhecido destaque na cultura *pop* dos quadrinhos. Sua representatividade está ligada a valores e princípios que moldam e regem o que Reblin (2015) chama de “dinâmica social” no universo dos super-heróis. As narrativas de superaventuras “querem contar uma história, entreter, chamar a atenção, por vezes transmitir uma mensagem que sirva de horizonte [...], [espera-se que dê] uma perspectiva da realidade, reitere princípios, enfim, que seja capaz de fornecer um sentido” (REBLIN, 2015, p. 139). E para apresentar e representar essas narrativas, o autor enfoca que as histórias são constituídas por elementos de naturezas diversas como o mítico, o heroico, o romanesco etc., que são envolvidos em “uma rede complexa de relações”. No campo dessas relações, *Reino do Amanhã* apresenta uma narrativa

que talvez justifique sua visibilidade no campo das histórias em quadrinhos. Dentre a multiplicidade de alternativas analíticas que a obra inspira, aquelas que se constituem por signos intertextuais são consideradas, neste estudo, porque a obra assim indica. Adotamos o conceito de intertextualidade, tal como exposto brevemente na introdução desta tese, a partir de definições de Kristeva (2005), Koch e Travaglia (2001) e Koch, Benites e Cavalcante (2012). Para a análise das relações entre signos, adotamos a noção peirciana de signo triádico, destacando que este, no seu processo (triádico) de se referir a um objeto semiótico e gerar um signo interpretante, depende tanto daquele objeto (no caso desta tese, os textos referenciados pela obra *Reino do Amanhã*) quanto da experiência do intérprete, de quanto ele está preparado para interpretar. Tendo em vista isso, analisamos como o signo interpretante pode desenvolver significações potencialmente presentes no texto.

O conceito de intertextualidade advém dos estudos da Teoria Literária, tendo sido introduzido na década de 1960, pela crítica literária Julia Kristeva. A autora considera o postulado dialógico de Bakhtin, de que um texto está sempre em diálogo com outro texto, isto é,

[...] a palavra (texto) é um cruzamento de palavras (de textos) onde se lê, pelo menos, uma outra palavra (texto). Em Bakhtin, além disso, os dois eixos por ele denominados *diálogo* e *ambivalência*, respectivamente, não estão claramente distintos. Mas essa falta de rigor é antes uma descoberta que Bakhtin foi o primeiro a introduzir na teoria literária: todo texto se constrói como mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de um outro texto. Em lugar da noção de intersubjetividade, instala-se a de *intertextualidade*, e a linguagem poética lê-se pelo menos como dupla. (KRISTEVA, 2005, p. 68, grifos da autora).

Sobre esse mosaico de citações, encontram-se, no interior de cada texto, significados investidos que sustentam a consumação social dos discursos, seja pela absorção, seja pela transformação. Nessa linha, Koch e Travaglia (2001, p. 75) traduzem a intertextualidade como um fator de coerência entre os textos, os quais se apoiam no reconhecimento de outros textos, seja pela *forma*, quando há

repetições de um termo, de trechos de outros textos, de enunciados, ou até “mesmo o estilo de determinado autor ou de determinados tipos de discurso”; seja pelo *conteúdo*, quando a intertextualidade é uma constante, ou seja, quando há o diálogo entre textos de uma mesma área de conhecimento, de uma mesma cultura etc. de forma explícita ou implícita, como explicam os autores:

No primeiro caso [explícito], o texto contém a indicação da fonte do texto primeiro, como acontece com o discurso relatado; as citações referenciais no texto científico; resumos e resenhas; traduções; retomadas da fala do parceiro na conversação face a face etc. Já no caso da intertextualidade implícita não se tem indicação da fonte, de modo que o receptor deverá ter os conhecimentos necessários para recuperá-la; do contrário, não será capaz de captar a significação implícita que o produtor pretende passar. É o caso de alguns tipos de ironia, da paródia, de certas paráfrases etc. (KOCH; TRAVAGLIA, 2001, p. 77).

Ademais, também é comum o termo *intratextualidade* quando há uma retomada de textos do próprio autor. A respeito desse tipo de enunciado, Koch, Bentes e Cavalcante (2012, p. 18) explicam que há autores que reservam o termo intertextualidade “somente para os casos em que se recorre a intertextos alheios. Quando um autor ou compositor insere em seu texto trechos de outras obras suas, preferem falar em *autotextualidade* ou *intratextualidade*”. Contudo, para as autoras, os termos não são tratados com distinção, ficando no campo da intertextualidade apenas.

De modo geral, Koch, Bentes e Cavalcante (2012, p. 9), amparadas por Bakhtin, apresentam a dinamicidade das relações intertextuais a partir de duas facetas: a primeira, toma tais relações em sentido amplo (*lato sensu*), entendendo que “todo texto revela uma relação radical de seu interior com seu exterior”; já a segunda, as toma no sentido estrito (*stricto sensu*) das relações que retomam, aludem, algumas vezes se opõem a outros textos da memória social. É na perspectiva desta última faceta que conduzimos nossa análise, sobretudo ao verificarmos que tais relações se manifestam mesmo entre domínios discursivos diferentes, a exemplo dos quadrinhos e da literatura apocalíptica.

A intertextualidade *stricto sensu*, ou somente intertextualidade, é definida por Kock, Bentes e Cavalcante (2012, p. 18), de acordo com suas características, em: *intertextualidade temática*, quando envolve textos de uma mesma área do saber, que compartilham de um mesmo tema e fazem uso dos mesmos conceitos ou terminologias; *intertextualidade estilística*, quando há repetição, paródia ou imitação de estilos, a exemplo do uso de jargões, dialetos, textos bíblicos etc.; *intertextualidade explícita*, quando o próprio texto é mencionado como fonte; *intertextualidade implícita*, quando, mesmo sem atribuição explícita da fonte, é possível captar o texto primeiro no segundo, independentemente dos sentidos a serem explorados. Além dessas, outros tipos de intertextualidades são apresentados, como a *intertextualidade intergenérica*, que é identificada por aspectos da forma composicional, pelo conteúdo temático e pelo estilo mantido na relação com outros textos. Um exemplo dessa intertextualidade pode ocorrer em um texto de uma coluna de jornal que siga a estrutura de uma fábula para produzir determinados efeitos de sentido. Outro tipo é a *intertextualidade tipológica*, que ocorre quando um gênero eleger uma das tipologias textuais (narrativa, descritiva, injuntiva, expositiva, preditiva, explicativa ou argumentativa) e a explora por meio de suas características comuns de estrutura, de seleção lexical, de uso dos verbos, dentre outras.

De acordo com tais abordagens e dada a presença de referências a outros textos na narrativa de *Reino do Amanhã*, tanto a partir de signos visuais que remetem a outras histórias do Superman ou a de outros personagens, até signos verbais que se constituem como trechos citados do texto bíblico de Apocalipse de João, constatamos que o recurso intertextual é explorado pelos autores ao longo da obra. Em evidência, a narrativa faz referência direta à fonte do texto de Apocalipse de João. Essa visibilidade do texto outro, que estabelece um diálogo entre ambos dentro da narrativa, é característica da intertextualidade explícita, conforme apontado por Koch, Bentes e Cavalcante (2012, p. 64). Além dos casos de citação explícita, identificamos características do texto que são comuns ao

gênero literatura apocalíptica; apontamos, desse modo, para o recurso da intertextualidade intergenérica, quando um “gênero exerce a função do outro”.

Destarte, essa constatação já nos encaminha, mais adiante neste item, para a identificação dos versículos citados e para uma descrição e análise de como eles são explorados na referida obra. Destacamos, inicialmente, que as citações estão presentes na abertura de cada capítulo da narrativa e em algumas partes do corpo da história, de modo que isso nos impele a analisar como os significados potenciais dessa intertextualidade podem ir definindo-se ao serem relacionados ao enredo como um todo e ao personagem principal, Superman.

Convém lembrar que o resultado da semiose depende do repertório de leituras realizadas anteriormente pelo leitor. Logo, para o leitor que conhece os textos referenciados, a intertextualidade age relacionando os signos dos textos colocados em diálogo semiótico. No caso da HQ, analisamos como essa relação se estabelece com o texto bíblico e com outras leituras complementares na narrativa, que remetem a outras histórias do Superman ou a concepções como a messiânica; se podemos entender que ambos os textos tratam de um mesmo assunto, caso em que o assunto do texto primeiro é, em alguma medida, atualizado e interpretado no texto segundo, ou se devemos tomar as relações como meramente sintáticas. É esse ponto que discutimos no próximo subitem, ao mesmo tempo em que apresentamos algumas particularidades que definem o gênero da literatura apocalíptica.

3.3.1 INTERTEXTUALIDADES COM A LITERATURA APOCALÍPTICA NO ENREDO DE *REINO DO AMANHÃ*

A origem da palavra apocalipse vem do grego *apokalypsis*, que significa revelação; no uso, contudo, ela foi popularmente associada à ideia de destruição, de catástrofe, de perigo iminente, de horror, entre outros significados trágicos (NOGUEIRA, 2017). É também o nome dado a um dos livros mais populares da Bíblia Sagrada, o Apocalipse de João, do Novo Testamento. Cabe aqui observar

que, antes do cristianismo, já existiam obras que, após a Antiguidade, ficaram conhecidas como apocalipses judaicos. Nesse caso, inserem-se os livros de *Enoque, Daniel, Esdras, Isaías, Elias, Sofonias*, para citar alguns (COLLINS, 2010). Tais obras, contudo, não foram assim nomeadas, exceto posteriormente; portanto, embora não seja o primeiro texto apocalíptico a ser escrito, não há registro do uso desse termo antes do livro de Apocalipse de João, que ocorreu no primeiro século ou início do segundo século d.C. O Apocalipse de João é um livro cristão, destinado às sete igrejas da Ásia Menor, cuja autoria é designada ao profeta João de Patmos. Datado pelos pesquisadores em torno de 90 d.C., é o último livro da Bíblia e o único do gênero literário apocalíptico a compor os livros canônicos do Novo Testamento. Sobre a estrutura narrativa que se consolidou como característica da literatura apocalíptica, há uma série de discussões sobre o sentido atribuído à palavra “apocalipse”. Primeiramente, Collins (2010, p. 18) explica que a abordagem inicial gerava uma confusão semântica no uso do termo “apocalíptica” como substantivo.

Habitualmente, a palavra foi utilizada para sugerir uma visão de mundo ou teologia que é apenas definida vagamente, mas que foi tratada comumente como uma entidade independente de textos específicos. Gradualmente, os pesquisadores perceberam que esse “mito apocalíptico” nem sempre corresponde ao que de fato encontramos nos apocalipses. Koch já distinguia entre “apocalipse” como um tipo literário e “apocalíptica” como um movimento histórico. As pesquisas acadêmicas mais recentes abandonaram o uso do termo “apocalíptica” como um substantivo e fazem distinção entre apocalipse como um gênero literário, apocalipticismo como uma ideologia social e escatologia apocalíptica como um conjunto de ideias e motivos literários que também podem ser encontrados em outros gêneros literários e contextos sociais.

Essas três últimas distinções acadêmicas ajudaram a relacionar os aspectos tradicionais, que geralmente eram tratados pelo termo “apocalíptico”. Portanto,

na análise realizada em *Semeia 14*¹⁰⁸, citada por Collins (2010), há uma introdução apontando o apocalipse como um tipo literário, cuja descrição destacamos:

A tese apresentada em Semeia 14 é que o corpus de textos que foi tradicionalmente chamado "apocalíptico" possui de fato um grupo significativo de características que o distingue de outras obras. Especificamente, define-se um apocalipse como "um gênero de literatura revelatória com estrutura narrativa, no qual a **revelação a um receptor humano** é mediada por um ser **sobrenatural, desvendando** uma realidade transcendente que tanto é temporal, na medida em que vislumbra **salvação** escatológica, quanto espacial, na medida em que envolve outro mundo, sobrenatural" (COLLINS, 2010, p. 22, grifos nossos).

Tais características na denominação da literatura apocalíptica são pertinentes para a nossa análise, notadamente, para a comparação entre as características tradicionais desse gênero e as encontradas em *Reino do Amanhã*. Nessa analogia, depreendemos que a narrativa se apropriou tanto de citações do texto de Apocalipse de João, analisadas no próximo subitem, quanto da estrutura narrativa da literatura apocalíptica, mobilizando estratégias de intertextualidade que podem ser entendidas como explícita, intergenérica e tipológica, conforme apontamos anteriormente.

Em se tratando da *graphic novel*, identificamos na história o sentido revelatório, abordado por Collins (2010), em torno dos conceitos fundamentais do gênero. Nela, temos o receptor, o pastor Norman McCay, que recebe as visões reveladoras de situações importantes e decisivas no desenvolvimento do enredo. Já sobre o ser sobrenatural, visualizamos essa representação na figura do Espectro, o personagem que vai mediar, no tempo e no espaço, as visões do pastor e as situações desencadeadas no mundo dos super-heróis, que resultará na decisão sobre o destino dos humanos e dos superseres na trama. Nesse nível de diálogo entre os textos, a intertextualidade confere a perspectiva de uma leitura de significados implícitos, os quais o intérprete, ao trazer internalizados

¹⁰⁸ Projeto de Gêneros da *Society of Biblical Literature* [Sociedade de Literatura Bíblica], cujos resultados foram publicados em *Semeia 14* (1979).

determinados conhecimentos, é capaz de reconhecer. Ele deverá fazer a relação ~~sintática~~ semântica entre os textos para adentrar no caminho da interpretabilidade, de reconhecer o objeto ou os objetos a que esse signo intertextual se refere, por meio da ação interpretativa (cadeia de interpretantes) ao longo da obra.

Como já apresentado, o interpretante é o terceiro elemento constitutivo do signo. É por meio dele que o signo completa sua ação como signo, ou seja, há nele o efeito interpretativo produzido pela relação entre o signo e o objeto. Sendo assim, a familiaridade com as características da literatura apocalíptica, em meio às quais o Apocalipse de João se insere, nos faz saltar para o nível do interpretante dinâmico lógico, e para uma associação de ideias que conectam o enredo e a estrutura narrativa de *Reino do Amanhã* a esse texto objeto.

Tal como é apresentado por Nogueira (2017, p. 46), o conteúdo do Apocalipse de João está baseado nas “coisas que devem acontecer em breve”, e estas são mediadas por João que, por sua vez, recebe as revelações enviadas “por Deus a Jesus, e dele, por meio de seu anjo, a João”. Contextualizando esse cenário, em *Reino do Amanhã*, quando McCay pergunta para o Espectro se ele é um anjo, este diz que de certa forma é, e completa dizendo que foi enviado por um poder superior. De tal maneira, interpretamos que na *graphic novel* podemos supor uma revelação dada por Deus a Jesus (poder superior), que teria enviado em seu nome a figura do Espectro (anjo), para ser mediador das visões do pastor McCay (profeta João). Esses elementos da estrutura narrativa do Apocalipse são identificados e interpretados como integrando um conjunto de características recorrentes e que, portanto, lemos uma regra na correspondência entre as duas obras, para o signo interpretante (dinâmico lógico). E, em termos intertextuais, conferidos à estrutura temática do texto apocalíptico, observamos um caráter de intertextualidade estilística na narrativa de *Reino do Amanhã*, principalmente quando associamos o uso da linguagem bíblica e o efeito paródico da HQ. Tais elementos também nos levam pelo caminho da intertextualidade implícita, dada

nossa familiaridade com o texto fonte (Apocalipse de João) que nos permitiu reconhecer e captá-lo na obra.

Desse modo, um dos significados que atribuímos à referência intertextual temática do Apocalipse de João em *Reino do Amanhã* está associado à ideia de revelação; ao fato de que ambos os textos trazem como peculiaridade revelar perigos a serem enfrentados em tempos de crise de fé, em que as pessoas necessitam de esperança, encorajamento e conforto. Também verificamos que o segundo se baseia nas características da chamada literatura apocalíptica, de forma que identificamos, além das jornadas sobrenaturais, guiadas pelo anjo Espectro e pelas visões de McCay, a utilização de uma linguagem repleta de expressões que remetem a situações urgentes e decisivas e com significados ligados à ideia do Armagedom, no sentido de final dos tempos.

Assim, dadas as aproximações, uma das coisas a analisar em *Reino do Amanhã* são as circunstâncias em que McCay começa a receber as visões, as quais podem ser interpretadas como contendo ~~algum tipo de~~ intertextualidades temáticas e estilísticas com o contexto histórico e social de João quando recebeu suas visões e escreveu o livro de Apocalipse. Por esse percurso, propomos, para o próximo subitem, verificar se e como elas acontecem.

3.3.2 INTERTEXTUALIDADES ENTRE O CONTEXTO DAS VISÕES DE *REINO DO AMANHÃ* E O APOCALIPSE DE JOÃO

Um dos objetivos propostos por esta tese é apontar possíveis intertextualidades entre a narrativa de *Reino do Amanhã* e o livro de Apocalipse de João. Retomando as concepções de Koch e Travaglia (2001), de que a intertextualidade decorre do reconhecimento de outros textos no interior de cada texto, seja pela forma (repetições, tipo de discurso, tema, estilo), seja pelo conteúdo (citações, menções, paráfrases, paródia), propomos olhar para o contexto do texto bíblico e as circunstâncias na HQ, em especial, do início da trama de *Reino do Amanhã*, momento em que o personagem Norman McCay

começa a ter visões. Tal qual o apóstolo João, que recebeu suas visões em um período de conturbações e perseguições aos cristãos, supomos, dadas as circunstâncias nas quais o pastor McCay também começa a ter suas visões na HQ, que há certa correspondência temática entre os textos. Para visualizar de que modo isso se estabelece no enredo, selecionamos alguns quadros específicos do início da narrativa que, pelo nosso entendimento, remetem a esse cenário, ora de maneira explícita, ora implícita.

Para desenvolver tais suposições, primeiramente, expomos o contexto em que o livro de Apocalipse de João foi escrito, baseando-nos em estudos de Wilcock (2003), os quais relatam que, quando as visões foram reveladas a João¹⁰⁹, em torno de 90 d.C, o apóstolo encontrava-se na ilha de Patmos, um local para onde os cristãos ou pessoas consideradas perigosas ao Império Romano eram enviados. Em se tratando da época em que foi escrito, de acordo com Summers (1986), Nogueira (2017) e Wilcock (2003), tratava-se de um momento em que o povo cristão sofria grandes perseguições, correspondendo ao período de governo do imperador Domiciano, a quem, como demonstração de poder, a população era obrigada a fazer “uma escolha pública entre César e Cristo” (WILCOCK, 2003, p. 9). Tal cenário vivenciado, conforme Wilcock (2003), influenciou no tipo de linguagem do texto, na sua maioria metafórica, pois tinha a finalidade de driblar a censura do imperador; já quanto às possibilidades interpretativas, esse autor aponta algumas, que podem ser assumidas pelo intérprete, como:

[...] a visão preterista, segundo a qual o Apocalipse descreve em linguagem velada os eventos relacionados aos dias de João, e nada mais; a visão futurista, segundo a qual o livro todo é uma profecia de eventos ainda por acontecer; a visão historicista, segundo a qual o livro é uma descrição da totalidade da história da igreja desde a primeira vinda de Cristo até a segunda, indo um pouco além disso; e a visão idealista, segundo a qual, entre mensagens para a igreja do primeiro século e profecias acerca do tempo futuro, o Apocalipse mostra princípios sempre válidos na experiência cristã. As opiniões também

¹⁰⁹ Ainda que não haja um consenso entre os estudiosos, a autoria do livro é atribuída ao apóstolo João, que também escreveu o quarto evangelho canônico.

estão divididas acerca da questão do "milênio", o período de mil anos descrito no capítulo vinte. (WILCOCK, 2003, p. 10).

Cada uma dessas visões ganha desdobramentos importantes em leituras e situações em que o texto apocalíptico é referenciado. Não é nossa pretensão discorrer sobre elas de modo aprofundado, nem mesmo defender uma das perspectivas apresentadas pelo autor, visto que, dada a complexidade do texto apocalíptico de João, corremos o risco de sermos simplistas. Contudo, nas análises encaminhadas neste item, julgamos pertinente considerar se há proeminência de uma ou mais dessas visões no modo como o texto é referenciado em *Reino de Amanhã*.

Sob o ponto de vista do destinatário, entendemos, de acordo com Wilcock (2003) e Summers (1986), que o texto apocalíptico de João foi construído tendo em vista uma linguagem extremamente figurativa, porém, que garantisse a disseminação de esperança, aos cristãos daquela época. Sobre o tipo de abordagem do texto bíblico, destacamos a concepção de Summers (1986, p. 61), que considera as faculdades do homem, sobre as quais cada livro da Bíblia é dirigido. Embasado por estudos de Pieters, ele cita, por exemplo, a Carta aos Romanos, como dirigida à razão, os Salmos, à sensibilidade, e o Apocalipse à imaginação. Para o autor, à medida que a leitura avança, o leitor deve "procurar ver mentalmente os vários episódios do grande drama, assim como se estivesse na ilha de Patmos, na companhia de João, vendo essas visões". Summers (1986) também comenta como esse entendimento é fundamental para que a mensagem transmitida pelo texto seja apreendida. Assim como Summers (1986), Wilcock (2003, p. 9) também considera a relevância do conhecimento do contexto e das necessidades da época, em que as:

[...] igrejas já haviam sido estabelecidas há tempo suficiente para que demonstrassem uma gama variada de condições espirituais, que ia da constante devoção até uma decadente lassidão. Por isso, a mensagem do Apocalipse é dupla. A mensagem trouxe estímulo, duma maneira tipicamente apocalíptica, aos cristãos que estavam sob grande pressão,

assegurando-lhes que os inimigos seriam destruídos e que no final Deus triunfaria. Por outro lado, agora não mais em estilo apocalíptico, e sim profético, o Apocalipse desafia os cristãos a combater as sutis forças do mal, mesmo que estas se encontrem dentro de Si mesmos. Satanás deve ser vencido e a Cristo deve ser dado o lugar que por direito lhe pertence, aqui e agora, na vida espiritual e moral dos cristãos.

Ao apontar os dois tipos de mensagem presentes no Apocalipse de João, o autor atenta para a dimensão apreendida pelo texto, visto que além de apresentar características do texto apocalíptico, também se identifica com o gênero profético. Segundo Collins (2010, p. 383), a profecia “era uma categoria ampla nos mundos helenístico e romano; poderia abranger vários tipos de revelação, inclusive a que chamamos de apocalíptica”. Já Summers (1986) expõe que, embora sejam utilizados como sinônimos, e até tenham semelhanças, há diferenças entre os gêneros. Tanto na profecia, quanto no apocalíptico, o elemento de predição está presente; nos dois há referências à vinda do Messias, no entanto, nos escritos apocalípticos as referências são maiores e mais definidas; a profecia diz respeito ao passado de modo eventual, baseando-se mais no presente e no futuro, já os apocalípticos tinham no seu propósito as coisas passadas e presentes, mesmo que o seu maior interesse fosse sempre no futuro; no sentido escatológico, a profecia traz muito pouco da mensagem de luz e conforto, enquanto que no apocalíptico o pensamento de esperança tem grande destaque. Por fim, Summers (1986, p. 23) assevera que as contribuições dadas pelos textos apocalípticos se constituíram em alguns pontos permanentes da sua estrutura: “(1) a doutrina duma feliz vida futura nos veio do apocalíptico, e não do profético; (2) a doutrina dum novo céu e duma nova terra também se deriva dos apocalípticos; (3) a doutrina do catastrófico fim do mundo vem igualmente dos apocalípticos”.

Tais concepções nos remetem à narrativa de *Reino do Amanhã*, cujo enredo carrega conteúdos proféticos, enquanto explora recursos convencionais da literatura apocalíptica, evidenciados, de modo explícito, no início do Capítulo I, ao referenciar as “profecias” de Apocalipse de João.

Figura 58 - Referência explícita à literatura apocalíptica em *Reino do Amanhã*



Fonte: Waid e Ross (2013, s.p.).

Quando Wesley Dodds, antes de morrer, conta ao pastor Norman McCay (Fig. 58): “Eu vejo coisas, Norman! **Profecias!** [...] O **fim** está próximo! Leia a **Bíblia!**” (WAID; ROSS, 2013, s.p., grifos dos autores), a condição escatológica e reconhecida no texto apocalíptico, assumida já no início do capítulo, leva a entendê-lo como uma ocorrência intertextual explícita tanto de conteúdo, ou seja, o diálogo entre os textos contém a informação da fonte do texto primeiro, quanto de forma, dado o tipo de discurso, entendido aqui, como profético (KOCH; TRAVAGLIA, 2001).

Embora haja referência explícita à Bíblia, conforme mostrado na Fig. 58, para se entender as significações que os termos usados para ligar ambos os textos assumem na narrativa de *Reino do Amanhã* (o que são as “profecias” da Bíblia ou o significado de “fim”, por exemplo), devem-se ter intérpretes cujos conhecimentos culturais internalizados possibilitam interpretá-los na história, dentro do texto profético e revelatório, configurando, assim, a dimensão de uma

intertextualidade intergenérica. Associado a isso, entendemos que, por meio da relação indicial entre um texto e outro, a narrativa promove uma atualização dos conceitos (do simbólico, do sentido do profético e revelatório), o que recebe a colaboração também de signos icônicos, responsáveis por construir uma imagem de mundo dentro da *graphic novel*, vinculando esses conceitos ao contexto narrativo desse mundo ficcional.

Essa associação ganha maior proporção quando analisamos o conflito narrativo do enredo, que, ao apresentar um mundo onde os seres humanos são perseguidos, e obrigados a passar por situações de sofrimento e calamidade, nos permite estabelecer paralelos com a situação enfrentada pelos cristãos perseguidos no período em que o apóstolo João escreveu o Apocalipse (WILCOCK, 2006; SUMMERS, 1986).

Outras interpretações, mediadas pela abrangência da literatura apocalíptica, o qual se baseia em coisas passadas e presentes, leva-nos a observar, na *graphic novel*, como os fatos que envolvem o passado (abandono do Superman) e o presente (circunstâncias de desequilíbrio entre os super-heróis e os seres humanos) foram atualizados, intertextualmente, na narrativa. Um exemplo particular pode ser observado nos quadros em que alguns superseres travam uma batalha entre si, em um teleférico lotado de pessoas, em atitude de total falta de responsabilidade e de desapego para com qualquer tipo de conduta que poderia proteger a população na situação de conflito.

Figura 59 - Atitudes irresponsáveis dos superseres



Fonte: Waid e Ross (2013, s.p.).

A passagem ilustrada na Fig. 59 exemplifica parte do contexto em que McCay começa a receber as visões. Nesse ponto da narrativa, em especial, ele é levado pelo anjo Espectro para presenciar as situações nas quais os seres humanos estão submetidos diariamente. Trata-se de um período de incertezas e insegurança para a sociedade, como sugerem os quadros da Fig. 59, em que os superseres lutam com armas, em cima de um teleférico lotado de pessoas e, como mostram outros quadros associados a esta passagem. À medida que a batalha fica mais séria e perigosa, as pessoas ficam mais apavoradas e correm grande risco de morte. Lemos nessa passagem uma proximidade com a sensação de insegurança, e até de violência, vivenciada pelos cristãos, na época em que João recebeu as visões na ilha de Patmos. Essa analogia nos remete às adversidades e, ao mesmo tempo, à grande esperança que inspiraram a escrita desse gênero, uma vez que “tal forma de expressão sempre apresenta o presente como tempo de grandes perseguições e sofrimentos, mas, em glorioso contraste, também

apresenta o futuro como época de libertação e triunfo” (SUMMERS, 1986, p. 21). E é justamente nesse sentido que a narrativa avança. Aparentando que a situação perdeu controle, o teleférico começa a cair, e o desespero faz emergir o clamor por uma “nova esperança”. Surge, então, do céu, Superman, que inaugura o retorno do seu autoexílio e salva as pessoas do desastre iminente, sugerindo que uma nova época de “libertação e triunfo” está por acontecer.

Figura 60 - Reação das pessoas com ressurgimento de Superman



Fonte: Waid e Ross (2013, s.p.).

Na sequência dos quadros da Fig. 59, que ilustram o desespero das pessoas que estão no teleférico prestes a cair, situa-se o quadro da Fig. 60. Nele observamos o semblante das pessoas que presenciam o retorno do Superman, que chega para salvar a todos do perigo. Os quadros mostram a população em gestos de agradecimento, com expressões de grande alegria, indicando uma mistura de alívio e surpresa daqueles cuja fé foi recompensada com a volta do Superman.

Assim, como já apontado, as intertextualidades entre o Apocalipse de João e o enredo de *Reino do Amanhã* podem ser interpretadas nessa parte da narrativa com base nos momentos de tribulação, de sofrimento e de perseguição, mas, com a promessa de um futuro de esperança e libertação. Sobre esses atributos,

sejam eles escatológicos, proféticos, ou até mesmo messiânicos, há um ponto fundamental a ser considerado, principalmente no que se refere a como essas relações foram atualizadas na *graphic novel*, que é o enfoque dado às visões recebidas pelo pastor McCay, enfatizadas na abertura de cada capítulo da obra, inferindo desdobramentos que se revelam ao longo da trama.

Sobre a organização da obra, cumpre mencionar que cada abertura é precedida por uma imagem de página dupla, que ocupa dois terços superiores da área gráfica, na qual se lê, no rodapé, sob fundo preto, o título e o número do capítulo. Nos três primeiros capítulos, essas imagens mostram um vasto número de superseres, com um deles em primeiro plano e em destaque, sendo: no Capítulo Um, *Estranho visitante*: Espectro; no Capítulo Dois, *Verdade e Justiça*: Superman e no Capítulo Três, *Lá no céu*: Shazam. No Capítulo Quatro, *Batalha sem fim*, diferentemente dos demais, figura apenas um único ser, Superman.

Nos próximos itens, analisamos as aberturas de cada um dos quatro capítulos de *Reino do Amanhã*, em cujas páginas são referenciados versículos do texto de Apocalipse de João. Para isso, propomo-nos observar como os signos bíblicos¹¹⁰ dialogam, semioticamente, tanto com o conflito narrativo de cada capítulo, quanto com quadros específicos do enredo apresentado por Waid e Ross. A seguir, apresentamos o conjunto das três primeiras páginas do Capítulo I, *Estranho Visitante*.

3.4. *ESTRANHO VISITANTE*

No início da trama de *Reino do Amanhã*, o Capítulo I, *Estranho Visitante*, apresenta como o mundo chegou a um estado em que as pessoas comuns perderam o senso de iniciativa humana e passaram a delegar seu futuro a uma nova geração de super-heróis, chamados super-humanos ou meta-humanos,

¹¹⁰ Sobre a apresentação do texto bíblico nas aberturas dos capítulos, elas aparecem dentro de elementos que se remetem a balões ou a legendas. Dadas as especificidades de cada abertura, que apresentam as visões de McCay, interpretamos esses recursos como balões, visto que sugerem ser citados por uma voz que as prenunciam.

apontados nesse começo da história, como super-heróis “recém-chegados”. À medida que os quadros vão avançando na história, a narrativa mostra que as pessoas não estão seguras e podem ser vítimas das ações imprudentes dos superseres, que se enfrentam na rua, sem regras ou um código que indique uma conduta responsável pela vida das pessoas. Assim, o conflito desse capítulo diz respeito a certas “virtudes” desses heróis, que foram perdendo-se ao longo dos anos, em referência à postura dos super-heróis que haviam “desaparecido”, chamados de “lendas” do passado.

Nesse cenário de instabilidade, a Terra recebe um *estranho visitante*, chamado Espectro. Dessa apresentação, reconhecemos sua ligação com o título do capítulo ao se referir a um personagem importante na história, responsável por conduzir os acontecimentos da narrativa, por intermédio das visões recebidas pelo pastor Norman McCay. Essas visões, que de imediato sugerem situações enigmáticas, são representadas tal qual o pastor as visualiza, no início de cada capítulo. Nossa proposta aqui é procurar estabelecer relações entre as visões, visto que são acompanhadas por citações do texto de Apocalipse de João, e os possíveis significados delas em cada capítulo da HQ. Esse movimento requer que observemos a relação entre os elementos visuais e verbais da abertura, em consonância com outras passagens da narrativa, exigindo, em algumas situações, o exercício de idas e vindas no percurso do texto.

Exclusivamente, no Capítulo I, a abertura é composta por três páginas ilustradas, mostradas na Fig. 61, observando-se que a primeira página ilustrada é ímpar e tem, à sua esquerda (par) uma página totalmente em preto. O conjunto evidencia, pela disposição lado a lado dos quadros em *splash page*, que, embora haja páginas diferentes, essas compõem uma cena¹¹¹ única e, no caso das páginas 2 e 3, uma imagem única.

¹¹¹ De acordo com dicionário digital, Caldas Aulete, tomamos como significado de cena, “aquilo que se apresenta a alguém como um cenário diante do espectador; paisagem, panorama”.

Figura 61 - Páginas 1,2 e 3 da abertura do Capítulo I, de *Reino do Amanhã*



Fonte: Waid e Ross (2013, s. p.).

Assumindo o ponto de vista de um intérprete, avaliamos que a abertura do Capítulo I desperta mais um sentimento que um entendimento, os elementos apresentados, embora distinguíveis em certa medida, como relatamos a seguir, não exprimem com clareza a quem ou ao que se referem, nem mesmo como podem estar relacionados na obra. Em termos fenomenológicos, esse tipo de vagueza significativa é associado à experiência de primeiridade, a uma espécie de consciência imediata, em que o que fica evidenciado é a mera impressão geral do fenômeno, tal qual ele se apresenta, na mais pura *qualidade de sentimento*, conforme Santaella (2012, p. 66) explica:

O sentimento como qualidade é, portanto, aquilo que dá sabor, tom, matiz à nossa consciência imediata, mas é também paradoxalmente justo aquilo que se oculta ao nosso pensamento, porque para pensar precisamos nos deslocar no tempo, deslocamento que nos coloca fora do sentimento que tentamos capturar. A qualidade da consciência, na sua imediaticidade, é tão tenra que não podemos sequer tocá-la sem estragá-la.

Referindo-se ao tempo, a autora expõe sobre o sentimento de presentidade quando entramos em contato com as coisas do mundo em sua primeiridade, no nosso primeiro contato livre e novo com os fenômenos. No

processo de análise semiótica, e considerando o primeiro tipo de olhar proposto por Santaella (2008a), para iniciar o passo a passo a ser seguido pelo analista, o olhar *contemplativo*, o intérprete deve abrir-se para os fenômenos tal qual eles se apresentam. Nesse olhar são consideradas as possibilidades qualitativas do signo, aquelas abertas às primeiras impressões, sejam elas quais forem, mas ainda sem se preocupar com significados ou interpretações. Para isso, Santaella (2008a, p. 31) enfatiza: “temos de expor pacientemente nossos sentidos às qualidades dos fenômenos, deixá-los aparecerem tão-só e apenas como quali-signos”.

Nessa premissa contemplativa, observamos que, na sequência da página totalmente em preto, nas três páginas seguintes, o fundo preto permanece e tons de vermelho, amarelo e branco são os que chamam para si grande atenção, sobretudo, porque as manchas formam vultos e borrões que evocam figuras vagamente definidas para o intérprete, que se vê conduzido pelas qualidades e possíveis semelhanças que o signo sugere. O primeiro quadro ilustra o que parece ser um confronto entre um morcego e uma águia. Esta, além de segurar uma lança, apresenta, em parte do corpo, elementos figurativos da bandeira americana (estrelas, faixas brancas). Ambos os personagens estão em posição de um suposto combate. No canto superior esquerdo e inferior direito, identificamos balões com trechos que – para o intérprete inserido na cultura cristã – remetem ao texto bíblico de Apocalipse de João (16:18), nos quais se leem: “Houve vozes... trovões e relâmpagos... e um terremoto”. Destarte, a definição do que consiste, de fato, cada uma dessas três páginas, inicialmente, é pouco clara, mesmo quando divisamos signos verbais, visto que essas apreensões se encontram ainda sob a predominância da primeiridade do signo, em que meros sentimentos, emoções e possibilidades são potencializados (SANTAELLA, 2008a).

Do mesmo modo, na segunda e terceira páginas, julgamos, pela similaridade, que os desenhos de vultos ou silhuetas remetem a cavaleiros, anjos, seres com asas pontiagudas, mulheres imobilizadas, arqueiros, homens com lanças, com martelos, espadas e escudos. Isso tudo em meio a uma confusão de

corpos, em batalha, rodeados por manchas cuja forma e cor aludem a chamas que pairam sobre uma superfície de água vermelha como sangue; a cor preta do céu lembra a noite; além da escuridão, um risco sugerindo um raio completa a composição do quadro como uma cena de tempestade. Na página 3, observamos uma espécie de bola de luz/fogo que vem em direção à água e, dentro dessa bola, parece haver a silhueta de um ser, em formato de homem, usando uma capa. E assim como na primeira página, também verificamos, nos balões, trechos do livro de Apocalipse de João, nos quais lemos: “E houve saraiva e fogo misturado com sangue” (8.7); “caiu do céu uma grande estrela, queimando como tocha” (8.10), e “... e olhei e ouvi um anjo... dizendo com grande voz... ai, ai, ai dos que habitam sobre a Terra” (8.13).

Nas passagens destacadas nos quadros da Fig. 61, temos signos que são meras manchas abstratas e outros que avançam para o campo figurativo, provocando relações de semelhança com seus possíveis objetos de referência. E, também, signos verbais. Ambos, signos verbais e visuais, contudo, não estão explicitamente relacionados, persistindo um estranhamento em relação ao conjunto. A predominância das cores avermelhadas e negras, a disposição dos elementos das cenas e os balões de textos geram curiosidade e chamam a atenção do intérprete, sobretudo, ao identificarmos associação dessas imagens com a cultura norte-americana e com trechos específicos do texto bíblico de Apocalipse de João. Esse estado de excitação é próprio dos momentos que antecedem o processo interpretativo propriamente dito,

[...] quaisquer excitações, mesmo as viscerais ou interiores, imagens mentais e sentimentos ou impressões sempre produzem alguma reação, conflito entre esforço e resistência. Segue-se que em toda experiência, quer seja de objetos interiores ou exteriores, há sempre um elemento de reação ou segundo, anterior à mediação do pensamento articulado e subsequente ao puro sentir. (SANTAELLA, 2012, p. 74).

É nesse sentido que, ao identificarmos os elementos, que particularizam a abertura do capítulo (as formas, os desenhos, as cores observadas), partimos para

o segundo tipo de olhar, o *discriminatório*, aquele em que “é a nossa capacidade perceptiva que deve entrar em ação” (SANTAELLA, 2008a, p. 31). Discriminar requer que observemos aspectos singulares desses signos, que os fazem adquirir caráter de sin-signo. Em relação à HQ *Reino do Amanhã*, as singularidades nos desenhos que, em meio a manchas e com poucas cores, permitem divisar não apenas figuras, mas referências a objetos do mundo e da cultura; a especificidade de alguns signos verbais, na sua capacidade de indicar versículos da Bíblia, enquanto fazem menção a “trovões”, “relâmpagos”, “fogo”, “sangue”, “anjo”, termos que funcionam como sin-signos, aumentam a sensação de tensão já preconizada pelas qualidades de sentimento (quali-signos). Essas particularidades da narrativa, contidas nas três primeiras páginas do Capítulo I, fundamentam a referencialidade desses signos, no enredo da obra e nos impele a pensar, a formular uma síntese interpretativa acerca dos signos selecionados, ou seja, a leitura do signo abre-se para o terceiro tipo de olhar, o *generalizador*. Como Santaella (2008a) coloca, o olhar *generalizador* é entendido como aquele que “consegue abstrair o geral do particular, extrair de um dado fenômeno aquilo que ele tem em comum com todos os outros com que compõe uma classe geral” (SANTAELLA, 2008a, p. 32).

Sabemos que as páginas que iniciam o Capítulo I pertencem a algo mais geral, que é o enredo de *Reino do Amanhã*, e que este compõe uma das publicações das superaventuras, o que também nos faz refletir sobre como as ocorrências particularmente indicadas nesta análise podem ter significados dentro da narrativa¹¹². Dadas essas concepções, analisamos como os signos estabelecem relações com seu(s) o(s) objeto(s), com foco no funcionamento simbólico, haja vista o diálogo com o texto de Apocalipse de João.

¹¹² Para isso, apoiamo-nos no fundamento do signo no qual lhe é atribuído um caráter de lei, portanto, de um legi-signo. Como mencionado no Capítulo II, é no legi-signo que as convenções culturais, os valores coletivos, os padrões estéticos etc. se consolidam como elementos reguladores dessa generalidade.

Chamamos a atenção para a primeira página (Fig. 61), a qual, embora permita identificar na imagem um morcego e uma águia, não explicita a que exatamente se referem, ocorrendo o mesmo com os versículos de Apocalipse de João ("Houve vozes... trovões e relâmpagos... e um terremoto"). Resta, portanto, explorar as possibilidades do confronto físico/luta e da oposição entre escuridão e luz (imagem) e da referência ao texto do Apocalipse (balões de texto).

Sobre o teor dos textos apocalípticos, cumpre apontarmos que as mensagens reveladas criam complexos jogos narrativos, os quais extrapolam a dimensão dada pelos textos religiosos, conforme escreve Nogueira (2017, p. 9):

Seja na versão mais secularizada, seja na mais religiosa, fato é que "apocalipse" é uma palavra boa para definir o sentimento que temos em relação ao nosso tempo. Desde a expressão popular: "é ... o mundo está acabando mesmo!" ou "é o final dos tempos chegando" até a forma trágica de descrever as possíveis consequências ecológicas do desmatamento ou da emissão de gases na atmosfera: tudo se resume nesta expressão de desconforto, na sensação de que as coisas caminham para o colapso. Sentimos que vivemos em tempos apocalípticos.

A visão a que o autor se refere diz respeito às relações geralmente estabelecidas em torno da palavra "apocalipse". Popularmente, seu significado é associado ao medo e à calamidade em escala global, ganhando proporções que vão desde problemas ambientais, até a ideia de fim dos tempos. Atribui-se, como parte da responsabilidade do crescimento conceitual do termo, o caráter metafórico do texto bíblico. Nogueira (2017) lembra que na cultura de massa, por exemplo, uma infinidade de livros e filmes também exploram o termo apocalipse em narrativas que tratam da vinda de alienígenas, do surgimento de guerras decisivas para a população mundial, da ameaça de bombas nucleares, da manipulação de líderes fanáticos e de uma série de outras situações que intensificam a perspectiva apocalíptica associada à profecia de fim de mundo.

Sobre esse aspecto, nas três primeiras páginas do Capítulo I (Fig. 61), observamos nos desenhos e cores utilizadas, por exemplo, um panorama que

remete à ideia de devastação e ao sentimento de medo. A combinação dos ingredientes visuais possibilita reconhecer uma cena de conflito, de caos, com fogo, tempestade e destruição; recursos esses que dialogam com a perspectiva apontada por Nogueira (2017) e se completam com uma linguagem extremamente figurada de Apocalipse de João, ao trazer, tal qual o texto bíblico, referência a fenômenos naturais, mencionando elementos como trovões, relâmpagos e terremotos.

Embora o Capítulo I trate do momento em que Wesley Dodds transfere suas visões ao pastor McCay, e o enredo comece a delinear os pontos principais do conflito da narrativa, a imagem do morcego e da águia, que compõe a primeira página da abertura, não faz parte das ações desse capítulo. De início, por se tratar de uma revista de superaventura, subentendemos que a imagem do morcego pode ser uma referência ao Batman, visto que, convencionalmente, no universo dos super-heróis, o personagem é conhecido como o “Homem-Morcego” e sustenta no peito do seu uniforme um desenho estampado em formato de morcego. Já em relação à águia e à bandeira, conhecidos como símbolos americanos, interpretamos como uma menção ao Superman que, por sua vez, também é conhecido como o “escoteiro azul”, que preza pela “Verdade e justiça e o estilo de vida americano”. A questão é que, somente no Capítulo IV, quando há a grande batalha, é que confirmamos que o morcego, de fato, representa o Batman, no entanto, nesse mesmo capítulo, vemos que a representação da águia está relacionada à Mulher-Maravilha, cuja armadura de guerra corresponde a tal formato¹¹³.

Em se tratando das páginas 2 e 3, além das figuras que se parecem com pessoas, animais e anjos, em uma espécie de batalha, em um ambiente caótico, o balão menciona “saraiva e fogo misturado com sangue...”, fragmentos do texto bíblico que, segundo Wilcock (2003, p. 39), “simbolizam qualquer tipo de

¹¹³ No Capítulo IV, que detalhamos mais à frente, há um momento em que Batman e Mulher-Maravilha se enfrentam devido à divergência de opiniões na condução de combate.

61 (abertura do capítulo) e da Fig. 62 (devastação do Kansas). Vejamos, a seguir, a integralidade do referido fragmento de Apocalipse de João:

8 E o segundo anjo tocou a trombeta; e foi lançada no mar uma coisa como um grande monte ardendo em fogo, e tornou-se em sangue a terça parte do mar. 9 E **morreu a terça parte das criaturas que tinham vida no mar**; e perdeu-se a terça parte das naus. 10 E o terceiro anjo tocou a sua trombeta, e caiu do céu uma grande estrela ardendo como uma tocha, e caiu sobre a terça parte dos rios, e sobre as fontes das águas. 11 E o nome da estrela era Absinto, e a terça parte das águas **tornou-se em absinto**, e muitos **homens morreram das águas**, porque se tonaram amargas. 12 E o quarto anjo tocou a sua trombeta, e foi ferida a terça parte do sol, e a terça parte da lua, e a terça parte das estrelas; para que a terça parte deles se escurecesse, e a terça parte do dia não brilhasse, e **semelhantemente a noite**. 13 E olhei, e ouvi um anjo voar pelo meio do céu, dizendo com grande voz: Ai! Ai! Ai! Dos que habitam sobre a terra! Por causa das outras vozes das trombetas dos três anjos que estão por tocar. (BÍBLIA, 2011, p. 1322, grifos nossos).

Quando mencionamos, no Capítulo I, sobre a autonomia da linguagem dos quadrinhos, nos referimos ao uso de mecanismos próprios dessa linguagem (onomatopeias, desenhos, legendas, balões, quadros, vinhetas etc.) que juntos potencializam a produção de significados. As imagens das figuras 61 e 62 são um exemplo de como isso acontece em *Reino do Amanhã*, relacionando-se à passagem integral do texto de Apocalipse de João (8:8,13). Dito isso, conferimos que os artifícios da linguagem dos quadrinhos, como a disposição dos desenhos em perspectivas de primeiro e segundo planos, as cores, os balões e as legendas contribuíram, significativamente, para a interpretação associada à ideia de destruição, de desespero e de flagelo, dispostas na HQ e no texto apocalíptico.

Pelo viés dessa comparação, vemos como o processo de semiose é um exercício infinito de associações e interpretações; chamamos a atenção para como, seguindo o caminho de *Reino do Amanhã* em direção ao Apocalipse de João, outra cadeia semiótica passa a fazer parte de uma nova investida, na qual o objeto denotado faz o caminho inverso; se antes partimos da imagem de abertura para chegar ao texto bíblico, agora, ao vislumbrar o texto integral dos versículos, associamo-lo às imagens e passamos a inferir outros significados

acerca delas. Identificamos, nos versículos de Apocalipse 8:8,13, palavras como "morte", "mar", "sangue" e expressões como "tocha que cai ardendo do céu", "homens que morrem nas águas", "escuridão da noite" etc., que se referem a coisas a que as imagens das figuras 61 e 62 também parecem se referir.

Sobre essas associações, também é válido refletir sobre como cada intérprete irá conduzir suas interpretações e observações, uma vez que suas experiências, conhecimentos e objetivo de leitura são pontos importantes no processo de significação dos signos. Para que se chegue às conclusões que estamos elaborando, as interpretações desses, assim como as nossas enquanto analistas, devem chegar ao nível do interpretante dinâmico lógico, capaz de estabelecer relação entre os aspectos captados nos signos das páginas analisadas, acompanhar o como eles ganham significados na intertextualidade da obra, ligados ao sentido escatológico do termo apocalipse. Desse modo, observamos que os significados levantados na análise – que denotam caos, tragédia, ideia de "fim dos tempos" –, dialogam, internamente, com situações do enredo e, externamente, com concepções culturalmente difundidas na cultura popular.

A interpretação desses signos que abrem o Capítulo I, pela nossa análise, está ligada à manifestação de signos simbólicos, que representam, de modo geral, a ideia investida no enredo do capítulo em questão. Contudo, cabe refletir que, para chegarmos a esse significado simbólico, foi antes preciso relacionar a cena de abertura aos versículos de Apocalipse de João. Nisso, fomos guiados pelos fragmentos do texto, na medida em que agem como índices; não no sentido peirciano de índices genuínos, já que são em si legi-signos, mas no sentido de que seu papel no texto é apontar para o texto apocalíptico.

Por conseguinte, além de considerar a função dos índices de ligar o enredo a um texto anterior e de anunciar o que vem pela frente na HQ, consideramos como eles podem estar conectados àquilo que o título do capítulo, *Estranho Visitante*, anuncia. Sobre isso também investimos alguns significados que nos

permitem relacioná-lo ao texto de Apocalipse de João (8:13, grifos nossos): “olhei e ouvi um **anjo**... dizendo com grande voz... **ai, ai, ai dos que habitam sobre a Terra**”, citado na página 3 da abertura. Pela nossa interpretação, há uma relação indicial, embora só reconhecida posteriormente - entre o texto verbal “um anjo” e o personagem Espectro. Este, por sua vez, assume valor simbólico na narrativa, pois possui a função de definir o destino dos demais seres (humanos e superseres) que habitam sobre a Terra. Por fim, além dos significados ligados ao texto verbal, no campo figurativo também é possível estabelecer, ainda que posteriormente na história, semelhanças entre a silhueta de um ser de capuz, que aparece dentro de uma bola de fogo, na abertura da página 3 (Fig. 61), e a figura do Espectro, que também é apresentado na HQ usando uma capa com capuz. Vale considerar, após essas observações, como a missão desse estranho visitante, que é a de “testemunhar os fatos que levarão ao Armagedom” (WAID; ROSS, 2013, s.p.), vai se desenvolver no Capítulo II da narrativa, *Verdade e Justiça*.

3.5 VERDADE E JUSTIÇA

No final do Capítulo I, Superman sai do seu exílio, após dez anos, significando, no enredo, o ressurgimento da fé e da esperança de um novo futuro para as pessoas que se sentem perseguidas pela postura inconsequente dos super-humanos. Todavia, ao mesmo tempo em que as pessoas comemoram e vibram com a volta do Superman, McCay, nos últimos quadros, recebe uma nova visão, indicando que a ameaça de um *Armagedom* não havia terminado, tinha, na realidade, acabado de começar. Tal predição, gera na trama uma sensação de medo e remete à ideia de fim dos tempos.

A intertextualidade da HQ com o texto de Apocalipse de João estreita sua relação com a estrutura e com os significados que constituem a literatura apocalíptica. Nesse sentido, a predição de um Armagedom na narrativa pode ser compreendida como um sinal de advertência em relação a catástrofes futuras, além da já ocorrida no estado do Kansas. É nesse tom profético que o Capítulo II,

Verdade e Justiça, apresenta na sua abertura, uma única imagem, em página inteira (a página par está toda em preto e a página ímpar contém a imagem), o que parece ser uma tocha acesa sobre uma taça, de onde sete seres surgem voando, em meio à fumaça, seguido dos seguintes fragmentos de Apocalipse (8:2,6): “Então vi os sete anjos que estavam de pé diante de Deus...”; “E veio outro anjo e pôs-se junto ao altar, tendo um incensário de ouro...”; “...e o anjo tomou o incensário, e o encheu do fogo do altar...” e “... e os sete anjos prepararam-se para tocar...”.

Figura 63 - Abertura do Capítulo II, de *Reino do Amanhã*



Fonte: Waid e Ross (2013, s. p.).

Em termos de interpretação do texto religioso de Apocalipse de João (8:2,6), um dos possíveis significados associados a esses versículos é vinculado, por Summers (1986, p. 7), ao “fato de que o Cristo conquistador vem vindo para

aplicar a retribuição de Deus aos opressores do seu povo”¹¹⁴. A partir desse entendimento, olhamos para o enredo do Capítulo II, que trata da situação de opressão sofrida pela humanidade com os atos perigosos dos superseres (meta-humanos ou super-humanos), e para como esses fatos influenciam o retorno do Superman e, por sua vez, da Liga da Justiça.

Ainda em relação à página de abertura do Capítulo II (Fig. 63), apontamos para os balões de texto que contêm os versículos de Apocalipse (8:2,6) que anunciam: “Então vi os **sete anjos** que estavam de pé diante de Deus...”; “E veio **outro anjo** e pôs-se junto ao altar, tendo um incensário de ouro...”; “...e o anjo tomou o incensário, e o encheu do fogo do altar...” e “... e os sete anjos prepararam-se para tocar...” (grifos nossos), os quais falam da vinda de um salvador, prenunciado pelos sete anjos. O texto de Apocalipse de João cita sete anjos, tal qual o número de seres que verificamos haver na composição do desenho da Fig. 63. Não obstante, há também alusão a outro anjo que vem depois, para encher o incensário do fogo do altar. Assim como na abertura do Capítulo I identificamos imagens (morcego e águia) que não são referenciados no enredo do mesmo capítulo, neste Capítulo II não identificamos nem na abertura, nem no enredo, personagens que, contudo, aparecem no texto bíblico (oitavo anjo) que lhe é correlato. Todos esses personagens, entretanto, aparecem no conjunto dos fatos narrados no Capítulo IV, o qual é abordado ainda neste capítulo da tese.

Na imagem da Fig. 63, que abre o Capítulo II, chamam a atenção as figuras aladas que, embora vagas e incompletas, talvez por influência do texto bíblico que a acompanha, podem remeter iconicamente às imagens de anjos, popularizadas nas culturas católicas em pinturas sacras ou, também, em ilustrações e HQs. Contudo, as cores e o desenho de corpos masculinos e musculosos não correspondem aos cenários e às figuras que tradicionalmente estão na maioria das imagens produzidas dentro da tradição da arte sacra, exceto

¹¹⁴ Ideia que será retomada nos próximos capítulos quando o Capitão Marvel aparece na obra.

aquelas que tomam como tema o Apocalipse. Assim, entendemos que a própria imagem já tem o poder de colocar o leitor, simbolicamente, dentro do tema do Apocalipse. Reforça essa leitura, o fato de que esse é um tema que compõe o enredo da história, iniciado no Capítulo I e, também, do texto bíblico já referenciado nesse mesmo capítulo.

Essa leitura se torna mais pontual quando se observa a quantidade de figuras aladas, associada ao texto dos balões, o que tem o poder de localizar o leitor dentro de uma parte específica do texto bíblico, o versículo de Apocalipse (8:2), onde se lê: "E vi os sete anjos". Além disso, em outro balão lê-se "... e os sete anjos prepararam-se para tocar...", referindo-se a outra passagem de Apocalipse de João (8:6), na qual há a indicação dos sete anjos que se preparam para tocar as trombetas. Embora a palavra trombeta não apareça no texto de abertura, ela é lida como referindo-se à integralidade da frase de Apocalipse (8:6): "E os sete anjos, que tinham as sete trombetas, prepararam-se para tocá-las". Segundo a análise de Ladd (1986, p. 94) sobre o texto bíblico, as trombetas tocadas pelos anjos anunciam duas situações, que se dividem entre catástrofes naturais e aquelas que afetam o homem diretamente. Considerando as primeiras, no enredo da HQ, poderíamos entender que uma alusão a catástrofes naturais estaria relacionada a outras situações de destruição futura, em grande escala, assim como a já ocorrida no episódio de destruição no Kansas. Já tendo em consideração as catástrofes que afetam o homem, entendemos que estas podem estar vinculadas ao risco de as pessoas deixarem de se responsabilizar pelas decisões, delegando sua segurança e estabilidade aos superseres, tornando-se totalmente dependente e à mercê de suas instabilidades, a exemplo da passagem da Figura 64.

Figura 64 - Recepção dos imigrantes pelos superseres na Estátua da Liberdade



Fonte: Waid e Ross (2013, s. p.).

Em relação às catástrofes que afetam o homem, na Fig. 64, identificamos uma passagem a qual julgamos corresponder a uma situação crítica no capítulo, que ocorre em um local que parece ser uma ilha, onde há uma estátua gigantesca, remetendo ao cenário onde está localizada a famosa Estátua da Liberdade (e à própria estátua), nos Estados Unidos da América (EUA). Nos quadros que compõem a Figura 64, verificamos, também, a chegada de embarcações lotadas de tripulantes, formando uma grande concentração de pessoas ao redor da estátua. Tal cenário nos permite refletir e comparar a cena aos fluxos migratórios do contexto histórico atual, em que muitas pessoas têm deixado seus países de origem e procurado asilo em outros territórios, como os EUA, por exemplo, fugindo de perseguições de ordem econômica, política, religiosa ou étnica.

Na narrativa da HQ, os quadros da Fig. 64 simulam essa realidade, sobretudo, considerando o primeiro quadro da imagem, onde as pessoas são identificadas e tratadas como “massas pobres, cansadas e confusas, acampadas em nossas praias, implorando por cidadania” (WAID; ROSS, 2013, s. p.). Além

disso, pela expressão no rosto dos tripulantes (quadro 3 da Fig. 64) e pelo tumulto gerado entre eles no barco (quadro 4 da Fig. 64), inferem-se momentos de desespero, em que as pessoas pedem apoio e ajuda para serem acolhidas. Sabemos tratar-se de imigrantes visto que, ao negar ajuda, o personagem Americomando (em destaque no segundo quadro da Fig. 64), refere-se às pessoas como “imigrantes que ousam esperar asilo”. Além disso, observamos, nos quadros 3 e 4 da Fig. 64, que as pessoas que estão nos barcos parecem ser provenientes de países e culturas diferentes. Uns usam turbantes e túnicas, o que pode ser associado a imigrantes de origem árabe; outros, com casacos fechados, escuros e chapéu, sugerem vestimentas da cultura judaica; assim como também é possível identificar na testa de uma mulher uma maquiagem que pode ser comparada ao Sagrado Ponto bindi, utilizado da tradição indiana; além de outros personagens que, pelo que a imagem mostra, podem ser de origens distintas a essas mencionadas.

Sobre esse momento do enredo, ao chegar na costa americana, as embarcações são recebidas pelos super-humanos que se autointitulam protetores do território americano. O tratamento dado a essas pessoas é brutal de modo que o personagem Americomando refere-se a elas como “lixo humano” (WAID; ROSS, 2013, s.p.). Ademais, ele nega ajuda, alegando que os EUA não vão dividir as riquezas do país, principalmente, depois da tragédia no Kansas. Nesse tipo de atitude, evidencia-se o quanto a postura da nova geração, que não se compromete na defesa daqueles que necessitam de auxílio e proteção, distancia-se dos princípios forjados pelos super-heróis clássicos. Contrariando os fundamentos dos primeiros super-heróis de proteger e ajudar os que precisam, os superseres preocupam-se mais em disputar entre quem ficará no comando e quem terá mais poder, do que com a segurança e cuidado dos civis.

Figura 65 - Atitudes irresponsáveis dos superseres



Fonte: Waid e Ross (2013, s. p.).

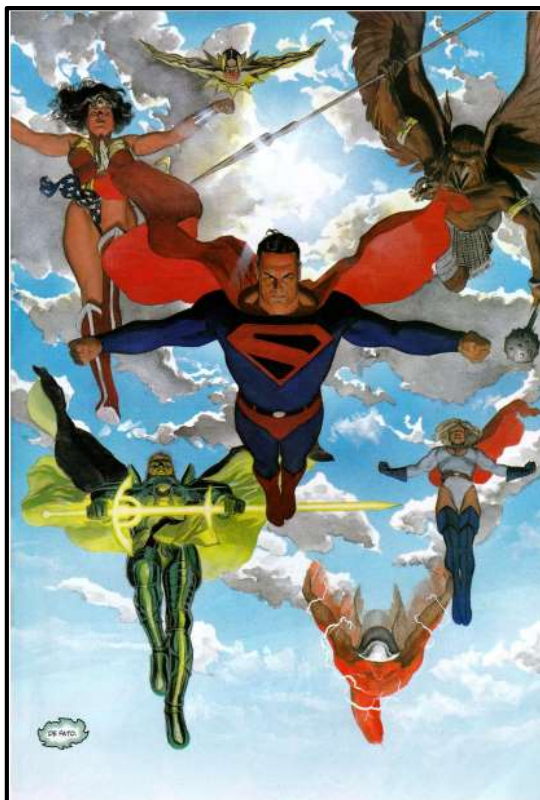
Em conjunto com a análise da Fig. 65, que mostra os super-humanos enfrentando-se pela autoridade local, sem se preocupar com as consequências dos ataques, nem tampouco com as pessoas que precisam de ajuda, retomamos a imagem da visão recebida por McCay na abertura do capítulo (Fig. 63), na qual aparece uma espécie de tocha, de onde saem os sete seres. Reconhecemos nessa tocha (da abertura) um elemento indicador de um local que se mostra mais claramente na sequência do capítulo – o da Estátua da Liberdade – em um dos momentos mais importantes do Capítulo II.

Contudo, apesar de os elementos icônicos e indiciais sugerirem semelhanças e apontarem caminhos interpretativos na abertura do Capítulo II, entendemos que o maior potencial do signo (imagem da Fig. 63) está no seu funcionamento simbólico. Sabemos que os símbolos representam uma ideia ou conceito por convenção, portanto, são compreendidos no âmbito coletivo e,

ainda, por meio da mediação do símbolo, esses conceitos operam como leis, regulando nossa interpretação que, por sua vez, nos encaminha para o entendimento do conflito narrado nas figuras 64 e 65 como o principal do enredo: as catástrofes que afetam o homem como consequência da desvalorização dos ideais de *verdade e justiça*, tal como preconiza o título do capítulo.

Em vista dessa problemática, envolvida no aspecto conceitual dos fatos narrados no Capítulo II, olhamos também para os significados que emergem da relação com o texto bíblico nesse mesmo capítulo. Assim, retomando a imagem de abertura (Fig. 63), aos sete seres alados que aparecem em meio à fumaça da tocha, verificamos que podemos ler o quadro como menção a uma cena específica do capítulo: o momento em que a Liga da Justiça assume, oficialmente, suas atividades, depois do retorno do Superman (Fig. 66).

Figura 66 - Os sete super-heróis da Liga da Justiça



Fonte: Waid e Ross (2013, s. p.).

Essa passagem ocorre durante o conflito entre os superseres, que disputam entre si o poder de proteção do território americano (Fig. 64 e 65), na Estátua da Liberdade. Nesse ínterim de batalha, os civis, imigrantes, viram alvos indefesos e são atingidos pelas armas e destroços dos ataques entre os super-humanos. Tudo parece estar a caminho de um grande desastre, até que, de repente, surgem do céu sete super-heróis (Fig. 66). Na imagem, ainda que nem todos os sete seres tenham asas, o modo como eles foram dispostos no desenho, com capas esvoaçantes e com braços abertos, evocam, iconicamente, dada a relação de similaridade, a imagem de anjos voando.

No caso da cena figurada nesse quadro, portanto, consideramos que seu objeto semiótico inclui o conceito de anjos, pela intertextualidade com o texto bíblico, além do formato visual das asas, como já mencionado; culturalmente, anjos são vistos como figuras celestiais, guardiãs (anjo da guarda). É a partir desse aspecto conceitual de proteção que o interpretante é gerado na narrativa; assim, quando os super-heróis aparecem no quadro (Fig. 66), somos levados a reunir os conceitos de anjos e super-heróis, que também assumem a missão de proteger ou cuidar da segurança das pessoas.

Já nesse momento, parece que se pode considerar se a postura assumida com o retorno da Liga da Justiça representa uma tentativa de (re)estabelecimento de condutas que têm como princípios preservar “o código moral baseado na preservação da vida” (WAID; ROSS, 2013, s. p.). Para desenvolver essa questão, a narrativa apresenta uma estratégia do Superman. No local onde ocorreu a catástrofe no Kansas, Superman e a Liga da Justiça constroem um gulag¹¹⁵, uma espécie de prisão, que tem por intenção não punir, mas educar os super-humanos, visto que, conforme as crenças de Superman, “Neste mundo, há o **certo** e o **errado**... e distingui-los não é difícil” (WAID; ROSS, 2013, s. p. grifo dos autores).

¹¹⁵ Essa prisão, segundo relata Alex Ross, foi inspirada no *design* do desenho animado *O Desafio dos Superamigos*, da Legião dos Supervilões (WAID; ROSS, 2013).

Cabe aqui uma reflexão sobre a política social do Superman, uma vez que suprimir a liberdade de alguém não pode ser dissociado de uma forma de punição. Porém, observamos que, na perspectiva da crença do herói, essa é uma alternativa para restabelecer uma conduta correta. No seu discurso, ele defende uma proposta que não pretende privar os super-humanos da liberdade, mas procurar meios para conscientizá-los sobre suas ações, e para que eles possam retornar à vida em sociedade, no caso em questão, aprendam a conviver e a respeitar os outros super-humanos e, principalmente, as pessoas comuns.

Figura 67 - Construção da prisão para os super-humanos



Fonte: Waid e Ross (2013, s. p.).

Com a construção do gulag, Superman começa a recrutar super-humanos. Os que aceitam as condições da Liga da Justiça, unem-se a ela, já aqueles que se recusam, são presos com a intenção de serem reabilitados. Os procedimentos tomados por Superman evidenciam que, mesmo tendo se isolado por dez anos,

ele não abandonou as crenças nas quais moldou sua forma de agir e sobre o que acredita serem as atribuições de um super-herói: proteger as pessoas e lutar pela verdade e justiça, tal qual o título do Capítulo II indica. E o enredo, então, nos remete à tentativa de Superman e da Liga da Justiça em conseguir consolidar esses ideais, fazendo uso de meios tradicionalmente aceitos, como a prisão, embora sem outro julgamento que não o dele próprio.

Por esse viés, cabe uma reflexão sobre se o posicionamento do herói, no sentido de verificar se seus valores, que são pautados no passado dos super-heróis, ainda são pertinentes ao contexto atual da narrativa, ou se agem como uma imposição dogmática, isto é, se as ações do Superman e da Liga da Justiça são baseadas em valores heroicos tidos ainda como corretos e estão de acordo com o modo conduta que eles orientam, ou não.

3.6 LÁ NO CÉU

No Capítulo II, a ideia de Superman de aprisionar os super-humanos para reeducá-los chega a um ponto de grande tensão entre os prisioneiros. O Capítulo III, intitulado *Lá no Céu*, mostra que essa iniciativa se torna, a cada instante, mais instável e perigosa no presídio, com ameaça de uma rebelião. Nessa situação, Superman fica dividido entre a cobrança dos super-heróis, em relação a atitudes mais severas para conter os super-humanos, e os seus ideais “de manter a paz”, sem sucumbir à “brutalidade” (WAID; ROSS, 2013, s. p.).

Nesse momento da trama, Lex Luthor¹¹⁶ lidera uma comissão chamada Frente de Libertação da Humanidade (FLH), composta por líderes influentes, que desejam reaver o poder das decisões para os seres humanos, algo que, desde que Superman se aposentou, foi perdendo-se, visto que os superseres passaram a agir segundo suas próprias leis, sem depender do apoio ou decisão das autoridades humanas. Entretanto, conforme a narrativa da HQ indica, os

¹¹⁶ Conhecido nas histórias em quadrinhos por ser um vilão arqui-inimigo do Superman.

interesses dessa coligação (FLH) não visam o bem comum, mas uma oportunidade de garantir que o poder das decisões retorne para a própria coligação, como era antes de Superman se aposentar; no caso da FLH, o interesse é que as pessoas influentes e poderosas, como governantes e empresários, possam assumir essa responsabilidade, ao mesmo tempo em que também possam tirar vantagens pessoais dela. Assim, a FLH boicota serviços públicos de atendimento às pessoas que necessitam de socorro e ajuda, bem como consegue meios para fornecer armamento aos superseres dentro da prisão, no intuito de gerar transtorno e insegurança, e com isso, aumentar a tensão entre os humanos e os super-humanos. Com essa manobra, o líder da FHL, Lex Luthor, cria uma situação para que a humanidade não tenha “escolha senão **retomar** as rédeas do poder mundial... a qualquer custo” (WAID; ROSS, 2013, s. p.), ou seja, provocar uma guerra para acabar de vez com os superseres e dirigir o poder para as autoridades da FLH. Além desses aliados, Luthor conta com o apoio de um super-herói conhecido como o “mortal mais poderoso do mundo” (WAID; ROSS, 2013, s. p.) o Capitão Marvel¹¹⁷. Como o enredo de *Reino do Amanhã* ocorre em um futuro provável no universo das superaventuras, Billy Batston¹¹⁸, seu alter ego, já está adulto. Nessa narrativa, ele sofre uma lavagem cerebral e passa a ser comandado por Lex Luthor.

Tais pontos da história tornam-se relevantes para contextualizar a observação e análise da página de abertura do Capítulo III (à esquerda, temos a

¹¹⁷ Capitão Marvel foi criado, em 1940, pela *Fawcett Comics*; contudo, a editora foi processada e acusada por plágio do Superman pela *DC Comics*, em 1941. Essa disputa jurídica fez com que as publicações do personagem fossem suspensas por um tempo, e depois, sob forma de um androide, a *MF Enterprises* passou a publicar o seu Capitão Marvel. Em 1967, a Marvel também cria Mar-Vell, o renegado herói Kree. Já em 1970, a *DC* licenciou os direitos sobre o personagem, mas como a Marvel já dispunha de uma revista com o mesmo nome, o personagem passou a ser chamado de Shazam. Na trama, como parte do plano de descobrir o que Luthor estava tramando, Batman também finge uma aliança com o vilão.

¹¹⁸ Nas narrativas do Capitão Marvel, Billy Batson é um menino, que é levado para um túnel de metrô abandonado por um mago, chamado Shazam, que lhe transfere seus poderes. Toda vez que Billy Batson grita a palavra “Shazam!”, um raio surge sobre ele, transformando-se no Capitão Marvel/Shazam. Pelo motivo da narrativa de *Reino do Amanhã* ser inspirada, principalmente, pela Era de Prata, a referência dada ao personagem nesta tese será Capitão Marvel.

página par, em preto, e à direita a página ímpar, ilustrada), pois, no centro da página, há o desenho de um personagem acompanhado pelos seguintes fragmentos de Apocalipse de João 10:3: "... e ele bradou em voz alta como um rugido de um leão... e quando bradou... sete trovões desferiram suas vozes...", conforme observamos na figura a seguir.

Figura 68 - Abertura do Capítulo III de *Reino do Amanhã*



Fonte: Waid e Ross (2013, s. p.).

Interpretamos o conjunto da imagem da Fig. 68 como uma referência ao Capitão Marvel. Tal conclusão é uma inferência que parte da capa, em página dupla, que antecede a abertura e apresenta o título do capítulo. Nela, o personagem Capitão Marvel é representado em destaque, com outros heróis de fundo, dentre os quais não identificamos Superman. Outra comparação é também possível entre as semelhanças do personagem que aparece centralizado na Fig. 68 e representações do Capitão Marvel em HQs dedicadas a ele.

Características como a cor vermelha do uniforme e o desenho do que parece ser um raio, na altura do peito, compõem essa figura central. Além disso, duas ramificações de raios o atingem, sinais que, em especial, lemos como indicações internas ao mundo das HQs, apontando para os poderes do personagem, apresentados nas superaventuras, fazendo com que os associemos, principalmente, ao modo como Billy Batson se transforma em Capitão Marvel – Billy Batson desfere o grito *SHAZAM* e, em seguida, um raio o transforma no super-herói.

Para discutirmos um pouco sobre esse personagem, convém discutirmos que, após a criação do Superman, além do Capitão Marvel, outros super-heróis surgiram, seguindo características e poderes semelhantes aos do Homem de Aço. Um exemplo é o Homem-Miraculoso (Wonder Man), de Will Eisner, de 1939, apresentado aos leitores pela revista *Wonder Comics* nº 1; o personagem foi criado a pedido do dono da *Fox Comix*, Victor Fox, com os mesmos poderes de Superman e, inclusive, também escondia “o supertraje vermelho por baixo das roupas do dia a dia” (ROBB, 2017, p. 80). A revista teve apenas uma publicação, uma vez que foi processada por plágio pela *DC Comics*.

No caso do Capitão Marvel, criação de Charles Clarence Beck e Bill Parker, em 1940, embora alguns poderes como superforça, supervelocidade, sejam muito parecidos ao do Superman, há um argumento distinto, seus atributos são oriundos de seis poderes mágicos, associados a seis entidades sobrenaturais, cujos nomes formam o acróstico SHAZAM – a sabedoria de Salomão, a força de Hércules, a resistência de Atlas, o poder de Zeus, a coragem de Aquiles e a velocidade de Mercúrio. Diferente do Homem de Aço, Capitão Marvel não é concebido como um alienígena, mas é tido como um dos poucos super-heróis capaz de vencer o Superman¹¹⁹. Para este subitem, não detalhamos todos os aspectos do personagem, visto que nossa atenção aqui se deve aos vínculos com

¹¹⁹ Dentre as poucas fraquezas do Superman, a magia é uma delas.

o texto de Apocalipse de João na apresentação do Capítulo III e a como essa abordagem pode ser interpretada no conjunto da narrativa.

Desse modo, voltamo-nos, em especial, para os signos verbais usados nessa abertura. Dentre eles, destacamos as expressões “...**bradou em voz alta** como um **rugido de um leão**...” e atentamos para o uso dessas réplicas do texto bíblico em *Reino do Amanhã*, como se referindo ao rito de transformação de Billy Batson em Capitão Marvel. Lembramos que as especificidades desse processo de transformação decorrem do grito entoado por Billy Batson, *em voz alta*, evocando a palavra *SHAZAM*, após um raio transformá-lo em Capitão Marvel. E entendemos que o som evocado por um raio pode, metaforicamente, ser comparado com o *rugido de leão*, dado que se trata de um som poderoso e que pode ser ouvido em grandes distâncias.

O trovão é outro ponto que chama a atenção. Segundo Summers (1986), esse elemento é visto, simbolicamente, no texto apocalíptico, como um aviso. O mesmo signo, na narrativa, também pode ser interpretado como uma preliminar dos perigos que estão previstos ao longo da trama. No Capítulo III, em especial, Billy Batson está sendo manipulado por Luthor, que, por sua vez, insere vermes deixados pelo doutor Silvana¹²⁰ no ouvido do personagem, não permitindo a transformação dele em Capitão Marvel. Assim, o enredo dá sinais de que algo muito sério está sendo planejado por Luthor, de acordo com a figura que segue (Fig. 69).

¹²⁰ Nas histórias do Capitão Marvel/Shazam, o Dr. Silvana é um cientista maluco, sempre com planos megalomaniacos para acabar com o super-herói.

Figura 69 - Lex Luthor manipulando mentalmente Billy Batson



Fonte: Waid e Ross (2013, s. p.).

Na Figura 69, ao dizer que tem “um trabalho especial” para Billy Batson, Luthor tem consciência de possuir, em seu poder, o super-herói capaz de realizar seus planos e vencer seu maior inimigo, o Superman. Para isso, Luthor ordena ao Capitão Marvel para ir até a prisão libertar os prisioneiros, que a essa altura estão em rebelião. Essa ordem é parte de um plano implantado pelo próprio vilão, que aproveita a agitação entre os super-humanos e envia o Capitão Marvel para destruir as defesas do local, e com isso, libertar os prisioneiros, com a intenção de destruí-los. Contudo, nesse intervalo, o conflito no presídio aumenta e o Capitão Cometa acaba sendo morto, piorando drasticamente a situação no gulag, deixando Superman perplexo (Fig. 70).

Figura 70 - Superman sem reação



Fonte: Waid e Ross (2013, s.p.).

Quando Superman recebe a notícia de que o Capitão Cometa havia sido morto, ele fica sem reação. O herói fica em xeque com a situação que vem de encontro às suas crenças e regras, nas quais matar é uma das “linhas que não se cruzam” (WAID; ROSS, 2013, s. p.). Desorientado, começa sentir que cometeu um erro na atitude de prender os superseres e, principalmente, por tomar as decisões sozinho, sem consultar as autoridades humanas. Enquanto o Superman titubeia, Mulher-Maravilha fica à frente da missão e, disposta a qualquer atitude para conter os prisioneiros, dá um aviso para eles se renderem. Nesse mesmo momento, contudo, um raio destrói a proteção da fortaleza prisional (Fig. 71) e os prisioneiros são soltos.

Figura 71 - Ataque à defesa da prisão



Fonte: Waid e Ross (2013, s. p.).

É em razão da experiência anterior do leitor com histórias de super-heróis que – e, melhor ainda se for com as histórias do capitão Marvel –, na Fig. 71, apesar de a figura do Capitão Marvel não aparecer, inferimos que o raio no alto do teto da prisão pode ser proveniente dos poderes desse super-herói. Essa associação também se justificaria pela relação com os acontecimentos no interior da própria narrativa, entre os quais está a ordem dada por Luthor para libertar os prisioneiros que, se supõe, estaria sendo cumprida nesse ponto da história pelo personagem.

Outros signos que justificam a hipótese de que a abertura do Capítulo III aponta para elementos relacionados ao personagem Capitão Marvel podem ser observados nas imagens a seguir.

Figura 72 - Abertura do Capítulo III, em *Reino do Amanhã*



Fonte: Waid e Ross (2013, s. p.).

Figura 73 - Primeira aparição do Capitão Marvel, e *Reino do Amanhã*



Fonte: Waid e Ross (2013, s. p.).

No quadro da Fig. 72, retomamos a abertura do Capítulo III, de *Reino do Amanhã*, visto que a partir dessa imagem, inferimos uma relação de continuidade com uma parte específica da narrativa, a primeira aparição, de fato, do Capitão Marvel na história (Fig. 73). O quadro da Fig. 73 está na última página do Capítulo III, uma página ímpar e em formato *splash page*, configurando parte do impacto provocado por ela, pois diz respeito ao momento em que o Capitão Marvel enfrenta o Superman. Esse quadro, além de explicitar a identidade do super-herói, também o traz (como na Fig. 72), na posição centralizada da página; ainda que a postura corporal dos braços e pernas estejam distintas, em ambos os quadros é possível observar semelhanças em relação à aparência do rosto, do corpo, à cor do uniforme, ao uso de uma capa e à presença de raios.

Os acontecimentos que antecedem esse quadro, e presentes na página par, à esquerda daquela localizada na Fig. 73, podem ser interpretados em relação

ao título do capítulo, *Lá no Céu*, na medida em que os quadros mostram Superman voando, em extrema velocidade, para tentar conter a rebelião e a soltura dos super-humanos no presídio (Fig. 74).

Figura 74 - Superman voando em direção ao gulag



Fonte: Waid e Ross (2023, s. p.).

No conjunto dos três quadros da Figura 74, o primeiro mostra o início do enfrentamento entre super-humanos e super-heróis da Liga da Justiça, após o Capitão Marvel destruir as barreiras da prisão e soltar os prisioneiros; no segundo quadro, Superman voa, emergencialmente, para chegar até o gulag e tentar evitar uma guerra; no terceiro, Superman é atingido, ainda no céu, e com isso é desviado de seu percurso e impedido de chegar ao destino esperado, o local da rebelião. Seguido a esses acontecimentos, quadro da Fig. 73, Superman compreende o que o parou em pleno voo, o Capitão Marvel.

Além desse fato ocorrido no céu, por interferência do Capitão Marvel, entendemos que a imagem da abertura do Capítulo III (Fig. 72) trata de mais uma visão recebida pelo pastor, e não podemos deixar de inferir como ela ganha significado no referido capítulo. Interpretamos, portanto, que os versículos de Apocalipse de João (10:3) – “... e ele bradou em voz alta como um rugido de um leão... e quando bradou... sete trovões desferiram suas vozes...” –, ao indicar o grito, os raios, os trovões, previam a inserção do personagem Capitão Marvel na trama como peça fundamental que, como veremos no próximo item, que analisa o quarto e último capítulo da obra, será responsável por afetar o rumo e o destino dos acontecimentos da HQ.

3.7 BATALHA SEM FIM

A culminância dos acontecimentos dos capítulos anteriores – as visões apocalípticas, o retorno do Superman e da Liga da Justiça, e o controle mental do Capitão Marvel – caminhou para o ponto ápice da narrativa, no último capítulo, *Batalha sem Fim*. O título, tal como antecipava o final do capítulo anterior, confirma a chegada da grande batalha, isto é, que o “o Armagedom chegou” (Fig. 73).

Como já mencionado, a palavra Apocalipse é de origem grega e significa, em termos bíblicos, *revelação*. Com efeito, refere-se à revelação da luta entre o bem e o mal, terminando com a vitória de Cristo e o fim do mundo pecador. Já a palavra Armagedom, segundo Ladd (1986), vem do hebraico *Har Megiddon*; traduzido como a montanha de Megido, e aparece uma vez no texto bíblico, em Apocalipse 16:16, e “quer dizer o lugar da batalha final entre os poderes do mal e o Reino de Deus” (LADD, 1986, p. 160). De modo coerente com esses usos dos termos, Wilcock (2003, p. 64) apresenta o termo Armagedom remetendo-se à última batalha para “a confrontação final com Cristo, o qual vem sempre como um ladrão, quando é menos esperado pelos homens”. Já para Silva (2004, p. 32), Armagedom vem sendo aplicado a qualquer guerra ou batalha de grande força

destruidora, mas, biblicamente, refere-se somente à batalha decisiva. Tais apontamentos são pontos de partida para a análise do capítulo *Batalha sem Fim*, uma vez que a história avança para o momento final, que será decidido em uma grande batalha.

Na visão da abertura do Capítulo IV, identificamos, em primeiro plano, a silhueta de dois seres enfrentando-se; ao fundo, silhuetas de outros seres, também em posição de embate, sugerindo que todos estão em uma batalha. Os corpos dos dois seres em destaque estão separados por uma rachadura na terra. Compondo a cena, na parte superior esquerda e ao centro, há balões onde lemos fragmentos do texto de Apocalipse de João 16:18: "Houve vozes... e trovões e relâmpagos... e um terremoto.". Abaixo, à direita, há um terceiro balão que supomos ser um comentário do pastor Norman McCay: "Esse era o meu sonho...".

Figura 75 - Abertura do Capítulo IV de *Reino do Amanhã*



Fonte: Waid e Ross (2013, s. p.).

Na composição do quadro da Fig. 75, lemos, no formato dos corpos musculosos, no desenho das botas e nas cores das capas (uma vermelha e outra branca), uma luta entre dois super-heróis, Superman e Capitão Marvel. Em relação aos demais seres ilustrados na imagem, pressupomos que possam ser representações gerais dos super-heróis e dos super-humanos. Prosseguindo na leitura, identificamos, logo nas duas primeiras páginas do Capítulo IV (Fig.76), ambas em *splash page*, o momento que entendemos ter sido referenciado na Fig. 75.

Figura 76 - : Páginas 1 e 2 do Capítulo IV: batalha entre Superman e o Capitão Marvel



Fonte: Waid e Ross (2013, s. p.).

Neste ponto da narrativa, quando as figuras de Superman e Capitão Marvel aparecem claramente identificadas pelos respectivos uniformes, cores, formatos do corpo etc., lutando entre si, e em meio a uma batalha maior, confirmam-se duas hipóteses; tanto a da previsão anunciada na trama sobre o início de um Armagedom, quanto a da sugestão visual da página de abertura do Capítulo IV de que esse estaria configurando-se por meio do enfrentamento desses dois personagens principais, em meio a uma grande batalha entre super-

heróis e super-humanos, cujo resultado decidirá, na narrativa, o futuro não só dos superseres, mas também da humanidade.

Dentre os fatos que descrevem o Capítulo IV, a batalha entre Superman e o Capitão Marvel é o ponto de maior tensão na trama, uma vez que dela dependerá a decisão sobre o futuro da humanidade e dos super-humanos. Todavia, paralelamente a essa batalha, outro importante enfrentamento está ocorrendo entre os prisioneiros que foram soltos pelo Capitão Marvel e os super-heróis, liderados pela Mulher-Maravilha. O embate, nesse momento da trama, já havia se tornado um campo de batalha sem restrições, cujas “morais heroicas de combate que um dia governaram os heróis se tornaram lembranças nostálgicas” (WAID; ROSS, 2013, s.p.). O único super-herói com poderes fortes o suficiente para resolver a situação desenfreada que havia se instaurado é o Superman. No entanto, quando ele está a caminho do local da batalha, é impedido também pelo único super-herói que poderia enfrentá-lo, o Capitão Marvel (Fig. 74); e não consegue chegar a tempo de evitar o Armagedom, conforme a narrativa anuncia.

Na *graphic novel*, tanto o termo Armagedom, quanto os fragmentos do texto de Apocalipse de João (“Houve vozes... e trovões e relâmpagos... e um terremoto”), presentes nas visões de McCay, têm como premissa o texto religioso e a crença cristã. Ladd (1986, p. 94) explica que no texto religioso, as vozes, os relâmpagos e o terremoto seriam “sinais de advertência do julgamento de Deus que se aproxima”. A partir dessa interpretação, Summers (1986) também levanta outro aspecto sobre o significado simbólico desses termos. Para o autor, convencionalmente, as manifestações religiosas ligadas a essas expressões são associadas a algo divino ou grandioso. De igual maneira, a palavra Armagedom tem seu significado convencionalmente ligado a “uma batalha decisiva”. Summers (1986, p. 184) completa que o Armagedom se trata de “Cristo descendo do céu; [...] representa simbolicamente sua vinda para ajudar os cristãos perseguidos, dando-lhes assistência celestial em suas lutas espirituais”. Segundo essa perspectiva, o texto bíblico não trata de lutas físicas, mas espirituais, uma

vez que Cristo, descendo dos céus, significa que ele já morreu, ressuscitou, subiu aos céus e “desce”, no sentido metafórico do termo, para ajudar. Tal constatação nos coloca na posição de um intérprete particular dessa “semiose específica que está sob nosso exame” (SANTAELLA, 2008a, p. 39), ao analisarmos como esses significados religiosos podem dialogar não só com os elementos dispostos na abertura, como também em recortes que fazem referência a momentos importantes no capítulo.

Em conjunto a essas acepções, observamos desdobramentos no enredo que valem nossa atenção. Enquanto Superman luta com o Capitão Marvel e tenta fazê-lo se livrar da lavagem cerebral, a batalha no gulag avança, e os ânimos aumentam, ganhando uma proporção drástica. É nesse momento de confronto que a Mulher-Maravilha mata, com sua espada, o super-humano chamado Von Bach¹²¹. Nesse instante, Batman havia acabado de chegar no local da batalha com reforços e presença a cena. Contrário aos métodos da amazona, Batman discute com a Mulher-Maravilha, dando início a um embate entre os dois. É sobre a sequência desses acontecimentos que chamamos a atenção. Nela, os personagens são apresentados em um dos quadros frente a frente. Essa posição ocupada por cada um deles nos remete à imagem da primeira página do Capítulo I, que traz na abertura o desenho de um morcego e de uma águia enfrentando-se, tal como ilustram as imagens das figuras 77 e 78.

¹²¹ “Este super-humano alemão e aspirante a ditador é um exemplo de vilão estilo Hitler que teve tanta importância simbólica para a Era de Ouro dos super-heróis” (WAID; ROSS, 2013, p. 283).

Figura 77 - Batman e Mulher-Maravilha no Capítulo IV



Fonte: Waid e Ross (2013, s. p.).

Figura 78 - Batman e Mulher-Maravilha na página 1 da abertura do Capítulo I



Fonte: Waid e Ross (2013, s. p.).

No momento em que realizamos a análise das três páginas de abertura do Capítulo I, observamos que não havia informações suficientes para identificar de que maneira o signo da Fig. 78, que se tratava de uma das visões do pastor McCay, se encaixava no referido capítulo. Observamos agora que, somente no Capítulo IV, quando Batman e Mulher-Maravilha entram em conflito de opiniões, é que o leitor é levado a relacionar o signo da Fig. 77 como objeto daquele da Fig. 78. Entendemos, assim, o aspecto de lei dos personagens, representado na Fig. 78, visto que, no universo dos quadrinhos de super-heróis, o personagem Batman tem como um dos identificadores visuais o desenho de um morcego. A Mulher-Maravilha, entre outros, possui um traje de guerra em formato de águia, que foi selecionado para mostrá-la nessa batalha.

Retornando à batalha, para complicar o estado de tensão, as autoridades das Nações Unidas, com medo das consequências da guerra entre os super-humanos e os super-heróis para o futuro da raça humana, decidem enviar três mísseis com bombas em direção à batalha. Mesmo conscientes de que a dimensão das bombas poderia afetar também civis, o chefe de Estado decide correr o risco, justificando que "As gerações futuras poderão se lembrar disso

como a última opção da humanidade... se garantirmos a existência destas gerações depois de hoje!" (WAID; ROSS, 2013, s. p.). Assim, três bombas atômicas são enviadas para o local da batalha (Fig. 79).

Figura 79 - Decisão das Nações Unidas no envio dos mísseis



Fonte: Waid e Ross (2013, s. p.).

O posicionamento do chefe de Estado, relatado nos quadros da Fig. 79, mostra que a decisão de enviar bombas atômicas para acabar com batalha dos super-humanos e, por sua vez, com a vida deles, está relacionada à sensação de insegurança e medo de um futuro inexistente para os humanos. Em meio a essa sensação, que beira a de um "juízo final", os três mísseis com três bombas atômicas são enviados para atingir os super-heróis e os super-humanos, na prisão, onde estava ocorrendo a batalha.

Nesse momento da narrativa, Batman e a Mulher-Maravilha estão discutindo sobre suas ideias de combate, visto que Batman, assim como o Superman, mantém um código moral de antimatança; por outro lado, a Mulher-Maravilha, tomada pelo ressentimento de ter sido julgada incapaz de ser severa o suficiente, pelas amazonas, tenta a todo custo "forçar a paz" (WAID; ROSS, 2013, s.p.), e acaba matando Von Bach. Nesse instante de discussão, em que ambos saem do local de batalha e sobem em direção ao céu para um possível

enfrentamento, eles detectam a presença dos três bombardeiros que transportavam as bombas destinadas para o gulag (Fig. 80).

Figura 80 - Batman e Mulher-Maravilha avistam os bombardeiros



Fonte: Waid e Ross (2013, s. p).

Embora ambos tivessem divergências de opiniões em relação ao combate, eles partilhavam de alguns princípios gerais em comum; além disso, concordavam que essa guerra não custaria só a vida de muitos super-humanos, super-heróis e pessoas, mas a extinção de uma raça (a de super-humanos), conforme Batman argumenta: “Nossa guerra não se limita a um ato de violência ao custo de **algumas** vidas. Ela trará **extinção**.” (WAID; ROSS, 2013, s.p., grifos dos autores). A concordância entre os dois super-heróis em preservar a vida e proteger os que necessitam de ajuda, evidencia princípios instaurados nas crenças deixadas pelo primeiro super-herói de todos, conforme comenta Bogaerts (2014, p. 111). O autor chama a atenção para a conduta do Superman como sendo não só “um exemplo moral para a humanidade, mas o é também para os outros super-heróis”. E essa moralidade, arraigada no código de conduta do Superman, está muito ligada à valorização e preservação da vida, independentemente de serem de vilões ou não. Assim, Batman e Mulher-Maravilha unem-se e conseguem

destruir dois dos três bombardeiros. Todavia, o terceiro faz uma manobra e consegue acionar o lançamento de uma bomba.

Enquanto isso, Superman continua no seu confronto com o Capitão Marvel. A situação do enredo, conforme é mostrado na sequência dos quadros da Fig. 81, é de desalento e de poucas expectativas de triunfo para o Homem de Aço, que aparenta estar muito ferido. A explicação para a fraqueza do Superman nessa batalha está ligada à origem mágica dos poderes do Capitão Marvel. De acordo com as histórias do Superman, dentre as poucas vulnerabilidades do personagem, a magia é uma delas, porque em seu planeta de origem, Krypton, esse tipo de poder era raro, sendo assim, ele não desenvolveu uma defesa especial para os raios do Capitão Marvel, que são de ordem mágica. Nos quadros da Fig. 81, vê-se que toda vez que o Capitão Marvel grita a palavra “Shazam!” um raio cai sobre o Superman, debilitando-o cada vez mais.

Figura 81 - Raios desferidos pelo Capitão Marvel contra o Superman



Fonte: Waid e Ross (2013, s. p.).

Mesmo nessa situação, a superaudição de Superman capta o instante em que o detonador da bomba é acionado. Sabendo do perigo iminente, ele faz uma

última tentativa. No momento em que o Capitão Marvel se preparava para evocar a palavra mágica "Shazam!", pela quinta vez, Superman usa de sua supervelocidade e segura no braço do Capitão Marvel, que também é atingido pelo raio e, com isso, se transforma na sua forma humana, Billy Batson.

Figura 82 - Superman segura o braço do Capitão Marvel



Fonte: Waid e Ross (2013, s. p.).

Nesse instante, Superman tenta trazê-lo à razão, dizendo:

Preste atenção, Billy. Mais do que **jamaís** prestou antes. Olhe ao redor... a que **ponto** chegamos. Uma **bomba** está caindo. Ou ela nos **mata**... ou nós **devastaremos** o mundo. Sei que ainda posso **deter** a bomba, Bill. O que não sei é se devo. Essa **decisão**... não **humano**. Mas você, Billy... você é os **dois**. Mais do que **qualquer um**, você sabe o que é viver nos **dois mundos**. Só **você** pode pesá-los com a mesma medida. Lute contra a **lavagem cerebral**. Você pode me **deixar** ir... ou com uma **palavra**.... Pode me **deter**. **Entende** a escolha que só você pode fazer? **Decida**. Decida o **mundo**. (WAID; ROSS, 2013, s. p., grifos dos autores).

Quando Superman termina de falar e solta Billy Batson, vemos que correm lágrimas no rosto de Billy (Fig. 83), sugerindo que suas faculdades mentais tinham sido restabelecidas e, com isso, ele havia compreendido a seriedade e o perigo da situação em que todos se encontravam.

Figura 83 - Billy Batson recobre sua sanidade



Fonte: Waid e Ross (2013, s. p.).

Ao pedir para que Billy decida (Fig. 83), Superman sabe que Billy, na forma de Capitão Marvel, poderia impedi-lo, mas decide dar a ele a responsabilidade de decidir. Isso nos leva a refletir sobre a relevância desses quadros para os fatos que vêm em decorrência dessa responsabilidade. Inferimos, inclusive, dessa cena, o clímax do Capítulo IV e o momento em que os papéis dos dois super-heróis se definem. Superman, tendo conseguido transformar o Capitão Marvel na sua forma humana, e podendo encontrar um jeito de deixar Billy Batson inconsciente para, então, ir ao encontro da bomba, prefere, em vez disso, deixar o mérito da escolha para Billy, o único que, nas palavras de Superman, poderia “pesá-los na mesma medida”, pois, “mais do que qualquer um, sabe o que é viver nos dois mundos” (WAID; ROSS, 2013, s. p.).

Ademais, antes disso, Superman havia confessado não sabe o que fazer, reconhecido que cada escolha que fez foi errada e acabou resultando naquele cenário que poderia acabar com a raça dos super-humanos, se deixasse a bomba cair; ou, mesmo que a bomba não caísse, os super-humanos lutariam de tal modo que o resultado poderia acabar “engolindo a Terra’.

Figura 84 - Superman deixa o poder da decisão para Billy Batson



Fonte: Waid e Ross (2013, s. p.).

Assim, confiando na escolha do herói, Superman voa em direção à bomba, conforme mostra o primeiro quadro da Fig. 84. Já no segundo quadro, vemos no rosto do Billy uma expressão que indica estar perplexo ou que, de fato, compreende a situação. No terceiro quadro, ele sussurra, dado o tracejado no contorno do balão, a palavra “Shazam”. Assim, pela sexta vez, a palavra “Shazam” é evocada.

Figura 85 - Os trovões, os raios e os relâmpagos



Fonte: Waid e Ross (2013, s. p.).

Retomando os versículos citados na abertura do capítulo IV – “Houve vozes... e trovões e relâmpagos...” –, observamos correlações entre eles e as cenas de batalhas, que culminam nos quadros da Fig. 85, em que, literalmente, vozes, trovões e relâmpagos se misturam no desfecho de uma batalha épica

Na sequência, verificamos, no segundo quadro da Fig. 85, que Billy Batson transformou-se novamente em Capitão Marvel e está voando ao encontro de Superman. No terceiro quadro, a mão do Capitão Marvel segura a perna do Superman. Em seguida (Fig. 86), Superman cai violentamente, derrubado pelo Capitão Marvel. Do chão, Superman vê o Capitão Marvel assumindo seu lugar e voando até a bomba.

Figura 86 - Capitão Marvel impede Superman



Fonte: Waid e Ross (2013, s. p.).

Nos quadros seguintes da HQ, Capitão Marvel toca a bomba nuclear que havia sido lançada e grita a palavra “Shazam!” três vezes. O sétimo raio, seguido do sétimo trovão, se concentra em um último e poderoso evento, que destrói o armamento (Fig. 87).

Figura 87 - Capitão Marvel destrói a bomba com o sétimo raio



Fonte: Waid e Ross (2013, s. p.).

A primeira linha da sequência de quadros da Fig. 87, em que o sétimo raio é evocado, retoma a Fig. 85, onde o balão do primeiro quadro descreve a visão de McCay, indicando que os "sete trovões se pronunciam", tal qual também identificamos em uma das citações da abertura do Capítulo III, que dizia "... sete trovões desferiram suas vozes...". Entendemos que, em um sentido tanto literal, quanto simbólico, ligado ao texto bíblico, essas remissões aos sete trovões estão relacionadas aos sete raios invocados durante a batalha entre Superman e Capitão Marvel, bem como ao grande desastre (ou o Armagedom) que seria causado pela explosão da bomba na Terra, o qual, por intermédio do Capitão Marvel, e de Superman, foi possível evitar.

Uma questão é suscitada em relação ao destaque dado ao personagem Capitão Marvel no Capítulo IV. Geralmente, é de se esperar, nas histórias em que Superman é o protagonista – assim como nas histórias de outros super-heróis –, que ele será o responsável pelo ato de salvação final. Além disso, ao longo da trama, há indícios que levavam a supor que será assim também nessa história, ou

seja, que ele será o responsável pelo ato de salvação final, caracterizado como um Armagedom e previsto nas visões do pastor. No entanto, o que vemos nesse final é que Superman, embora agindo no sentido de realizar esse ato – pois ele voa em direção à bomba – também entrega ao Capitão Marvel a responsabilidade de deixá-lo ou não resolver a situação. E nesse final, o Capitão Marvel, ao invés de deixar ou impedir Superman de destruir a bomba, decide tomar para si a responsabilidade de salvar o máximo possível de vidas, sejam elas pessoas, super-humanos ou super-heróis. Ato esse que lemos como não esperado por Superman, pois a sequência de cenas mostra que ele sofre com a morte do Capitão Marvel.

Esse ato do herói nos faz supor, inicialmente, que aquilo que entendemos como uma regra que rege as histórias do Superman – como defensor e salvador –, tenha sofrido uma mudança no enredo da *graphic novel*. Ainda que Superman tenha agido nesse sentido, ao se dirigir à bomba, outro super-herói toma o seu lugar, em um ato de grande responsabilidade e entrega, inclusive da própria vida, efetivando o propósito de Superman, de salvar a humanidade e o planeta, porém, incluindo o próprio Superman entre os que seriam salvos. Vemos que o Capitão consegue conter a ameaça de um desastre nuclear, contudo, não sobrevive. Isso ocorre porque, quando grita “Shazam”, invoca o raio que detona a bomba, mas, o mesmo raio também faz com que ele volte para sua forma mortal e, com isso, acaba não resistindo à explosão.

Os efeitos da bomba são minimizados, mas não totalmente eliminados. Ainda que os esforços do Capitão Marvel tenham sido suficientes para conter o perigo de uma destruição catastrófica, parte dos efeitos da bomba foram sentidos na Terra, onde muitos super-humanos e super-heróis morreram. Entretanto, muitos conseguiram ser salvos graças ao escudo de proteção, criado pelo Lanterna Verde. Dentre eles, a Mulher-Maravilha e o Batman. Além deles, o próprio Superman sobrevive.

De alguma forma, esse destino da trama nos faz refletir sobre até que ponto a interpretação de Superman como um “messias salvador” (KNOWLES, 2016) poderia estar alicerçada na perspectiva apontada em *Reino do Amanhã*.

Vale aqui, também, ampliar a análise do momento da detonação da bomba. Ao ser destruída, surge no céu uma imagem no formato de uma cruz, o que ocorre devido ao desenho formado pela fumaça densa da explosão, que ganha aspecto e proporção de dois riscos gigantes, um na horizontal e outro na vertical, cruzando-se na altura superior, de tal forma que corresponde, por semelhança, ao desenho de uma cruz latina¹²², como observamos na Figura 88. Sobre esse aspecto, é válido mencionar que existem vários formatos de cruzes, como a grega que mantém proporções iguais, com cruzamento ao meio; a cruz de São Pedro, que tem as mesmas proporções da cruz latina, contudo, sua posição é invertida, dentre outros tipos.

Figura 88 - Rastro em cruz da destruição da bomba nuclear



Fonte: Waid e Ross (2013, s. p.).

¹²² De acordo com o dicionário on-line de símbolos, sua “forma (parte vertical longa e horizontal mais curta) é a mais conhecida dentre todas as cruzes, visto que Cristo foi crucificado numa cruz com essa forma. É por isso que a mesma se tornou símbolo de **luz**, de **reencarnação** e de **Jesus**. Também é chamada de *crux immissa*, em latim”. Disponível em <https://www.dicionariodesimbolos.com.br/cruz/>. Acesso em 18 de fev. 2023.

Essa relação de semelhança (icônica) entre o signo da Fig. 88 e o objeto denotado (cruz), constitui-se em uma referencialidade icônico-simbólica, ligada ao cristianismo, já que a cruz cristã é seu principal símbolo e representa a fé diante do sacrifício a que se submeteu Jesus Cristo para salvar a humanidade

Cumprido destacar, também nessa lógica da referencialidade externa, que Hatfield (2014, p. 162) aponta na imagem da explosão, além da forma da cruz, "a nuvem em forma de cogumelo" identificando, assim, uma terceira referência (icônico-indicial), a um evento que realmente aconteceu na nossa história humana, uma nuvem em forma de cogumelo gerada na ocasião do lançamento das primeiras bombas nucleares, sobre as cidades japonesas de Hiroshima e Nagasaki. Essa relação nos faz assumir que, desde a detonação dessas bombas, vivemos em constante ameaça de potenciais novos ataques, seja por conflitos religiosos, seja por disputa por territórios, ou por outras questões sociopolíticas; o que carrega, com efeito, uma sensação de insegurança diante do poder de destruição alcançado por esses artefatos. Ainda em referência à cruz, Hatfield (2014) considera os aspectos simbólicos implicados na figuração da cruz cristã, como associados às crenças em uma morte sagrada e no sacrifício, presentes na tradição cristã.

Refletindo acerca da narrativa de *Reino do Amanhã*, se de um lado, identificamos em passagens da história uma associação entre o personagem Superman e a figura messiânica de Cristo, de outro, no final da narrativa, é o Capitão Marvel que se submete ao que se está chamando de "sacrifício sagrado", o que nos faz pensar em uma relação entre a morte do capitão Marvel e o sacrifício de Jesus Cristo. Isso parece deslocar de Superman para o Capitão Marvel, um significado messiânico, o que leva a outras reflexões.

Essa perspectiva analítica – da figura messiânica de Superman – considera estudos que discutem referências, sobretudo morais, na origem mitológica do personagem Superman, as quais estão embasadas na figura de Jesus Cristo (BARKMAN, 2014). Enviado de um planeta distante (do céu) por seu pai,

Superman protege e salva a humanidade com bondade altruísta, o que envolve, ainda, certo sacrifício nas suas ações, como já discutido no Capítulo III. Contudo, observamos que, no enredo de *Reino do Amanhã*, essa atitude de “importância religiosa ou sagrada” (HATFIELD, 2014, p. 159), esperada de Superman, é assumida pelo Capitão Marvel. E, mais do que isso, Superman é colocado entre os que são salvos e não como o grande salvador; ao menos não nessa perspectiva da morte sagrada.

Pensando em uma possível morte de Superman, causada pela bomba – caso ele não fosse impedido nem substituído por Capitão Marvel –, caberia perguntar se ele morreria de fato, pois ele se configura como um super-herói quase imortal; apenas fragilizável pela ação de um metal chamado kryptonita, que não estava presente na cena. Os raios evocados pelo Capitão Marvel o fragilizaram, mas ele reagia, então, como ele poderia ter morrido? Há aí uma importante diferença entre a figura de Jesus Cristo e Superman, apesar de a história daquele ser a inspiração para a origem deste. Reconhecendo isso, Hatfield (2014, p. 162), chama a atenção para a complexidade de entrelaçamento entre diferentes mitologias na trama:

A mitologia que estabelecemos em torno do Super-Homem determina que ele não poderia ter sido assassinado pela explosão nuclear, e por isso não poderia ter servido como sacrifício. A mitologia exige uma morte sagrada, e coloca o Capitão Marvel no altar. Desse modo, as exigências mitológicas são cumpridas, enquanto a história trança mecanismos antigos, mitologia de super-heróis modernos e a poderosa tradição cristã do sacrifício. (HATFIELD, 2014, p. 162).

Tal perspectiva, apontada por Hatfield, é uma das concepções que pode explicar a mudança do curso das expectativas na narrativa e, também, servir como um argumento para esta análise. Como já assinalado, na abertura do Capítulo II, na visão de McCay, há a citação de um “outro anjo”, o qual não identificamos ao longo do referido capítulo. Wilcock (2003, p. 42) comenta sobre o anjo no Apocalipse de João ser “uma figura nobre, muito parecido com o Cristo”, e Ladd (1986, p. 93) escreve que “muitos comentadores têm a impressão de que este

anjo deve ser o próprio Cristo". Tais hipóteses sobre o texto religioso, portanto, levam a um tipo de associação entre esse anjo e Jesus Cristo; nessa perspectiva, também, a intertextualidade que vai se estabelecendo entre a narrativa bíblica e a de *Reino do Amanhã* sugere relacionar o salvador bíblico com o salvador da HQ.

Por fim, considerando o exposto sobre esse salvador ser o Capitão Marvel e não Superman, como se poderia esperar, a interpretação caminha para a constituição de uma importante mudança no perfil de Superman, como consequência do que é apresentado no Capítulo IV. Entendemos, por esse viés, que *Reino do Amanhã* assume a responsabilidade de atualizar a mitologia messiânica em torno do Superman, ressignificando-a na relação com a figura do Capitão Marvel. Assim, concordamos com Knowles (2008, p. 30): "Ross e Waid mostraram claramente o Capitão [...] como o novo Cristo. Embora o Super-Homem seja o astro da revista, Marvel é o pivô da série, e sua morte é a salvação da humanidade".

Apesar dessa virada na história, não entendemos quais dimensões desse evento alcançam o todo das relações estabelecidas entre Superman e a figura de Jesus Cristo. No intuito de construir um olhar mais aprofundado sobre como o papel de "Salvador", ou até mesmo de "Messias", atribuído ao Superman, é significado -ou ressignificado - em *Reino do Amanhã*, apontamos, no próximo item, como o personagem pode ser lido a partir de um conjunto dos quadros da narrativa que identificamos como ligados à perspectiva do messianismo cristão. Reforçando, portanto, a hipótese que indica proximidade entre as atitudes morais e éticas de Superman e Jesus Cristo, destacamos, a seguir, esses quadros que, pela nossa análise, reforçam tal relação dentro da HQ.

3.8 SIGNOS DE APROXIMAÇÃO ENTRE SUPERMAN E JESUS CRISTO

Como já discutido no Capítulo III desta tese, muito da mitologia da criação de Superman está ligada a crenças do campo religioso judaico-cristão. Nessa

condição, sobretudo pela crença cristã, insere-se aqui a hipótese, que vem sendo defendida por outros autores que fazem parte da nossa lista de referências (KNOWLES, 2008; TALLON; WALL, 2009; BARKMAN, 2014; BOAERTS, 2014 e HATFIELD, 2014), acerca da aproximação moral e ética entre Superman e a “figura cristã central Jesus Cristo” (TALLON; WALLS, 2009, p. 198). Como forma de investigar de que modo tais proposições são ou podem estar atualizadas na obra *Reino do Amanhã*, analisamos alguns signos (visuais e verbais), os quais indicam uma contribuição confirmar, refutar ou ampliar os significados dessas semelhanças.

Para iniciar a discussão deste item, atentamos para um primeiro exemplo de intertextualidade, notado na edição em inglês da obra *Reino do Amanhã*, não com o Apocalipse de João, mas com a Oração do Pai Nosso, muito usada pelos cristãos. Essa está presente no título da *graphic novel*, que na versão em inglês pe *Kingdom Come*, expressão encontrada em uma conhecida passagem – *Thy Kingdon come*, ou “Venha a nós o Vosso Reino” – da *The Lord’s Prayer* – ou Oração do Pai-Nosso. Os significados atribuídos à expressão dentro da oração são analisados por Tallon e Walls (2009, p. 199, grifos nossos), conforme se pode ler a seguir:

A expressão inglesa “kingdom come” é tirada do Pai-Nosso: a prece que Jesus ensinou a seus discípulos. O Pai-Nosso diz, entre outras coisas: “Venha a nós o Vosso reino, seja feita a Vossa vontade, assim na Terra como no Céu.” A palavra “Vosso” refere-se a Deus Pai, e a frase “venha... Vosso reino” costuma ser entendida de duas maneiras que se completam. Na primeira, o “reino” é visto como a realidade presente do reinado de Deus no mundo, como O vemos na pessoa e no ministério de Jesus. Na segunda maneira, ele é visto como uma **realidade futura**, quando o reinado de Deus englobará toda a Terra após a **segunda vinda de Cristo**.

Do ponto de vista dos sentidos atribuídos à expressão *kingdom come*, entendemos que o segundo se conecta aos fatos da discussão desta tese. Se a Bíblia anuncia, em relação a Jesus Cristo, uma “segunda vinda”, no enredo da *graphic novel*, tal como já exposto nesta tese, também há uma “segunda vinda”,

quando Superman retorna à sua função de super-herói depois de um hiato de dez anos. A atenção a esse aspecto nos acontecimentos da narrativa, e a menção constante da ideia apocalíptica ao longo dos quatro capítulos, nos coloca no papel de um intérprete que compreende a história como uma metáfora apocalíptica, embasada pela profecia de uma “segunda vinda” do “salvador”, na figura de Superman.

Em uma das definições de Queiroz (1977, p. 383, grifos nossos) acerca do termo “messianismo”, a autora associa o conceito à “crença na vinda de um enviado divino, que trará aos homens **justiça, paz** e condições felizes de existência”. A interpretação de Superman como sendo esse enviado na narrativa de *Reino do Amanhã*, reforça nossa hipótese em considerar o enredo pelo viés da renovação da esperança e dos ideais de “paz e justiça” que, até então, haviam se consolidando por meio de regularidades na representação ética e moral do personagem Superman.

Partindo dessa premissa, associada ainda às relações intertextuais entre o texto de Apocalipse de João e Reino do Amanhã, poder-se-ia afirmar que a obra resgata, aspectos da concepção cristã do Apocalipse, sobretudo aqueles que acenam para a volta do Cristo, ou do Messias Salvador, para pôr fim a todo tipo de coisa associada ao mal na Terra. Sobre esse olhar, destacamos dois momentos da narrativa em que julgamos haver tanto uma aproximação visual, quanto de valores morais e éticos entre Superman e Jesus Cristo. O primeiro exemplo, mais ligado a uma aproximação física entre Superman e a figura de Jesus Cristo (tal como ela comumente é apresentada na iconografia cristã), ocorre quando Superman aparece pela primeira vez na HQ. Diferente do que habitualmente ocorre nas revistas, ele não é apresentado nem pela figura do jornalista, nem pela de super-herói, apenas como Clark Kent. Assim, sua primeira aparição se distancia das imagens culturalmente reconhecidas no universo dos quadrinhos de super-heróis. Essa passagem ocorre quando o anjo Espectro e o pastor Norman McCay vão até o local que Superman escolheu para se refugiar do mundo.

Figura 89 - Espectro e Norman McCay no refúgio do Superman

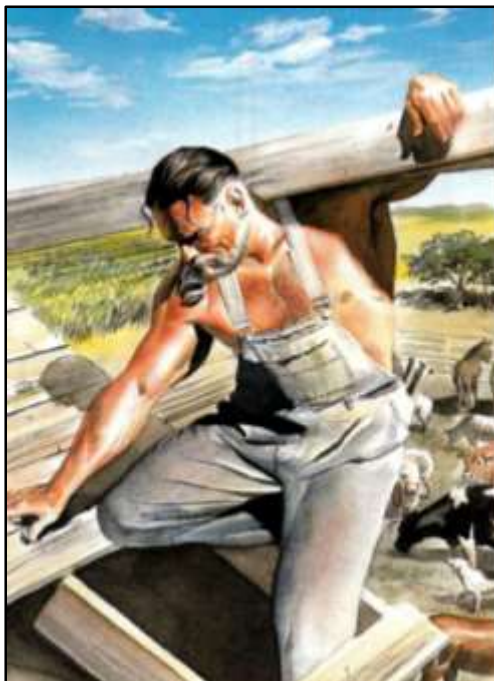


Fonte: Waid e Ross (2013, s. p.).

O local, mostrado nos quadros da Fig. 89, é parte de um holograma criado por Superman, logo após o incidente da morte de Lois Lane e dos demais funcionários do Planeta Diário, seguido do julgamento no qual Magog foi absolvido pelo assassinato do Coringa. Decepcionado com as perdas de entes queridos e com a decisão da justiça humana, Superman constrói, na Fortaleza da Solidão¹²³, uma simulação da fazenda dos Kents. Uma década se passa e, quando ele aparece na narrativa, a imagem que temos do herói é a mostrada no quadro a seguir (Figura 90):

¹²³ A Fortaleza da Solidão é um nome fictício para o lugar secreto que Superman usa para realizar operações e guardar pertences pessoais.

Figura 90 - Primeira aparição do Superman em *Reino do Amanhã*



Fonte: Waid e Ross (2013, s. p.).

Na imagem da Fig. 90, primeira a mostrar em primeiro plano o personagem, observam-se algumas mudanças físicas na figura do herói. Ele está mais envelhecido, com tons grisalhos no cabelo e na barba, que estão compridos. Além disso, a fisionomia apresenta traços de dureza na expressão e a roupa não é nem o terno do jornalista, nem o uniforme com capa do super-herói, ele está vestido com um macacão. Até a posição do corpo gera estranhamento. A cabeça está abaixada, com semblante abatido, contrastando com a usual postura com as mãos na cintura, cabeça erguida e peito estufado, que marcou muitas das aparições do personagem, principalmente no cinema. Sobre essa primeira imagem que temos do personagem na narrativa, cabe observar que, se vista de forma isolada, é possível que não se encontre nenhuma referência visual conectada ao herói.

Como intérpretes desse quadro na narrativa, as primeiras percepções não representam nada além dessas características visuais que se apresentam para nós tal qual as descrevemos. Contudo, em um segundo momento, tendemos a perguntar o que pode ou não ser isso que vemos. E é a partir dessas mediações que somos levados a supor que algumas das inserções no desenho podem estar conectadas a parte da mitologia criada em torno do personagem, surgindo aí a ideia de uma aproximação entre o herói e Jesus Cristo.

Essa hipótese ganha corpo, também, na observação de Hatfield (2014, p. 160, grifos nossos), sobre o mesmo quadro, o que o leva a afirmar que Superman é, claramente, representado

[...] como uma figura similar a Cristo. Ele está em sua identidade kriptoniana de Kal-El (as referências do nome às palavras hebraicas “veículo” ou “voz de Deus”); ele está fazendo **carpintaria**; ele tem um **cabelo e barbas compridas**, associadas à imagem **icônica ocidental de Cristo**; ele está levando uma **pesada madeira** em seus ombros, o que é remanescente da **cruz levada por Cristo**; e no **bolso traseiro** de sua jardineira estão **três espinhos** bastante evidentes.

Segundo matéria escrita por Edison Veiga pela BBC News, foram “séculos e séculos de eurocentrismo - tanto na arte quanto na religião - para que se sedimentasse a imagem mais conhecida de Jesus Cristo: um homem branco, barbudo, de longos cabelos castanhos claros e olhos azuis”¹²⁴. Nessa perspectiva, reconhecemos que a imagem de Superman apresentada no quadro da Fig. 90 é sustentada por essas mesmas regularidades físicas, que estão presentes em representações visuais de Jesus Cristo, na iconografia cristã, e que permitem aproximações icônicas entre Superman e essa representação figurativa de Jesus Cristo.

Em termos peircianos, as réplicas de um símbolo podem ser compreendidas como elementos particulares, cujo funcionamento semiótico é regido por uma ideia geral. Essa imagem seria, portanto, um ponto de articulação

¹²⁴ Matéria disponível em [bbc.com/portuguese/geral-43560077](https://www.bbc.com/portuguese/geral-43560077). Acesso em 20 de set. 2022.

com a ideia geral de Jesus Cristo, mas, também, com o personagem principal da narrativa, Superman. Santaella e Nöth (2015, p. 67) explicam que o símbolo “depende de casos individuais para se materializar”, atua por meio de suas réplicas; adotada essa perspectiva, portanto, o Superman de *Reino do Amanhã* estaria se configurando no entrecruzamento entre dois símbolos, o de que ele próprio é portador e o de Jesus Cristo. Isso leva a pensar como esse cruzamento atualiza o perfil do super-herói.

Conforme observou Hatfield (2014), diferentes elementos visuais encaminham o leitor para esse entendimento. É o caso da roupa usada e da atividade realizada por Superman no quadro da Fig. 90. Nessa imagem, o personagem está usando um macacão¹²⁵ e parece realizar um tipo de trabalho ligado à carpintaria. Hatfield (2014) compara o trabalho do herói nessa cena com a profissão que Jesus Cristo também exercia. Segundo a Bíblia Sagrada, em Marcos 6:3, há uma passagem em que o povo de Nazaré se referia a Jesus perguntando: “Não é este o carpinteiro, filho de Maria?”; em Mateus 13:55, Jesus é apontado como “o filho do carpinteiro”, em alusão à profissão de seu pai, José.

Outro signo importante para essa direção que a leitura da imagem toma, concordando com Hatfield, são as duas vigas de madeira no ombro esquerdo e os três cravos no bolso traseiro do Superman. A iconografia cristã de Jesus crucificado o apresenta em uma cruz com três cravos, um em cada mão e um nos dois pés juntos¹²⁶. Sobre essa posição, ainda que ela não esteja representada na Fig. 90, chamamos atenção para o formato dos cravos que estão no bolso do Superman. Diferentemente dos pregos, que possuem formato arredondado, e que geralmente são usados para carpintaria, os que aparecem na Fig. 91 reforçam

¹²⁵ De acordo com o dicionário Aulete digital, o macacão é uma “peça de vestuário larga, inteiriça, de tecido resistente, originalmente feita para o uso de operários e hoje de uso generalizado”. Disponível em: <https://www.aulete.com.br/>. Acesso em 06 de nov. 2022.

¹²⁶ Existem estudos alegando que Jesus foi crucificado com quatro cravos, “São Cipriano que, mais de uma vez tinha presenciado crucificações, fala em plural dos pregos que transpassavam os pés. Santo Ambrósio, Santo Agostinho e outros mencionam expressamente os quatro pregos que se empregaram para crucificar Jesus”. Disponível em <https://www.acidigital.com/fiestas/semanasanta/fisiopatologia.htm>. Acesso em 19 de fev. 2023.

o formato quadrado da ferramenta, que remete ao tipo de cravo usado na crucificação de Jesus.

Figura 91 - Formato dos cravos no bolso do Superman



Fonte: Waid e Ross (2013, s. p.).

Essa imagem carrega relação, nesse sentido, com dois momentos na vida de Jesus Cristo: um homem comum, carpinteiro, filho de Maria e José; e o messias, crucificado, filho de Deus. A identificação do número de cravos e a sugestão da cruz, na Fig. 91, nos levam a supor que, na narrativa de *Reino do Amanhã*, esses elementos significam, de modo metafórico, os motivos pelos quais Superman estaria com o semblante de tristeza (Fig. 90). Considerando que um dos motivos por Jesus ter sido acusado e crucificado foi por defender seus ideais de justiça – nesse caso de uma justiça divina. Superman, antes da cena em questão, também foi julgado e incompreendido pela população que acusou seus valores éticos e morais de justiça como sendo ultrapassados.

Além desse quadro, há um segundo momento de aparição de Superman, no qual, além deste, também concebemos uma aproximação com Jesus Cristo; é quando Superman ressurge, também pela primeira vez, como super-herói na narrativa. A representação que registra a chegada do herói sugere significados,

na narrativa, que preconizam também a ideia de esperança e de um futuro justo e a salvo dos males, tal qual demonstra o seguinte quadro (Fig. 92).

Figura 92 - Primeira aparição do Superman após o retorno como super-herói



Fonte: Waid e Ross (2013, s. p.).

Essa imagem apresenta, pela primeira vez na narrativa, o herói vestido de uniforme e capa. Surgido do céu, com um semblante imponente, traz nas mãos dois super-humanos detidos. Ao centro da *splash page*, Superman se sobressai no azul celestial, anunciando seu retorno. Essa cena possui dois significados importantes para esta análise. Primeiro, porque a narrativa, já na abertura do Capítulo I, ao citar versículos de Apocalipse de João e trazer imagens enigmáticas, que sugerem uma atmosfera de desolação e caos, tendem a criar no leitor a expectativa de que algo de grande importância aconteça nas próximas páginas, para mudar aquele cenário. E segundo, a compreensão dessas mensagens que evocam a vinda de um ser celestial, divino, associada ao retorno do Superman, restauram, no enredo, a renovação da esperança, inferindo a ideia da vinda do “Salvador” (Fig. 92). Contribui para essa associação o modo como Superman

aparece neste ponto da narrativa, em um momento de grande aflição, perseguição e perigo para os seres humanos, um cenário que, reservadas as devidas diferenças, é imbuído de grande valor dramático, como o referenciado no Apocalipse, quando foi revelado a João.

Desse modo, parece consolidar-se na narrativa a ideia geral de Superman como um salvador, também na Fig. 92, seja pelas características qualitativas da imagem, que sugerem um ser divino, vindo do alto, voando no céu, em atitude de salvação e justiça; seja pela evocação de um sentimento de glória, nos textos da sequência da cena, que anunciam que ele (Superman) não havia virado as costas para os seres humanos, mas estava restabelecendo a esperança da população que presenciou sua chegada.

No cenário temático, também cumpre considerar que, além de serem obras que revelam segredos, os textos apocalípticos apresentam outras características, a exemplo da narrativa de “exortações contra a opressão dos pobres” (NOGUEIRA, 2017, p. 13). Essa é outra questão a partir da qual vale uma aproximação entre a mensagem propagada pelo texto bíblico e os ideais transmitidos em *Reino do Amanhã*: proteger os fracos e oprimidos e dar-lhes esperança. O tema da esperança em *Reino do Amanhã*, segundo Tallon e Walls (2009, p. 208-209), é enfatizado por pelo viés do “simbolismo teológico”. Os autores afirmam que a narrativa, além de ampliar um dos dilemas humanos, como a fé, também pode ser uma adaptação da história da intervenção divina, visto que, “no seu dom de trazer esperança, o Super-Homem mostra a necessidade humana de fé em um poder maior. Ambos os lados dessa história também podem ser encontrados na pessoa divina e humana de Jesus Cristo”. Ademais, cumpre também sinalizar a reflexão de Rossi (2007, p. 11, grifos nossos) sobre o papel messiânico frente às adversidades e sobre como ele ganha proporção, afirmando que o

[...] sofrimento de uma comunidade e não de indivíduos é o objeto da esperança de salvação. Assim, “não é qualquer salvador”, que pode ser representado como messias, é o redentor que **traz uma salvação terrena**

e coletiva. Ou seja, estamos às voltas com uma definição de messias que tem profundo contato com as coisas da sociedade, com a ordem presente das coisas, procurando instituir neste mundo uma **nova ordem de justiça e felicidade**. Ao se contrapor duas sociedades, a real e a ideal, surge a imperativa necessidade de fundar uma nova sociedade.

É nesse sentido coletivo que o valor messiânico pode ser atribuído à mensagem da obra *Reino do Amanhã* e, por extensão, ao Superman. Após a humanidade ser salva dos perigos e desastres causados pelos super-humanos, a narrativa mostra um Superman que passa a compreender mais ainda os preceitos nos quais ele moldou boa parte das suas condutas em busca de salvar e mostrar às pessoas e aos super-humanos o “caminho da luz”. Isso permite afirmar que, embora o ato de justiça final tenha sido executado por intermédio do Capitão Marvel, a mensagem de esperança e de conduta moral entre o que é certo e o que é errado, tanto aos super-humanos, quanto às pessoas comuns, ficou a cargo do Superman.

Analisando as concepções do Superman entre o que é certo ou errado, na perspectiva das crenças, tal como definidas por Peirce (2008), em *ilustrações da Lógica da Ciência*, nos quatro métodos de fixação das crenças, vemos que o primeiro deles, o método da *tenacidade*, leva a constituir uma crença a partir de uma concepção individual, que refuta as opiniões dos outros e coloca a individualidade frente às decisões. Entendemos que, quando Superman tenta solucionar o problema com os super-humanos e decide sozinho como lidar com a situação, ele está aderindo a esse método. Mas, como Peirce (2008) destaca no seu texto, as chances desse método obter êxito são poucas e dependeriam da capacidade desse indivíduo não ser afetado pelas opiniões dos outros, que pensam diferente dele.

Já o modo como Superman e a Liga da Justiça agiram para restabelecer a ordem, relacionamos com o método da *autoridade* (PEIRCE, 2008), cujas crenças são reguladas por influência de um órgão ou instituição, no caso, a própria Liga da Justiça. Na narrativa, a partir do momento em que Superman reassume o

comando de líder da Liga da Justiça e vai até o prédio da Organização das Nações Unidas (ONU) para comunicar aos repórteres sobre as novas regras comportamentais e morais a serem seguidas pelos super-humanos, fica evidente sua postura enquanto instituição reguladora das ações desses superseres (Fig. 93). Durante o comunicado, ele esclarece que essa atitude visa ensinar os super-humanos “que não estão dispostos a preservar a vida ou defender os indefesos” (WAID; ROSS, 2013, s. p.).

Figura 93 - Superman em frente à ONU, enquanto instituição reguladora das ações dos super-humanos



Fonte: Waid e Ross (2013, s. p.).

Na Fig. 93, um dos repórteres questiona se Superman e a Liga da Justiça estão preparados para impedir os que não honram os princípios estabelecidos pela Liga. Como instituição, Superman responde que não prevê ninguém agindo sem a sanção da Liga, que o apoia com a presença e, também, na voz da Mulher Maravilha, que reforça o que ele diz.

Na Fig. 94, para mobilizar os super-humanos rebeldes e desregrados, Superman vai ao encontro deles para convencê-los a seguir o código moral da Liga da Justiça, o qual valoriza, principalmente, uma postura responsável por parte dos super-heróis.

humanos a se render e a aceitar as imposições é cada vez menor, mostrando ao Superman que as prisões e condutas de controle foram ineficazes. Superman se frustra, o que também coloca em xeque o método autoritário da Liga da Justiça, na maneira de resolver os problemas; mas, por outro lado, essa decepção permite que ele olhe para a real situação e passe a questionar suas próprias regras, concluindo que não fazia mais muito sentido ter que lutar tanto e, ainda assim, não atingir o objetivo de converter os superseres, fazê-los “ver a luz” (Fig. 95.).

Figura 95 - Superman questiona suas próprias atitudes



Fonte: Waid e Ross (2013, s. p.).

A cena da Fig. 96 revela um pouco da inquietação de Superman diante da sua proposta de intervenção que visava ensinar aos superseres os significados da verdade e justiça. Entendemos que, ao se questionar sobre o porquê conseguia mais prisioneiros que convertidos, o herói se depara com a frustração dos métodos autoritários da Liga da Justiça e, conforme a trama avança, ele se dá conta de que sozinhos não poderiam mudar o mundo, reconhecendo a importância da opinião dos humanos – os maiores interessados. Na história, notamos que, depois dessa postura do Superman, ele começa a reconhecer que necessitavam da opinião das pessoas para poder agir em nome da coletividade e que para isso não poderia mais impor o seu poder e o da Liga da Justiça de modo

dogmático¹²⁷, mas sim buscar conquistar a confiança da humanidade para que juntos pudessem resolver os problemas (Fig. 96).

Figura 96 - Superman reconhecendo o trabalho em conjunto com os humanos



Fonte: Waid e Ross (2013, s. p.).

Nesse ponto da análise, sugerimos haver uma aproximação entre o caminho visualizado por Superman e o método *científico* peirciano, visto que ele passa a criticar suas ações com base na experiência de colocar em prática as suas ideias na realidade externa. Suas atitudes, baseadas em suas convicções, mostraram que suas crenças precisam ser atualizadas, tendo em vista o que para ele era real e possível; criar um presídio com intuito de educar a nova geração não se mostrou apropriado para resolver os problemas. Sendo assim, foi levado a rever seus métodos, considerando o peso das suas decisões e o que elas

¹²⁷ O termo dogmático é classificado por Ibri (2020, p. 288), no seu livro *Semiótica e Pragmatismo: Interfaces Teóricas*, Vol. I, ao se referir às crenças de Peirce em seu ensaio *The Fixation of Belief*, como mediações dogmáticas que, segundo o autor, "seriam as que sustentam crenças por tenacidade, autoridade ou *a priori*".

poderiam provocar no mundo. Isso inclui olhar para os super-humanos e para as pessoas tendo em vista suas realidades, procurando compreendê-las, respeitá-las e motivá-las em suas potencialidades, sem desviar, contudo, dos valores morais e éticos de verdade e justiça.

Aqui destacamos a perspectiva evolucionista de Peirce, que, além de tratar de processos semióticos, também trata de como eles são orientados por certos ideais e tendem a evoluir em direção a eles. A partir disso, olhamos a obra sob a óptica da dinâmica envolvendo ideias e fatos da narrativa que culminam na mudança do pensamento do Superman. Ele compreende com a experiência que seus métodos não estão dando certo e propõe uma nova regra, que é preciso ouvir as pessoas e, junto a elas, procurar buscar por ideais justos e corretos para a sociedade.

Figura 97 - O aprendizado deixado pelo Capitão Marvel



Fonte: Waid e Ross (2013, s. p.).

Assim, quando Superman segura em suas mãos a capa do Capitão Marvel (Fig. 97), entendemos nesse gesto uma manifestação da verdadeira concepção do que é ser um super-herói. Ao fazer “a única escolha que realmente importa”, o Capitão Marvel reverbera a “vida” como o elemento essencial a ser preservado, independentemente de se tratar de humanos ou superseres.

Observamos como relevante, ainda, que, ao longo da história, cada uma das ações do personagem foi realizada de acordo com as crenças que julgou estarem no caminho da verdade e justiça. Contudo, no final da trama, Superman compreende que simplesmente trazer de volta os métodos e os valores de ordem e justiça da sua geração não era suficiente, ou seja, eles não surtiram mais o resultado esperado por ele e pela Liga da Justiça, fazendo-o refletir sobre suas crenças e sobre como agir. Sobre isso também podemos inferir que estaria concordando – em parte, visto que mantinha seu código de valor à vida – com a população que o julgou ultrapassado no passado.

Entendemos que a história da *graphic novel* trata, em um sentido geral, do universo dos quadrinhos de superaventura, e das implicações dos valores e da conduta dos super-heróis dentro desse universo fictício. Além disso, cumpre reiterar nossa leitura que a interpreta como uma apropriação paródica do livro de Apocalipse de João, referindo-se à estrutura textual do gênero literatura apocalíptica.

No final do texto de Apocalipse de João, não é relatada uma morte, nem de Jesus, nem de outro personagem bíblico relevante; o que é relatado é um retorno, a volta de Jesus Cristo, para salvar os homens e acabar com o mal (SUMMERS, 1986; NOGUEIRA, 2017). Já no final de *Reino do Amanhã*, temos a morte do Capitão Marvel. Na comparação que tem sido feita entre os dois textos, portanto, há esse ponto de ruptura que, entendemos, leva a uma quebra da expectativa do leitor em relação ao final do enredo de *Reino do Amanhã*, ao menos se esse leitor for levado a tomar como referência para a leitura dessa obra o conteúdo do texto apocalíptico. No entanto, a obra também reforça o paralelo entre Superman e Jesus Cristo, pois na HQ há uma volta para salvar os homens do mal, nesse caso, protagonizada por Superman

Ainda sobre a morte do Capitão Marvel, cujo sacrifício pode estar associado a uma possível atribuição messiânica ao personagem, compreendemos que, embora ele tenha controlado a situação do Armagedom, não é ele quem, de

fato, representa a ideia de um líder ideal, tal qual pressupõe o judaísmo, sobre o messianismo (BARROS, 2015). Em *Reino do Amanhã*, o imaginário apocalíptico remete a uma noção de restauração em busca de um mundo de justiça e paz, muito evidente no messianismo cristão e presente nas atitudes do Superman. A crença messiânica da vinda ou do retorno de um ser dotado de poderes especiais, responsável por trazer paz e justiça, fica a cargo do Superman, sobretudo, ao assinalar para uma nova era de união com os humanos.

Se analisarmos que Jesus inspirava seus discípulos e as pessoas em geral com seus ensinamentos e mensagens de amor e paz, inferimos que, de certo modo, Superman também (re)assume, na trama, o papel de inspirar não só os super-heróis e super-humanos, mas também a população, que estava desacreditada das suas próprias potencialidades. Considerando que esse papel inspirador acompanha o personagem desde quando foi lançado, em 1938, com uma postura implacável contra as injustiças e o combate à criminalidade, em *Reino do Amanhã*, a perspectiva inicial é outra. A obra explora a quebra da autoconfiança do Superman, indicando, já no início da trama, que sua maior falha foi a incapacidade de se ver como uma inspiração entre os demais super-heróis. Inspiração que foi responsável, nas primeiras Eras, pelo surgimento de diversos outros personagens, a exemplo do Capitão Marvel. No final da trama, no entanto, Superman reassume seu papel inspirador, mas, sob uma perspectiva que se coloca ao lado das pessoas comuns, dando a elas mais segurança, mas deixando-as resolverem seus problemas. Para Superman, o verdadeiro sentido de inspirar é incentivar a humanidade a partir dos ideais de “verdade e justiça”, levando-nos a considerar Superman um agente de transformação de ordem social e até política.

Com efeito, a narrativa de *Reino do Amanhã* explora a influência do Superman como figura fundamental para a manutenção da paz. Na obra, evidenciamos essa retomada, que é uma característica do seu perfil, ao mesmo tempo em que também observamos o planejamento de novas condutas do

personagem. Algumas concepções precisavam morrer dentro do Superman para que as mudanças ocorressem. Assim, além de considerarmos o sacrifício da morte ligado à perda da vida de alguém (no caso o Capitão Marvel), também nos propomos pensar aqui na morte do modo de agir do Superman que, ao fracassar com suas atitudes autoritárias e ultrapassadas (WAID; ROSS, 2013), se vê obrigado a assumir uma nova postura na forma de encarar os problemas no mundo.

Talvez o diálogo mais significativo entre *Reino do Amanhã* e o Apocalipse de João esteja, efetivamente, na mensagem de esperança. O final do Apocalipse, conforme Nogueira (2017, p. 64), trata da esperança, "não de forma romântica como desejariam seus leitores modernos, mas reorganizando o mundo a partir da experiência religiosa de seus primeiros leitores". Ou seja, mesmo não tratando "romanticamente" do fim de todos os problemas, a obra apocalíptica indica aos seus leitores uma perspectiva de mudança, de um novo porvir aos cristãos da época. O mesmo pode ser entendido em *Reino do Amanhã*. Após a explosão da bomba, muitos super-heróis e super-humanos sobrevivem e criam estimativas de um novo tempo; contudo, a obra nos mostra, pela fala do Batman, a continuidade dos mesmos problemas e impasses. É nesse ponto que Superman reassume sua confiança, demonstrando que todos podem acreditar nele novamente. A ideia de esperança, conectada a essa nova fase de convivência entre superseres e humanos, também pode ser válida, se pensarmos na *graphic novel* como uma reorganização dos valores e condutas dos super-heróis com vistas a rever suas ações.

Ainda sob o ponto de vista religioso, mais especificamente sobre como a cultura norte-americana dos quadrinhos de super-heróis fundamentou muitos de seus personagens e conceitos, vale observarmos o comentário de Reblin (2008, p. 101), acerca do *Símbolo do Destino Manifesto*. O autor comenta que, de início, a ideia do *Destino Manifesto* estava ligada à chamada Doutrina Monroe, "América para os americanos", e que com o tempo, para justificar as guerras ocorridas

contra os povos indígenas, ficou conhecida como “conquista do Oeste americano”. Depois, essa concepção acabou se voltando para os valores sociais do povo estadunidense, sob a justificativa “de que os sucessos de expansão e conquista são oriundos da providência divina” e de que “Deus teria elegido o povo norte-americano para assumir a liderança na regeneração do mundo e civilizá-lo” (REBLIN, 2008, p. 101).

Em virtude disso, o Super-Homem, como expressão do inconsciente coletivo e da cultura norte-americana, torna-se também símbolo do Destino Manifesto. Na verdade, o messianismo judaico e o Destino Manifesto chegam a se confundir, uma vez que este último é construído sobre a compreensão do messianismo ou milenarismo cristão. O Super-Homem cresceu em meio aos valores sociais do povo estadunidense e, por isso, tornou-se salvador do mundo, num sentido muito próximo ao lema “Com grandes poderes vêm grandes responsabilidades” do Homem-Aranha. Seus inimigos, locais, sempre visam o domínio do mundo, enquanto o Super-Homem sempre luta pela preservação deste. Suas diversas histórias nos quadrinhos, filmes e séries evidenciam a imagem de agente da salvação dos Estados Unidos e do mundo (REBLIN, 2008, p.102).

Notadamente, a concepção trazida por Reblin (2008), somada aos elementos apresentados na narrativa, seja pelo traço estrutural, seja pela intertextualidade, ou como uma relação paródica com o Apocalipse de João, concebem Superman como um salvador messiânico e preservador do *status quo* americano. Resultado de uma combinação dos valores e cultura de seus criadores judeus e do contexto social de crise dos Estados Unidos, como já asseverado nesta tese, Superman pode ser compreendido como uma força coletiva de esperança messiânica.

Tal observação é aqui ponderada não só pelas características do gênero, mas pelas especificidades semânticas e sintáticas identificadas entre as obras, correspondendo a um índice parodístico (FERRARA, 1981) da relação entre *Reino do Amanhã* e o texto de Apocalipse de João, sem deixar de lado, na atualização do Superman, a concepção do personagem como o símbolo de esperança e salvação. Reconhecemos, ainda, que nossa discussão resulta do entrelaçamento

entre nossas análises e as análises de outros autores sobre a obra, tendo como pano de fundo a semiótica peirciana e a noção de crença.

Assim, além de verificar a pertinência de uma relação paródica e de considerar a noção de Destino Manifesto nas ações do Superman na tentativa de mostrar o que é certo ou errado aos super-humanos, visualizamos o personagem como símbolo dessa ideia americana. Ao assumir para si e para a Liga da Justiça a responsabilidade de resgatar os valores basilares do significado de ser um super-herói e de decidir como colocar em prática esse resgate, inferimos a ideia do *status quo* da responsabilidade americana na manutenção da conduta dos super-humanos. Todavia, o enredo vai nos apontando como essa ideia é afetada na conduta do Superman em *Reino do Amanhã*, acenando para atitudes mais democráticas em relação aos princípios norteadores da conduta do herói como verificamos na passagem da Fig. 98.

Figura 98 - Mudança de conduta



Fonte: Waid e Ross (2013, s. p.).

O momento ilustrado na Fig. 98 representa o estado de mudança na conduta do Superman que, ao justificar sua falha na promessa de proteger as pessoas, também reconhece o erro da Liga da Justiça em se ver como "deuses". Verificamos que a revisão desse conceito do personagem e, por consequência, das pessoas comuns que também endeusavam a imagem dos super-heróis, acena para uma nova concepção sobre o papel deles e da própria sociedade, tal

como Superman propõe: “quero **esquecer** os erros do passado. Quero que pensemos no amanhã... **juntos**.” (WAID; ROSS, 2013, s. p. grifos dos autores).

Chegando ao final do quarto e último capítulo de *Reino do Amanhã*, observamos que, ao longo de cada um deles, elementos distintos, conectados às aberturas, relacionaram-se, de uma forma ou de outra, ao ideal de verdade e justiça dos super-heróis. Contudo, em especial, no Capítulo IV, *Batalha sem fim*, além da relação à batalha entre os super-heróis e super-humanos, já mencionada neste item, e do ideal de resgate à verdade e justiça, nos cabe, também, a noção de que guiar-se em direção a esse ideal é uma batalha sem fim.

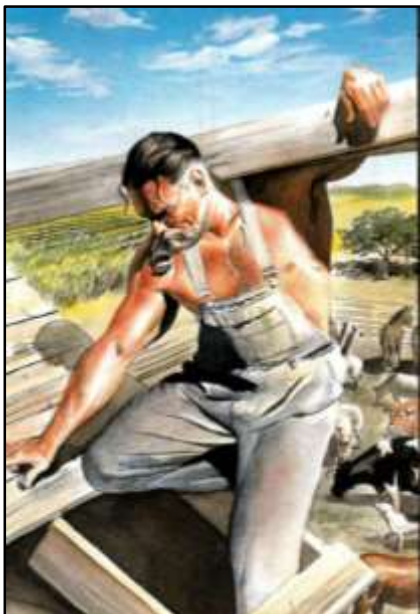
Ainda na esteira da defesa dos ideais de verdade e justiça, discutimos, no próximo item, como *Reino do Amanhã* apresenta uma perspectiva de resgate às origens do gênero superaventura.

3.9 VERDADE E JUSTIÇA: SIGNOS DE “RESGATE” DAS ORIGENS DO GÊNERO SUPERAVENTURA

Para este item, selecionamos quatro imagens, nas quais analisamos diálogos semióticos entre aspectos não verbais dos signos de *Reino do Amanhã* e de revistas das primeiras décadas de publicação dos quadrinhos de superaventura, denominada Era de Ouro. Entendemos que as referências a essas primeiras histórias não são apenas visuais, mas, ajudam a consolidar a retomada de conceitos e crenças relacionados a esse universo para dentro da narrativa mais atual.

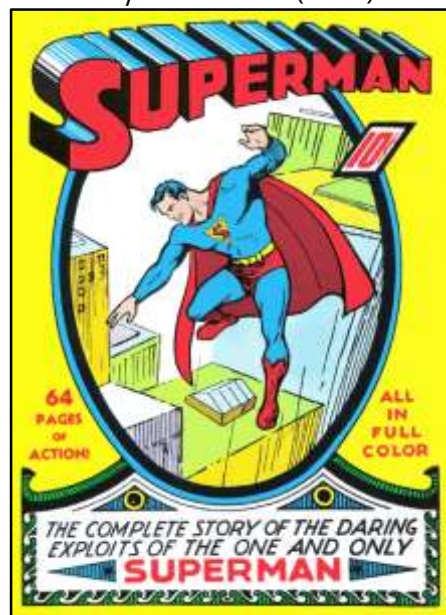
Primeiramente, apresentamos, lado a lado, nas figuras 98 e 99, duas das imagens selecionadas: a primeira consta do primeiro quadro em que Superman é apresentado em *Reino do Amanhã*, lançado originalmente em 1996; e a segunda, consta da capa da primeira revista exclusiva das aventuras do “Homem do Amanhã”, a revista *Superman n.º 1*, publicada em 1939.

Figura 99 - Superman em *Reino do Amanhã*



Fonte: Waid e Ross (2013, s. p.).

Figura 100 - Superman na capa da revista *Superman nº 1* (1939)



Fonte: Siegel e Shuster (2007, p. 196).

Embora já tendo tratado neste texto da primeira imagem (Fig. 99), em que Superman está no alto de um celeiro, totalmente descaracterizado de sua personalidade de super-herói, associando-o com a imagem de Jesus Cristo, entendemos que essa leitura não esgota os significados associados a esse signo. Em parte, ele ainda requer que lancemos a ele um olhar contemplativo, no qual, como explica Santaella (2008a), a leitura se deixa levar pela liberdade oferecida no signo, que se abre para um campo de possibilidades interpretativas.

Tomando como primeiro passo analítico das imagens a “lei de similaridade” e o funcionamento icônico (SANTAELLA; NÖTH, 2015), como foi feito em outras leituras da tese, fomos percebendo as analogias entre o quadro do Superman (Fig. 99) e a capa da revista *Superman nº 1* (Fig. 100). Primeiramente, as qualidades formais nos fazem reconhecer que, em ambas as figuras, o herói está em destaque, centralizado, apresentando o braço esquerdo um pouco dobrado e elevado acima da cabeça, estando o direito, estendido no sentido contrário. Na Fig. 99, Superman sustenta, sobre o ombro do braço esquerdo, duas vigas de madeira; enquanto na Fig. 100, a mesma pose pode estar

associada a um dos saltos do herói, visto que, somente em 1943, Superman foi desenhado voando nas histórias em quadrinhos; antes disso, ele apenas saltava sobre os prédios (WELDON, 2016).

Fisicamente, Superman é desenhado, nas duas imagens, com uma musculatura bem-marcada, sendo essa musculatura um dos vínculos com a figura tradicional do herói. Tais paralelos entre as duas imagens sinalizam para um dos momentos ápicos da trajetória do personagem, que foi a publicação da revista *Superman nº 1*. Como já discutido no Capítulo III desta tese, essa revista foi a primeira a ser dedicada exclusivamente para um super-herói; ao mesmo tempo, representou “a explosão dos super-heróis, como gênero literário das Histórias em Quadrinhos, [que] ocorreu entre 1929-1939, precisamente com o surgimento do Super-Homem, em 1938” (REBLIN, 2008, p. 40).

A clara relação de semelhança inserida no contexto da narrativa, acena para questionamentos sobre os possíveis significados investidos nessa representação do Superman em *Reino do Amanhã*. E a hipótese que nos vem à mente vai ao encontro do tema desta tese, sugerindo que se trata de um indicativo de que a obra *Reino do Amanhã* dialoga com a crença vinculada ao ideal de verdade e justiça dos super-heróis, tal como estabelecida desde as origens de Superman.

Isso vai ao encontro, também, do que observamos na narrativa de *Reino do Amanhã*, com relação ao comportamento de Superman; ou seja, entendemos que ele age com base em ideais que ora se remetem à Era de Ouro, ora à Era de Prata. Na Era de Ouro, embora imbuído dos ideais de verdade e justiça, o personagem agia de modo agressivo, sem muitas perguntas, ou como Batman, em *Reino do Amanhã*, comenta: “esmurrando primeiro e fazendo perguntas depois” (WAID; ROSS, 2013, s. p.). Na Era de Prata, a preocupação ficou mais ligada à conduta propriamente dita, que é quando os ideais da antimatança e da antiviolação se firmaram com grande rigor nas superaventuras.

Sobre esse aspecto, Reblin (2008, p. 110, grifos nossos) escreve que o super-herói “adquire forma numa história que encanta, mistifica e que visa transmitir **exemplos, valores éticos e morais**. Sua função é **regulamentar e reafirmar os princípios norteadores** de uma sociedade”. Nossas conclusões vão ao encontro de tal afirmação, pois interpretamos os signos da Fig. 99 como uma forma de resgate dos princípios galgados, sobretudo por intermédio de Superman, no estabelecimento dessas regras e condutas, que se consolidaram como crenças acerca do que é ser um super-heróis nos quadrinhos e sinalizar, pelo contexto da *graphic novel*, para como os super-humanos deveriam agir, segundo essa realidade.

Weldon (2016, p. 298) trata dessa questão explicando que:

Para um super-herói de quadrinhos, *Kingdom Come* oferece uma meditação surpreendentemente ruminante da natureza intrínseca de heroísmo, liderança e questão do mal. [...] Mais importante, ele lançava luz sobre o papel do Superman do Universo DC e, por extensão, sobre nossa cultura, retratando o que acontece quando ele desaparece e a comunidade dos super-heróis perde sua peça central.

A falta dessa peça central, à qual o autor se refere, equivale, em termos de orientação dos ideais de conduta, à falta de um tipo de base moral, que teria sido perdida com a ausência do Superman, tanto no enredo de *Reino do Amanhã*, quanto no universo dos quadrinhos da editora *DC*. Na narrativa, essa omissão de Superman é significada como tendo representado o fim de uma liderança comprometida com a segurança humana e com o princípio de colocar as necessidades das pessoas em primeiro lugar. Podemos ler essa ausência de Superman, da materialização de tais bases morais nos quadrinhos, como afetando também as demais histórias do gênero, criando o efeito de que, por consequência, haveria também uma ausência de regras e códigos dentro do universo dos quadrinhos, após o abandono do Superman e o término da Liga da Justiça.

O enredo da *graphic novel* mostra que outras motivações foram sendo defendidas pela nova geração de super-humanos. Atitudes deliberadamente radicais passaram a predominar, baseadas na convicção de que medidas extremas resolveriam mais que simples algemas ou punições pela justiça. A sociedade também é representada como concordando com o entendimento de que havia chegado um momento em que novos métodos e códigos de conduta deveriam ser colocados em prática, conforme vemos na Fig. 101, que destaca, na trama de *Reino do Amanhã*, a opinião da população em relação à melhor opção para o futuro da cidade de Metrópolis.

Figura 101 - Resultado da pesquisa de opinião sobre as novas formas de conduta



Fonte: Waid e Ross (2013, s. p.).

Com a decisão massiva da população de Metrópolis (77%) sobre a escolha de Magog como o melhor defensor da cidade, Superman decide se retirar, como já narrado. Isso desencadeia, ao longo dos anos, uma série de problemas, causados pela falta de estratégias, e pelos meios utilizados na resolução dos problemas; incluindo falta de cuidado em preservar a vida humana, o que em grande medida, culminou no desastre ocorrido no Kansas.

Na imagem a seguir (Fig. 102), localizamos a ideia central da distinção entre o ideal de conduta de Magog e o de Superman.

Figura 102 - Distinção dos métodos de conduta entre Magog e Superman



Fonte: Waid e Ross (2013, s. p.).

Ao afirmar que a população preferiu o herói que matava, em vez do que não matava, Magog culpa Superman pela explosão no Kansas, pois, segundo ele, se Superman tivesse aceitado as mudanças e se proposto a se atualizar, o futuro poderia ter sido diferente. Ao mesmo tempo, ele reconhece que seus métodos, a favor da matança dos criminosos, geraram mais estragos e mortes, contribuindo para um mundo com poucos ou quase sem vilões, mas, com muitos super-heróis impulsivos e violentos.

Esse é mais um momento da narrativa em que a *graphic novel* reforça o valor dos ideais de “verdade e justiça em prol dos necessitados”, solenemente difundidos ao longo da trajetória do Superman. Ao constatarmos que a imagem de Superman mostrada na Fig. 99 emula, de certo modo, a imagem do herói na capa da revista *Superman nº 1*, mostrada na Fig. 100, depreendemos aí mais um indicativo, dentro da narrativa, da intenção dos autores de resgatar valores e crenças das histórias que se preocupavam em regular e estabelecer linhas que não deviam ser cruzadas pelos super-heróis. Ainda que tais valores tenham sido firmados com maior precisão na Era de Prata, portanto, na década de 1950, entendemos que a *Superman nº 1* pode funcionar como um sinalizador da origem das superaventuras. E, por mais que a *Action Comics nº 1* tenha

apresentado a origem do personagem, em 1938, é na *Superman nº 1* que sua história é revisitada e ampliada com elementos que acompanharam o perfil do herói até a atualidade, conforme asseverado no Capítulo III.

Ademais, é possível que um dos significados dessa remissão à revista esteja justamente em comparar o tipo de abordagem dada aos vilões pelos super-heróis nas primeiras histórias, na chamada Era de Ouro. Magog, em *Reino do Amanhã*, ao assassinar o Coringa, age de modo truculento, tal qual os super-heróis das primeiras narrativas, período em que era “comum que matassem deliberadamente seus inimigos” (ANDREOTTI, 2017, p. 31). Geralmente, essas narrativas eram calcadas na regra do certo e do errado, de acordo com a perspectiva do herói, sem se preocupar como suas ações afetariam o outro lado.

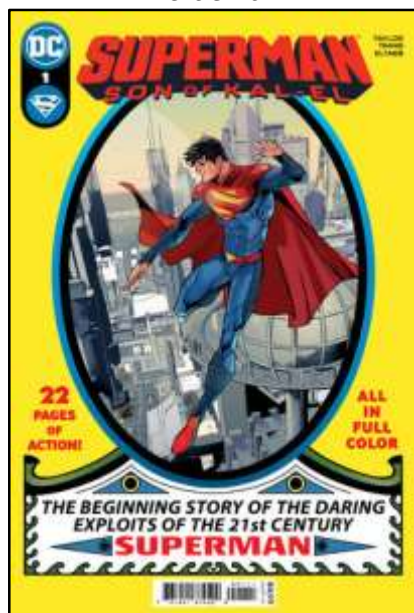
Outra inferência diz respeito à fisionomia do Superman (Fig. 99) que, supostamente, aparece abatida e preocupada. Essa aparência pode ser entendida como se o super-herói estivesse, de alguma maneira, expressando sentimentos comuns aos leitores e, até mesmo, aos autores, em relação aos rumos que as histórias de superaventuras estavam tomando. Como já discorrido nesta tese, a década de 1990, período da publicação de *Reino do Amanhã*, foi um momento em que muitas superaventuras ganharam enredos violentos e em que os super-heróis passaram a assumir posturas e condutas muito distintas das que marcaram outras épocas, sobretudo, da Era de Prata, período em que se firmou um código de conduta para os super-heróis. Dentre as determinações desse código, os super-heróis não poderiam matar e nem agir violentamente contra pessoas comuns. Além disso, as decisões passaram a ser com apoio das autoridades humanas (ANDREOTTI, 2017).

É notável que ideia de reafirmação da revista *Superman nº 1* como um marco referencial das superaventuras na cultura *pop* aparece também após o lançamento de *Reino do Amanhã*, em 2021, quando foi lançada a revista nº 1 do filho do Superman, Jonathan (Jon) Kent, a *Superman: Filho de Kal-el (Superman: Son of Kal-El)*. Publicada pela *DC Comics*, a revista apresenta a primeira história

solo do personagem, trazendo na capa uma menção explícita à capa da *Superman nº 1*. Em nossa análise, essa repetição deve ser interpretada também pelo viés do reforço à crença na conduta dos super-heróis, tal como estabelecida naquela época, e à ideia de Superman como figura central na defesa dos valores a ela associados, da sua permanência, mesmo que, no caso em questão, por meio de um novo personagem, cujas origens vão se vinculando às suas próprias.

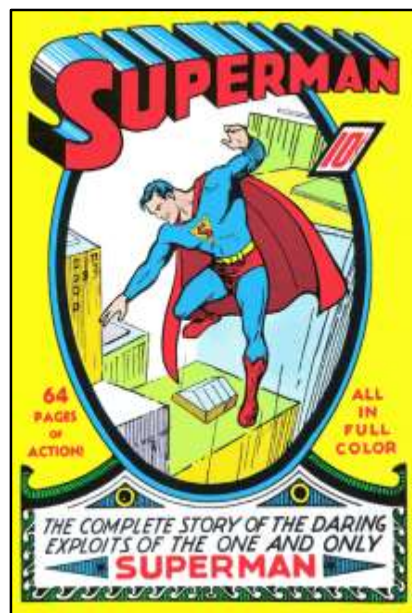
Assim como já exposto nesta tese, a repetição, para Peirce (2003), está atrelada à permanência de algo no tempo, à noção de generalidade e à constituição de leis que regem o comportamento. Destarte, considerando a relação visual entre as capas, associado ao que já expusemos nesta tese, poder-se-ia inferir uma leitura não apenas como uma homenagem, mas como permanência dos ideais de “verdade e justiça”, afirmados por Superman, os quais, supostamente, serão assumidos na conduta a ser seguida pelo seu filho, Jon Kent.

Figura 103 - Capa da revista *Superman: Filho de Kal-El*



Fonte: fandom.com¹²⁸

Figura 104 - Capa da revista *Superman nº1*



Fonte: Siegel e Shuster (2007, p. 196).

¹²⁸ Disponível em: <https://dc.fandom.com/wiki/Superman: Son of Kal-El Vol 1>. Acesso em: 22 de set. 2022.

Notadamente, as similaridades entre as capas das revistas *Superman nº 1* e *Superman: Filho de Kal-El* são perceptíveis (Fig.103 e 104). Em ambas, predomina a cor amarelo no fundo, temos uma disposição análoga dos elementos compositivos, entre os quais se destaca o formato da moldura que contorna a figura do herói ao centro e o texto verbal na parte inferior. Há, contudo, algumas diferenças da segunda em relação à primeira, lançada em 1939 (Fig. 104); nesta, o personagem central está em uma posição um pouco mais inclinada, ao passo que, na capa de 2021, Jon Kent aparece mais ereto. Outros detalhes, como o movimento das capas, o modelo do uniforme, o desenho do logotipo estampado no peito, as posições das pernas, dos braços e os desenhos dos prédios ao fundo, também apresentam mudanças na Fig. 103, o que nos leva a considerar esses signos como responsáveis por atualizações, mesmo que sutis, determinadas pela capa da Fig. 104. A lógica interpretante dessa atualização se completa com a legenda de cada uma das capas. Em *Superman: Filho de Kal-El*, lemos: "O começo da história das ousadas façanhas do século 21", e na *Superman nº 1*: "A história completa das ousadas façanhas do primeiro e único". Reconhecemos aí, especialmente em "O começo da história", uma indiciabilidade, que conduz o intérprete à ideia de contiguidade entre as histórias do filho, no século XXI, e as "façanhas" do "primeiro", no sentido de colocar o filho como ainda inspirado pelas crenças e hábitos instituídos por seu pai, no século XX. Por fim, não podemos deixar de observar que a legenda indica "do século 21", projetando esse personagem para todo este século em que estamos vivendo.

Pela nossa compreensão, surgem dessas observações uma espécie de apelo aos valores considerados "clássicos" de Superman – sobretudo de verdade e justiça – que serviram de guia, em boa parte das publicações de superaventuras. Olhando por esse prisma, a revista *Superman nº 1* pode também ser reconhecida pelo seu valor simbólico, conquistado no universo dos quadrinhos de super-heróis. Não só pela importância adquirida na época em que foi lançada, um período em que "muitos elementos constituintes do gênero e características

marcantes” (ANDREOTTI, 2017, p. 28) se popularizavam; os super-heróis uniformizados ganhavam, cada vez mais, atenção dos leitores e, por extensão, dos editores e autores, os quais se inspiraram na figura do Superman para criação de novos personagens, devido à importância que lhe é dada ainda hoje, como podemos ver pelos dois exemplos analisados aqui.

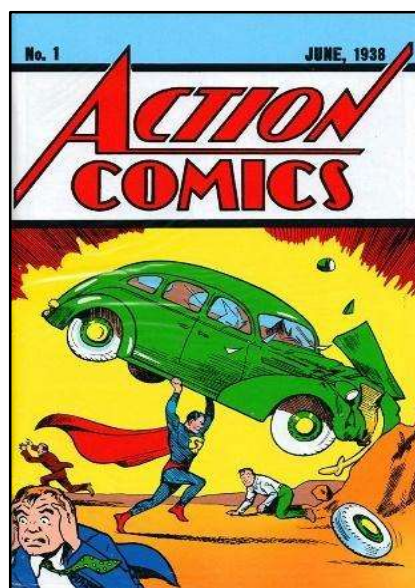
Ainda inspirados pela lógica peirciana de que uma crença está ligada a um hábito, que é uma regra de ação, e de que o reforço à crença equivale à continuidade da regra, seguimos apontando, na narrativa de *Reino do Amanhã*, como ela vai reiterando os conceitos morais dos heróis do passado e contrapondo-se ao modo de agir dos heróis do presente. Trazemos nesta parte do texto, de acordo com o proposto para este item, as outras duas das quatro imagens anunciadas, para análise dessa premissa. Neste exemplo, tal qual buscamos explorar no anterior (comparação entre Fig. 103 e 104), buscamos interpretar os significados investidos na obra, em um segundo momento em que a narrativa dialoga intertextualmente com a capa da revista *Action Comics* nº 1, de 1938.

Figura 105 - Detalhe de um quadro de *Reino do Amanhã*



Fonte: Waid e Ross (2013, s. p.).

Figura 106 - Capa da *Action Comics* nº1



Fonte: Siegel e Shuster (2007, p. 5).

A imagem da figura 105 é um detalhe de um quadro de *Reino do Amanhã*, em que verificamos uma segunda referência visual à capa da revista *Action Comics nº1*, mostrada na Fig. 106. As similaridades entre as imagens são marcadas pela posição atribuída a Superman (Fig. 106), que está segurando um carro sobre sua cabeça, chocando-o contra uma rocha, e tendo ao seu redor a presença de três homens. Se pensarmos no contexto em que a imagem da Fig. 105 aparece na HQ, constatamos que ela aparece logo após Superman visitar Batman e pedir para que ele se alie à Liga da Justiça, no Capítulo II. Batman, entretanto, nega a proposta, alegando que não concorda com as soluções rápidas e totalitárias do Superman para conter a ação dos super-humanos. Prefere, antes, métodos mais lentos e meticulosos. Na sequência desses quadros, o pastor Norman McCay questiona Espectro (ambos presenciaram a conversa sem serem notados), se Batman e Superman já haviam sido amigos. Em resposta, Espectro explica que grandes mentes nem sempre pensam igual, mas que, em outros tempos, eles foram os mais fiéis representantes dos super-heróis (Fig. 107). Aprofundando-nos nessa passagem, trazemos o quadro completo no qual os detalhes da Fig. 105, e o da Fig. 106, aparecem.

Figura 107 - Quadro completo da reminiscência aos super-heróis



Fonte: Waid e Ross (2013, s. p.).

Não apenas as figuras dos super-heróis (Fig. 107), mas o uso da cor em tons cromáticos ao fundo da imagem, sugerem que se tratam de reminiscências dos primeiros super-heróis que marcaram uma geração: Superman, Batman e Mulher-Maravilha. Na referência a outra época, Espectro conta ao pastor que Batman e Superman ficaram conhecidos, respectivamente, pela elevada coragem e ambição, e pelo grande poder de força. Além disso, lembramos outra passagem em que Espectro se refere aos super-heróis anteriores aos meta-humanos como “titãs do passado” (WAID; ROSS, 2013, s. p.). Sobre a menção aos “titãs do passado”, lemos como mais uma maneira, na obra, de resgatar as ideias ou os conceitos das primeiras superaventuras, e de outros super-heróis importantes para os quadrinhos, que surgiram na Era de Ouro, a exemplo do Batman e da Mulher-Maravilha.

Supomos, portanto, que essa referência, dentro de *Reino do Amanhã*, à *Action Comics* nº1 esteja relacionada ao conflito de valores entre a geração do passado, dos primeiros super-heróis, e a do presente, dos super-humanos.

No quadro da Fig. 107 também observamos outros signos visuais que reforçam a ideia de “titãs do passado” associada aos super-heróis Batman e Mulher-Maravilha. Essa relação se dá por meio de outras relações intertextuais estabelecidas dentro dessa mesma imagem, e que apontam para conexões com outras capas de revistas do gênero, como é o caso da capa da primeira revista do personagem Batman, *Detective Comics* nº 27, de 1939 (Fig. 108), e com a revista *Wonder Woman* nº1, da Mulher-Maravilha, de 1942 (Fig. 111). Para melhor desenvolver esses indicativos, delimitamos dois outros recortes dentro do quadro mostrado na Fig. 106, de *Reino do Amanhã*, a fim de estabelecermos uma comparação mais pontual entre as diferentes ações dispostas lado a lado dentro da imagem.

Figura 108 – Batman: Recorte do quadro de *Reino do Amanhã*



Fonte: Waid e Ross (2013, s. p.).

Figura 109 - Capa da *Detective Comics* nº 27



Fonte: Superinteressante¹²⁹

O primeiro recorte, mostrado na Fig. 108, consiste em destacar a perspectiva dada ao personagem Batman, quando Espectro se refere a ele como “um zênite da ambição e da coragem humanas” (WAID; ROSS, 2013). Dadas as características e qualidades internas a esse quadro, o modo como Batman e a ação na qual ele está envolvido são apresentados na imagem, remetem ao mundo da linguagem que é externo à narrativa de *Reino do Amanhã*, nesse caso, à capa da revista *Detective Comics* nº 27, o que leva a perguntar o(s) significado(s) a ela investido(s).

O segundo recorte do quadro, mostrado na Fig. 110, originou o detalhe que aparece na Fig. 107, e que também é parte do relato das memórias do Espectro ao pastor. Nesse momento, ele se refere à Mulher-Maravilha, tanto como uma “embaixadora da paz quanto [como] uma mestra da guerra” (WAID; ROSS, 2013, s. p.). Mais uma vez, observamos a referência visual a publicações importantes na trajetória dos primeiros super-heróis em quadrinhos, no caso,

¹²⁹ Disponível em: <https://super.abril.com.br/cultura/como-os-super-herois-nasceram/>. Acesso em 28 de out. 2022.

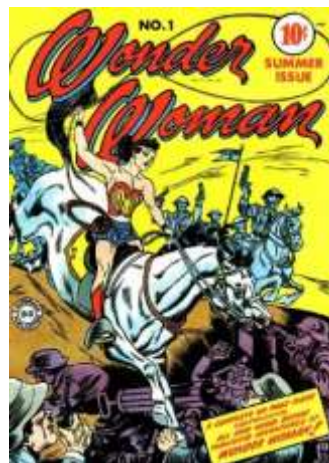
com a capa da primeira edição da revista solo da Mulher-Maravilha, a *Wonder Woman* n° 1, de 1942 (Fig. 110)¹³⁰.

Figura 110 - Mulher-Maravilha em *Reino do Amanhã*



Fonte: Waid e Ross (2013, s. p.).

Figura 111 - Capa da *Wonder Woman* n° 1



Fonte: Plano Crítico¹³¹

Como já discutido, o surto de popularidade dos quadrinhos de superaventura ocorreu logo após a criação do Superman, na chamada Era de Ouro, marcando o surgimento de muitos super-heróis. Dentre eles, dois personagens de grande sucesso despontaram nas revistas do gênero: Batman (1939) e Mulher-Maravilha (1942). Junto com o Superman, eles ajudaram na origem e na constituição dos primeiros atributos e elementos do gênero (PATATI; BRAGA, 2006; ROBB, 2017). Além disso, também são conhecidos por formarem a chamada *Trindade* da *DC Comics*, compondo o rol clássico dos super-heróis (MARANGONI; ANDREOTTI; ZANOLINI, 2017).

Partindo dessa relevância, reconhecemos nas referências analisadas a ideia de reforço de que, ao referenciar-se às publicações clássicas dos personagens Batman e Mulher-Maravilha também se está referenciando a moral instituída nos anos de 1950, na Era de Prata, cujo código de conduta dos super-heróis

¹³⁰. Embora a primeira publicação da Mulher-Maravilha tenha ocorrido em 1941, na revista *All Star Comics* n° 8, foi somente em 1942 que a personagem ganhou sua revista solo

¹³¹ Disponível em: <https://www.planocritico.com/entenda-melhor-cronologia-e-publicacoes-da-mulher-maravilha/>. Acesso em 28 de out. 2022.

estabelecia, entre outras noções, que eles não poderiam matar (MARANGONI; ANDREOTTI; ZANOLINI, 2017).

Entendemos, por conseguinte, que o quadro da Fig. 107 e, por extensão, os das figuras 108 e 110, concretizam o ideal de heroísmo manifestado na fala do Espectro, que compara os heróis do passado, suscitando interpretações nostálgicas em relação às primeiras publicações, dada a analogia com as capas das revistas do Batman e da Mulher-Maravilha, com os heróis do presente, os super-humanos.

Ademais, cumpre reconhecer e reafirmar que, embora essas capas de revistas estejam associadas ao período da Era de Ouro, conhecido pelo momento em que os super-heróis eram mais briguentos e até mesmo mais violentos, o que de certa maneira iria de encontro com a tese aqui estabelecida, de que *Reino do Amanhã* aponta para os princípios da antimatança e da segurança das pessoas, foi nesse período que as primeiras características do gênero começaram a se firmar (as habilidades extraordinárias, os uniformes, a identidade secreta, os superpoderes, as superequipes etc.). Na mesma linha de raciocínio, cabe considerar que essas mesmas capas de revistas carregam significados que as convencionaram no universo das superaventuras por representarem o “nascimento de clássicos como Superman, Batman e Mulher-Maravilha e a constituição dos primeiros elementos comuns ao gênero, ou convenções do gênero” (MARANGONI; ANDREOTTI; ZANOLINI, 2017, p. 15), e é a esses significados que se vincula e se vale a narrativa de *Reino do Amanhã*, respaldando neles e afirmando positivamente os valores dos super-heróis.

Pelo motivo de que todo símbolo prevê significados ancorados em repertórios socioculturais, baseamos nossa interpretação também no argumento de que, no âmbito das publicações das histórias em quadrinhos, as revistas *Detective Comics* nº 27 e *Wonder Woman* nº 1 são parte de um sistema que vincula tanto a representação social dos leitores, que acompanham as narrativas

desses personagens, quanto institucional, das editoras e autores que publicam essas obras.

Considerando o contexto em que a Fig. 107 é apresentada na *graphic novel*, chamamos a atenção para as diferentes motivações na luta contra o crime entre os personagens clássicos das superaventuras. Cada um age por uma motivação, seja ela pessoal, como é o caso do Batman (Bruce Wayne), que teve os pais assassinados; seja movida pelo altruísmo intrínseco à personalidade, no caso do Superman; ou como vocação formal, no caso da Mulher-Maravilha; todavia, o fim comum que os une é a preservação dos valores morais e éticos do código dos super-heróis.

Todas essas referências, entendemos, reforçam a ideia de resgate que vimos reiterando. O viés do resgate, porém, não explica o todo do que observamos. Sobre esse aspecto, recorremos à concepção evolucionista de Peirce (2008) e à ideia de autocrítica implicada no método científico de instauração das crenças, o qual propõe que nossas verdades, ao serem colocadas em dúvida, passam por um processo de crítica e revisão. Ao final, muitas de nossas crenças, conceitos ou até hábitos de conduta poderão passar por redefinições. No caso de *Reino do Amanhã*, entendemos que os padrões que estabelecem certas regras do código dos super-heróis começam a ser revistos, principalmente, quando Superman compreende o limite de suas deliberações. Interpretamos a atitude do personagem na *graphic novel* como um objeto de crítica dele próprio, a ser revisado na relação com o ideal de conduta de um super-herói. Ao escrever sobre o processo de revisão crítica, Peirce (1985, p. 90) assevera que um “homem irá de tempos em tempos rever seus ideais”. Convém, contudo, compreendermos que uma mudança dos padrões gerais de conduta, como resultado de uma autocrítica, vem com o tempo. A narrativa de *Reino do Amanhã*, por sua vez, insere-se nesse processo de crítica e aponta para a revisão de certos hábitos dos super-heróis na trama, mas, se isso resultará em mudança de fato na conduta dos super-heróis, se irá se firmar como referência para todo um conjunto de

superaventuras, isso é algo que só se poderá concluir a partir de um processo longo de reafirmação das regras, o que dependerá de outras superaventuras, além daquelas do filho de Superman.

O que está em questão, após *Reino do Amanhã*, é uma importante consequência da constatação de erros praticados e de que há limites éticos para as ações dos super-heróis, o que levou Superman a rever as crenças que guiavam suas ações, colocando em xeque a visão acerca dos super-heróis serem considerados “como deuses”. Essa posição, por conseguinte, assumida pelo Homem de Aço na trama, torna os super-heróis mais próximos dos humanos que dos deuses. No final da trama, após colocar em dúvida as suas regras – contrárias às dos meta-humanos –, assumindo-as como, de certo modo, isoladas e autoritárias, propõe pensar em um novo “amanhã”, “Não governando **acima** da humanidade... mas vivendo **entre** ela”. Nas últimas páginas da narrativa, Superman aponta para novos caminhos a serem construídos entre as raças de humanos, super-heróis e super-humanos. Vemos, portanto, como já mencionado no item anterior, o indício de uma relação democrática. Segurando a capa do Capitão Marvel nas mãos, Superman afirma ao representante das Nações Unidas que ele e a Liga da Justiça não irão mais impor ao mundo o poder dos super-heróis, e farão isso conquistando a confiança das autoridades, por meio da “**sabedoria** que um homem nos deixou” (WAID; ROSS, 2013, grifos dos autores). Nesse discurso, Superman propõe o início de um novo processo de conduta dos super-heróis, o qual visa incluir nas decisões a participação de todos.

A sabedoria mencionada por Superman como tendo sido deixada por “um homem” é uma referência ao Capitão Marvel, que ao morrer deixou sua mensagem de que o respeito à vida é o mais importante, independentemente, se se trata de super-heróis, super-humanos ou pessoas comuns. A adoção dessa perspectiva é vinculada, na narrativa, à aceitação de uma transformação, que propomos ver de modo coerente com a ideia evolucionista de Peirce sobre as crenças serem sujeitas à crítica, abrindo margem para novos hábitos de ação; no

caso de *Reino do Amanhã*, as ações da Liga da Justiça visam à convivência harmônica entre todos, respeitando e valorizando as diferentes habilidades entre os seres para o mundo “ser um só novamente” (WAID, ROSS, 2013, s. p.).

CONCLUSÕES

Esta pesquisa, que se insere no campo dos estudos de linguagens, põe em prática nossa intenção em contribuir com as investigações sobre a linguagem dos quadrinhos e os estudos em semiótica peirciana. O interesse em analisar academicamente as histórias em quadrinhos (HQs) iniciou durante o mestrado, período em que tivemos contato com o Núcleo de Pesquisa em Quadrinhos da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (NuPeQ/UEMS), o qual divulga e desenvolve trabalhos e pesquisas associados a essa manifestação artística.

Conforme apresentamos nesta tese, nas últimas décadas, sobretudo no Brasil, universidades e núcleos de pesquisa têm desenvolvido eventos e trabalhos científicos cujos temas corroboram com a legitimação das histórias em quadrinhos como objeto de estudo acadêmico. Para dar coró a essa perspectiva, traçamos, no Capítulo I, um breve percurso sobre a constituição da linguagem dos quadrinhos, iniciando por suas origens, passando pelos seus desdobramentos em gêneros como as tiras de humor e as histórias de aventuras, até chegar à superaventura e suas respectivas fases ou períodos, a saber, Era de Ouro, Era de Prata, Era de Bronze e Era Moderna. Para finalizar o capítulo, expusemos uma síntese dos trabalhos científicos e eventos, no Brasil, que vêm divulgando estudos e pesquisas no campo dos quadrinhos.

Como foco das investigações aqui apontadas, optamos por tratar especificamente das superaventuras que, tal como exposto ainda nesse primeiro capítulo, surge a partir da publicação da revista *Action Comics nº 1*, em 1938. A importância dessa revista está diretamente relacionada ao surgimento do primeiro super-herói dos quadrinhos, Superman, cujos atributos heroicos foram, ao longo dos anos, consolidando-se e referenciando o perfil e a conduta dos super-heróis subsequentes. O caminho adotado pela tese na escolha desse gênero especificou-se, inicialmente, na definição do corpus orientador da

pesquisa, a *graphic novel Reino do Amanhã*, que apresenta Superman como personagem principal. Dentre os muitos caminhos que poderíamos seguir a partir daí, nosso interesse concentrou-se em torno do personagem Superman, mais especificamente, conforme expusemos, em um percurso dos principais momentos da sua trajetória, destacando aspectos que o consagram como uma espécie de “guia” ou “bússola moral” no universo das superaventuras no contexto histórico-cultural norte-americano, em especial, aqueles que dizem respeito ao ideal de verdade e justiça.

Complementando esse caminho, como uma importante base teórica para a pesquisa, adotamos a semiótica de Charles S. Peirce, a que nos referimos no Capítulo II da tese, o qual foi organizado em dois momentos. Inicialmente, tratamos da semiótica, localizando-a no campo das ciências de Peirce e apresentando os conceitos de signo triádico, de semiose e alguns tipos sógnicos, especialmente, a tríade do ícone, do índice e do símbolo, que nos ajudaram a ler as intertextualidades de *Reino do Amanhã*. No segundo momento, tratamos do processo de criação do Superman, baseando-nos na noção peirciana de crença no que se refere à constituição dos conceitos de verdade e justiça, que se propagaram em hábitos na conduta dos super-heróis de quadrinhos.

No Capítulo III, detivemo-nos na análise de cada um dos capítulos da HQ, iniciando pelos quadros de abertura, o que nos colocou no caminho da interpretação dentro da história, percebendo o modo como o texto da HQ referencia o texto bíblico e, também, como os signos da abertura são relacionados com outros signos no decorrer da narrativa, dentro do próprio capítulo ou nos capítulos seguintes. O capítulo III ainda desenvolveu outras análises orientadas pela semiótica, a partir das quais foram apontadas relações entre a figura de Superman e a de Jesus Cristo e, também, relações entre *Reino do Amanhã* e histórias relacionadas às origens das superaventuras.

É da semiótica peirciana a noção de crença com a qual trabalhamos, associando-a às crenças estabelecidas em *Reino do Amanhã* acerca do conceito

de verdade e justiça e do que é ser um super-herói. Em diálogo com essa perspectiva teórica, consideramos em que se constituíam as crenças nas primeiras Eras dos quadrinhos, principalmente na Era de Prata, em relação ao código de conduta dos super-heróis. Para essa análise partimos do enredo de *Reino do Amanhã*, cuja história nos permitiu comparar o código moral de conduta dos super-heróis do passado – composto por Superman, Batman e Mulher-Maravilha e outros heróis da Liga da Justiça – com o modo de agir dos super-heróis do presente – descendentes de super-heróis e humanos, denominados super-humanos, superseres ou meta-humanos. As interpretações apoiaram-se na concepção de Peirce (2008) de que nossas crenças envolvem um conjunto de regras, com base nas quais estamos preparados para agir quando estimulados ou quando uma oportunidade se apresenta. Por esse viés, analisamos que as ações de Superman, em *Reino do Amanhã*, decorrentes do que entendia como responsabilidades e voltadas para o restabelecimento da conduta dos super-humanos, foram colocadas em prática de acordo com o que ele acreditava ser a melhor estratégia para resgatar os princípios fundamentais de um herói: valorizar a vida e proteger os mais fracos, em defesa da verdade e justiça.

Ao olharmos para o enredo da obra, evidenciamos o cenário de um mundo caótico, em que a nova geração de super-humanos agia conforme suas próprias leis, sem seguir um código de conduta. Esse é o problema que convoca Superman e a Liga da Justiça a buscar restabelecer a ordem, situação em que utilizaram métodos considerados vazios e sem sentido por muitos dos novos super-humanos. Isso leva a interpretá-los como super-heróis presos à moral heroica do passado, que pensam em um mundo onde as situações se resolvem apenas distinguindo o “certo” do “errado”, sem considerar outras opiniões ou alternativas que poderiam ajudar na compreensão, na conscientização, na colaboração e na sensibilização da nova geração. Essas atitudes nos remeteram aos métodos de fixação da crença, segundo Peirce (2008), nesse caso, o da autoridade, defendido

como aquele em que as crenças são instituídas por algum tipo de poder ou instituição, papel esse na trama que associamos à Liga da Justiça.

Na narrativa, compreendemos que a nova geração fixou suas próprias crenças durante o período em que ficou sem a liderança do Superman e da Liga da Justiça; sem um código que firmasse a permanência do ideal de verdade e justiça, novos hábitos foram sendo estabelecidos, baseados em atos violentos e com total ausência de responsabilidade moral. Dentro desse cenário, lembramos, com base em Peirce (2008), de que o processo de mudança de uma crença é tão lento que uma pessoa pode passar uma vida toda sem se deixar influenciar por ideias distintas daquelas nas quais crê. Isso pode ajudar a entender a dificuldade dos super-humanos em aceitar as novas normas impostas pela Liga da Justiça e, também, as dificuldades da Liga da Justiça em criticar suas próprias crenças.

Vale lembrar que a instauração de uma nova crença é um processo movido pelo sentimento de dúvida que, tão logo esteja satisfeita, se estabelecerá em uma nova crença. Mas a dúvida deve ser provocada por algum evento ou sucessão de eventos realmente relevantes, o que entendemos ocorrer na sequência de situações desencadeadas pelo desastre no Kansas, dentro da narrativa de *Reino do Amanhã*. Tais fatos, incluindo as intervenções da Liga da Justiça e suas consequências, são evidenciados na obra como parte do processo de crítica acionado por Superman. Podemos entender que as consequências das ações ou reações ao evento geraram dúvidas em relação ao conceito de verdade e justiça e sobre o seu código de conduta, provocando-o a rever suas regras, a buscar uma revisão das suas crenças ou novas crenças que satisfaçam os ideais de verdade e justiça.

O eixo central dessa revisão é a ideia de que os super-heróis não devem ser vistos como deuses, acima da humanidade, mas, ao lado dela. Superman retoma o ideal de verdade e justiça dos super-heróis do passado, mas reconhece que não é possível existir verdade sem confiança, tampouco, justiça sem

esperança; que para esse ideal ser conquistado ele precisa inspirar pelo exemplo e pela cooperação, o que significa não governar de modo absoluto e autoritário.

Está implicada nessa revisão crítica uma mudança que retoma, na narrativa, a responsabilidade dos super-heróis em ajudar a proteger. Após o exílio do Superman, o mundo tornou-se mais brutal e intolerante. Interpretamos, assim, que a ausência do Superman e, por sua vez, do seu código moral, repercutiu de modo negativo na sociedade. Olhar para essa problemática apresentada no enredo, e para o modo como ela é enfrentada, nos fez confirmar a hipótese de que a narrativa explora a importância da retomada de um código de conduta entre os super-heróis. Ainda que a HQ atualize determinadas atitudes dos super-heróis, promovendo condutas menos autoritárias, ela não deixa de reforçar os valores morais estabelecidos na Era de Prata dos quadrinhos, os quais também ajudaram a fortalecer o conceito de verdade e justiça.

Outra leitura suscitada na obra, e que dialoga com a defesa dos ideais de verdade e justiça, está relacionada à desconstrução dos tipos heroicos violentos e antiéticos, criados no período em que *Reino do Amanhã* foi publicada. As similaridades entre os inconsequentes super-humanos da *graphic novel* e os truculentos super-heróis criados na década de 1990 envolvem, além das cenas de combate sem nenhuma motivação, a falta de um código de conduta. Entendemos que essa perspectiva adotada em *Reino do Amanhã* atua como um argumento para o restabelecimento dos valores morais dos super-heróis e de limites éticos para esses personagens.

Conforme desenvolvemos nesta pesquisa, *Reino do Amanhã* remete, simbólica e intertextualmente, a períodos específicos das Eras de superaventura, um deles, a saber, a Era de Ouro, momento responsável por estabelecer a combinação fundamental dos elementos de um super-herói: habilidades extraordinárias, identidades secretas e uniformes. Outro momento identificado diz respeito à Era de Prata, período que sofreu com as restrições do Código de Ética dos Quadrinhos, adotando novas convenções na conduta moral dos super-

heróis, dentre elas, a de que eles não poderiam matar. Pela nossa análise, a obra resgata esses princípios que nortearam as narrativas, principalmente quando Superman e a Liga da Justiça agem de modo mais agressivo, tal qual as histórias eram apresentadas na Era de Ouro; e quando apresentam ideais maniqueístas, fixados em atitudes rígidas em relação a como os super-humanos devem agir, remetendo à Era de Prata.

A retomada de valores que marcaram as Eras de Ouro e de Prata, entendemos, ocorre no campo conceitual dos princípios fixados na conduta do super-herói. Isso é mostrado a partir das ações do Superman, o primeiro de todos. No entanto, no que se refere a aspectos temáticos mais maduros e à humanização do herói, a narrativa nos remete ao tipo de histórias exploradas na Era de Bronze. Diferentemente da Era de Prata, que abordava narrativas mais simplistas, a Era de Bronze tratava de assuntos sociais e políticos, que aproximavam os super-heróis dos problemas reais, vividos por nós, tornando-os mais humanizados. Sobre esses aspectos em *Reino do Amanhã*, observamos que Superman apresenta fragilidades consideradas incomuns aos super-heróis até a Era de Bronze. No início da narrativa, Superman está melancólico, triste e rancoroso. Ao longo da trama, acompanhamos momentos em que ele demonstra sentimentos que vão da insegurança de suas ações ao ódio generalizado. Algo importante de destacar é que é a partir dessas abordagens, tipicamente humanas, que ele passa a refletir sobre as suas crenças na defesa dos ideais de verdade e justiça.

Atitudes desse tipo, trazidas na obra, são uma forma também de criticar a visão maniqueísta sobre como resolver os problemas, difundida na Era de Prata. Vemos que, inicialmente, Superman olha para a situação pelo prisma de que há o bem e o mal, ou seja, as ações se limitam entre o certo ou o errado; percepção essa que avança ao longo da narrativa, abrindo-se para uma revisão crítica dos seus hábitos, os quais assinalam uma consciência que considera as diferenças e particularidades entre as gerações, que desmistifica o endeusamento dos super-

heróis, colocando-os ao lado da humanidade. Tem-se, nesse sentido, uma abordagem mais realista, reflexiva e menos ingênua sobre a conduta do super-herói, o que indica incorporação de alguns elementos da Era de Bronze.

Nessa correlação entre as Eras, na chamada Era Moderna, vimos que, após *Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen*, ambos de 1986, o conceito de super-herói passa novamente por atualizações, expondo personagens mais sombrios, violentos e com moral dúbia. Essas alterações significativas em relação aos valores da Era de Prata reforçam as teorias de que *Reino do Amanhã* representa um apelo ao senso de moralidade na conduta dos super-heróis, principalmente, porque muitos fãs, desenhistas e roteiristas estavam descontentes com a falta de ética e de modelos que organizassem e orientassem a dinâmica social das superaventuras.

Sobre essas referências assinaladas em *Reino do Amanhã*, observamos que a obra incorpora elementos que representaram cada uma das Eras dos quadrinhos. Da Era de Ouro, temos forte referência aos atributos que representam um super-herói (superpoderes, coragem, altruísmo, habilidades extraordinárias, uniforme, identidade secreta); da Era de Prata, são consagrados e resgatados aspectos que valorizam a moral e o caráter heroico (ideal de antimatança, antiviolença, proteção aos mais fracos); da Era de Bronze é perceptível o realismo maduro ao tratar de temas sociais (política, desigualdades, preconceitos); e por fim, a Era Moderna, contexto da publicação de *Reino do Amanhã*, há a tentativa de resgatar conceitos estabelecidos nas Eras anteriores, sobretudo no que diz respeito aos ideais de verdade e justiça, os quais estão vinculados à valorização da vida e à proteção dos mais fracos.

As análises encaminhadas no Capítulo III nos fizeram questionar o que motivou as intertextualidades com o contexto cultural, religioso e histórico em que a HQ foi criada. Em termos culturais, associamos uma das leituras à ideia popularizada de caos, tragédia e “fim dos tempos”, na qual a palavra apocalipse é tida como sinônimo. Associado a isso, as publicações de quadrinhos de super-

heróis, cujos personagens eram criados à contramão da justiça social e da antimatança, apontavam para uma decadência artístico-conceitual, causada pelo exagero físico e pela falta de caráter dos heróis. Pela perspectiva da intertextualidade religiosa, temos a temática, apresentada no livro Apocalipse de João, da vinda de um salvador (Cristo), com uma mensagem de esperança e de libertação dos cristãos perseguidos. Em *Reino do Amanhã*, Superman é representado como uma espécie de salvador que retorna (uma segunda vinda) para salvar as pessoas e restaurar a esperança, tal qual contextualiza o texto religioso. No que se refere aos acontecimentos históricos, o clima de destruição em massa, em referência à bomba atômica e aos governantes da ONU, na narrativa, reflete aspectos da corrida armamentista ocorrida na Guerra Fria (1947-1991).

Sobre esses paralelos observados, verificamos que, previamente aos aspectos analisados em *Reino do Amanhã*, o personagem Superman possui, desde sua origem, atributos religiosos que remetem a essa comparação. O fato de ambos, Jesus Cristo e Superman, terem sido enviados à Terra por seus pais para servir de inspiração para a humanidade; o significado religioso da origem do nome alienígena de Superman, *Kal El* (Voz de Deus); o senso de justiça no cumprimento de suas missões; somados à ideia de salvação, de compaixão e de entrega altruísta, são algumas semelhanças nas quais a alegoria entre ambos pode ser construída.

Depreendemos daí alguns elementos da forte influência simbólica da tradição religiosa sobre as produções da cultura. Como sustentação a essa vertente, nos últimos anos, pesquisadores brasileiros têm se dedicado a trabalhos que buscam, a partir de linhas teóricas diversas, realizar diálogos entre a dimensão artístico-cultural dos quadrinhos e a religião. Para citar alguns exemplos, mencionamos Iuri Andreas Reblin (2015), vencedor do prêmio Capes de Tese, em 2013, na área de Filosofia/Teologia, premiação inédita na linha de histórias em quadrinhos e teologia, com a tese *A superaventura: da narratividade*

e sua expressividade à sua potencialidade teológica; e Carlos Caldas Filho, do Programa de Pós-graduação em Ciências da Religião, da Pontifícia Universidade Católica (PUC/Minas), que também vem divulgando trabalhos na área de teologia e cultura *pop*, a exemplo do artigo *Religião e HQ's: análise de Demolidor: diabo da guarda, de Kevin Smith e Joe Quesada*, e da organização do livro *Teologia Nerd* (2015)¹³² que, assim como outras obras e autores, serviram de referência nos estudos desta pesquisa.

Esta tese nos leva a compreender esse tipo de superaventuras, que proporcionam aproximações entre a linguagem dos quadrinhos e o campo da religião, como promovendo atualizações nas conexões entre o domínio das crenças religiosas e o universo humano das expressões simbólico-culturais, que exercitam nosso olhar para aspectos específicos da cultura, os quais encontram eco nas variadas manifestações artísticas, a exemplo neste estudo, nas histórias em quadrinhos. Consideramos, como estudo futuro, sugerir a proposição de um novo gênero discursivo dentro dos quadrinhos de super-heróis, para abrigar aqueles cujo conteúdo e estilo se encaixariam na combinação: histórias de superaventura e elementos do campo religioso. Já existe, inclusive, um escopo considerável de narrativas nesse formato de publicação que poderia alicerçar tal proposição discursiva.

As inter-relações aqui defendidas permitiram que dirigíssemos nossa mente científica, tal como Peirce (2017b) a considera, para os fenômenos da nossa experiência à procura do desenvolvimento lógico dos seus significados. O campo da linguagem em quadrinhos tem passado por muitas transformações e, como salientado nesta tese, provocam interpretações ligadas à realidade, o que

¹³² Para conhecer outras obras do autor sobre teologia e quadrinhos, consultar: *Das HQ's como discurso teológico: análise de X-Men - Deus ama, o homem mata*, de Chris Claremont na perspectiva da soteriologia de Paul Tillich. *Teoliterária: Revista Brasileira de Literaturas e Teologias*, v. 7, p. 70-90, 2017; *Quadrinhos e teologia: o Demolidor da Marvel como um cavaleiro cristão*. *Teoliterária: Revista Brasileira de Literaturas e Teologias*, v. 9, p. 104-132, 2019.

também afasta a ideia de que os quadrinhos são um tipo de leitura meramente infantil ou ingênua. Nessa perspectiva, os signos, na trama de *Reino do Amanhã*, podem ser interpretados como se referindo às nossas regras e normas, ao nosso processo de estabelecimento das crenças; e a como elas necessitam, de tempos em tempos, de revisão.

Por esta pesquisa estar identificada com a área de Estudos de Linguagens, buscamos suscitar aspectos da linguagem dos quadrinhos e da narrativa cuja interpretabilidade pode provocar ideias ou situações de aprendizagens que, por sua vez, podem ser exploradas também na sala de aula. Embora reiterando que não foi nossa proposição colocar em discussão a temática quadrinhos e educação, enquanto educadores, assinalamos a importância dessa linguagem para o desenvolvimento cognitivo, social e artístico dos estudantes, visto que, no desenvolvimento desta pesquisa, dialogamos com concepções e teorias que podem interessar ou auxiliar profissionais da área.

A partir dos fatores aqui mencionados, reconhecemos as HQs como produto cultural relevante a ser estudado academicamente, principalmente pelo fato de que, nas últimas décadas, campos como esse não eram muito propensos a considerá-las a partir de um ponto de vista investigativo (VERGUEIRO, 2017a, 2017b). Nesse viés, verificamos que, no Brasil, e em outros países como França e Estados Unidos, o número de trabalhos e pesquisas científicas sobre quadrinhos vem se tornando cada vez mais prodigioso (VERGUEIRO, 2017a, 2017b). Na mesma linha de legitimação, iniciativas de políticas públicas na educação básica também vêm criando oportunidades de discussão do gênero no contexto escolar. Essas ações têm demonstrado que muitos dos estereótipos conferidos aos quadrinhos em décadas anteriores não se legitimam mais como uma regra consensual (RAMOS, 2009).

Por conseguinte, como conclusão das análises desta tese, evidenciamos que a obra *Reino do Amanhã* reforça valores associados ao conceito de verdade e justiça e, ao mesmo tempo, sugere uma revisão crítica dos mesmos. E em se

tratando da intertextualidade da HQ, verificamos que a relação com outros textos – as capas de revistas e o livro de Apocalipse de João – se estabelecem tendo em vista aspectos do primeiro (as capas de revistas e o Apocalipse de João) que servem como orientação na interpretação do segundo (*Reino do Amanhã*).

Sobre as atualizações ocorridas no processo de criação das histórias de superaventuras, entendemos que, embora de tempos em tempos, alguns hábitos sejam revistos, como pudemos verificar na transição das Eras, os ideais de antimatança e de valorização à vida permaneceram por boa parte das décadas. Sobre a importância do Superman como um guia moral no universo das aventuras, entendemos que, mais do que ter sido o primeiro a ter poderes, e a popularizar o as narrativas de super-heróis, as convenções criadas em torno do personagem transformaram-no em um símbolo de esperança e heroísmo. As crenças que o constituem como esse símbolo nos quadrinhos revelam que os leitores podem confiar na *verdade* e acreditar na *justiça* para viver um *amanhã melhor*, tal como propõe o novo lema apresentado, em 16 de junho de 2022, pelo chefe do escritório de criação da DC e editor, Jim Lee, durante o *FanDome da DC*: “Verdade, justiça e um amanhã melhor”¹³³.

Por fim, reforça-se que, embora esta tese deva contribuir para um entendimento científico acerca desse recorte e, ainda que possa participar de consensos com resultados de outros pesquisadores acerca do tema, o que tende a ocorrer em determinados momentos da história de um signo, a sua interpretação definitiva é inatingível, uma vez que o signo se abre sempre para outras cadeias semióticas.

¹³³ Fonte: <https://www.cnnbrasil.com.br/entretenimento>. Acesso em 30 de jun. de 2022.

REFERÊNCIAS

ANDREOTTI, Bruno. A Era de Ouro (1938-1950). *In*: MARANGONI, Adriano; ANDREOTTI, Bruno; ZANOLINI, Mauricio. **Quadrinhos através da história**. As eras dos super-heróis. São Paulo: Criativo, 2017.

BAKTHIN, Mikhail Mikhailovitch. **Estética da criação verbal**. Introdução e tradução do russo Paulo Bezerra. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2011.

BARKMAN, Adam. Super-Homem: de Anticristo a Arquétipo de Cristo. *In*: MORRIS, Matt; MORRIS, Tom; IRWIN, Willian (coordenação). **Super-heróis e a filosofia**: verdade, justiça e o caminho socrático. Tradução de Marcos Malvezzi Leal. São Paulo: Madras, 2014.

BARROS, Douglas Ferreira. **Messianismo, religião e transformação política**. Reflexão, Campinas, 40(1):3-6, jan./jun., 2015.

BÍBLIA. Versão de João Ferreira de Almeida Corrigida e Revisada. São Paulo: Sociedade Bíblica Trinitariana do Brasil, 2011.

BOGAERTS, Arno. A Redescoberta do Übermensch de Nietzsche no Super-Homem como Ideal Heroico. *In*: MORRIS, Matt; MORRIS, Tom; IRWIN, Willian (coordenação). **Super-heróis e a filosofia**: verdade, justiça e o caminho socrático. Tradução de Marcos Malvezzi Leal. São Paulo: Madras, 2014.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

CALDAS, Carlos. Cultura e estética ner. O que é isso afinal? *In*: CALDAS, Carlos (Org.). **Teologia Nerd**. São Paulo: Garimpo, 2015.

CALDAS, Carlos. Das HQ's como discurso teológico: análise de X-Men - Deus ama, o homem mata, de Chris Claremont na perspectiva da soteriologia de Paul Tillich. **Teoliterária**: Revista Brasileira de Literaturas e Teologias, v. 7, p. 70-90, 2017.

CALDAS, Carlos. Quadrinhos e teologia: o Demolidor da Marvel como um cavaleiro cristão. **Teoliterária**: Revista Brasileira de Literaturas e Teologias, v. 9, p. 104-132, 2019.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Pensamento/Cultrix, 1989.

CIRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos**. Conversão para *ebook*. Edições Eremita, 2009.

COLLINS, John J. **A imaginação apocalíptica**. Uma introdução à literatura apocalíptica judaica. São Paulo: Paulus, 2010.

DE WAAL, Cornelis. **Sobre o Pragmatismo**. Tradução Cassiano Terra Rodrigues. São Paulo: Edições Loyola, Brasil, 2007.

FEIJÓ, Mario. **Quadrinhos em ação**: um século de história. São Paulo: Moderna, 1997.

FERRARA, Lucrécia D' Aléssio. **A Estratégia dos Signos**. São Paulo: Perspectiva, 1981.

FIORIN, J. L. Interdiscursividade e intertextualidade. *In*: BRAIT, B. (Org.). **Bakhtin**: outros conceitos-chave. São Paulo: Contexto, 2006.

IBRI, Ivo Assad. **Kósmos noétos**: a arquitetura metafísica de Charles S. Peirce. São Paulo: Paulus, 2015.

IBRI, Ivo Assad. **Semiótica e pragmatismo**: interfaces teóricas. Vol. 1. Marília: Oficina Universitária; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2020.

IBRI, Ivo Assad. **Semiótica e pragmatismo**: interfaces teóricas. Vol. 2. Marília: Oficina Universitária; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2021.

HATFIELD, David. A Revelação do Super-Homem: o Problema da Violência em *Kingdom Come*. *In*: MORRIS, Matt; MORRIS, Tom; IRWIN, Willian (coordenação). **Super-heróis e a filosofia**: verdade, justiça e o caminho socrático. Tradução de Marcos Malvezzi Leal. São Paulo: Madras, 2014.

JONES, Gerard. **Homens do Amanhã**. Tradução de Guilherme da Silva Braga e Beth Vieira. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.

KNOWLES, Christopher. **Nossos deuses são super-heróis**: a história secreta dos super-heróis das revistas em quadrinhos. Tradução de Marcello Borges. São Paulo: Cultrix, 2008.

KOCH, Ingedore G. Vilhaça; TRAVAGLIA, Luiz Carlos. **A coerência textual**. São Paulo: Contexto, 2001.

KOCH, Ingedore G. Vilhaça; BENTES, Anna Christina; CAVALCANTE, Mônica Magalhães. **Intertextualidade**: diálogos possíveis. São Paulo: Cortez, 2012.

KRISTEVA, Julia. **Introdução à semanálise**. Tradução Lúcia Helena França Ferraz. - 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

LUYTEN, Sonia Bibe. **O que é Histórias em Quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1987.

LUYTEN, Sonia Bibe. Implodindo preconceitos: A conduta na pesquisa das histórias em quadrinhos. *In*: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo; CHINEN Nobu (Orgs.). **Os pioneiros no estudo de quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Criativo, 2013.

MATOS, Patrícia Santos. **O NERD VIROU COOL**: consumo, estilo de vida e identidade em uma cultura juvenil em ascensão. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal Fluminense, Instituto de Arte e Comunicação Social, 2014.

MODENESI, Thiago Vasconcellos. **A fantástica história dos quadrinhos**: do surgimento aos syndicates – 1833 a 1967. Jabotão dos Guararapes: Quadriculando, 2020.

MORIN, Edgar. **Cultura de massa no século XX**: neurose. Tradução de Maura Ribeiro Sardinha. 9^a ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002.

MORRISON, Grant. **Superdeuses**. Tradução de Érico Assis. São Paulo: Semeon, 2012.

MOYA, Álvaro de. Pioneiro dos quadrinhos brasileiros, como desenhista e pesquisador. *In*: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo; CHINEN Nobu (Orgs.). **Os pioneiros no estudo de quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Criativo, 2013.

NOGUEIRA, Paulo. **O que é Apocalipse**. São Paulo: Brasiliense, versão eBook, 2017.

NÖTH, Winfried. **Panorama da semiótica**: de Platão a Peirce. São Paulo: Annablume, 2003.

NÖTH, Winfried. Tempo corporificado como espaço em narrativas gráficas: um estudo de semiótica peirciana aplicada. *In*: VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos. (Orgs.) **A linguagem dos quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2015

NÖTH, Winfried. Análise de discurso com Peirce: interpretar, raciocinar e o discurso como argumento. *In*: **Intexto**, Porto Alegre, UFRGS, n. 37, p. 34-46, set/dez. 2016.

PEARSON, Carol S. **O Herói interior**: Seis Arquétipos que Orientam a Nossa Vida. Tradução Terezinha B. Santos. São Paulo: Cultrix, 1996.

PEIRCE, Charles Sanders. Um Argumento Negligenciado para a Realidade de Deus. Tradução de Cassiano Terra Rodrigues. *In*: **Cognitio**, São Paulo, v. 4, n. 1, p. 98-133, jan./jun. 2003.

PEIRCE, Charles Sanders. **Ilustrações da lógica da ciência**. Tradução e introdução de Renato Rodrigues Kinouchi. Aparecida, SP: Ideia & Letras, 2008.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. Tradução de José Teixeira Coelho Neto. São Paulo: Perspectiva, 2017a.

PEIRCE, Charles Sanders. Telepatia e percepção. Tradução de Lucia Ferraz Nogueira de Souza Dantas. **Cognitio**. São Paulo, v. 18, n. 2, p. 344-375, jul./dez. 2017b.

QUEIROZ, Maria Isaura Pereira de. **O Messianismo no Brasil e no Mundo**. São Paulo: Alfa e Omega, 1977.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2020.

REBLIN, Iuri Andréas. **Para o alto e avante**: uma análise do universo criativo dos super-heróis. Porto Alegre, RS: Asterisco, 2008.

REBLIN, Iuri Andréas. **O Planeta Diário**: rodas de conversa sobre quadrinhos, super-heróis e Teologia. Ilustrações de Sávio Roz. São Leopoldo: EST, 2013.

REBLIN, Iuri Andréas. **O Alienígena e o Menino**. 1. ed. - eBook - Jundiaí, SP: Paco Editorial, 2015.

ROSSI, Luiz Alexandre Solano. O Messianismo e a Construção do Paraíso na História. In: **Revistas Aulas**. ISSN 1981-1225. Dossiê Religião, nº.4, 2007.

SANTELLA, Lucia. **Semiótica Aplicada**. São Paulo: Cengage Learning, 2008a.

SANTELLA, Lucia. **A Teoria Geral dos Signos**. Como as linguagens significam as coisas. São Paulo: Cengage Learning, 2008b.

SANTAELLA, Lucia. **O que é Semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 2012.

SANTAELLA, Lucia. **Estética**: de Platão a Peirce. São Paulo: Editora COD3S, 2017.

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfred. **Imagem**: cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras, 2015.

SANTOS, Roberto Elísio dos. O Caos dos Quadrinhos Modernos. **Comunicação e Educação**, São Paulo, n. 2, p. 53-58, jan./abr. 1995.

SANTOS, Roberto Elísio dos. Aspectos da linguagem, da narrativa e da estética das histórias em quadrinhos: convenções e rupturas. *In*: VERGUEIRO, Valdomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos. (Orgs.) **A linguagem dos quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2015.

SUMMERS, Ray. **A mensagem do apocalipse**: digno é o cordeiro. Tradução do Rev. Waldemar W. Wey. 5ª edição. Rio de Janeiro: Junta de Educação Religiosa e Publicações, 1986.

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de Linguística Geral**. Tradução de Antônio Chelini, José Paulo Paes, Izidoro Blikstein. São Paulo: Cultix, 2012.

TALLON, Felix; WALLS Jerry. Super-Homem e o Reino dos Céus: a surpresa da teologia filosófica. /n: MORRIS, Matt; MORRIS, Tom; IRWIN, Willian (coordenação). **Super-heróis e a filosofia**: verdade, justiça e o caminho socrático. Tradução de Marcos Malvezzi Leal. São Paulo: Madras, 2009.

VERGUEIRO, Waldomiro. Super-heróis e cultura americana. /n: VIANA, Nildo; REBLIN, Iuri Andréas (Orgs.). **Super-heróis, cultura e sociedade**: aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos. Aparecida, SP: Ideias 8c Letras, 2011.

VERGUEIRO, Waldomiro. As histórias em quadrinhos no limiar de novos tempos: em busca de sua legitimação como produto artístico e intelectualmente. **Visualidades**, Goiânia, v. 7, n. 1, 2012.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo; CHINEN Nobu (Orgs.). **Os pioneiros no estudo de quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Criativo, 2013.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Panorama das histórias em quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Peirópolis, 2017a.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2017b.

VERGUEIRO, Waldomiro. A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária. /ns: RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (Orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto 2020.

VIANA, Nildo. **Heróis e Super-heróis no mundo dos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Achiamé, 2005.

VIANA, Nildo. **Heróis e Super-Heróis no Mundo dos Quadrinhos**. Rio de Janeiro, Achiamé, 2005. Disponível em: <https://informecritica.blogspot.com/2011/01/era-da-aventura-no-mundo-dos-quadrinhos.html>. Acesso em 05 de setembro de 2021.

VIANA, Nildo. Breve história dos super-heróis. /n: VIANA, Nildo; REBLIN, Iuri Andréas (orgs.). **Super-heróis, cultura e sociedade**: aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos. Aparecida, SP: Ideias 8c Letras, 2011.

VIANA, Nildo. **O que os quadrinhos dizem? Sociologia ciência e vida.** São Paulo: Escala, ano 2, n. 18, p. 62-69, 2008.

VOLOJ, Julian; CAMPI, Thomas. **A história de Joe Shuster: o artista por trás do Superman.** São Paulo: Aleph, 2018.

WAID, Mark; ROSS, Alex. **Reino do Amanhã** (Kingdom Come) Barueri, SP: Panini Books, 2013.

WELDON, Glen. **A biografia não autorizada do Superman.** Tradução de Débora Guimarães Isidoro. São Paulo: Leya, 2016.

WILCOCK, Michael. **A mensagem de Apocalipse: eu vi o céu aberto.** São Paulo: ABU Editora, 2003.