

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS SOCIAIS**

**IOHANNA CAMPOS ROEDER**

**DISCURSOS DO HOMEM DE AÇO - UM ESTUDO SOCIOLOGICO DO SUPERMAN**

**FLORIANÓPOLIS, SC  
2014**

IOHANNA CAMPOS ROEDER

**DISCURSOS DO HOMEM DE AÇO - UM ESTUDO SOCIOLÓGICO DO SUPERMAN**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de graduação em Ciências Sociais da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para obtenção de título de bacharel em Ciências Sociais.

**Orientador:** Prof. Dr. Jacques Mick

**FLORIANÓPOLIS, SC  
2014**

IOHANNA CAMPOS ROEDER

**DISCURSOS DO HOMEM DE AÇO – UM ESTUDO SOCIOLÓGICO DO SUPERMAN**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de graduação em Ciências Sociais da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para obtenção de título de bacharel em Ciências Sociais.

Florianópolis, VER de setembro de 2014.

---

Prof. Jeremy Paul Jean Loup Deturche, Dr.  
Coordenador do Curso

**Banca Examinadora:**

---

Prof. Jacques Mick, Dr.  
Orientador  
Universidade Federal de Santa Catarina

---

Prof.<sup>a</sup> Daisi Vogel, Dr.<sup>a</sup>  
Universidade Federal de Santa Catarina

---

Prof. Alexandre Bergamo Idargo, Dr.  
Universidade Federal de Santa Catarina

Este trabalho é dedicado a todos(as) aqueles(as) que julgaram “nada profissional” e/ou “muito estranho” o assunto que eu cuidadosamente escolhi para tratar neste trabalho: histórias em quadrinhos do Superman.

Mas é mais dedicado ainda a todos(as) aqueles(as) que gostam tanto de uma coisa, mas tanto, que querem compreendê-la e estudá-la de todas as formas possíveis, pois toda informação do mundo não é suficiente para esgotar o nosso gostar: “*We accept you, one of us!*”, não importa o quão *freaks* pareçamos.

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente, ao meu companheiro de aventuras Luccas, que cansou de me fazer miojo no meio da madrugada enquanto eu trabalhava no TCC. Sobrevivemos, amor!

Aos meus amadíssimos irmãos, João Vitor e Pedro Augusto, que apesar de não terem acompanhado tão de perto o desenvolvimento deste trabalho, sempre me apoiaram incondicionalmente.

Aos meus estimados pais, Rose e Rui, que estiveram sempre presentes e interessados e procuraram sempre ajudar como podiam – fosse revisando um texto ou deixando o almoço pronto.

Aos melhores amigos que eu poderia ter: Andrey, Tito, Paulo e Júlia, companhias inestimáveis de boteco, balada, cinema, casa, after, role, joguinho, bad, good, enfim. Não consigo me lembrar de um momento absolutamente maravilhoso da minha vida em que vocês não estivessem. Muito obrigada, caras, muito obrigada. Por tudo, passado, presente e sei lá o que ainda vai caber nessa Cumbuca da Amizade.

À galera de Balneário – BC Crew – Hyndira, Playba e Tibs, por toda amizade e solidariedade que tiveram comigo durante a produção desse TCC.

À minha querida amiga Glenda, a verdadeira Wonder Woman, por todas as parcerias, discotecagens, consolos e carinhos.

Aos ex-moradores oficiais e extraoficiais da maior prisão de maluco dessas terras, o glorioso Reino da Babúcia: Menan, Dé, Paulinho, Bruneco, Samir, Chico e Fernando. Gostaria de agradecer em especial ao Chico, Mateus Cavalcanti Melo, que inspirou o tema deste trabalho e de tantos outros devaneios. Quem sabe um dia escrevamos sobre o conceito de Falharte.

Aos meus queridos camaradas de organização, especialmente aqueles da Brigada 21 de Junho: Bia, Gabi, Milezzi, Betinho, Sara, Lucas, Porto, Tai e Carlinda por toda solidariedade, preocupação, apoio e amizade.

À Valentine, mon amour, que batizou esse trabalho e me abasteceu com sachês de nescafé. À Duda e ao Du, meus outros amorzinhos, responsáveis pelos melhores encontrinhos do mundo, agradeço pelo imenso carinho e amizade.

Ao famigerado “Bonde do Fracasso”, a.k.a Matias e Isis, onde descobri amizades e roles infinitos!

Ao Neil Gaiman, autor da minha série de quadrinhos favorita – Sandman -, Allan Moore, Grant Morrison, Frank Miller e tantos outros quadrinistas que fizeram das HQs a minha paixão.

Ao professor Jacques Mick, querido orientador, por todos os ensinamentos em sala e fora dela, pelo comprometimento com o meu TCC, por levar minha pesquisa a sério e por todo o tempo gasto em orientações e leituras, esforço que garantiu esse trabalho.

Aos colegas de curso, amigos da psicologia, do jornalismo, enfim, a todos aqueles que, principalmente neste finalzinho de graduação, participaram da minha vida e deste TCC, seja contribuindo nas discussões teóricas ou nos acirrados debates sobre quem é mais forte entre Superman e Goku ou Superman e Hulk (apesar de todos sabermos que o Azulão leva todas).

Às vezes você acorda. Às vezes, a queda te mata. E, às vezes, quando cai, você voa (GAIMAN, 2012).

## RESUMO

A presente monografia tem como problemática de pesquisa o desenvolvimento de um método de análise sociológica das Histórias em Quadrinhos que consiga estudar de que forma os discursos de poder atravessam as narrativas gráficas e quais os principais conteúdos simbólicos desses discursos, considerando, ainda, as singularidades e especificidades da linguagem dos quadrinhos. Busca-se analisar tanto a dimensão imagética quanto a textual, além da relação estabelecida entre esses elementos, compreendendo que os roteiros, imagens e conteúdos presentes em uma História em Quadrinhos estão orientados pela conjuntura histórica de sua produção. São analisados dois títulos da série de quadrinhos do personagem Superman: *Grandes Astros* (2005) e *Red Son* (2003). A partir da base teórica sociológica que orienta este estudo, fundamentada na sociologia da arte e na história social da linguagem, propõe-se um método de análise de HQs, aplicado aos dois títulos.

**Palavras-chave:** Histórias em Quadrinhos. Superman. Análise do Discurso. Sociologia da Arte.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Quadro de Down Hogan’s Alley, de 1895.....	35
Figura 2 – Quadro de Down Hogan’s já com diálogos.....	36
Figura 3 – Quadro de HQ Asterios Polyp, de David Mazzuccheli, publicada em 2009.....	37
Figura 4 – Página do título Crônicas do Superman, de 1938.....	39
Figura 5 – Imagem restaurada e colorida do título How Superman Would End The War, de 1940.....	40
Figura 6 – Outro quadro do título How Superman Would End The War, de 1940.....	41
Figura 7 – Capa da HQ Superman’s Race With Flash, de 1967.....	42
Figura 8 – Quadro famoso da HQ The Death of Superman, de 1992.....	43
Figura 9 – Capa da primeira edição da HQ Os Novos 52: Superman.....	44
Figura 10 – Capa da edição nº11 da HQ Os Novos 52: Superman.....	45
Figura 11 – Capa do título Grandes Astros: Superman.....	58
Figura 12 – Figura da capa específica do capítulo 10 da HQ.....	62
Figura 13 – Dois quadros retirados da página 27 do primeiro capítulo da HQ Grandes Astros.....	64
Figura 14 – Imagem da sessão de extras da edição completa 2011 de Grandes Astros: Superman.....	64
Figura 15 – Quadro retirado da página 24 da HQ Grandes Astros: Superman.....	66
Figura 16 – Quadro retirado da página 25 da HQ Grandes Astros: Superman.....	66
Figura 17 – Imagem retirada da página 113 da HQ Grandes Astros: Superman.....	69
Figura 18 – Último quadro da página 207 da HQ Grandes Astros: Superman.....	70
Figura 19 – Imagem da página 209 da HQ Grandes Astros: Superman.....	72
Figura 20 – Capa da edição final de Superman: Red Son.....	73
Figura 21 – Três últimos quadros da página 48 do segundo capítulo da HQ Superman: Red Son.....	75
Figura 22 – Imagem da página 6 do terceiro capítulo da HQ Superman: Red Son.....	77
Figura 23 – Quadro da página 7 do terceiro capítulo da HQ Superman: Red Son.....	78
Figura 24 – Imagem do primeiro capítulo da HQ Superman: Red Son.....	80
Figura 25 – Capa do terceiro capítulo da HQ Superman: Red Son.....	81
Figura 26 – Imagem da página 12 do segundo capítulo da HQ Superman: Red Son.....	82
Figura 27 – Quadro da página 48 do segundo capítulo da HQ Superman: Red Son.....	83
Figura 28 – Quadro da página 40 do terceiro capítulo da HQ Superman: Red Son.....	85

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Síntese dos conceitos do método.....	53
---	----

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	<b>12</b>
<b>2 CAPÍTULO 1 - SOCIOLOGIA DA ARTE E HISTÓRIA SOCIAL DA LINGUAGEM</b> .....	<b>14</b>
2.1 SOCIOLOGIA DA ARTE.....	14
2.2 HISTÓRIA SOCIAL DA LINGUAGEM.....	22
<b>3 CAPÍTULO 2 - OBJETO CIENTÍFICO DE MÉTODO DE ANÁLISE</b> .....	<b>32</b>
3.1 HQs E <i>SUPERMAN</i> : um breve histórico .....	32
3.2 DISCUSSÕES DO MÉTODO DE ANÁLISE.....	46
<b>4 CAPÍTULO 3 - GRANDES ASTROS E <i>RED SON</i>: análise das HQs</b> .....	<b>55</b>
4.1 GRANDES ASTROS: <i>Superman</i> .....	57
4.2 <i>SUPERMAN: RED SON</i> .....	73
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>87</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	<b>94</b>



## 1 INTRODUÇÃO

Este trabalho abordará, sobretudo, a temática das Histórias em Quadrinhos, ou, como serão chamadas daqui em diante, HQs. Também conhecidas como narrativas gráficas, ou ainda pelo conceito mais abrangente de arte sequencial, esse produto típico da indústria cultural tem obtido cada vez mais espaço no meio acadêmico, sendo frequentemente tema de estudos como este.

O interesse de trabalhar com esse tipo de material vem, em grande parte, do próprio gosto pessoal da autora, que encontra nas HQs – seja na leitura ou no ato de colecioná-las – um de seus passatempos favoritos. Além disso, se reconhece nas

HQs um potencial de pesquisa ainda não “esgotado”, que merece mais atenção da academia. Por serem mídias que circulam em meios de informação diversos, que atingem diferentes públicos e por estarem presentes em grande parte dos países, as HQs constituem uma possibilidade interessante para o estudo da sociedade e seus distintos desdobramentos.

Na área da sociologia e principalmente no Brasil, ainda não são muitos os estudos desenvolvidos que envolvem as narrativas gráficas. A intenção, portanto, também é contribuir para fortalecer essa área específica da sociologia da cultura.

Como será exposto ao longo do trabalho, as HQs conformam um gênero literário bastante específico. Dar-se-á atenção especial para as particularidades da linguagem quadrinística, que conferem às HQs uma experiência de leitura bastante peculiar e didática. Serão analisados diversos elementos que compõem a linguagem das HQs, procurando evidenciar sua dimensão imagética.

O principal objetivo é o desenvolvimento de uma análise sociológica de HQs que possibilite compreender de que forma são reproduzidas e transmitidas relações de poder e discursos vigentes na sociedade, de modo que as especificidades da linguagem das narrativas gráficas sejam compreendidas como elementos fundamentais desses discursos. Tendo isso em conta, considera-se que uma análise do discurso que tome as HQs como objeto não pode limitar-se ao conteúdo escrito das narrativas, mas deve ocupar-se também daquilo que não é dito, e ainda, daquilo que só é perceptível ao analisarmos a totalidade

de uma narrativa gráfica, procurando relacionar essas dimensões ao campo literário e aos contextos históricos específicos de cada produção.

Assim sendo, a grande questão, ou o desafio, que se propõe a explorar nesta pesquisa constitui-se no estudo sociológico e político de análise da linguagem e do discurso das narrativas gráficas, desenvolvido a partir de diferentes referências metodológicas, que abranja os elementos linguísticos das Histórias em Quadrinhos, considerando nessa análise o lugar que esse tipo específico de produção cultural ocupa e sua constituição histórica, percebendo como as narrativas gráficas podem expressar discursos, projetos e ideias de seu tempo e contexto social e, procurando, ainda, fomentar caminhos e contribuições para o desenvolvimento de novas análises e métodos.

Para fins metodológicos de análise, serão selecionados dois títulos – a saber, *Superman: Red Son*, publicado pela primeira vez em 2003, com roteiro de Mark Millar, e *Grandes Astros - Superman* publicado entre novembro de 2005 e outubro de 2008, escrito por Grant Morrison – recentes e de certo destaque no meio das HQs, que traduzam em suas narrativas as temáticas políticas da atualidade. Feita a seleção dos títulos, parte-se para a análise deles, que deve levar em conta todos os elementos teóricos levantados na etapa de problematização.

O capítulo 1 apresentará as teorias da sociologia da arte e da história social da linguagem que serão utilizadas nesta pesquisa, procurando relacioná-las ao tema das HQs. O segundo capítulo é de aprofundamento do marco teórico e discussão do método de análise. O terceiro capítulo tratará da aplicação do método a duas HQs selecionadas, acima citadas. Os desdobramentos da análise compõem as considerações finais.

## 2 CAPÍTULO 1 - SOCIOLOGIA DA ARTE E HISTÓRIA SOCIAL DA LINGUAGEM

Neste capítulo procurar-se-á fazer uma revisão das principais teorias da área da Sociologia da Cultura, tomando como base Ervin Panofsky e Michael Baxandall. Os apontamentos desses autores servirão de aporte para as discussões do trabalho, compreendendo as HQs como um gênero literário, bem como artístico. Em seguida, serão apresentadas contribuições de Peter Burke e Jonathan Steinberg quanto ao tema da História Social da Linguagem, entendendo essa discussão como fundamental para o desenvolvimento das análises que seguem.

A ideia de mobilizar conceitos e interpretações da sociologia da cultura e da arte, bem como da história social da linguagem, surge da necessidade de se “sociologizar” os métodos de análise das HQs, que estão distantes, em certa medida, dos avanços e propostas dessas áreas da sociologia. Defende-se aqui que a especificidade da linguagem das HQs é um elemento crucial para qualquer análise, motivo pelo qual se considera que as contribuições dos autores acima citados podem orientar a proposição principal desse trabalho: o desenvolvimento de um método de análise de HQs.

### 2.1 SOCIOLOGIA DA ARTE

Para Panofsky (1979), o desafio encontra-se em constituir o estudo das artes enquanto uma disciplina das ciências humanas, uma vez que, de maneira geral, as artes são produtos e registros do ser humano. Compreende-se, portanto, a obra de arte como um tipo de registro humano, dotada de signos e significações e de processos de assinalamento e construção. Para se perceber a relação de significação existente em uma obra de arte é importante que se separe a ideia do conceito que se pretende expressar dos próprios meios de expressão e, ainda, “separar a ideia da função a ser cumprida, dos meios de cumpri-la” (PANOFSKY, 1979:24). Quanto a isso, Panofsky entende que:

Os signos e estruturas do homem são registros porque, ou antes na medida em que, expressam ideias separados dos, no

entanto, realizados pelos, processos de assinalamento e construção. Estes registros têm portanto a qualidade de emergir da corrente do tempo, e é precisamente neste sentido que são estudados pelo humanista (1979:24).

Deve-se considerar que todo registro humano – logo, toda obra de arte – é histórico. Assim, duas categorias são fundamentais para seu estudo: espaço e tempo. Essas duas “dimensões” da obra de arte são, no entanto, duas faces da mesma moeda. Só se pode compreender a “localização histórica”, digamos, de um objeto artístico quando indicamos não apenas sua data e registro temporal, mas também sua localização espacial, sua procedência. Pouco se pode saber de uma pintura que possua como referência apenas a data de 1500. A noção de localidade como referência – se a pintura foi, por exemplo, produzida em 1500 na Itália – é igualmente essencial para o estudo da produção artística:

O cosmo da cultura, como o cosmo da natureza, é uma estrutura espaçotemporal. [...] a sucessão de passos pelos quais o material é organizado em cosmo natural ou cultural é análoga, e o mesmo é verdade com respeito aos problemas metodológicos que esse processo implica. O primeiro passo é, como já foi mencionado, a observação dos fenômenos naturais e o exame dos registros humanos. A seguir, cumpre ‘descodificar’ os registros e interpretá-los, assim como as ‘mensagens da natureza’ recebidas pelo observador. Por fim, os resultados precisam ser classificados e coordenados num sistema coerente que faça sentido (PANOFSKY, 1979:26).

Serão analisadas duas HQs neste trabalho, ambas produzidas nos Estados Unidos da América e durante os anos 2000. Como observou Panofsky, as dimensões temporais e espaciais são condicionantes importantes das produções artísticas e no caso da HQs não é diferente. Ainda que as narrativas gráficas selecionadas apresentem roteiros bem diferentes, como será analisado no capítulo três, diversos

elementos culturais podem ser encontrados nos dois títulos, processo que provavelmente não ocorreria na mesma medida, se fossem observadas HQs da mesma localidade, mas de períodos históricos distintos, ou de locais de produção diferentes.

Compreende-se que o estudioso da arte é aquele que utiliza como meio de estudo ou como fonte de análise os registros humanos que estão sob a forma de objeto artístico. Na leitura de Panofsky, obra de arte é toda produção criada com objetivo de fornecer uma experiência – ou experimentação – estética: “[...] a obra de arte tem sempre significação estética (não confundir com valor estético): quer sirva ou não a um fim prático e quer seja boa ou má, o tipo de experiência que ela requer é sempre estético” (PANOFSKY, 1979:30).

Pode-se, no entanto, experimentar esteticamente uma grande quantidade de objetos e produções. A experimentação estética de um objeto implica na apreciação do objeto mesmo, sem estabelecer vínculos intelectuais ou emocionais com elementos exteriores a ele.

As produções humanas que não exigem experiência estética – chamadas “práticas” – podem encaixar-se em duas categorias: veículos ou meios de comunicação – que têm por objetivo a transmissão de um conceito ou ideia – e ferramentas ou aparelhos – que têm por objetivo ocupar uma função. Em certo sentido, as obras de arte também podem pertencer a essas categorias. Como exemplifica Panofsky (1979), produções literárias, como poemas, e pinturas expressam conceitos e são, de algum modo, veículos de comunicação. No caso de objetos práticos, o interesse do objeto encontra-se unicamente na ideia geral da obra – seja transmitir uma mensagem ou desempenhar uma função. Quando se trata de uma obra de arte, o interesse na ideia e o interesse na forma estão equilibrados.

Uma problemática apresentada por Panofsky (1979) refere-se ao elemento “forma”, que está presente em todos os objetos – sejam eles artísticos ou práticos. Por suposto, é impossível para o estudioso da arte determinar cientificamente a partir de que características ou momento um meio de comunicação ou ferramenta deixa de ser um objeto prático e passa a ser uma obra de arte. A distinção entre o campo do objeto artístico e o campo dos objetos práticos depende da intenção de quem os criou. Essa intenção, porém, não pode ser completamente determinada e apreendida – as obras de arte são produzidas

segundo determinantes materiais e sociais que condicionaram também as intenções do artista. Além disso, outras condições e determinantes estão implicados na própria avaliação do estudioso de arte, influenciando sua análise. Além dos elementos “forma” e “ideia”, toda obra de arte possui o que Panofsky, apoiado nas teorias de Peirce, denomina “conteúdo”: “[...] é aquilo que a obra denuncia, mas não ostenta. É a atitude básica de uma nação, período, classe, crença filosófica ou religiosa – tudo isso qualificado, inconscientemente, por uma personalidade e condensado numa obra” (PANOFSKY, 1979:33).

Quanto ao estudo de uma obra de arte, o cientista social opera dois processos de análise, algo que se pode considerar como o método de estudo: a recriação estética intuitiva – recriação do “objeto estético” aproximando-se da intenção de seu criador e, ainda, atribuindo à obra um conjunto de valores estéticos criados pelo estudioso – e a pesquisa arqueológica. Quanto a isso, Panofsky afirma:

A verdadeira resposta está no fato de a recriação estética intuitiva e a pesquisa arqueológica serem interligadas de modo a formar o que já chamamos antes de ‘situação orgânica’. Não é verdade que o historiador de arte primeiro constitua seu objeto por meio de uma síntese recreativa, para só depois começar a investigação arqueológica [...]. Na realidade, os dois processos não sucedem um ao outro, mas se interpenetram: a síntese recreativa serve de base para a investigação arqueológica, e esta, por sua vez, serve de base para o processo recreativo; ambas se qualificam e se retificam mutuamente (PANOFSKY, 1979:35).

Quanto ao objeto de estudo do campo das artes, o autor indica que ele deva demonstrar as especificidades estilísticas como indícios das intenções do artista.

Em sua teoria sobre a arte, Panofsky (1979) estabelece uma importante distinção entre iconografia e iconologia. Essa diferenciação influenciou profundamente o desenvolvimento da história da arte e seu método de análise das produções artísticas.

A iconografia se ocupa dos temas e significados presentes nas obras de arte, em

oposição à forma material delas. Existem três tipos de significados que podem ser encontrados ao analisar-se iconograficamente uma produção artística: o primeiro é o tema primário ou natural, que pode ser factual ou expressional. É apreendido pela identificação dos objetos e formas que são familiares ao indivíduo pela sua experiência cotidiana e também pela mudança de relações entre esses objetos: [...] certas configurações de linha e cor, ou determinados pedaços de bronze ou pedra de forma peculiar, como representativos de objetos naturais tais que seres humanos, animais, plantas, casas, ferramentas e assim por diante; pela identificação de suas relações mútuas como acontecimentos; e pela percepção de algumas qualidades expressivas, como o caráter pesado de uma pose ou gesto [...] (PANOFSKY, 1979:p.50).

Essa dimensão da obra de arte, das formas puras dotadas de significados, é a dimensão dos motivos artísticos e constitui uma descrição pré-iconográfica.

O segundo significado, chamado tema secundário ou convencional diferenciase do tema primário por não fazer parte do “mundo sensível”, mas é apreendido pela razão. Além disso, esse significado foi conscientemente conferido à ação ou ao objeto em que se encontra; passa-se, portanto, a vincular motivos artísticos e composições artísticas a conceitos e ideias. Ainda sobre esse tema, Panofsky indica que:

Motivos reconhecidos como portadores de um significado secundário ou convencional podem chamar-se imagens, sendo que combinações de imagens são o que os antigos teóricos de arte chamavam de *invenzioni*; nós costumamos dar-lhes o nome de estórias e alegorias. A identificação de tais imagens, estórias e alegorias é o domínio daquilo que é normalmente conhecido por ‘iconografia’ (1979:51).

Por fim, o significado intrínseco ou conteúdo está relacionado aos princípios subjacentes que dizem respeito às condições sociais de determinada época: “[...] a atitude básica de uma nação, de um período, classe social, crença religiosa ou

filosófica – qualificados por uma personalidade e condensados numa obra” (PANOSFKY, 1979:52). Ao se analisar, por exemplo, a “Última Ceia”, de Leonardo da Vinci, pode-se constatar uma série de motivos artísticos e composições. Mas ao compreender essa pintura como um documento que transmite não só a personalidade do autor, mas também características de seu período histórico e de certa atitude religiosa, passa-se a entender a obra de arte como “um sintoma de algo mais que se expressa numa variedade incontável de outros sintomas e interpretamos suas características composicionais e iconográficas como evidência mais particularizada desse ‘algo mais’” (PANOSFKY, 1979:53). Essa mesma constatação pode ser observado quando se trata de HQs: desde o seu surgimento – em jornais, enquanto tirinhas diárias – até todo o processo de modificação que o gênero sofreu – inserção de fala, revistas próprias, entre outros – são indícios de como a dinâmica da sociedade se manifesta na produção de narrativa gráficas. Esse movimento está presente também na transformação do conteúdo das HQs, que também se atualiza segundo os principais temas e questões sociais.

O estudo da iconologia foca-se na interpretação desses valores simbólicos presentes no conteúdo das obras de arte. Se a iconografia, por um lado, garante o estabelecimento de datas, origens e autenticidade das obras, ela sozinha não consegue interpretar toda a significação das produções artísticas. A iconologia, nas palavras de Panofsky, é uma iconografia interpretativa: “desse modo, converte-se em parte integral do estudo da arte em vez de ficar limitada ao papel de exame estatístico preliminar” (1979:54). Assim, a iconologia provém da síntese de significados intrínsecos, mais do que da análise dos temas primários e secundários.

Pode-se concluir, então, que no estudo das obras de arte existem três níveis de análise, cada um deles relacionados aos temas e significados anteriormente apresentados. O estudo dos motivos artísticos ou temas primários consiste numa descrição pré-iconográfica, os temas secundários ou convencionais constituem estudos iconográficos e os significados intrínsecos ou conteúdo das obras conformam os estudos iconológicos.

Como, entretanto, poderia o teórico da arte garantir o mínimo de “exatidão”, ou rigor científico em seus estudos, a partir desses métodos de análise? Para esclarecer essa questão, deve-se retomar as principais problemáticas dos três métodos.

A descrição pré-iconográfica, por basear-se nos conhecimentos prévios e experiências práticas do indivíduo, é fundamental para a descrição de uma obra de arte, mas pode não ser suficiente e, por isso, não é capaz de garantir a exatidão da descrição dos dados da obra. Ao deparar-se com uma pintura, por exemplo, que representa ferramentas e objetos antigos e que fogem do conhecimento prático do estudioso, deve-se recorrer ao que Panofsky denomina História dos Estilos, um princípio corretivo da análise:

Embora acreditemos estar identificando os motivos com base em nossa experiência prática pura e simples, estamos, na verdade, lendo 'o que vemos', de conformidade com o modo pelo qual os objetos e fatos são expressos por formas que variam segundo as condições históricas. Ao fazermos isso, submetemos nossa experiência prática a um princípio corretivo que cabe chamar de história do estilo (PANOFSKY, 1979:58).

O reconhecimento das distinções de estilo e representação é o que garantiria a análise primária correta.

A problemática presente no segundo método de análise, a análise iconográfica, consiste na associação de conceitos e ideias às imagens e alegorias, procurando compreender a intenção do artista. Esse método exige, além da experiência prática, o conhecimento de temas e conceitos. Contudo, apenas o conhecimento desses temas e conceitos não garante a exatidão da análise iconográfica. Nesse sentido, o instrumento corretor apontado por Panofsky é a História dos Tipos, que, segundo o autor, seria “[...] o modo pelo qual, sob diferentes condições históricas, temas específicos ou conceitos eram expressos por objetos e fatos” (1979:61).

Quando se trata da iconologia como método de estudo, o teórico da arte de fato deve interpretar a obra para compreender seu conteúdo intrínseco e simbólico a partir de determinadas coordenadas históricas e culturais – faculdade que o autor denomina “intuição sintética”. A garantia de exatidão desse método ocorre por meio do que Panofsky chama de “História dos Sintomas Culturais”:

Nossa intuição sintética deve ser corrigida por uma compreensão da maneira pela qual,

sob diferentes condições históricas, as tendências gerais e essenciais da mente humana foram expressas por temas específicos e conceitos. [...] O historiador da arte terá de aferir o que julga ser o significado intrínseco da obra ou grupo de obras, a que devota sua atenção, com base no que pensa ser o significado intrínseco de tantos outros documentos da civilização historicamente relacionados a esta obra ou grupo de obras [...] (PANOSFKY, 1979:63).

Essas três categorias de análise, apesar de serem apresentadas separadamente, são dimensões do mesmo fenômeno: a obra de arte. Os métodos de estudo – descrição pré-iconográfica, análise iconográfica e análise iconológica – acabam por se inter-relacionar no mesmo processo.

Complementando a teoria de Panofsky, Baxandall (2006) estabelece dois momentos principais do estudo das artes, a descrição e a explicação, considerandoos como processos que se interpenetram. Para o autor, a descrição de uma obra se faz com conceitos, ideias e palavras relacionadas ao objeto artístico, servindo de mediadora para a explicação da obra.

Encontra-se aí a primeira problemática apontada por Baxandall: o objeto específico da descrição. Pode-se descrever uma peça de arte a partir de variados referenciais, como técnica, forma, firmeza do traço, materiais, motivo artístico, assunto da representação, dentre outros. Mais que isso, a descrição de uma obra de arte não nos permite reproduzi-la exatamente igual à original. Nesse sentido, o teórico afirma: “o que uma descrição representa melhor é o que se pensa depois de ter visto um quadro” (BAXANDALL, 2006:5). Ao elaborar-se a descrição, então, de um quadro ou qualquer outra peça de arte, tem-se, primeiro, a explicação do que se pensa a respeito da obra e, em segundo lugar, a explicação da obra propriamente dita.

A descrição de uma obra de arte pode ser feita a partir de três gêneros – ou categorias – de termos descritivos: termos de comparação, termos de causa e termos de efeito. Os termos de comparação tendem a mencionar na descrição elementos que estão em destaque na obra – como cores e formas. Os termos de efeito dizem respeito aos efeitos da peça de arte no espectador. Os termos de causa, segundo Baxandall (1979:6),

“descrevem o efeito do quadro sobre o observador, ao falar das nossas inferências sobre a ação ou processo que poderia ter levado o quadro a ser como é”. Em todas essas categorias, se entende o quadro – ou objeto artístico – como um produto do trabalho humano. O autor atenta, porém, que muitas das ideias que desejamos explicar com a descrição de uma obra de arte não possuem, exatamente, relação direta com a obra. Ao se elaborar a descrição de uma obra, mais do que descrever a obra propriamente dita, se constroem relações entre os conceitos e ideias e a peça artística.

Por fim, Baxandall afirma que:

A descrição é um ato de demonstração – através do qual indicamos um aspecto que atrai nosso interesse – e funciona de modo ostensivo: o sentido se forma por um jogo de referência recíproca, um permanente vai-e-vem entre a própria descrição e o objeto particular a que ela se reporta (2006:9).

Considera-se, ainda, interessante para o desenvolvimento desta pesquisa, levando em consideração as dificuldades de se trabalhar com a descrição e análise de HQs, aliar as observações de Baxandall sobre o jogo de referências recíprocas e sobre as problemáticas relacionadas à elaboração da descrição de uma obra, às contribuições de Panofsky quanto ao conceito de “história dos sintomas culturais”, procurando sempre compreender as referências culturais presentes em uma narrativa gráfica a partir das condições históricas e objetivas de produção dessas narrativas, para não reduzir a descrição e análise do objeto às percepções individuais e experiências pessoais da autora.

## 2.2 HISTÓRIA SOCIAL DA LINGUAGEM

Os estudos acerca da linguagem têm se desenvolvido nos últimos anos, contando com o interesse das variadas áreas das ciências humanas. Dentre os diversos tópicos que podem ser analisados no tema, a relação da linguagem com formas de poder é fundamental (BURKE, 1993).

A priori, pode-se estudar a linguagem a partir de duas bases, segundo Burke (1993): “En primer lugar, como un fin en si

mismo, como una institución social, como una parte de la cultura y de la vida cotidiana. En segundo lugar, como medio para comprender mejor las fuentes orales y escritas a través del conocimiento de sus convenciones lingüísticas.” Essas abordagens, no entanto, deixam lacunas entre algumas áreas do conhecimento social – especificamente, entre as disciplinas de história, linguística e sociologia. Tais “brechas” devem ser preenchidas, segundo o autor, pelo estudo histórico e social da linguagem.

Desde muito tempo a língua é objeto de registros, estudos e teorias. Nos séculos XVI e XVII já se publicavam trabalhos a respeito da origem das línguas francesa, italiana, espanhola, em estudos referentes à importância do latim como língua vernácula. No século XIX os neogramáticos aplicavam à linguística os postulados positivistas, com o intuito de formularem leis para a evolução linguística. Posteriormente, as contribuições de Saussure para a área suscitaram outras discussões, indicando que os estudos linguísticos desenvolvidos até o momento enfatizavam o enfoque histórico da língua, em detrimento dos enfoques social e sistêmico. Burke (1993:12) mostra que “estos estudiosos del siglo XIX concebían la lengua como un organismo que ‘crece’ o ‘se desarrolla’ a través de fases definidas y expresa los valores o el ‘espíritu’ de la nación que la habla. El interés de estos hombres era nacional – o hasta nacionalista – en vez de social”. Já na década de 1960, os estudos da linguagem passaram a ser sistemáticos com o desenvolvimento das disciplinas sociolinguística, etnolinguística e sociologia da linguagem. Esse enfoque, segundo o autor, “podría resumirse como el intento de agregar una dimensión social a la historia del lenguaje y una dimensión histórica al trabajo de los sociolingüistas y etnógrafos del habla” (BURKE, 1993:17).

Com o desenvolvimento do campo da linguística, diversos conceitos analíticos foram criados, como o bastante controverso, porém importante no pensamento de Burke, “comunidade linguística”. Segundo o autor,

En estas páginas ló empleamos ya para describir rasgos comunes del habla, ya para referirnos a la identificación de un individuo o de un grupo con determinadas formas de lenguaje, sin hacer ninguna suposición sobre la ausencia de conflictos lingüísticos o de

otra índole ni sobre la superposición de una comunidad definida en términos lingüísticos y la comunidad social o religiosa que se encuentra en la misma región. (BURKE, 1993:18)

Para se estudar e compreender a relação entre a linguagem e a sociedade, a sociolinguística estabeleceu quatro pontos principais da teoria. São eles:

1. Diferentes grupos sociales usan diferentes variedades de la lengua.
2. Los mismos individuos emplean diferentes variedades de la lengua en diferentes situaciones.
3. La lengua refleja la sociedad o la cultura en la que se la usa.
4. La lengua modela la sociedad en la que se la usa. (BURKE, 1993:19)

O primeiro ponto, que diz respeito ao uso que diferentes grupos sociais fazem da variedade linguística, pode ser encontrado em diversas situações. Os dialetos regionais são exemplos bem claros desses usos: “[...] no solo revelan diferencias entre comunidades, sino que también – por lo menos en ocasiones – expresan la conciencia de esas diferencias o el orgullo que ellas causan” (BURKE, 1993:19). Como será apresentada futuramente, a questão da língua também se faz presente nas HQs, seja para demonstrar marcadores de distinção social, para reforçar discursos de poder, como característica da personalidade de algum personagem, entre outros diversos usos. A utilização, por exemplo, de um linguajar sofisticado, claramente distinto do comumente utilizado, possui certa carga simbólica que pode ser utilizada para a legitimação de um ou outro discurso. Esta e outras questões serão melhor debatidas e visualizadas no capítulo 3.

Burke (1993) denomina “dialetos sociais” os usos da língua que se baseiam nas ocupações econômicas, nas questões de gênero, na religião e em outras atividades. As variedades linguísticas acabam por estar relacionadas também às classes sociais. O linguista Alan Ross sistematizou uma série de expressões e palavras que, apesar de significarem a mesma coisa, ou de se referirem ao mesmo objeto, eram utilizadas pelas

classes abastadas ou pelas demais classes. Do ponto de vista histórico, no entanto, é importante que se leve em conta que os símbolos linguísticos de *status* modificam-se ao decorrer do tempo e da dinâmica social.

Nesse sentido, o autor suscita um problema ainda não solucionado, relacionado à permanência ou desaparecimento das variedades linguísticas: “queda en pie la cuestión fundamental de explicar cómo y por qué algunas lenguas o variedades de lenguas se han difundido (geográfica o socialmente) o se han impuesto en el curso del tiempo, en tanto que otras han declinado” (BURKE, 1993:25).

O segundo ponto diz respeito aos diferentes usos que as pessoas fazem de variedades da língua, de acordo com a situação. Esse tópico rompe, em certa medida, com a ideia de que a língua é necessariamente inadaptável. Aproxima-se do conceito de *habitus* de Bourdieu, entendido na teoria de Burke (1993) como um “princípio de improvisações reguladas”, e se apoia no pensamento de Goffman, ao considerar que diferentes situações influenciam na conduta dos indivíduos, inclusive na conduta linguística. Os estudos da sociolinguística estabeleceram que, consciente ou inconscientemente, os indivíduos utilizam estratégias para passar de uma variedade da língua para outra. Pode-se observar isso em variados momentos da história, como por exemplo na Idade Média, em que, independente da localização geográfica, o francês era a língua de escolha para tratar de assuntos diplomáticos. Burke (1993:31) afirma que a língua escrita também é uma variedade da língua:

La escritura es una variedad específica de la lengua que tiene sus propias reglas, las cuales varían según el tiempo, el lugar, el que escribe, el supuesto lector, el tema (domínio) y, en no menor medida, el género literario, pues aquí hay que considerar en la categoría literaria de género formas cotidianas de cartas de varios tipos, la carta de amor, la carta de solicitud, la carta de amenaza, etcétera.

“La lengua refleja la sociedad o la cultura en la que se la usa” (BURKE, 1993:34). Essa afirmativa pode indicar várias coisas: pode-se perceber através do sotaque, do vocabulário, da pronúncia e dos trejeitos de fala a posição que o indivíduo ocupa

na sociedade. Além disso, as próprias formas linguísticas e suas variações informam sobre as relações sociais e cultural de determinado local.

A utilização de certos pronomes, por exemplo, uns de natureza mais coloquial e outros mais recatados, fornece informações sobre como se dá a dinâmica social de certo grupo ou localidade. A língua é carregada de significação social. Pode-se observar como incorpora os processos sociais quando se observa as elites europeias, que durante os séculos XVII e XVIII, deixaram de utilizar os dialetos locais e passaram a empregar as línguas que então se tornariam nacionais.

De igual forma, o desenvolvimento de termos específicos, ou dialetos sociais, relacionados, por exemplo, às profissões, cumprem não só uma tarefa técnica, mas também a função simbólica de separar aqueles que não compreendem o dialeto social do restante da sociedade.

O termo “reflexo”, porém, pode gerar diversas objeções, uma vez que a língua, apesar de acompanhar os processos sociais e sofrer modificações em decorrência deles, não os reflete de maneira automática, como a palavra pode sugerir. Burke (1993:37) argumenta: “una objeción que podría hacerse a la teoría del reflejo es la de que las convenciones lingüísticas a menudo persisten mucho después de haber cambiado las estructuras sociales que aquéllas, según se supone, reflejan”.

Por fim, o último ponto destacado por Burke (1993) problematiza a compreensão da função da língua na sociedade como meramente passiva. Para ele:

Hablar constituye una forma de hacer, que la lengua es un fuerza activa dentro de la sociedad, un medio que tienen individuos y grupos para controlar a los demás o para resistir a tal control, un medio para modificar la sociedad o para impedir el cambio, un medio para afirmar o suprimir identidades culturales. (BURKE, 1993:38)

Isso significa principalmente que o estudo da história social da linguagem não pode desvincular os temas relacionados à língua e à linguagem das questões de poder existentes nas relações sociais. A atribuição de termos depreciativos a indivíduos modifica as relações entre os indivíduos: “también,

como han hecho notar Michel Foucault y teóricos norteamericanos, el acto de caracterizar a individuos como 'locos', 'brujos', 'criminales', etc, modifica la conducta de otros individuos respecto de los primeros y hasta puede suscitar la creación de nuevos grupos" (BURKE, 1993:38).

A linguagem desempenha um papel bastante importante na dinâmica social e cultural. Ela participa da construção de realidade social, das relações sociais e de poder e assim acaba não só sendo construída pela sociedade, mas também por construí-la. Expor a capacidade do exercício de poder existente na língua é um dos principais esforços da corrente de "desconstrução" da teoria sociolinguística.

Ao compreender a linguagem não como um instrumento passivo, superando as debilidades de uma abordagem simplista e instrumental da língua, passa-se a encará-la como mais do que um instrumento utilizado pelos indivíduos. É o que permite, por exemplo, que certos grupos sociais ou sujeitos consigam fazer um "melhor uso" da linguagem – ou, segundo Burke (1996:39), "parecen tener mayor control del language que otras y una mayor capacidad para controlar a los demás mediante el lenguaje". Faz-se necessário, portanto, que a sociolinguística desenvolva, ou utilize, uma expressão que consiga esclarecer como a linguagem se relaciona com as questões do poder.

Burke (1993:40) indica o conceito de "ideologia", de Althusser, como uma possibilidade para essa problemática. Segundo ele, "definimos el término en sentido relativamente amplio de la relación imaginada de los individuos con respecto a sus reales condiciones de existencia". Outro termo possível seria o de "hegemonia cultural", da teoria de Gramsci, em que se observa como as classes dominantes podem exercer seu poder sobre as classes dominadas sem necessariamente fazerem uso da força ou violência. Burke (1993:40) atenta, porém:

El inconveniente que presenta la frase 'hegemonia cultural' consiste en que se ha ampliado su significación desde los días de Gramsci y ahora se la emplea para referirse a casi toda sociedad, ya sea que sus gobernantes apelen o no apelen a la coerción, ya sea que estén empeñados en persuadir las clases subordinadas de la legitimidad de su gobierno.

No entanto, ao mesmo tempo em que se pode perceber esse movimento das relações de poder na linguagem, no sentido da manutenção das disparidades, é possível observar que o movimento contrário também acontece. Ou seja, da linguagem como estratégia de resistência contra as classes e grupos dominantes. Um exemplo bastante claro dessa situação é o ressurgimento de línguas dominadas. De acordo com Burke (1993:42),

El renacimiento de lenguas dominadas, como el gaélico, puede estudiarse como parte de movimientos de resistencia a los gobiernos centrales, percibidos por muchos de sus súbditos como potencias extranjeras. Asimismo es necesario estudiar la estrategia alternativa, es decir, la apropiación de lenguas dominantes para resistir a naciones y clases dominantes.

Em “O Historiador e a *Questione della Lingua*”, Jonathan Steinberg (1997) problematiza a linguagem e a língua como questões sociais, relacionadas à política, ao poder e ao Estado.

A primeira problemática diz respeito à diferença entre dialeto e língua. Se *a priori* toma-se o dialeto como um tipo de língua mais incipiente e menos sofisticada, com diversas “impurezas” e variedades, ao analisar-se essas mesmas categorias – ou seja, “pureza”, variações, sofisticação, regionalismos, etc – nas consideradas línguas, a conclusão será que ambas “modalidades” linguísticas – dialeto e língua – possuem variações e uma série de distinções. O dialeto, no entanto, não se afirma enquanto idioma padrão de uma nação, por exemplo.

A fronteira que divide o que é dialeto e o que é língua é, então, estabelecida política e socialmente. Segundo Gianrenzo Clivio, “[...] a língua é um dialeto que tem um exército, uma marinha e uma força aérea; essa é a única diferença que pode ser percebida de uma perspectiva realmente linguística” (apud STEINBERG, 1997:236). A diferenciação entre língua e dialeto é, portanto, estabelecida pelo Estado, considerando as questões políticas e culturais da região. Quanto a isso, o autor afirma: “questões sobre as línguas não podem ser respondidas tão facilmente quanto outras questões históricas e que nenhuma

resposta pode ser adequada sem uma dimensão econômica, social e política” (STEINBERG, 1997:237).

A relação entre língua e dialeto, no entanto, se modificou após o final da Segunda Guerra Mundial. O conhecimento de dialetos passou a ser reconhecido de maneira positiva e até elegante, não mais associado necessariamente à baixa cultura:

Assim como as distinções entre as línguas têm profundas implicações políticas e muitas vezes são, elas próprias, o resultado das mudanças políticas ou econômicas, a relação entre língua alta e a língua baixa, ou entre língua e dialeto, reflete a relação social entre os falantes. (STEINBERG, 1997:243)

A escolha da língua, da gramática e das demais ferramentas linguísticas nunca será, então, neutra. De fato, mudanças e discussões sobre a língua padrão são sinais de transformações sociais e políticas. Retomando os escritos de Gramsci, Steinberg (1997) sustenta que o reaparecimento da questão da linguagem implica no fortalecimento da classe dominante, no estreitamento dos laços políticos entre os grupos de poder e o restante da população, no intento de reorganizar a hegemonia cultural.

O ato de correção da gramática, do sotaque ou modo de falar de um indivíduo, implica, de uma maneira ou de outra, na valorização de língua e gramática corretas. Assim, a maneira pela qual se fala, escreve, enfim, se faz uso da linguagem também é expressão de valores e significados que são predominantes na sociedade. Mas não só: “a cultura e a língua alteram a realidade tanto quanto a realidade altera a cultura e a língua” (STEINBERG, 1997:245).

Consideradas a “nona arte”, as HQs constituem hoje um campo bastante frutífero de estudo. As produções cada vez mais sofisticadas e reconhecidas passam a fazer parte do “mundo das artes”. As teorias de Panofsky e Baxandall sobre o estatuto da obra de arte, bem como sobre os métodos de análise do objeto artístico, constituem as bases sociológicas que, em diálogo com as teorias da análise do discurso e as teses sobre as HQs, fundamentam o estudo dos títulos analisados neste trabalho.

Além dos recursos imagéticos e das representações visuais existentes nos quadros da HQs – que acabam

transmitindo valores e significados – a linguagem empregada nos textos das publicações também expressa esses significados. As questões sobre a linguagem e as relações de poder apresentadas acima estão presentes também nessa modalidade de linguagem. As teorias de Burke e Steinberg comporão o marco teórico quando se analisar especificamente as questões relacionadas à linguagem dos quadrinhos, considerando que os textos presentes nas narrativas gráficas são construídos a partir de determinadas coordenadas sociais, culturais e políticas, como colocam os autores, e compreendendo, ainda, a linguagem a partir de uma relação dialética, sendo não só um produto cultural, mas também produtora da cultura.



### **3 CAPÍTULO 2 - OBJETO CIENTÍFICO E MÉTODO DE ANÁLISE**

Para o desenvolvimento do objeto de pesquisa desta monografia serão mobilizadas contribuições da análise do discurso – principalmente da escola francesa – e da semiótica, bem como produções específicas sobre as narrativas gráficas, como suporte para estudar e problematizar as particularidades da linguagem das HQs.

Pretende-se analisar as relações de poder e temas da vida social que, presentes na sociedade, de alguma forma se “materializam” no corpo das narrativas gráficas – em sua parte textual, imagética e discursiva – e procurar compreender em que medida esses discursos são ideológicos e reproduzem pensamentos e maneiras de agir. Além dessa dimensão discursiva, o simples estudo das HQs, tomadas como campo de pesquisa, já implicaria em uma série de questões que também serão abordadas, mais aprofundadamente, no capítulo que segue.

Neste primeiro momento, por compreender a centralidade que as narrativas gráficas ocupam neste trabalho e a importância que será atribuída principalmente à linguagem das HQs para a construção do objeto de pesquisa, far-se-á um breve histórico desse gênero textual, procurando localizar historicamente sua criação e as transformações que sofreu com o passar do tempo, considerando ainda sua posição entre indústria cultural (ADORNO; HORKHEIMER, 2002) e campo literário (BOURDIEU, 1996).

Em 1976 um importante estudo acerca das HQs foi publicado: “Para ler o Pato Donald: comunicação de massa e colonialismo”, dos autores Ariel Dorfman e Armand Mattelart, claramente posicionando as narrativas gráficas dentro da indústria cultural, unicamente. O que se propõe nessa monografia é avançar nessa perspectiva, que atualmente mostra-se desatualizada e, em certa medida, apresenta uma análise mecanicista dos processos de produção e desenvolvimento de produtos culturais.

#### **3.1 HQs E SUPERMAN: um breve histórico**

As primeiras tentativas de HQs surgiram vinculadas aos jornais, principalmente nos suplementos de domingo. Ainda no século XIX, as *strips* – tirinhas –, que eram pequenas sequências de em média três quadros, e as ilustrações de página inteira e um quadro só apresentavam-se semanalmente nos jornais europeus e estadunidenses. Com o passar do tempo, as tirinhas foram se popularizando e passaram a ser diárias – assim, as HQs começavam a fazer parte do cotidiano dos leitores. É difícil, no entanto, encontrar na história das HQs o marco exato de sua criação (EISNER, 2005).

De acordo com Iannone (1994), no contexto europeu alguns títulos e autores são reconhecidamente pioneiros: o suíço Rodolphe Topffer publicou em 1827 uma série de histórias ilustradas em quadrinhos. Em 1865, Wilhelm Busch publicou a obra “Max e Moritz” na Alemanha. Ambos os autores utilizavam ilustrações em quadros e um narrador onipresente – como veremos, os balões de fala, característica típica das HQs, surgiram posteriormente. Ainda em 1886, na Inglaterra, Tom Brown criou uma série de historietas que eram publicadas no jornal *Illustrated Chips*.

O diferencial, no entanto, ocorreu em 1889 na França, com Georges Colomb. A separação da história entre diversos quadros organizados em sequência, bem como a divisão e sincronia temporal entre esses quadros foram a grande inovação feita pelo autor. Focaremos nossa análise, no entanto, no mercado e nas produções quadrinísticas dos Estados Unidos, país de origem do Superman.

Nos EUA, as primeiras publicações também surgiram vinculadas à indústria jornalística. Os jornais de Nova Iorque foram os primeiros a incorporar em seus cadernos de domingo as produções quadrinísticas, em meio à efervescência capitalista. Nesse contexto, dois títulos principais concorriam entre si: de Joseph Pulitzer, o *New Yorker World*, e o *Morning Journal*, de William Randolph Hearst. De acordo com Iannone (1994, p. 30),

A partir de então [1893], as perspectivas econômicas e comerciais do jornalismo nova-iorquino colaboraram significativa e definitivamente para a consolidação do setor. A “briga” passou a exigir maiores investimentos, gerando suplementos dominicais cada vez mais ilustrados e

coloridos. Além disso, a disputa serviu de estímulo para os artistas e ilustradores ou caricaturistas, que passaram a ter um vasto campo para desenvolver sua criatividade. Tanto o *New York World* como o *Morning Journal* abriram espaço para dezenas desses profissionais.

Um dos principais e mais famosos *comics* que surgiram nessa época foi o *Down Hogan's Alley*, uma publicação de domingo que retratava satiricamente cenas do cotidiano de Nova Iorque. Nas publicações desse *comic* foram inseridos pela primeira vez, como recurso de fala dos personagens e como recurso de texto para o narrador, os balões de fala. Um dos personagens mais reconhecidos da HQ *Down Hogan's Alley* era um pequeno menino de feições orientais e um camisolão sem cor. Em 1896, com o avanço das técnicas de impressão, o jornal *New Yorker World* conseguiu melhorar as cores disponíveis para as publicações, colorindo o camisolão do personagem em amarelo e dando origem ao *The Yellow Kid*, um marco ainda hoje na história das HQs. Com o sucesso do *comic*, ainda no ano de 1896, o título *Down Hogan's Alley* passou a ser publicado também no jornal *Morning Journal*, estando presente, portanto, nos dois jornais de maior circulação da cidade de Nova Iorque. Nesse primeiro momento de sua história, as HQs faziam parte do campo da indústria cultural, entendidas como produtos de consumo moderno, associados aos jornais, que atendiam às regras de produção e demandas do mercado capitalista de impressos.

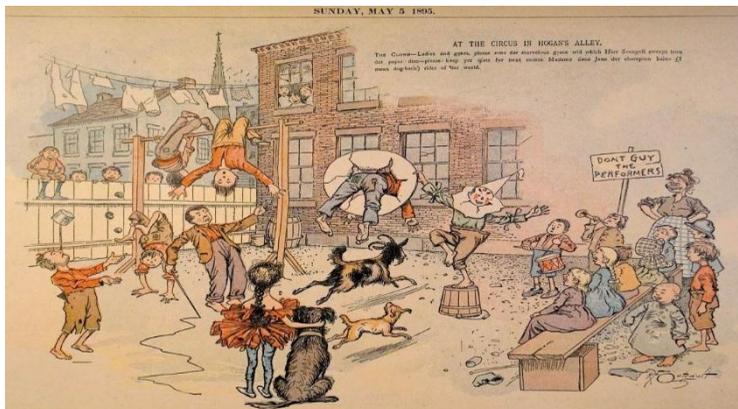


Figura 1 - Quadro de Down Hogan's Alley, de 1895. Fonte:

<http://goodcomics.comicbookresources.com/wp-content/uploads/2009/05/yellow3.jpg>

A inserção dos balões de fala ou “fumacinhas” transformou a linguagem das HQs. Mais que isso, o modo pelo qual os personagens dialogam entre si, através desse recurso, é uma das principais características da linguagem das HQs e um dos elementos que faz dela tão particular. Primeiro, tem-se que as HQs são uma mídia muda – diferentemente do cinema e do teatro, ela não produz som. Mas, assim, os personagens e narradores são capazes de se comunicarem e transmitem determinadas mensagens aos leitores. Os balões como recurso de fala permitem, ainda, ao leitor uma vasta possibilidade interpretativa. Segundo Will Eisner (2005),

Por causa da ausência de som, o diálogo nos balões age como um roteiro para guiar o leitor ao recriá-lo mentalmente. O estilo do letramento e a simulação de entonação são as pistas que habitarão o leitor a ler o texto com nuances emocionais pretendidas pelo narrador. Isso é essencial para a credibilidade da imagem (EISNER, 2005:65).

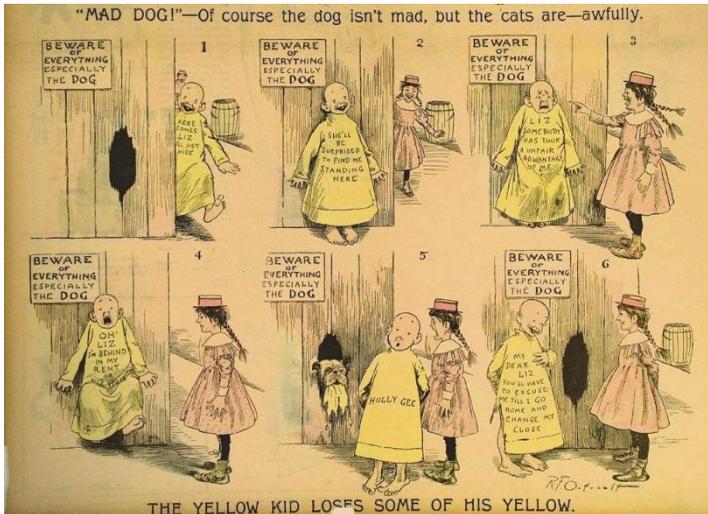


Figura 2 - Quadro de Down Hogan's Alley já com a inserção de diálogos. Fonte:

[http://media.cleveland.com/ent\\_impact\\_arts/photo/hogans-alley-yellow-kidjpgab9e8aa2ce94466d.jpg](http://media.cleveland.com/ent_impact_arts/photo/hogans-alley-yellow-kidjpgab9e8aa2ce94466d.jpg)

Na figura 2 pode-se observar a inserção das falas do personagem Yellow Kid em seu camisolão, que funciona como um balão de fala. Essa técnica sofre inúmeras modificações com o passar do tempo, sofisticando e diversificando as possibilidades de diálogo entre os personagens.

Um balão de fala de tamanho maior, com letras maiores e destacadas, por exemplo, em negrito, poderia representar um tipo de sentimento do personagem que se diferencia de um balão de fala de tamanho convencional, de letras não destacadas. Na figura 3, por exemplo, tem-se um estilo de balão – quadrado – aliado a um estilo tipográfico – letras retas – que se associa à personalidade do personagem. Ao mesmo tempo, a personagem feminina tem suas falas veiculadas por balões arredondados e fluidos e o alfabeto utilizado se diferencia bastante do outro.



Figura 3 - Quadro da HQ Asterios Polyp, de David Mazzucchelli, publicada em 2009. Fonte:

<http://s8.photobucket.com/user/harrylthompsonjr/media/Comic%20Reviews/AsteriosPolyp2.jpg.html>

Ainda sobre os elementos mais estruturais da linguagem das HQs, além dos balões de fala, a divisão temporal e espacial da história, ações e pensamentos dos personagens através dos quadros é outra característica fundamental das narrativas gráficas que será observada mais atentamente no capítulo que segue. Assim, a leitura de quadrinhos é um processo diferente da leitura de um texto corrido, por exemplo. Como afirma Eisner (2005),

O processo de leitura dos quadrinhos é uma extensão do texto. No caso do leitor, o ato de ler envolve uma conversão de palavras em imagens. Os quadrinhos aceleram esse processo fornecendo as imagens. Quando executados de maneira apropriada, eles vão além da conversão e da velocidade e tornam-se uma só coisa. (EISNER, 2005:9)

Na história das HQs, o *Superman* é um dos personagens mais reconhecidos e destacados. Será apresentado agora um breve histórico da criação do personagem, principais vilões e aliados, a divisão em “eras”, entre outras informações sobre o personagem.

Criado em 1934 por Jerry Siegel e Joe Schuster, dois jovens estadunidenses judeus da periferia de Cleveland, em Ohio, o *Superman* surge em um contexto pós-crise de 1929, momento em que os Estados Unidos enfrentavam sérios problemas de ordem econômica e social. Subnutrição, desemprego e falta de moradia foram algumas das questões mais graves durante a Grande Depressão. Além disso, imigrantes eram sistematicamente perseguidos, por

representarem uma “ameaça” aos estadunidenses “nativos” na competição por empregos. Foi nesse contexto de diversos problemas sociais que os autores criaram o *Superman* (SILVA, 2011).

Clark Kent, ou Kal-El, é um alienígena nascido em Krypton, um planeta fictício, que fora enviado à Terra minutos antes de sua terra natal ser destruída. A nave de Kal-El cai em uma fazenda no Kansas, a fazenda dos Kent, família que adota o bebê alienígena e o nomeia Clark. Já crescido, Clark Kent descobre que, em decorrência de sua origem alienígena, possui poderes extraordinários como supervelocidade, superforça, entre outros – com a evolução do personagem ao longo dos anos, a lista de poderes aumenta consideravelmente. Com a responsabilidade de ser um “super-humano”, Clark Kent decide dedicar sua vida à proteção dos cidadãos e à luta pela verdade e pela justiça.

De acordo com o guia *Superman: The Ultimate Guide To The Man of Steel* (2013) da editora britânica DK, em parceria com a DC Comics, o personagem em seus primeiros anos ainda não enfrentava ameaças alienígenas, super vilões ou países inimigos, ao contrário, lutava contra atitudes que, individualmente, julgava imorais ou injustas. Governantes e donos de indústrias faziam parte do quadro de adversários que Superman enfrentava entre 1934 e 1938. O personagem, então, apresentava-se como um defensor dos oprimidos e carregava em suas histórias diversos marcos culturais das experiências dos autores, bem como problematizava as adversidades sociais que Siegel e Shuster de fato vivenciavam na época. A figura 4 é um excerto do copilado *Crônicas do Superman* e ilustra a atitude drástica – e fora da lei – que o super-herói toma com a intenção de impedir que um homem seja injustamente condenado pelo crime de homicídio. Nesse caso, o Homem de Aço captura a verdadeira autora do crime e a leva para a casa do governador do estado, para que o julgamento anterior seja suspenso. Ao receber a notícia de que o governador só poderia recebê-lo em outro momento, o super-herói força sua entrada, invadindo a casa do governante e expondo o trabalhador que o atende a uma situação de violência. Essa característica transgressora do *Superman* perde-se após a venda do personagem para a editora DC Comics, em 1938.



Figura 4 - Página inteira do título Crônicas do Superman, de 1938.  
 Fonte: SILVA, E. L. A transição dos discursos nas histórias do Super-Homem: discursos, verdades e poder nas histórias do herói dos quadrinhos. 2011, p.38. Dissertação (mestrado). João Pessoa: PB.

Ainda de acordo com o guia, a história das HQs em geral é dividida em quatro grandes eras, e as publicações de Superman seguem essa mesma cronologia, acrescentando ainda uma última época. A primeira era, de 1938 a 1950 chamada Era de Ouro, seguida da Era de Prata, que vai de 1956 a 1970, a Era de Bronze de 1970 a 1985, a Era das Trevas, que se estendeu até os anos 2000 e, por fim, a Era Moderna, onde se encontram as publicações atuais.

As temáticas de cada era são bastante diversas: na Era de Ouro a temática das Guerras Mundiais se destacava e foi

durante esse período que o discurso patriótico e nacionalista passou a figurar fortemente as HQs do personagem. Nas figuras 5 e 6, por exemplo, vemos o super-herói encerrando a IIª Guerra Mundial ao prender os dois maiores inimigos da nação estadunidense a época: Hitler e Stálin.



Figura 5 - Imagem restaurada e colorida do título How Superman Would End The War, de 1940. Fonte: <http://images.sequart.org/images/page-2-of-the-recolored-How-Superman-Would-Endthe-War-e1370802584220.gif>

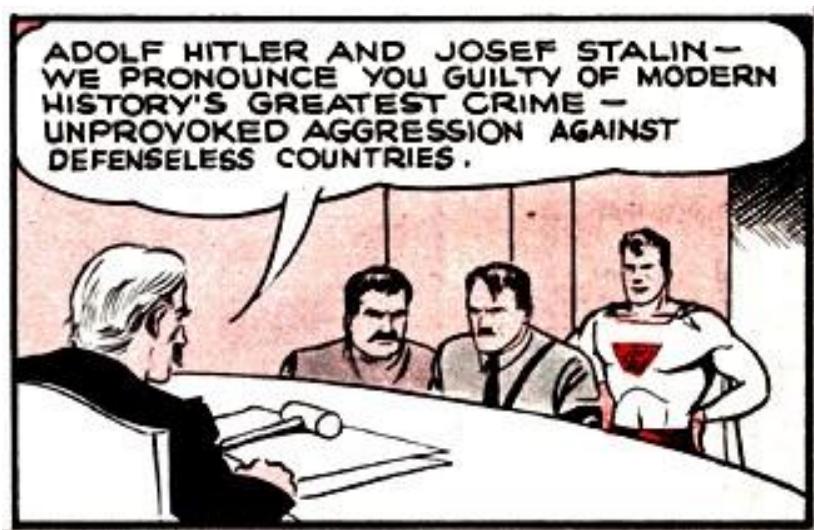


Figura 6 - Outro quadro do título How Superman Would End The War, de 1940. Fonte:

<http://1.bp.blogspot.com/->

[J\\_aB33Vnz1M/TiBizly41YI/AAAAAAAAA44/N9hzhM3ffMQ/s1600/Superman-Stalin-Hitler.png](http://1.bp.blogspot.com/-J_aB33Vnz1M/TiBizly41YI/AAAAAAAAA44/N9hzhM3ffMQ/s1600/Superman-Stalin-Hitler.png)

Findada a IIª Guerra Mundial, foram inseridos novos temas para as histórias do personagem nas Eras de Prata e Bronze. Na primeira era destacam-se as invasões alienígenas – principais obstáculos do *Superman* nesse período –, a introdução de novos personagens – como a *Supergirl* e o vilão *Braniac* – e a construção do esconderijo secreto do super-herói chamada Fortaleza da Solidão. A Era de Prata é considerada pelo público como a era mais “clássica” do personagem, por consolidar a estética mais conhecida do personagem, como se pode notar na figura 7.

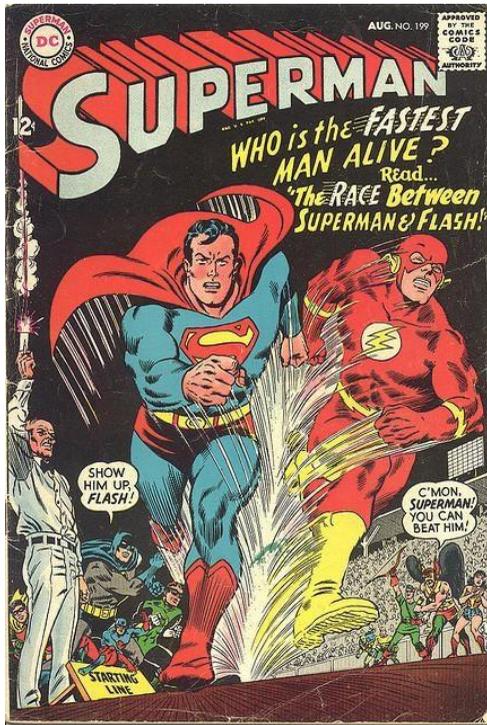


Figura 7 - Capa da HQ Superman's Race With the Flash, de 1967.

Fonte:

<http://blog.paxholley.net/2010/05/14/who-wins-the-history-of-the-superman-vs-flash-races/>

Durante a Era de Bronze surge mais uma inovação nos enredos: em 1972 o título “*Must There Be A Superman?*” de Elliot Maggins problematiza questões sociais globais e traz um *Superman* preocupado com o desenvolvimento da sociedade humana. A partir desse argumento, passa-se a construir uma nova continuação para o personagem, com base na Era de Prata, explorando a simbologia de Superman a fim de reforçar sua dimensão “inspiradora” para o público.

A Era das Trevas surge de um *crossover*<sup>1</sup> entre duas séries de histórias da DC Comics – a *Crisis* e *Infinite Earths*.

<sup>1</sup> Crossover, do inglês, quando se tratando de temas da Ficção, significa a fusão, encontro ou compartilhamento de universos ou dimensões

Essa fusão de títulos cria um novo universo para o *Superman* que nesse momento é publicado em três revistas diferentes: a *Action Comics*, a *Superman* e a *Adventures of Superman*. Nessa era o universo regular o personagem entra em “crise” e sofre inúmeras modificações que resultam na morte da Supergirl, na revelação da identidade secreta de *Superman* para Lois Lane e, inclusive, na própria morte do super-herói no aclamado título de 1992 *The Death of Superman*.

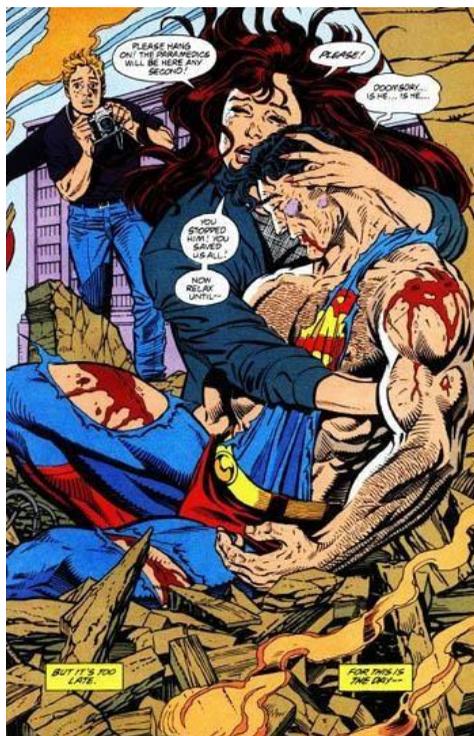


Figura 8 - Quadro famoso da HQ *The Death of Superman*, de 1992.

Fonte:

<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/c/c7/Deathofsuperman.jpg>

Por fim, a Era Moderna é marcada por outras distinções na narrativa, como a clara preocupação dos roteiristas em trabalhar o lado mais pessoal e emotivo de Superman e, nesse mesmo

---

espaço-tempo entre diferentes títulos e/ou personagens. Tradução da autora.

sentido, evidenciar seu alter ego Clark Kent. Em 2011, precisamente, a editora DC Comics decide fazer o chamado “reboot<sup>2</sup>” de seus títulos e séries, a fim de recomeçar as histórias dos personagens.

Intitulados “Os Novos 52”, os super-heróis da editora passaram a possuir origens inéditas. Superman, em sua primeira HQ pós-*reboot*, aparece como um super-herói amador em Metrópolis, que improvisa seu uniforme (fig. 9) e ainda não possui a habilidade de voar. Somente após alguns anos como defensor e guardião de Metrópolis é que o personagem adota um visual mais semelhante ao que os leitores estão acostumados, como se pode observar na figura 10:

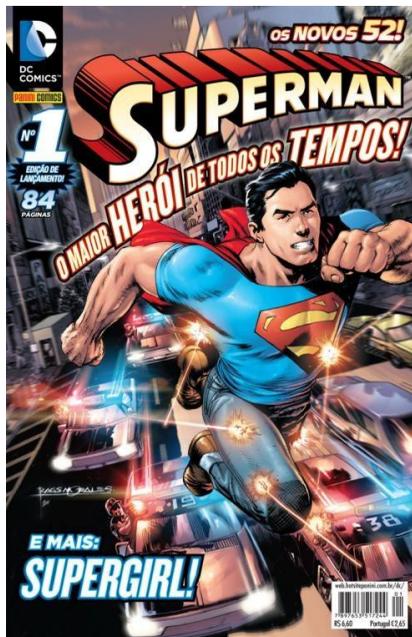


Figura 9 - Capa da primeira edição da HQ Os Novos 52: Superman.

Fonte: <http://hotsitepanini.com.br/wizmania/files/2012/05/Superman-1.jpg>

<sup>2</sup> Também do inglês, *reboot* significa literalmente “reiniciar”. Esse foi o nome dado ao conjunto de atitudes da editora DC Comics que decidiu “reiniciar” todas as suas séries de HQs.

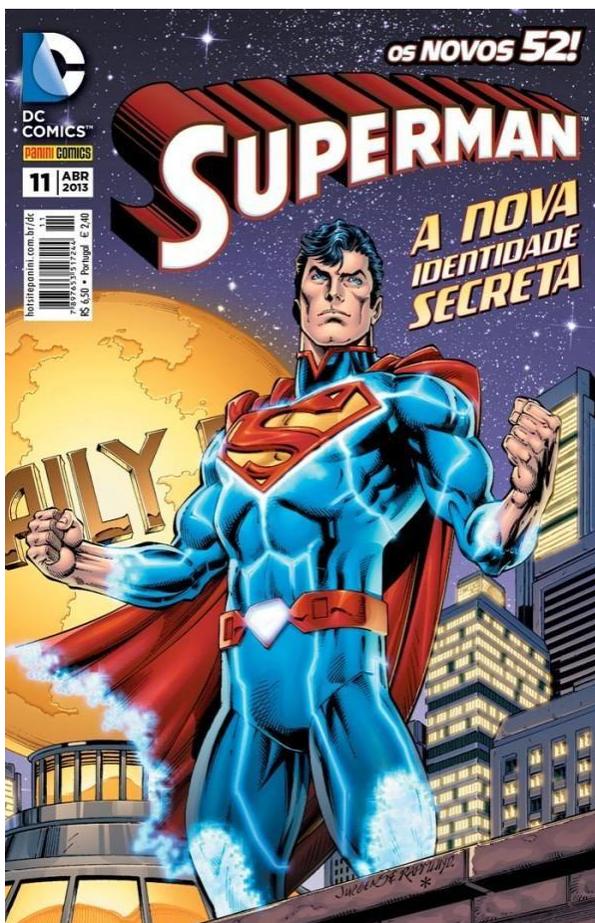


Figura 10 - Capa da edição nº11 da HQ Os Novos 52: Superman. Fonte: <http://hotsitepanini.com.br/dc/files/2013/04/s11-600x917.jpg>

As HQs selecionadas para a análise neste trabalho estão cronologicamente localizadas na Era Moderna, mas fazem parte de universos alternativos que não correspondem ao universo atual das publicações. Além disso, os títulos *Red Son* e *Grandes Astros* foram lançados antes do *reboot* da editora, motivo pelo qual não se intitulam OS Novos 52.

### 3.2 DISCUSSÃO DO MÉTODO DE ANÁLISE

O processo de leitura de uma HQ é bastante único e incita o leitor a mobilizar distintas habilidades interpretativas. Seu formato, de complementação entre imagem e texto, exige o exercício de interpretação tanto visual, quanto textual: “The regiments of art (eg. perspective, symmetry, brush stroke) and the regiments of literature (eg. grammar, plot, syntax) become superimposed upon each other. The reading of the comic book is an act of both aesthetic perception and intellectual pursuit” (EISNER, 2000:8). Além, ainda, dos elementos gráficos e textuais fornecidos pela própria HQ, o leitor, ou a grande maioria dos leitores, inicia sua interpretação da história a partir de uma série de pressupostos e conhecimentos anteriormente adquiridos. Ao se ler uma história sobre o herói mascarado Batman, por exemplo, muitas vezes a leitura já é iniciada com o conhecimento prévio da história ficcional do personagem. A experiência com o texto e com as imagens a partir desse aporte, de conhecimentos pessoais, garante também que a interpretação do leitor será, em grande medida, uma interpretação orientada, mas ainda assim pessoal e criativa.

Desse modo, a relação entre o leitor e seu objeto de leitura – nesse caso, as HQs – não pode ser considerada meramente passiva. Os esquemas de interpretação que levam o leitor a decodificar as mensagens do texto – ou imagem – podem se afastar dos esquemas e intencionalidades de criação que orientaram o escritor em sua produção (BOURDIEU, 1996). Além das diversas funções que os recursos textuais e imagéticos das HQs cumprem, por um lado organizando a história da narrativa a partir de determinados marcadores intencionais, esses mesmos recursos permitem também as mais diversas apropriações criativas do material, por parte do leitor.

A passagem do tempo e o movimento nas HQs a partir da organização dos quadros são, também, bastante importantes na compreensão de sua linguagem. As imagens e figuras que ilustram as páginas de uma HQ são imagens e cenários já finalizados, que descrevem um momento específico, como se fossem uma representação fotográfica de uma dada situação, em um dado tempo. A constituição da noção e passagem do tempo, então, se dá a partir da articulação desses quadros encerrados. A composição desses quadros – ou imagem-movimento, nas

palavras de Deleuze (1983) – cria uma imagem indireta do tempo, pois, ainda que estáticas, os quadros de uma HQ constituem conjuntos de ações e reações dentro de um determinado espaço temporal. Assim, o encadeamento lógico e a organização desses quadros permitem produções de movimento, sentido e percepção de tempo, na leitura de uma narrativa gráfica.

Ainda sobre essa questão, Moya (1972) acrescenta que os cortes temporais e espaciais entre os quadros seriam conectados entre si a partir do próprio desenvolvimento da história, que narra e ilustra em suas imagens ações e pensamentos lógicos, coerentes e encadeados dos personagens.

Assim, já se pode perceber que esses dois elementos fundamentais que estruturam e organizam a linguagem das HQs proporcionam uma experiência única de leitura e apreensão das mensagens transmitidas. A maneira como os balões de fala estão ilustrados e a organização dos quadros – formas, quantidades, tamanhos, sequência – que conduzem a história e incorporam o texto verbal também transmitem discursos e enunciados.

Além dessas duas noções essenciais, compreende-se que os demais elementos visuais que compõem as ilustrações das narrativas gráficas – como por exemplo o próprio estilo dos desenhos (que muitas vezes faz referências a outros estilos, artistas e símbolos da cultura, como filmes e músicas), o formato e tamanho da sarjeta (a separação entre os quadros de uma mesma página), a perspectiva da imagem em questão (que ilustra como o leitor visualiza a cena), a maneira como a imagem “fecha” – dá um *close* – em determinados objetos e personagens, a questão dos estereótipos (EISNER, 2005), a forma como o texto narrativo se insere na imagem e os artifícios de fala (percebendo o estilo dos balões de fala, a quantidade e a organização do texto), a própria tipografia utilizada nos textos (nesse elemento existe o trabalho de um profissional específico dos quadrinhos, o letrista), a representação dos cenários, a coloração das imagens, entre outros – bem como a própria construção do roteiro e da história dos personagens também se apresentam como formação discursiva (FOUCAULT, 1969:53). Na medida em que todos esses elementos supracitados, imagéticos e textuais, se apoiam na mesma formação discursiva, tem-se, na concepção de Foucault (1969) um discurso sendo

(re)produzido e, implicadas nesse discurso, estão relações de poder e de controle, articuladas.

A compreensão de que linguagem das narrativas gráficas. Portanto, não se limita ao escrito – à fala de personagens, narradores e demais informações escritas. Vai além, inclusive, do recurso imagético. Os elementos que fazem parte da linguagem das HQs evidenciam – alguns mais que outros – determinadas intencionalidades, discursos e simbologias. São responsáveis não só pela circulação desses discursos, mas também cumprem a função de sensibilização do leitor. Para se compreender todas essas faces, se podem levar em consideração *a priori* as especificidades da linguagem das narrativas gráficas.

Por fim, ainda devem-se fazer algumas considerações sobre o local que as HQs ocupam atualmente no campo da produção cultural. Desde seu surgimento nos jornais e folhetins, as HQs se modificaram bastante. Seus roteiros e arte gráfica se sofisticaram, novos gêneros de histórias foram sendo abordados, bem como novos públicos, de diferentes idades e condição econômica, passaram a consumir esse produto.

Após a década de 1980, com as produções sobre o tema de autoria de Will Eisner, que didatizou as HQs e contribuiu na conformação de um campo de pesquisa, se pode observar um movimento de inserção das narrativas gráficas também no campo literário, além da indústria cultural. Essa inserção só é possível devido também às características do campo literário que, segundo Bourdieu (1996), representa um espaço simbólico de disputa entre os agentes, que determinam e legitimam certas posições – dentro do campo literário essas posições “encaixam” as produções culturais como produções culturais legítimas, eruditas, ou como produções pertencentes à indústria cultural.

O autor ainda afirma que “[...] As lutas entre os escritores em torno da arte de escrever legítima contribuem, por sua própria existência, para produzir quer a língua legítima, definida pela distância que a separa da língua ‘comum’, quer a crença em sua legitimidade” (BOURDIEU, 1996:49). Dessa forma, as concepções do próprio campo literário estão em disputa, e esses conflitos, associados à dinâmica da indústria cultural, onde as HQs ainda se localizam primordialmente, definem que, ou quais, lugar(es) as produções literárias e culturais ocupam na sociedade.

No campo mais específico da análise do discurso, parte-se do pressuposto da linguagem como uma prática social (FAIRCLOUGH, 2001). Essa concepção permite conceber o discurso não apenas como um modo de representação, mas também como um modo de ação – os sujeitos agem sobre o mundo, a partir do discurso. Quanto a isso, Fairclough (2001:91) afirma: “O discurso é uma prática não apenas de representação do mundo, mas de significação do mundo, constituindo e construindo o mundo em significado”. As mudanças sociais influenciam os discursos, bem como os discursos têm capacidade de provocar transformações na ordem social, no sentido de ações físicas e materiais – mas na direção de construção de sentidos:

É considerada dessa maneira que a linguagem é uma prática; não no sentido de efetuar atos, mas porque pratica sentidos, intervém no real. Essa é a maneira mais forte de compreender a práxis simbólica. O sentido é história. O sujeito do discurso se faz (se significa) na/pela história. Assim, podemos compreender também que as palavras não estão ligadas às coisas diretamente, nem são o reflexo de uma evidência. É a ideologia que torna possível a relação palavra/coisa.(ORLANDI, 2001:95)

A noção de ideologia, nesse contexto, complementando o conceito marxiano, será compreendida também como um elemento que se materializa no discurso e faz parte do funcionamento da própria linguagem. Nessa abordagem da análise do discurso, e compreendendo as HQs como produtos do mercado editorial, que podem estar localizados – como dito anteriormente – no campo da indústria cultural e no campo literário, considera-se importante para o método de análise a noção proposta por Fairclough (2001) de intertextualidade, que se propõe a questionar e refletir sobre os outros discursos que, explícita ou implicitamente, atravessam e são incorporados pelo discurso em análise. Ou seja: que discursos e relações de poder presentes e reproduzidos pela sociedade atravessam os discursos das HQs e, mais especificamente, as histórias do personagem Superman? E como, a partir da linguagem das narrativas gráficas – agora, já compreendendo a noção de

linguagem como práxis simbólica – esses “discursos externos” tomam corpo junto aos discursos da HQ em questão? Esse duplo plano de reflexão permite que este estudo contribua no sentido da conformação de um método sociológico de análise das narrativas gráficas, a partir da chave da linguagem.

Os discursos e relações de poder reproduzidos na sociedade e presentes nas narrativas gráficas serão, aqui, compreendidos a partir da perspectiva foucaultiana. Desse modo, deve-se, em primeiro lugar, entender o poder como em constante circulação, existente nas relações sociais – por elas reproduzido e reforçado – e exercido pelas classes sociais. Quanto a isso, tem-se que:

[o poder] não pesa só como uma força que diz não, mas que de fato ele permeia, produz coisas, induz ao prazer, forma saber, produz discurso. Deve-se considerá-lo como uma rede produtiva que atravessa todo o corpo social muito mais do que uma instância negativa que tem por função reprimir (FOUCAULT, 1986:8. Grifo da autora).

Sendo, ainda, o poder uma “ação sobre ações”, (FOUCAULT, 1986), dessas ações resultam outras inúmeras, inclusive a “contra-ação” ou movimentos de oposição às relações de poder vigentes. Nessa relação, a resistência constitui-se como pré-requisito para as relações de poder. A capacidade de determinados grupos ou conjuntos de relações, de exercerem poder, mais do que outros, conectase à posição – social e economicamente favorecida – que esses grupos ocupam no corpo social. Assim, ainda que em circulação e constante movimento entre as relações sociais, sendo, de alguma forma, exercido pelas distintas classes sociais, não se pode deixar de considerar que aqueles que melhor exercem esse tipo de relação são os grupos com privilégios consolidados, que inclusive sofisticam suas relações de poder, no intuito de legitimar suas posições dominantes. A disputa de poder, que ocorre no “mundo das ideias”, mas também nas práticas cotidianas, demonstra que o campo discursivo, que está permeado por essas relações, é um campo de disputas de poder. A consolidação, ou não, de uma ou outra relação de poder, depende em grande medida da

capacidade de dispersão e influência dos discursos que as propagam.

Outro aspecto do método de análise que será aplicado neste trabalho diz respeito ao estudo das imagens. Quando a isso, Kress e Van Leeuwen (2006) indicam que a imagem sempre é codificada. A apreensão de seu código – ou sua mensagem – no entanto, é mais fácil do que por outros meios – textuais, por exemplo.

O controle social sobre o significado de composições que comportam recursos de texto e imagéticos pode se dar de duas formas principais, segundo os autores: a primeira delas está aportada aberta e explicitamente no próprio texto verbal, como único recurso transmissor do significado. Já a outra diz respeito à maneira como a composição de imagem e texto providencia recursos para a apreensão de seus significados, problematizando a “supremacia” do texto sobre a imagem (ibidem, p.28) Essa segunda noção é particularmente interessante para este trabalho, pois as HQs trabalham com imagens como ferramentas narrativas e a construção delas é, na grande maioria dos casos, a partir de estereótipos: “Nos quadrinhos, os estereótipos são desenhados a partir de características físicas comumente aceitas e associadas a uma ocupação. Eles se tornam ícones e são utilizados como parte da linguagem na narrativa gráfica” (EISNER, 2005:22).

Ainda na concepção de Kress e Van Leeuwen (2006), o processo de análise de imagens ocorre por meio de três aspectos principais: o aspecto classificatório, o analítico e o simbólico. Dar-se-á mais atenção, aqui, aos aspectos analíticos do processo de análise, por considerar que esses se relacionam oportunamente com a abordagem de análise discursiva acima comentada e, ainda, com as contribuições da sociologia da arte de Panofsky (1979), complementando as noções de iconografia e iconologia propostas pelo autor.

Primeiramente, no que diz respeito ao aspecto analítico, a discussão gira em torno da relação entre “partes” e “todo” da imagem. A representação da totalidade do conceito da imagem é denominada “portador” e os fragmentos conceituais que compõem esse todo são chamados “atributos possessivos”.

Quando um leitor se depara com a imagem de um personagem como o *Superman*, por exemplo, compreende que essa imagem representa a ideia, ou o conceito, de super-herói.

Nesse sentido, a capa, as cores e o símbolo do “S” no peito que, em conjunto, conformam o “todo” do personagem, contribuem para a significação que lhe é atribuída. Quando se trata da aplicação desse método para o estudo de narrativas gráficas, a questão da divisão da história em quadros estáticos e em sequência deve ser observada durante a análise das imagens: “A specific panel might hold the function of Carrier [Portador], providing the reader with the whole, but the following panels might own Possessive Attributes [Atributos Possessivos] that will extend the meanings and values attributed to that Carrier” (VELOSO, 2002:37. Tradução da autora).

Nesse sentido, pode-se entender que, ainda que um único quadro de uma HQ exerça a função de Portador, o todo completo da história, com o complemento dos Atributos Possessivos, é que providenciará a compreensão plena dos significados, valores e intencionalidades do Portador e, portanto, da mensagem codificada das imagens. Em grande medida, portanto, pode-se considerar que os Atributos Possessivos representam as intencionalidades simbolicamente constituídas dos roteiristas e desenhistas das HQs. A seleção de imagens e seu modo de organizá-las ao longo da história vai proporcionar a atribuição e captação de certos significados representativos do “todo”. Ainda, de acordo com Veloso (2002:38), “such choice depends on the interpretative perspective of the producers, and therefore it is not impartial, but ideologically loaded”. Essa interpretação contemporânea de leitura de imagens, aliada às concepções de Panofsky (1979) de iconografia e iconologia subsidiam o aspecto de estudos imagéticos que este trabalho se propõe a fazer.

De maneira geral, considera-se que o objeto dessa pesquisa encontra-se no estudo de um método sociológico de análise das HQs, que tome por bases teóricas a sociologia da arte e da cultura, compreendendo que os fenômenos sociais se apresentam nas produções culturais da sociedade, buscando contribuir com a área da sociologia da arte e da cultura e com o desenvolvimento de futuros métodos. A partir dessa constatação, e focando a análise na questão do poder e da linguagem também como fenômenos sociais, procurar-se-á verificar como se organizam e se materializam no *corpus* de uma narrativa gráfica, por intermédio de sua linguagem característica, as relações de

poder oriundas da sociedade capitalista, atentando, ainda, para o momento histórico em que se encontram as HQs em questão.

Quadro 1 - Síntese dos conceitos do método

<b>Categorias de análise – nível 1</b>	<b>Categorias de análise – nível 2</b>	<b>Principais conceitos e autores</b>
Análise imagética	Estilo de desenho; divisão dos quadros; estilo das sarjetas; tipografia dos textos; elementos figurais que compõem o quadro total; cenários; comportamento dos personagens; expressões faciais e corporais; presença ou ausência de personagens; representação de passagem do tempo; movimento; referências a movimentos e estilos artísticos;	Portador e Atributos Possessivos (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006); Iconografia e Iconologia (PANOFSKY, 1979)

Análise textual e discursiva	Expressões utilizadas pelos personagens; temas dos diálogos; posição de quem profere os discursos – vilão, herói, cidadão comum ou especial; linguagem coloquial ou formal; correspondência entre discursos presentes na narrativa gráfica e na sociedade; forma de apresentação dos textos – narração ou diálogo; características de personalidade.	Discurso educador e relações de poder (FOUCAULT); poder e linguagem (BURKE); discurso como produto da sociedade ao mesmo tempo que dela é produtor (FAIRCLOUGH, 2001)
Relações entre imagem e texto	Como a imagem fornece um complemento ao conteúdo simbólico do texto; que símbolos são observáveis; como a posição da HQ no mercado de impressos influencia em seu enredo e composição gráfica	Eisner (2000 e 2005), Moya (1972), Foucault (1986), Kress; Van Leeuwen (2006), Bourdieu (1996)

No próximo capítulo, prosseguir-se-á com a análise das HQs a partir de dois títulos icônicos das séries de histórias do personagem *Superman*. O primeiro deles, chamado *Superman: Red Son*, foi publicado pela primeira vez no ano de 2003 pela DC Comics – e indicado ao prêmio Eisner em 2004 – em uma série de três edições, de autoria de Mark Millar e arte final por Dave Johnson e Kilian Plunkett. O outro título, *Grandes Astros: Superman*, foi lançado em 2005 e teve seu encerramento em 2008, com doze edições, também impressas pela DC Comics e de autoria de Grant Morrison, renomado autor e teórico das HQs e com a arte final de Frank Quitely.

A escolha desses títulos baseia-se em alguns critérios. Primeiramente, a relevância dos temas gerais que são abordados nessas histórias – como a vida e a morte, política,

ciência, entre outros –; em segundo lugar, a atualidade das publicações, todas publicadas a partir de 2003; em terceiro lugar, o reconhecimento que esses títulos obtiveram no cenário das HQs, uma vez que ambas as histórias são particularmente prestigiadas. De modo geral, são títulos recentes que trabalham em suas narrativas temáticas políticas atuais – tais como disputas políticas entre países, diferenças entre modelos de sociedade, soluções para impasses sociais. No próximo capítulo, será feita a análise desses títulos, com base no método aqui apresentado.

#### **4 CAPÍTULO 3 - GRANDES ASTROS E RED SON: ANÁLISE DAS HQS**

Neste capítulo pretende-se realizar a análise das duas HQs citadas anteriormente, a saber, *Grandes Astros: Superman* e *Superman: Red Son*. Primeiramente, far-se-á uma breve exposição dos aspectos mais técnicos de produção das HQs – como quantidade de capítulos, ano de publicação de cada capítulo, o trabalho de arte e de roteiro, breve localização dos autores, dentre outros. Na sequência, faz-se a explanação do roteiro para, por fim, iniciar a análise dos conteúdos trazidos por essas histórias. Em primeiro lugar serão feitas as considerações a respeito da HQ *Grandes Astros: Superman*, lançada em 2005 e concluída em 2008. Posteriormente, dar-se-á sequência ao trabalho com a análise de *Superman: Red Son*, de 2003.

Este capítulo está estruturado em duas seções, uma para cada título analisado, contendo uma breve apresentação geral das histórias, com a apresentação do enredo e de componentes técnicos; segue-se sua análise, com a aplicação do método de análise discursiva referenciado no capítulo anterior.

Inicialmente faz-se necessário apresentar algumas informações acerca do local que esses títulos ocupam frente ao Campo Literário e à Indústria Cultural.

O exercício de pensar a produção da indústria quadrinística, para além das simplificações que são feitas sobre a teoria da Indústria Cultural de Adorno e Horkheimer, é fundamental para a consolidação de uma sociologia de mídias que se preocupe com o campo das HQs. No caso particular das produções analisadas neste trabalho – *Red Son* e *Grandes Astros* – esse exercício torna-se ainda mais interessante na medida em que estes títulos parecem expressar uma inovação dentro do grande repertório de títulos do Superman, trazendo à tona a questão do “lugar” ocupado pelas HQs na produção de impressos.

As HQs ainda que oriundas dos periódicos e produzidas em sua maioria pela indústria cultural podem fazer parte do campo literário (BOURDIEU, 1996). A problemática, no entanto, encontra-se no ponto-médio entre indústria cultural e campo literário.

No caso das HQs, existe certa semelhança geral entre os gêneros – variando entre super-heróis, dramas, terror e outros tipos de ficção, que estruturam a narrativa das histórias e seu modo de relacionar-se com as imagens. Além disso, o público ao qual se destina esse tipo de leitura não se modifica muito – são os jovens, de 12 a 25 anos. As categorias que caracterizam as HQs como produções da indústria cultural são várias.

Ainda assim, é possível perceber que, mesmo em um campo bastante característico do sistema capitalista e da produção em massa, como é o caso das narrativas gráficas, a aproximação com o campo literário permite a esse ramo dos impressos certas modificações em sua concepção e produção.

As narrativas *Red Son* e *Grandes Astros* fogem, em diversos aspectos, daquilo que o leitor assíduo de *Superman* está acostumado a encontrar. A dimensão mais íntima, por exemplo, é bastante trabalhada em *Grandes Astros*; as diversas imagens representativas do personagem, por exemplo, que o colocam sozinho e longe de outras pessoas, apontam para o leitor a possível solidão que o super-herói sente. Em outros casos, a figura de *Superman* aparece não apenas como um super-herói, um vigilante ou justiceiro distante das emoções mundanas, mas como uma pessoa suscetível a esses tipos de situações.

Ainda em *Grandes Astros*, o alter ego de *Superman*, Clark Kent, é bastante explorado e visibilizado: Clark, de fato, faz parte

da trama e toma atitudes frente às adversidades. O personagem possui liberdade para construir uma personalidade diferente e, ainda assim, reconhecível. No caso de *Red Son*, a liberdade narrativa é quase verticalmente oposta àquilo que se produziu do personagem até então. Para além das modificações individuais de personalidade do personagem, o *Superman* torna-se o estandarte da ideologia socialista. Esses e outros elementos serão aprofundados nos subtópicos a seguir.

#### 4.1 – GRANDES ASTROS: *Superman*

*Grandes Astros: Superman* – no original, *All-star Superman* – é um dos títulos mais aclamados do personagem e reconhecidos no meio das HQs. A coletânea *AllStar Comics* começou a ser publicada pela *DC Comics* em 1940 e, em sua primeira edição, apresentou ao mundo uma das grandes – e poucas – super-heroínas das HQs, a Mulher-Maravilha. Após essa edição, apenas outras duas foram publicadas: *Grandes Astros: Batman & Robin*, publicada de 2005 a 2008 e *Grandes Astros: Superman*, edição que será analisada na sequência, também datada de 2005 a 2008. Sobre a HQ *Grandes Astros: Superman*, Grant Morrison, o roteirista, coloca que:

Presos a este título ligeiramente singular e arcaico, Quitely [responsável pela arte] e eu decidimos torná-lo literal e contar a história do Superman como astro, ou “deidade” solar; por isso a nossa sequência de abertura mostra o Homem de Aço enquadrado por chamas solares e a estrutura da história atravessa um “dia” épico [...] (MORRISON, G. e QUITELY, F. 2012:298).

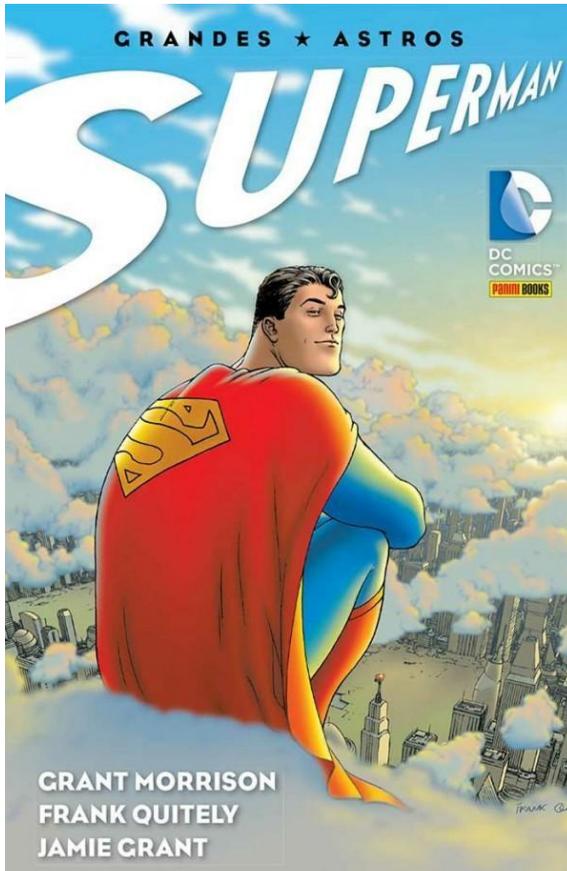


Figura 11, p.54 - Capa do título Grandes Astros: Superman.  
 Fonte: GRANT, Morrison; QUITELY, Frank. **Grandes Astros  
 Superman**. São Paulo: Panini Livros, 2012.

Morrison é um escritor de HQs nascido na Escócia e conhecido pelo caráter não linear de suas narrativas – considerado “experimental” – e pelas diversas referências aos movimentos e ícones da contracultura. *Grandes Astros: Superman* é considerada a maior obra do autor e, por permitir certa liberdade cronológica em relação à história do personagem, Morrison conforma em sua obra um Superman consciente de sua posição e limitações – temas que serão debatidos a seguir.

Ainda que o roteiro apresente um lado do personagem até então inédito, o aspecto visual da HQ é bastante tradicional, sendo todos os personagens bastante realistas quanto à forma

humana. A própria estruturação das páginas é clássica, com quadros bem retos e delimitados, algumas imagens de página inteira e uma preocupação especial com a ambientação das cenas.

Antes de se entrar nos tópicos mais específicos do enredo e elementos que serão analisados, será apresentada uma breve reflexão acerca da capa deste título (fig.1). Para isso tomar-se-á como referência, principalmente, as teorias da sociologia da arte e nas contribuições de Kress e Van Leeuwen (2006).

Compreende-se a descrição de uma obra – nesse caso, da figura 1 – como um ato de demonstração (Baxandall, 2006) que se conforma a partir de um jogo de referências recíprocas. Aliado ao processo iconográfico de estudo, proposto por Panofsky, pode-se apontar algumas possibilidades de análise: no primeiro caso, referente à capa do título *Grandes Astros Superman*, tem-se o personagem em suas vestimentas de super-herói – não se trata, portanto, de um retrato de Clark Kent – sentado em algum lugar – possivelmente uma construção rochosa ou algo do tipo – encoberto por nuvens. É bastante claro que o Superman observa de longe, do alto, a cidade ao fundo – provavelmente Metrópolis. A cidade, no entanto, parece abandonada: não existem pessoas, nem carros, nem animais, nem barulhos. O único elemento que transmite alguma referência da sociedade ocidental são os prédios e edifícios, que aparentam estar em ruínas – a utilização da cor, por exemplo, é especialmente pensada no caso dos prédios. O marrom-acinzentado provoca no leitor essa sensação de cidade abandonada.

De maneira geral, tem-se um cenário pós-apocalíptico, sem quaisquer indícios de vida – exceto por Superman, que permanece intacto. Os elementos acima descritos, no entanto, não estão livres de intencionalidades e simbologias. Por conta disso, apenas a percepção iconográfica não sustenta os objetivos que este trabalho busca alcançar. A imagem de *Superman* sentado, no alto, observando de cima a cidade abandonada, com uma notável expressão de serenidade no rosto difere-se bastante das imagens habituais do personagem, de maior circulação.

O comportamento do personagem na imagem (somado ao cenário pós-apocalíptico com o Sol no horizonte) oferece ao leitor variadas direções que permitem distintas interpretações da capa. Pode-se compreender, por exemplo, que esse cenário de fim do

mundo, em que a única expressão de vida é o próprio superherói, represente a condição do personagem: um *alien* que vive na Terra, sem nenhum contato com seus semelhantes. Ainda que tenha sido bem recebido, a vida de Superman é solitária. Seu alter ego, Clark Kent, é o máximo de proximidade que o kryptoniano consegue alcançar com os seres humanos. Neste mesmo sentido, tem-se a compreensão de Superman como “*the last man standing*”: como o único ser capaz de salvar a Terra de todas as mazelas e catástrofes, carrega o eterno fardo de ser o defensor do planeta, o nosso Campeão. Ninguém mais além de Superman possui as faculdades físicas e psíquicas para esse trabalho. Por conta disso, o Homem de Aço seria o único sobrevivente em obstáculos extremos. Sua existência, portanto, nessa necessidade de zelar pelo planeta que adotou, está condicionada à solidão. Esta dimensão emotiva/afetiva do personagem, que expressa sua personalidade de maneira diferente é característica da Era Moderna e é uma novidade em relação aos outros títulos de HQs do Superman mais antigos.

Por fim, mas não menos importante, pode-se compreender a imagem da capa nos termos propostos por Kress e Van Leewuen: como o Portador. Existe, representada na totalidade da imagem, uma ideia constituída de intencionalidades. Os elementos gráficos que compõem o cenário, o letreiro superior com o título, a coloração, a pose do personagem bem como sua expressão facial são itens que configuram a imagem total; ou seja, são atributos possessivos que atuam em conjunto com o portador, ao mesmo tempo que o constituem. Além disso, da mesma forma que a capa atua como o “portador” da HQ – expressando as ideias gerais da história – as imagens que seguem a capa, nas páginas posteriores, contribuem com o “portador” e atuam também como atributos possessivos, auxiliando no desenvolvimento dos discursos que atravessam a narrativa, adicionando ainda elementos simbólicos para a imagem inicial, completando o “sentido geral” da história.

Em *Grandes Astros: Superman*, o grande super-herói nascido em Krypton está, por fim, morrendo. Após salvar um grupo de cientistas que estavam em uma missão rumo ao Sol, *Superman*, que encontra na energia solar sua fonte de poder, sofre uma “overdose” de energia e suas células corporais começam a saturar e explodir, ao mesmo tempo em que seus

super poderes se expandem. O mito Superman começa a enfrentar o seu próprio fim.

Durante o tempo que lhe resta, no entanto, *Superman* é informado por Sansão – personagem bíblico que no contexto da história é um viajante do tempo – de que ele ainda deve cumprir “os doze superdesafios que fazem a lenda” (MORRISON e QUITELY, 2012:68). Ao longo da HQ pode ser acompanhada a trajetória do protagonista para solucionar os principais quatro trabalhos.

Na conclusão da HQ, o desafio final do personagem é enfrentar um Sol tirano de luz vermelha, amigo de Lex Luthor, que modificou a dinâmica do Sol “terrestre” e por isso ameaçava a vida no planeta Terra. Já quase sem forças o super-herói segue até o Sol do nosso sistema solar para consertá-lo e, assim, garantir a vida da humanidade. O Homem de Aço é dado como morto e se iniciam projetos para a construção genética de um novo *Superman*.

*Superman* é um personagem com dois planos: o super-herói mítico, comparável a um deus, que chega à Terra após a destruição de seu planeta natal e aqui se vê dotado de super habilidades inimagináveis que o transformam no maior defensor da justiça. *Superman* é um fiel serviçal que dedica sua vida a combater as forças do mal. Ele não envelhece e se mostra invulnerável a praticamente todas as investidas de seus inimigos para derrotá-lo. A única exceção está na kryptonita, um fragmento de seu próprio planeta que anula suas habilidades especiais e diferencia o *Superman* de um deus propriamente dito. Ainda segundo ECO (1976:251)

A personagem mitológica da estória em quadrinhos encontra-se, pois, nesta singular situação: ela tem que ser um arquétipo, a soma de determinadas aspirações coletivas, e, portanto, deve, necessariamente, imobilizar-se numa fixidez emblemática que a torne facilmente reconhecível.

Essa “fixidez emblemática” garante a qualidade inconsumível do mito. Nesse sentido, pode-se compreender porque *Superman* não realiza atividades de caráter “mundano”, como, por exemplo, casar-se com Lois Lane, pois atividades

desse caráter representariam na sua figura mítica um passo em direção a sua consumação.

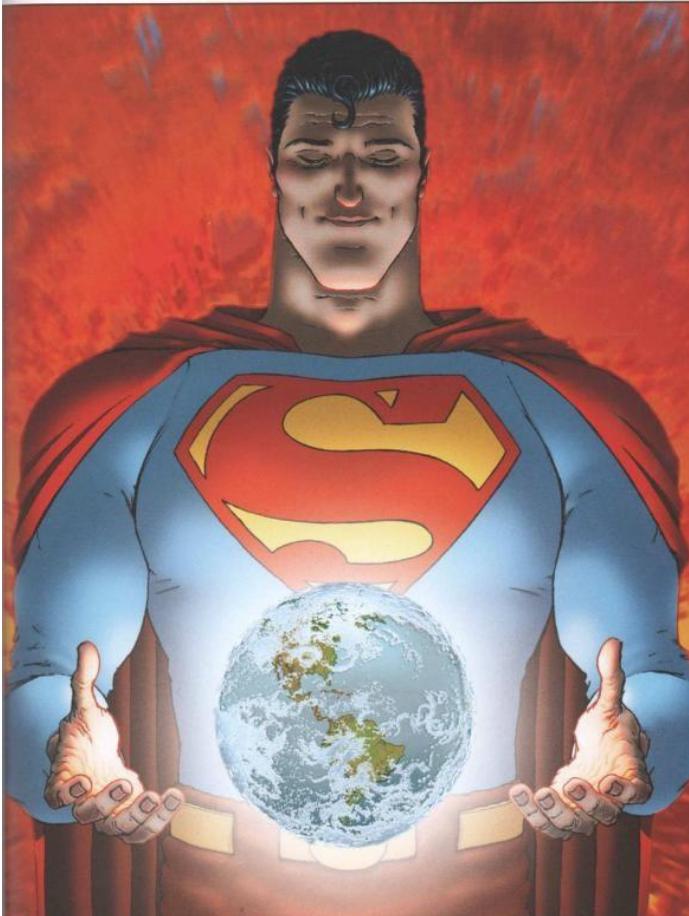


Figura 12 - Figura capa específica do capítulo 10 da HQ.  
Fonte: GRANT, Morrison; QUITELY, Frank. **Grandes Astros - Superman**. São Paulo: Panini Livros, 2012.

A figura 2 é uma das capas de um dos capítulos que compõem o arco *Grandes Astros: Superman*. Nessa figura, pode-se compreender o super-herói não apenas como um protetor da Terra – visto que ele demonstra cautela ao “segurá-la” e possui uma expressão de cuidado –, mas como um deus. O Homem de Aço leva a Terra e seu destino em seus braços. A desproporcionalidade entre esses elementos, planeta Terra e

super-herói, indica, ainda, uma relação tanto de dependência do planeta e seus habitantes em relação ao *Superman*, quanto de domínio do Homem de Aço sob a Terra. A figuração do *Superman* como um deus pode ser analisada como Portador (Kress & Van Leeuwen, 2006), isto é, nessa situação, com esses elementos visuais – os atributos possessivos – a imagem do *Superman* esboça o conceito de um deus, de uma entidade divina superior. O céu vermelho ao fundo, a expressão no rosto do personagem, o brilho emitido da Terra, bem como a posição dos braços do Homem de Aço são fragmentos conceituais que contribuem na consolidação do Portador. Nessa imagem, o plano mítico do personagem está em evidência.

Por outro lado – o outro plano analítico – existe Clark Kent, que se opõe a *Superman* em diversos aspectos. Se a kryptonita concede ao super-herói o caráter “mortal”, Clark Kent possibilita ao leitor uma identificação mais próxima com o personagem. *Superman* representa os anseios e esperanças do cidadão comum em relação à justiça, à verdade, à bondade e a outros ideais valorizados pelo imaginário popular estadunidense, mas seu status quase divino não permite imediatamente uma identificação por parte do leitor; já com Clark Kent é diferente. Sobre isso, ECO (1976:248) discute que:

De fato, Clark Kent personaliza, de modo bastante típico, o leitor médio torturado por complexos e desprezado pelos seus semelhantes; através de um óbvio processo de identificação, um *accountant* qualquer de uma cidade norte-americana qualquer, nutre secretamente a esperança de que um dia, das vestes de sua atual personalidade, possa florir um super-homem capaz de resgatar anos de mediocridade.



Figura 13 - Dois quadros retirados da página 27 do primeiro capítulo da HQ Grandes Astros, ilustram a personalidade desastrada, insegura e improvisada de Kent. Fonte: GRANT, . Morrison; QUITELY, Frank. **Grandes Astros - Superman**. São Paulo: Panini Livros, 2012.



Figura 14 - Imagem da sessão de “extras” da edição completa de 2011 de Grandes Astros: Superman demonstra como o ilustrador Quitely concebeu as diferenças entre Clark Kent e Superman. Fonte: GRANT, Morrison; QUITELY, Frank. **Grandes Astros - Superman**. São Paulo: Panini Livros, 2012.

O conteúdo inédito da HQ *Grandes Astros: Superman*, no entanto, provoca uma modificação na dinâmica das vidas de Superman e Clark Kent: a possibilidade de morte do super-herói afeta sua constituição enquanto mito, pois o Homem de Aço encontra o seu fim. Mas, é também nesta condição de morte iminente que Superman consegue desenvolver os feitos finais do arco. Nesse contexto, de desestruturação do mito Superman, o cidadão comum, regular e medíocre, ilustrado na figura de Clark Kent, ocupa o local de herói: literalmente, ao salvar Lois Lane de Lex Luthor, em uma das páginas finais, mas também simbolicamente, ao representar o homem comum que trava suas batalhas individuais cotidianamente, identificando-se com o “herói do dia-a-dia” do imaginário social.

Um dos principais discursos presentes na sociedade e que se materializa no corpo da HQ é o discurso científico e tecnológico. Diversas das situações que ocorrem na história da narrativa só são possíveis graças à existência de aparatos científicos muito avançados, que justificam as ações dos personagens. Num dado momento da história, por exemplo, o cientista Leo Quintum, responsável por uma base na Lua de pesquisas científicas na área da genética e principal referência na narrativa para os temas de ciência e tecnologia, mostra para *Superman* que está trabalhando na criação de seres super poderosos que possam fazer o trabalho do super-herói na terra e, além disso, que está mapeando o código genético do kryptoniano para que exista a possibilidade de cloná-lo se assim for necessário, num futuro sem *Superman*.

Essas operações genéticas e científicas aparecem na HQ de maneira muito naturalizada, como, analogamente, o discurso científico é na sociedade. Sem sofrer quaisquer questionamentos por parte do super-herói, o cientista genético cria novos seres para executarem distintas tarefas sob seu comando. Não existem quaisquer julgamentos moral e ético em relação aos avanços e ações científicas executadas por Leo Quintum. Ao contrário: o *Superman* concorda e colabora com todas as empreitadas do cientista, em uma clara submissão do mito à ciência.



Figura 15 - Quadro retirado da página 24 da HQ Grandes Astros Superman. Fonte: GRANT, Morrison; QUITELY, Frank. **Grandes Astros - Superman**. São Paulo: Panini Livros, 2012.



Figura 16, p.62 - Quadro retirado da página 25 da HQ Grandes Astros. Esta e a figura 15 demonstram de que forma o vocabulário científico é empregado nas falas do personagem Leo Quintum. Fonte: GRANT, Morrison; QUITELY, Frank. **Grandes Astros - Superman**. São Paulo: Panini Livros, 2012.

Quintum aparece como um excêntrico cientista rico que trabalha a serviço da humanidade. Todos os elementos que constroem o personagem corroboram essa imagem – seja o vestuário, o comportamento, ou ainda as próprias falas – que operam no sentido da transmissão do discurso científico. Em outras palavras, os símbolos visuais aliados às falas textuais do personagem, atuam de modo a expressar uma postura ou posição, identificável com o campo científico. É deste lugar – de portador de um discurso legitimado pelo estatuto da ciência, que se pode compreender também porque nenhuma das ações de Quintum para manter a lei e a ordem na terra e no espaço, após a morte de *Superman*, é questionada pelo superherói, e menos ainda pela sociedade.

Compreende-se ao longo da narrativa que apenas o *Superman* é a resposta para os problemas da terra e do espaço. Apenas ele é capaz de resolver as crises que ainda estão por vir. Nesse sentido, transmite-se a ideia de que única opção possível para a humanidade e, mais precisamente para os Estados Unidos, seria a existência de um ser superior – quase uma entidade – que preze e lute pelos ideais abstratos de direito e justiça. Subentende-se que isso conta com o aval da população, ainda que esta nunca seja convidada a pensar sobre o assunto. Por isso as tentativas de Quintum de recriar o *Superman* são tão necessárias e aprovadas pelo Homem de Aço.

Nesse aspecto, as relações de poder representadas no enredo da HQ são claras: o conhecimento científico e tecnológico de Quintum, aliado às preocupações de *Superman* em relação a sua inevitável morte, coloca aqueles que são desprovidos desses conhecimentos específicos e sofisticados em uma situação de subalternidade, retirando dessa população a possibilidade de questionar os feitos e intenções do cientista.

A simbologia do *Superman* como um “incansável salvador da terra”, que mesmo sendo “super” e, logo, situado em uma posição social que nenhum terráqueo consegue alcançar, associada à ideia altruística de “estar a serviço da humanidade”, auxilia a legitimação da ideia de superioridade da ciência, naturalizando também as relações de poder, de tal forma que estas se tornam inquestionáveis.

O poder produz discursos (FOUCAULT, 1986): seja dentro de uma narrativa gráfica ou fora dela, a autoridade do *Superman* está assegurada e legitimada, tanto pelos personagens fictícios

do universo da DC que admiram e querem ser como o “Homem de Aço”, como pelas as pessoas reais que enxergam no personagem a defesa de ideais que devem ser reproduzidos. Em nenhum dos casos, reserva-se à dúvida, à crítica ou ao questionamento àquilo que é representado pelo personagem, espaço similar de manifestação tal como aquele destinado ao personagem mesmo.

Isto se evidencia nos enredos da HQ quando os discursos de oposição ao *Superman*, quase sempre são proferidos por um vilão. Em *Grandes Astros: Superman*, por exemplo, Lex Luthor é o principal adversário do herói. Já no início da história é revelado que Luthor colocou um falso tripulante na equipe de expedição ao Sol com o intuito de causar problemas dentro da nave, fazendo com que *Superman* saísse em seu resgate e, assim, sofresse as consequências da exposição excessiva aos raios solares.

Assim como Quintum, Luthor também é um gênio e um cientista. Suas invenções e teorias, no entanto, são totalmente voltadas para a destruição daquele que ele julga ser o maior mal da terra: *Superman*. Ainda que tenha cometido uma série de ações legal e moralmente condenáveis ao longo de sua trajetória como personagem, Luthor cumpre o papel de “força contra-hegemônica” em relação à posição naturalizada de *Superman*. Pois, apesar de toda construção do *Superman* como um herói da humanidade, ele é e sempre será um *alien*. Um *alien* com um poder destrutível imensurável que, até o momento, trabalha em favor da justiça e aliado ao governo estadunidense, mas, ainda, sem quaisquer garantias de que seguirá sendo dessa forma. A oposição de Luthor a *Superman* reside principalmente nessa preocupação.

Além dessa primeira oposição de Luthor – de questionar os valores e ações do Homem de Aço –, sua personalidade é também oposta a do super-herói. O vilão é retratado como uma pessoa de extrema arrogância, que era a figura mais importante de Metrópolis até o surgimento do *Superman*, quando se iniciou a disputa entre eles. Assim, Luthor é um personagem bastante controverso: ele acredita ser o defensor da humanidade contra invasões kryptonianas e de outros alienígenas. Imagetivamente, Luthor comumente é representado vestindo terno e gravata, em uma posição de distinção e autoridade. Seu modo de falar, ao contrário do jeito humilde e respeitoso de *Superman*, denota

traços de seu caráter como o egocentrismo, a vaidade, o desprezo por aqueles que ele julga inferior, entre outros. Todas essas características reprováveis, associadas às críticas que Luthor faz a *Superman*, fundamentam seu status de vilão e, inversamente, legitimam o status de herói do Homem de Aço, demonstrando nas entrelinhas que aqueles que questionam a simbologia do *Superman* são desajustados sociais.



Figura 17 - Nessa imagem, retirada da página 113 da HQ, Luthor está “gabando-se” de seu corpo musculoso e saudável, o qual, segundo o próprio personagem, ele conseguiu com muito trabalho, ao contrário do Superman. Fonte: GRANT, Morrison; QUITELY, Frank. **Grandes Astros - Superman**. São Paulo: Panini Livros, 2012.

Ainda em uma de suas grandes tarefas e após uma longa missão no Planeta Bizarro – criado pelo vilão Bizarro, um clone defeituoso do *Superman* – o super-herói retorna à Terra dois meses após sua partida e encontra tudo bastante modificado. Em sua ausência, dois astronautas de Krypton que ainda encontravam-se desaparecidos desde a explosão do planeta, pousam na terra e tornam-se os “novos campeões” e defensores da humanidade. São facilmente identificáveis para o leitor as diferenças de prática nos modos de agir de entre o *Superman* e a dupla Lilo e Bar-EI.

De imediato, *Superman* nota distinções substanciais na arquitetura das construções de Metrópolis: os prédios e edifícios passaram a se assemelhar à arquitetura de Krypton. O Homem de Aço vai, então, em busca da dupla kryptoniana que havia ocupado seu lugar.

Lilo e Bar-El, ao contrário de *Superman*, não consideram a Terra o seu lar, tampouco assumem a posição de defensores do planeta. O interesse final deles é fundar a Nova Krypton, independente da vontade dos habitantes da Terra. Os humanos são considerados pela dupla seres muito inferiores e que por isso não merecem decidir os rumos de seu próprio planeta.



Figura 18 - Último quadro da página 207 da HQ *Grandes Astros*. Fonte: GRANT, Morrison; QUITELY, Frank. **Grandes Astros - Superman**. São Paulo: Panini Livros, 2012.

Na figura 18, pode-se perceber a diferença estética entre os novos “campeões da Terra” e *Superman*, bem como suas percepções acerca do planeta e seus habitantes. Interessante também notar que as expressões faciais dos personagens complementam seus discursos textuais, como atributos possessivos das próprias falas. A maneira como o artista “traduz” o conteúdo textual dos “balões” nas imagens dos personagens – as expressões de desdém de Lilo e Bar-El, por exemplo – além de ser uma opção bastante marcada do desenhista, funciona também como um “reforço” no discurso proferido pelos personagens.

Imediatamente, *Superman* se opõe aos planos dos novos personagens, evocando o discurso da democracia: “Que direito eu tenho de impor meus valores sobre os outros?”, pergunta o Homem de Aço aos kryptonianos. Pode-se analisar essa passagem da narrativa a partir das diretrizes que historicamente orientaram as ações de políticas internas e externas do país de origem da HQ, os Estados Unidos. Nesse sentido, pode-se compreender o discurso como constituído e constituinte das relações sociais (Fairclough, 2001) e, especificamente na situação em discussão da HQ, compreender que aquilo que é construído como o discurso para a nação – nos marcos da soberania, autonomia e democracia – está presente nas atitudes e falas do personagem, inclusive na sua representação visual.

Ao serem reproduzidos pelo personagem nos textos da HQ discursos oriundos da sociedade, pode-se dizer que se produz também uma espécie de “pedagogia da hegemonia”, na medida em que estes discursos, por suas características dialéticas (são constitutivos e constituintes do social), veiculam valores e representações de mundo que se coadunam com as concepções e diretrizes políticas dos Estados Unidos.

Não existe, de fato, contradição entre os discursos transmitidos por *Superman*. Ora o personagem preza pelos ideais constituidores da sociedade estadunidense, como a democracia, a liberdade, o direito, a justiça, entre outros, defendendo-os frente às imposições externas – como é o caso de Lilo e Bar-El, – em outros momentos, o mesmo personagem opõe-se a esses valores, caso sejam oriundos de outros Estados.



Figura 19 - Imagem da página 209 da HQ, onde o Superman procura argumentar com Lilo e Bar-El a respeito dos valores democráticos.

Fonte: GRANT, Morrison; QUITELY, Frank. **Grandes Astros - Superman**. São Paulo: Panini Livros, 2012.

Essa possível “dualidade” reside na referência social e política do país de produção da narrativa gráfica em questão: assim como a postura de *Superman*, os Estados Unidos possuem posições diferentes quando se trata de políticas internas – defesa irrestrita de seus valores fundadores; e políticas externas – onde os mesmos valores são frequentemente compreendidos como possíveis ameaças.

Considerada a “obra definitiva do *Superman*” por diversos críticos de quadrinhos, bem como por revistas que tratam do gênero, *Grandes Astros: Superman* suscita distintos debates acerca do personagem e possibilita diversas análises sobre como os discursos hegemônicos e contra-hegemônicos são representados no corpo da narrativa gráfica, evidenciando ou encobrendo certos valores e ideais.

Não sendo possível conhecer as intencionalidades dos autores, bem como o quanto os interesses da editora *DC Comics* influenciaram nessa publicação, o que se pode constatar empiricamente, é que esse título traz consigo diversos marcos de seu período histórico de produção, dos temas que se encontravam em voga entre 2005 e 2008 e, principalmente, dos discursos que marcam a atualidade: em uma situação de crise social – o esgotamento do modelo capitalista, por exemplo –, que soluções possíveis existiriam para resguardar a vida em sociedade? Na HQ, a crise – a morte do *Superman* – encontra

sua solução na ação oriunda dos discursos tecnológico e científico, que permitem a clonagem do super-herói, mantendo, dessa forma, o sistema social da mesma forma que estava antes.

#### 4.2 *SUPERMAN: Red Son*

O outro título proposto para ser analisado neste trabalho, *Superman: Red Son*, é bastante distinto da produção *Grandes Astros: Superman* em diversos aspectos. “O que aconteceria caso a nave do *Superman* tivesse caído em território soviético?” é a pergunta-argumento que norteia o enredo da HQ e permite um desenvolvimento dos personagens completamente diferente do “universo regular” da *DC Comics*.

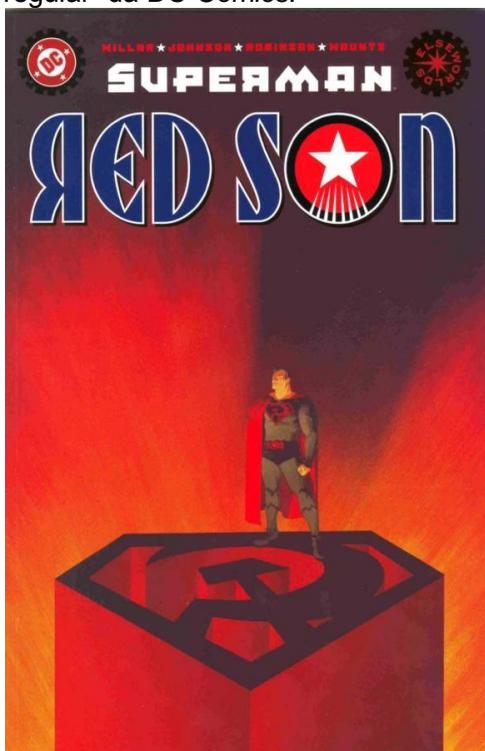


Figura 20 - Capa da edição final de Superman: Red Son. Fonte: MILLAR, Mark; PLUNKETT, Kilian; JOHNSON, Dave. **Superman: Red Son**. USA: DC Comics. 2004.

Dividida em três grandes capítulos, a história foi publicada em 2003 com o roteiro de Mark Millar e a arte final de Dave Johnson e Kilian Plunkett. Millar e Grant Morrison, roteirista de *Grandes Astros: Superman*, trabalharam juntos em diversos momentos, inclusive na criação de personagens e tirinhas. *Superman: Red Son* foi o último trabalho de Millar na editora DC Comics e, talvez, um de seus mais reconhecidos.

O primeiro contato do público com a HQ ocorre por meio da imagem da capa, figura 9. Uma figura mais “limpa”, se comparada com a capa anteriormente analisada, é composta por poucos elementos: uma grande estrutura vermelha que é a fusão do emblema de *Superman* – o escudo com o S no meio – com a foice e o martelo, símbolo mundial do comunismo. Esse mesmo emblema agora ilustra o peito do Homem de Aço, que se apresenta em pé, sob a versão gigante do escudo. A postura de *Superman* difere bastante daquela anteriormente adotada pelo personagem em *Grandes Astros*. Nesse caso, o kryptoniano transmite sentimentos não de serenidade ou preocupação com a Terra, mas de disciplina e liderança, inclusive em alusão a um “compromisso revolucionário”, pautados em uma opção política clara e verticalmente oposta à proposta estadunidense. Ainda assim, é o único ser vivo presente na imagem, como ocorre na capa de *Grandes Astros*, podendo indicar que, de maneira geral, alguma dimensão do personagem foi mantida, como, por exemplo, seu “trabalho solitário” de proteção à Terra.

O estilo das letras também conforma o todo da imagem – novamente pensando a função de atributos possessivos – buscando suas referências em correntes artísticas que notadamente se identificavam com os regimes soviéticos e/ou estavam presentes nessas sociedades. A coloração da página, primordialmente em vermelho e suas variações, também encontra seu sentido, enquanto atributo possessivo, na referência aos movimentos comunistas – que visualmente utilizavam e ainda utilizam a cor vermelha. Assim, parece importante compreender a imagem da capa como uma apresentação inicial dos discursos que são apresentados ao longo da narrativa, bem como a totalidade de uma ideia – noção de portador – que vai sendo complementada com o desenvolvimento da história.

A história se passa na União Soviética stalinista, onde *Superman* atua em sintonia com as políticas do governo e é

divulgado como a maior arma do regime soviético, causando pânico nos Estados Unidos. Imediatamente, o governo estadunidense contrata o cientista Lex Luthor para criar um “*Superman 2*” que sirva aos interesses norte-americanos. A “corrida espacial” da Guerra Fria torna-se uma competição entre “super-heróis”.

Ao longo da história, *Superman* demonstra-se comprometido com os ideais comunistas, ao mesmo tempo em que prefere não se envolver com as questões diretamente relacionadas ao partido comunista soviético e ao governo de Stálin. Após a morte do líder soviético, no entanto, o Homem de Aço decide assumir o governo da União Soviética. Sob o comando de *Superman*, o socialismo passa a ser o sistema mais popular entre os países, não sendo adotado apenas pelos Estados Unidos e pelo Chile. Ainda que problemas básicos, como a fome e doenças, tenham sido resolvidos por *Superman*, ele passou a controlar e vigiar todas as ações das pessoas: aqueles que se opunham ao regime, ou incitavam críticas a ele, acabavam por ser controlados através de um aparelho tecnológico e tornavam-se os “*Superman robots*”.



Figura 21 - Estes são os últimos três quadros da página 48 do capítulo 2 de *Superman: Red Son*. No quadro de maior destaque – o do meio – está representado um “*Superman robot*”. Fonte: MILLAR, Mark; PLUNKETT, Kilian; JOHNSON, Dave. *Superman: Red Son*. USA: DC Comics. 2004

Nessa dinâmica, outros personagens conhecidos da *DC Comics* são também repensados: a Mulher-Maravilha segue sendo uma amazona da ilha Temyscira que trata dos assuntos diplomáticos de sua nação. Durante a Guerra Fria, as amazonas permanecem neutras, mas a super-heroína decide lutar ao lado de *Superman* e, conseqüentemente, de seus ideais, tornando-se a embaixadora da paz da União Soviética. *Batman* é, talvez, um dos personagens mais interessantes da trama: o jovem Bruce assiste ao assassinato dos pais, um casal pobre que é morto por oficiais do governo stalinista por se apresentarem como oposição ao regime. Já crescido, *Batman* é identificado na HQ com a ideologia anarquista e é líder de uma organização paramilitar, ou “*terrorist organization*” segundo as palavras do personagem, que tem com objetivo acabar com o poder político de *Superman* e do sistema. Após inúmeras reviravoltas, incluindo a morte de *Batman*, o envelhecimento instantâneo da Mulher Maravilha e o surgimento do Lanterna Verde, *Superman* se dá conta das conseqüências do regime que, no enredo da HQ, conseguiu garantir a igualdade em inúmeros aspectos econômicos, mas operou um sistema muito forte de vigilância.

Em um conflito final, o super-herói deve levar a nave de Braniac – um vilão também alienígena – que está prestes a explodir no espaço e, então, é dado como morto. Após a “morte” do Homem de Aço, rapidamente as nações socialistas entram em crise e passam a adotar o regime capitalista novamente, associando-se ao governo dos Estados Unidos – que tinha como presidente Lex Luthor. Após algum tempo, Luthor cria um novo “modelo de governo”, associando ideias comunistas ao sistema capitalista vigente.

A conclusão da história é bastante curiosa: o avanço tecnológico na Terra é notável e a humanidade se modifica também – a longevidade chega aos 800 anos e a população mundial passa a ser de humanos com super intelectos –, porém todas as mudanças na dinâmica terrestre, bem como as modificações do sistema solar, ocasionaram que o Sol, antes amarelo, se tornasse vermelho e passasse a avançar em direção à Terra. Um casal de cientistas que previu a tragédia iminente decide enviar seu filho, ainda bebê, numa viagem temporal para o passado. O bebê – o futuro *Superman*, então – aterrissa em uma fazenda na Ucrânia, em 1938, que se encontrava sob o

regime soviético e é criado por um casal de fazendeiros, mantendo uma relação cíclica entre os fatos do fim e do início do enredo.

Diferenciando-se da HQ *Grandes Astros: Superman*, observa-se na *Superman: Red Son* um estilo artístico e visual bastante peculiar. O referencial para a arte da história aproxima-se do estilo dos desenhos animados, visivelmente mais “cartunesco”, ao contrário da arte gráfica realista do título primeiramente analisado. Além disso, e de bastante importância para essa análise, o letrista faz uso de distintos alfabetos e tipografias para diferenciar os personagens e os momentos de narração. Uma observação interessante é a tipografia utilizada nos momentos narrados por Superman. O estilo do alfabeto é notadamente semelhante à estética do construtivismo russo, movimento artístico surgindo na União Soviética por volta de 1919. Conforme discutido no capítulo anterior, os elementos específicos da linguagem quadrinística possuem a capacidade de endossar certas simbologias, dando suporte para os discursos que existem na HQ. Esse caso da diferenciação estética entre a fala dos personagens, além do conteúdo mesmo das falas, é um bom exemplo de argumentos teóricos desenvolvidos neste trabalho, a saber, de como a linguagem das narrativas gráficas – primando por seu aspecto visual – opera também no sentido de transmitir enunciados e discursos.



Figura 22 - Nesse excerto da página 6 do terceiro capítulo da HQ *Red Son*, pode-se observar a tipografia específica utilizada nos momentos em que *Superman* está narrando a história. Fonte: MILLAR, Mark; PLUNKETT, Kilian; JOHNSON, Dave. **Superman: Red Son**. USA: DC Comics. 2004

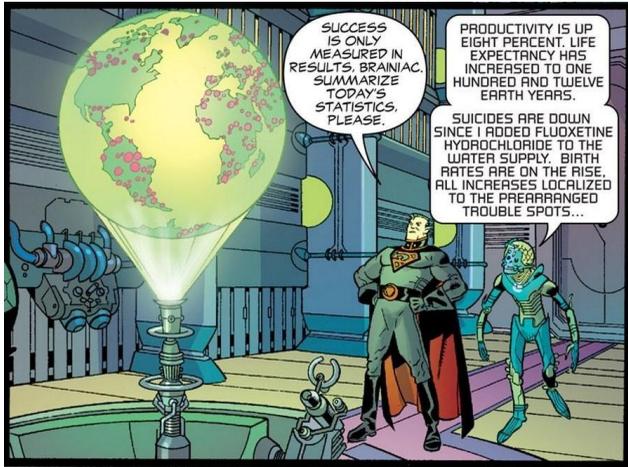


Figura 23 - Ainda analisando os recursos imagéticos da HQ, quadro da página 7 do capítulo 3. Fonte: MILLAR, Mark; PLUNKETT, Kilian; JOHNSON, Dave. **Superman: Red Son**. USA: DC Comics, 2004.

Os alfabetos são notavelmente diferentes entre si e mais diferentes ainda se comparados à imagem anterior (figura 22). Brainiac, o pequeno *alien* ao lado de *Superman* que antes havia sido um vilão, possui em sua fala características que remetem à sua natureza robótica e mecânica. De maneira geral, toda a configuração visual de *Red Son* evidencia maior liberdade criativa do que *Grandes Astros*; essa liberdade se estende também para todos os discursos veiculados na narrativa, além da parte imagética. O próprio personagem *Superman* possui uma “margem” de atuação livre muito maior do que em outras HQs: o simples fato do personagem se identificar com o projeto político comunista e vestir – e praticamente personificar, no enredo – o símbolo da foice e o martelo, já são demonstrações dessa liberdade narrativa.

Outro elemento importante a ser analisado, e que permite estabelecer comparativos entre as duas HQs, é a questão do *Superman* como mito. O discurso propagandístico da União Soviética sobre sua “super arma”, o *Superman*, é o seguinte: “*Superman! Strange visitor from another world! Who can change the course of mighty rivers, bend steel in his bare hands and who, as the champion of the common worker, fights a never-ending battle for Stalin, Socialism and the international expansion of the Warsaw Pact. [...]*” (MILLAR et al, 2003). Ainda que o super-herói

seja “divulgado” como um defensor dos trabalhadores, que atua em prol da igualdade entre as pessoas, sua distinção mítica não é dissolvida. A representação do personagem em diversos quadros simboliza uma posição de superioridade e importância, semelhante às representações quase divinas do personagem na outra HQ aqui analisada. No caso de *Superman: Red Son*, no entanto, a “outra face” de *Superman*, Clark Kent, é mencionada poucas vezes e mantida como segredo de Estado, mas jamais vista. Nesse sentido, a possível proximidade e identificação do personagem com as pessoas comuns, a característica mortal do mito, não existe no enredo.



Figura 24 - Essa imagem, de página inteira do primeiro capítulo da HQ Red Son, denota figuradamente as qualidades míticas e divinas do Homem de Aço. Fonte: MILLAR, Mark; PLUNKETT, Kilian; JOHNSON, Dave. **Superman: Red Son**. USA: DC Comics. 2004

A figura 24 compreende, em sua totalidade, a representação do personagem na narrativa. Operando como um Portador, esse quadro denota visualmente todas as características da personalidade de *Superman*. O emblema destacado, a posição de poder, as pessoas observando a cena em um misto de medo e admiração e o gesto do super-herói, que

devolve um balão a uma criança enquanto salva-lhe a vida: todos esses atributos conformam a totalidade da imagem e conferem sentido simbólico ao discurso textual reproduzido pelo personagem.

Diversos discursos podem ser identificados nessa obra dos quadrinhos. O foco da análise, no entanto, estará nas reflexões políticas produzidas pelo roteiro de Millar que se apresentam na trama como questionamentos de fundo. De maneira geral, a HQ segue uma linha crítica que permite indagações para ambos os sistemas sociais, tanto capitalismo, como socialismo.

Em relação ao sistema socialista, o discurso se sustenta a partir da crítica a uma concepção de Estado totalitário e encontra suas referências nas críticas ao Estado vigilante e controlador, que, no caso da HQ, garante benefícios em troca da diminuição de certas liberdades individuais. Outra referência bastante perceptível é da obra 1984 de George Orwell, em passagens e figuras que comparam o *Superman* ao Grande Irmão, como nas imagens que seguem (figs. 25 e 26):

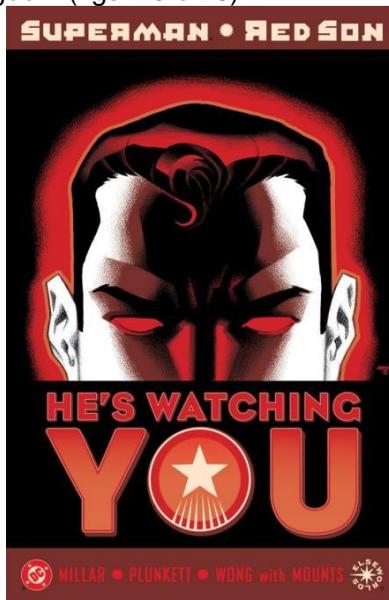


Figura 25, p.76 – Capa do terceiro capítulo da HQ *Red Son* faz referência clara à produção de George Orwell e aos movimentos artísticos e estéticos russos já mencionados. Fonte: MILLAR, Mark;

PLUNKETT, Kilian; JOHNSON, Dave. *Superman: Red Son*. USA: DC Comics. 2004.



Figura 26 - Nesse excerto da página 12 do capítulo 2 de *Red Son*, a discussão sobre liberdades individuais e controle dos corpos toma forma no texto escrito. Fonte: MILLAR, Mark; PLUNKETT, Kilian; JOHNSON, Dave. *Superman: Red Son*. USA: DC Comics. 2004.

Os super poderes do Homem de Aço auxiliam o governante a controlar a população russa, principalmente através da super audição. Aqueles que demonstram quaisquer oposições ao governo são rapidamente submetidos a uma intervenção cirúrgica que relembra a lobotomia e passam a ocupar cargos do governo ou do partido, sem produzir incômodos. Ao longo da HQ, a expansão do socialismo não fica bem explicada: teriam os outros países sido protagonistas de seus processos de transformação social, ou teriam apenas aceitado a imposição ideológica de *Superman*? O personagem reforça frequentemente que jamais tomaria qualquer atitude de violência física e não reconhece sua forma de governo como autoritária. Implicitamente, porém, o discurso sobre o socialismo construído na HQ possibilita o questionamento à legitimidade das ações do super-herói, refletindo também sobre a violência simbólica e cultural exercida por ele. Se, por um lado, é reconhecida na HQ a

capacidade que o sistema socialista tem de superar questões fundamentais da sociedade, como a dicotomia de classes – importante destacar que esse reconhecimento no texto da narrativa não parece ocorrer a partir de um conhecimento teórico sobre o tema, mas sim a partir das experiências de nações socialistas, com a referência notadamente centrada na experiência stalinista. Por outro lado, são evidenciadas, como problemas estruturais exclusivos do sistema socialista, as questões referentes à falta de liberdades individuais, de liberdades de expressão e aos excessos de poder de controle e vigilância do Estado, personificados na figura do *Superman*.



Figura 27 - Primeiro quadro da página 48 do segundo capítulo da HQ *Red Son*. Fonte: MILLAR, Mark; PLUNKETT, Kilian; JOHNSON, Dave. ***Superman: Red Son***. USA: DC Comics. 2004

Na figura 27 é possível verificar como atributos possessivos que conformam o todo da imagem – Portador – dão suporte para o discurso que está sendo transmitido nesse momento da narrativa. A produção textual embasa a imagem da mesma forma que ela aprofunda os conteúdos que estão sendo enunciados. Nesse quadro, em específico, o clima de vigilância e controle é perfeitamente representado pelos inúmeros helicópteros, todos com o emblema de Homem de Aço, pelos painéis espalhados pela cidade com imagens do *Superman* – sempre com expressões faciais que remetem à disciplina e seriedade, inspirando, inclusive, a sensação de temor – e ainda,

pela coloração sombria da cidade. São, principalmente, esses elementos visuais que concedem a carga simbólica ao texto dos balões de fala, demonstrando, portanto, o aspecto imagético da HQ também como transmissor de discursos e intencionalidades.

De maneira inversa, a HQ apresenta as problemáticas do sistema capitalista a partir de seu ponto mais famoso: a desigualdade social. Outras questões são criticadas de maneira mais sutil, como, por exemplo, a corrupção – ilustrada na relação duvidosa entre Lex Luthor e o governo dos Estados Unidos.

O tema da desigualdade social é explorado pela HQ de maneira bastante específica: apesar de ser constitutiva da dinâmica capitalista, esteja o sistema em uma situação de crise ou não, na HQ esse tópico só ganha certo respaldo dentro da construção discursiva – imagética e textual – quando a sociedade capitalista norte-americana enfrenta uma profunda crise do sistema. Esse discurso, colocado dessa forma, pode, potencialmente, criar o entendimento de que seria apenas em momentos de agravamento dos problemas econômicos e políticos que as dicotomias de classe existiriam. É nesse momento do enredo que as críticas ao modelo capitalista são mais trabalhadas no plano discursivo: um movimento oposto ao que acontece quando o discurso está centrado na problematização do sistema socialista stalinista, uma vez que, nesse caso, os questionamentos e indagações são apresentados e retomados diversas vezes ao longo da história, bem como são expostos como “problemas de fundo” ou estruturais da sociedade, e não conjunturais.

No *grand finale* da história, após a divulgação da “morte” do *Superman* – que de fato não morre –, Lex Luthor reassume a presidência dos Estados Unidos e rapidamente o retira da crise. Inversamente, todas as nações socialistas do mundo entram em decadência e passam a ter que adotar o sistema capitalista como única saída para o problema. O próprio *Superman*, aproveitando-se da notícia de seu falecimento, decide abandonar os ideais comunistas para viver como um cidadão comum. E, como já dito, Luthor desenvolve uma nova forma de governança que equilibra os ideais comunistas e capitalistas. O roteiro, em seu “desfecho político” aponta aos leitores uma solução para a crise diferente da sugerida em *Grandes Astros: Superman*. Nesse caso, a solução para o possível esgotamento dos sistemas sociais encontrar-se-ia no consenso entre esses sistemas, ainda que

seja notável a valorização do modelo capitalista – representado na figura e nas práticas de Lex Luthor.



40

Figura 28 - Os dois quadros finais da página 40 do capítulo 3 ilustram o desfecho do discurso político veiculado pela HQ. Com maior destaque, e com um quadro ligeiramente maior, tem-se a derrocada do socialismo e do Superman. Fonte: MILLAR, Mark; PLUNKETT, Kilian; JOHNSON, Dave. **Superman: Red Son**. USA: DC Comics. 2004

Nas cenas finais, presentes na figura 28, têm-se não só o triunfo de Lex Luthor, mas principalmente o encerramento de quaisquer possibilidades de se pensar a sociedade a partir de outro projeto: não é apenas a estátua de *Superman* que está sendo derrubada, mas a de Lenin também. A simbologia dessas representações imagéticas transmite um discurso bastante claro e difundido: a derrocada do modelo socialista e a vitória do sistema capitalista. Nesse sentido, faz-se necessário refletir sobre o que um título como *Red Son* significa em meio aos milhares de publicações de *Superman*: a excepcional liberdade narrativa do personagem só foi possível num período pós-guerra fria que também conformasse um momento importante para o mercado

de HQs – um momento de reconhecimento e legitimação do gênero.

Por fim, cabe analisar como o discurso presente na HQ *Red Son* representou, em alguma medida, o discurso dos “vencedores”. Pegou-se talvez o mais célebre dos super-heróis, reconhecidamente um representante dos ideais estadunidenses, e modificou-se profundamente sua personalidade, suas convicções e a representação gráfica do mesmo, a partir de outros referenciais sociais e políticos: aqueles representativos do chamado socialismo “real”, que predominou na URSS e outros países do leste europeu. A conclusão da história, no entanto, é, de certa forma, uma rendição: a personificação do projeto socialista, o *Superman* em *Red Son*, abre mão de suas convicções por perceber que sua prática e concepção políticas estavam equivocadas. Por último, ainda, resta uma crítica às estruturas de poder, como os governos e suas instituições, compreendidas na HQ como culpadas pela corrupção.

## 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho, que encontra agora suas primeiras conclusões, teve seu início – ainda enquanto um pequeno exercício de desenvolvimento de um projeto de pesquisa – no primeiro semestre de 2013. A princípio esboçado para problematizar as noções de imperialismo enquanto conteúdo político das HQs de *Superman*, procurando compreender de que forma esses materiais gráficos transmitem conteúdos que naturalizam as relações de poder. A problemática do imperialismo logo se revelou bastante explorada, mas o interesse pelas relações de poder reproduzidas pelas narrativas gráficas indicou uma perspectiva mais complexa de estudo, que se proporia, então, a analisar as questões de poder a partir da perspectiva da linguagem e do discurso, problematizando, ainda, o local que as HQs ocupam entre indústria cultural e campo literário.

A partir disso, pensou-se de que forma as HQs poderiam ser analisadas a partir de uma abordagem sociopolítica, procurando contribuir e aprofundar os métodos de análise já existentes e que nortearam essa pesquisa, objetivando ainda, aplicá-lo aos dois títulos – *Red Son* e *Grandes Astros* –, como se procurou fazer no capítulo anterior. Esse trabalho, que surge com uma ideia de pesquisa mais complexa e ampla do que a anterior, pretende enriquecer as diversas propostas de análise de HQs e deve ser aprofundado, aperfeiçoado e testado mais vezes. Mas trata-se, antes de tudo, de uma tentativa de fazer a sociologia voltar-se para o “trivial”, para o cotidiano. Não como uma negação dos grandes – e já legitimados – assuntos da sociologia, mas como uma maneira de pensar de que forma as produções humanas menos consagradas – como as histórias em quadrinhos – carregam referências, simbologias e inúmeros elementos dessas macro questões em seus produtos.

Foi possível analisar e perceber, por exemplo, como a legitimação do discurso científico – presente na sociedade – se estabelece na narrativa da HQ *Grandes Astros Superman*, sob quais argumentos, a partir de que expressões textuais e – principalmente – de que maneira as imagens da história contribuíram para a transmissão desse discurso, atentando para a especificidade concreta que é a linguagem quadrinística. No caso do título *Red Son*, o recurso imagético forneceu uma

variedade de referências culturais e simbólicas que dificilmente poderiam ser transmitidas com a mesma sensibilidade se apresentadas de outra forma – textual, por exemplo.

As hipóteses de pesquisa tornaram-se mais apuradas e complexas a partir do momento em que se optou pelo desenvolvimento de uma pesquisa que estudasse as “grandes questões” sociológicas tomando como fonte, ou campo de estudo, os conteúdos discursivos existentes nas HQs – um material que está ganhando certo reconhecimento enquanto possibilidade concreta de campo de estudo científico, mas que ainda não é legitimado nesse status.

Esse movimento, de refinar o objeto de pesquisa, que resultou na análise apresentada no capítulo 3, provocou necessariamente uma revisão séria do que se compreendia tanto por “HQ”, como por “Superman”. Se antes se tinha por ponto de partida a discussão sobre o imperialismo, partindo da hipótese de que o conteúdo político imperialista encontrava-se nitidamente expresso tanto nas narrativas, quanto na própria figura do Superman, a preocupação com a linguagem das HQs colocou em perspectiva essa primeira abordagem, questionando e aprofundando essas primeiras impressões bastante mecanicistas.

O que se encontra hoje é um Superman diferente. A inovação do personagem – um Superman mais emotivo e psicologizado, que enfrenta problemas de ordem existencial, inclusive – não deve ser encarada apenas como uma exigência mercadológica, mas também como um reflexo da sofisticação das HQs e do deslocamento desse tipo de literatura que passa a “frequentar” o campo literário também.

Os discursos também se modificam. Mas, sobretudo, o modo de transmissão dos discursos é atualizado. Nas HQs mais atuais, não se encontra o Superman empunhando uma bandeira dos Estados Unidos e defendendo a todo custo ideologias de certa forma abstratas – que, inclusive, o colocavam em conflito com outros personagens, como Batman, Mulher Maravilha e Arqueiro Verde, este último, considerado pela crítica “popular” de quadrinhos como um herói de esquerda –, prática essa que rendeu ao personagem o estigma de ser o super-herói que mais defendia abertamente os interesses de uma nação – talvez o único, inclusive –, limitando, ainda, a personalidade do

personagem a um mero representante dos Estados Unidos, um “escoteiro” sempre alerta e zelando pela pátria.

Em sua essência mais básica, esse pensamento não está de todo equivocado: o Superman, assim como a maioria dos super-heróis das editoras DC e Marvel, condensa em sua representação simbólica os ideais da nação estadunidense, como “democracia”, “justiça” e “liberdade”. Ocorre que o modo como esses ideais são colocados na narrativa modificou-se com o passar do tempo. Já não existe um inimigo externo tão concreto que justifique que a prática de defesa ideológica do super-herói continue a mesma. É justamente o oposto: os potenciais inimigos estão “diluídos” e espalhados.

Nesse sentido, apenas a ação do Superman não basta; os ideais por ele defendidos precisam dialogar cotidianamente com a população de leitores dos Estados Unidos e fora dele também. Essa nova demanda justifica a mudança do modo como os discursos se organizam no corpo da HQ e também a mudança de personalidade do próprio personagem, que mesmo em seu lado super, descamba a enfrentar questões próprias da humanidade.

Essa pequena constatação já pode servir de indício para mostrar aos sociólogos(as) o quão frutífero pode ser para a sociologia voltar sua atenção ao dia-a-dia, aos elementos da vida que podem passar despercebido pelos olhos treinados do cientista social, àquilo que não é frequentemente estudado ou que ainda desperta a desconfiança da academia clássica, tal como Georg Simmel se propunha fazer. Ainda que as HQs não se encontrem totalmente marginalizadas atualmente, todavia são poucos os estudos sociológicos que tomam esse material como base de pesquisa.

Procurou-se apresentar ao longo deste trabalho um enfoque diferenciado, uma proposta de pesquisa para a área da sociologia da cultura e, mais especificamente, uma abordagem mais preocupada com a particularidade chave da linguagem das HQs: as imagens e suas relações com o conteúdo escrito.

A interdisciplinaridade de teorias utilizadas para a análise das imagens, relacionando bibliografias clássicas da sociologia da arte – Panofsky (1979) e Baxandall (2006) – com publicações bastante atuais da área das artes visuais – Kress e Van Leeuwen (2006) –, providenciou o aporte essencial para o

desenvolvimento do método, juntamente com a abordagem de Fairclough (2001) aliada às contribuições de Foucault (1986) para o estudo do discurso. O método aqui utilizado, de bases principalmente sociológicas, mas bastante interdisciplinar, buscou contribuir, de alguma forma, com o campo de estudo das HQs, principalmente para o desenvolvimento de novos métodos de análise. Assim, mesmo dadas às dificuldades e limitações desse primeiro trabalho, acredita-se que foi possível desenvolver uma contribuição fecunda para esse ramo da sociologia da cultura.

O exercício de desenvolver um método de análise é um exercício ambicioso e suscetível, já em sua concepção, a algumas insuficiências. Far-se-á, agora, uma breve avaliação das principais dificuldades encontradas ao longo da pesquisa.

Compreende-se que o método utilizado apresenta uma limitação principal, que está relacionada ao seu próprio caráter interpretativo. Ainda que tenha sido feito um esforço empírico no sentido de delimitação de categorias analíticas, essas categorias não são fechadas e possibilitam a interpretação de quem as utilizar. O próprio pesquisador passa por um processo de “síntese recreativa” (PANOFSKY, 1979) para desenvolver a análise, orientado segundo algumas coordenadas do objeto de análise, mas de acordo, também, com as próprias referências culturais, sociais, políticas e econômicas.

Essa síntese, bem como a possibilidade interpretativa do método, se por um lado permitem as mais diversas reflexões criativas do conteúdo simbólico, por outro podem afastar a dimensão científica, mais pragmática e empírica do estudo, que orienta a pesquisa para uma análise mais complexa e coerente academicamente. Atenta-se, ainda, para a possibilidade de ideologização do método, a partir do momento em que ele se baseia, em grande medida, na interpretação do pesquisador.

Além disso, a abrangência do método aqui proposto tornou-se uma grande restrição. Havia o interesse de se compreender profundamente todas as dimensões que podem ser analisadas quando se trata de linguagem de HQs, desde as mais elementares como cor e forma, com o objetivo de abarcar todos esses elementos dentro das categorias de análise. As categorias, por sua vez, tornaram-se pouco complexas, pois foram construídas a partir de uma base teórica que não supriu completamente as necessidades da pesquisa.

Compreende-se, ainda, que, em relação à análise imagética, conceitos como de cor, movimento, marcação temporal, marcação espacial, composição da imagem, iluminação e estilo de traço deveriam ter sido mais explorados na pesquisa teórica e na construção das categorias analíticas, uma vez que uma das principais preocupações dessa pesquisa era de realmente integrar os elementos visuais aos textuais e discursivos, procurando compreender as relações entre eles estabelecidas. Do mesmo modo, as teorias de Burke (1993) foram pouco utilizadas durante a análise das HQs por não terem sido incorporadas adequadamente ao quadro teórico que norteou os debates do capítulo três.

Outra problemática relacionada às categorias é do uso desigual que foi feito delas ao longo do trabalho. O tema da subjetividade do *Superman*, por exemplo, só é explorado na primeira HQ, *Grandes Astros*. Por outro lado, presta-se mais atenção aos referenciais artísticos empregados no título *Red Son* do que no anterior. Esses deslizes metodológicos talvez comprometam o rigor científico e analítico da pesquisa.

Ainda assim, avalia-se que, em alguma medida, os objetivos iniciais dessa pesquisa foram alcançados. Considerando todas as limitações do método e da construção das categorias, acredita-se que, com base no que foi possível desenvolver em termos de fundamentação teórica, se logrou apresentar uma possibilidade de aplicação do método.

Defende-se também que o uso do método utilizado pode ser aperfeiçoado, pensando nas dificuldades anteriormente apontadas, objetivando torná-lo mais “fechado”, garantindo a síntese recriativa do pesquisador, mas atentando para os riscos de cair-se na interpretação unicamente subjetiva ou, ainda, na ideologização que compromete o rigor científico.

Enfim, um estudo amplo que apresenta múltiplas possibilidades, mas que carrega em sua concepção a necessidade de uma sociologia que se proponha a pensar os produtos mais usuais e cotidianos da produção humana – como as histórias em quadrinhos – em suas particularidades, mas sem perder de vista que essas particularidades devem também ser compreendidas como possibilidades de relação entre o que existe de “micro” e específico – como um discurso do *Superman* em uma narrativa ou um quadro de uma HQ – e a dimensão mais

totalizante desses produtos, social, histórica, econômica e política.



## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### HQs analisadas

GRANT, Morrison; QUITELY, Frank. **Grandes Astros - Superman**. São Paulo: Panini Livros, 2012.

MILLAR, Mark; PLUNKETT, Kilian; JOHNSON, Dave. **Superman: Red Son**. USA: DC Comics. 2004

### Livros

BAXANDALL, Michel. **Padrões de Intenção: A explicação histórica dos quadros**. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

BOURDIEU, P. **A Economia das Trocas Linguísticas – O que falar quer dizer**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1996.

BOURDIEU, P. **As Regras da Arte: gênese e estrutura do campo literário**. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

BURKE, P. **Hablar y callar: funciones sociales del lenguaje a través de la historia**. Barcelona: Gedisa, 1993

DELEUZE, Gilles. **Cinema, a imagem-movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1983.

DOUGALL, Alastair et al. **Superman: the ultimate guide to the man of steel**.

London: Dorling Kindersley – DK, 2013 ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**, São Paulo: Editora Perspectiva, 1976.

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.

EISNER, Will. **Theory of Comics and Sequential Art**. Florida: Poorhouse Press, 2000.

FAIRCLOUGH, Norman. **Discurso e Mudança Social**. Brasília: Editora UNB, 2001.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do Poder**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1986.

IANNONE, Leila Rentroia; IANNONE, Roberto Antonio. **O mundo das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Moderna, 1994.

KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN Theo. **Reading Images**. London: Routledge, 2006.

MCCLOUD, Scott; ASSUMPÇÃO FILHO, Milton Mira de. . **Desvendando os quadrinhos: história, criação, desenho, animação, roteiro**. São Paulo (SP): M. Books, 2005.

MOYA, Álvaro de. **Shazam!** São Paulo: Editora Perspectiva, 1972.

PANOFSKY, I. **Significado nas artes visuais**. São Paulo: Perspectiva, 1979

STEINBERG, J. **O Historiador e a *Questione della Lingua***. In: História Social da Linguagem. Burke, P. e Porter, R. organizadores. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.

### **Monografias, dissertações, teses e artigos**

GUERRA, F. V. Super-heróis Marvel e os conflitos sociais e políticos nos EUA (1961-1981). 2011. 230 p. Dissertação (Mestrado em História) – Departamento de História, Universidade Federal Fluminense, Rio de Janeiro, 2011

MELO, M. C. Contando História em Quadrinhos: a visão de Joe Sacco sobre os conflitos e cotidiano na Palestina (1991 – 2009). 2012. 142 p. Monografia (Graduação em História) – Departamento de História, Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2012.

SILVA, E. L. da. A Transição dos Discursos nas Histórias do Super-homem: discursos, verdades e poder nas histórias do

herói dos quadrinhos. 2011. 161 p. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2011.

SPRECHER, R. H. V. El desmontaje de creencias bien fundadas: elementos para una sociología de la historieta. Revista de Estudios Culturales de la Universitat Jaume I. Argentina, vol. X, pp 175-191, 2012.

VELOSO, F. O. D. US vs THEM: a critical analysis of Superman – Peace on Earth. 2002. 85 p. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2002.