



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS CAMPINA GRANDE
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA E GEOGRAFIA
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM HISTÓRIA**

ANDERSON WAGNER DA SILVA BARBOSA

**ENTRE AS CAPAS E AS MÁSCARAS: Uma Análise
Historiográfica Sobre a HQ Crise de Identidade**

CAMPINA GRANDE – PB
2014

ANDERSON WAGNER DA SILVA BARBOSA

**ENTRE AS CAPAS E AS MÁSCARAS: Uma Análise
Historiográfica Sobre a HQ Crise de Identidade**

Monografia apresentada ao Curso de
Licenciatura Plena em História da Universidade
Estadual da Paraíba, em cumprimento à
exigência para obtenção de Graduação.

Orientadora: Prof^a Priscilla Emmanuelle Formiga Pereira

CAMPINA GRANDE – PB
2014

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano da dissertação.

B239e Barbosa, Anderson Wagner da Silva

Entre as capas e as máscaras [manuscrito] : uma análise historiográfica sobre a HQ crise de identidade / Anderson Wagner da Silva Barbosa. - 2014.

72 p. : il. color.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2014.

"Orientação: Profa. Ma. Priscilla Emmanuelle Formiga Pereira, Departamento de História".

1. Historiografia 2. Histórias em Quadrinhos 3. Arte Sequencial 4. Indústria Cultural I. Título.

21. ed. CDD 907.2

ANDERSON WAGNER DA SILVA BARBOSA

**ENTRE AS CAPAS E AS MÁSCARAS: Uma Análise
Historiográfica Sobre a HQ Crise de Identidade**

Monografia apresentada ao Curso de
Licenciatura Plena em História da Universidade
Estadual da Paraíba, em cumprimento à
exigência para obtenção Graduação.

Aprovada em 24 / 02 / 2014.

Priscilla Emmanuelle Formiga Pereira

Prof^ª Ma. Priscilla Emmanuelle Formiga Pereira / UEPB
Orientadora

Daniel Ely Silva Barbosa

Prof. Me. Daniel Ely Barbosa / UEPB
Examinador

Prof^ª Ma. Maria de Lourdes Lopo Ramos / UEPB
Examinadora

DEDICATÓRIA

À Jesus Cristo, meu Herói, sempre atento aos meus gritos de socorro por ser presente em todos os momentos de minha vida. Ao mais real de todos, DEDICO.

AGRADECIMENTOS

A Deus, em quem creio e amo de todo o meu coração, de toda a minha alma, com todo o meu entendimento e de todas as minhas forças.

A minha amada esposa, Ione Barbosa, por todo amor, apoio, carinho e compreensão.

Aos meus pais Antonio Barbosa e Maria José, a minha avó Irnailda Alves, e aos meus irmãos Alisson Barbosa e Andreza Karla, por ser minha base.

Aos meus amigos-irmãos, Fabio dos Santos Rocha e Pierre Braz de Moraes, pela fidelidade e companheirismo durante todos esses anos.

As professoras Líra Freire e Priscilla Emmanuelle Formiga Pereira pelo apoio e orientação, além de toda dedicação.

Aos professores do Curso de História da UEPB, em especial, Eliane Sales, Maria José, Adoniran e Maria de Lourdes (Babi) que como docentes, me serviram como referência de empenho e profissionalismo, causando-me admiração em cada aula ministrada e ao professor Daniel Ely Barbosa por toda disposição e atenção quanto examinador deste trabalho.

A todos os colegas de sala e amizades firmadas durante o curso.

“É tudo uma piada! Tudo pelo que as pessoas lutam e dão valor
não passa de uma monstruosa e insensata anedota!
Então por que você não vê o lado engraçado?”

Coringa (MOORE; 1988, p. 42).

“O mundo só faz sentido quando você o força a fazer.”

Batman (MILLER, 1987, p. 42).

RESUMO

As Histórias em Quadrinhos e seus personagens, há tempos, exercem um papel significativo para a sociedade. Seja impresso em revistas, em monitores de computador ou em telas de cinema, os Super-Heróis das Histórias em Quadrinhos influenciam sociedades por sua riqueza dialética. Porém, longe de passar uma mensagem puramente inocente, esse meio de comunicação faz parte de uma indústria, que por sua vez utiliza-se da popularidade de tais personagens para introduzir a ideologia de uma Identidade Global, que tem por objetivo gerar mais públicos consumidores. Com base nisso, faremos uma análise clara de qual é a importância do uso da imagem para o homem, como se deu o processo de construção da Arte Sequencial e qual o impacto na sociedade, dita pós-moderna, causado pela apropriação da mesma pela Indústria Cultural com base na História em Quadrinhos Crise de Identidade da DC Comics.

PALAVRAS-CHAVE: Histórias em Quadrinhos. Super-Heróis. Identidade. Indústria Cultural.

ABSTRACT

The Comics and their characters have played, for a long time, a significant role to society. Printed in magazines, computer monitors or theaters screens, the Comics' Super Heroes influence societies with their dialectic abundance. However, far from transmitting a purely innocent message, this communication mean is part of an industry, which uses the popularity of these characters to induce the ideology of a Global Identity that aims to generate a bigger and greater consuming public. Based on this, we will make a clear analysis of which is the importance of the image usage for the human being, how the construction process of Sequential Art was born and which is the impact in society, known as postmodern, caused by it's appropriation by the Cultural Industry based on comic Identity Crisis DC Comics.

KEYWORDS: Comics. Super Heroes. Identity. Cultural Industry.

LISTA DE FIGURAS

| | |
|--------------|----|
| Fig. 01..... | 13 |
| Fig. 02..... | 14 |
| Fig. 03..... | 15 |
| Fig. 04..... | 16 |
| Fig. 05..... | 18 |
| Fig. 06..... | 20 |
| Fig. 07..... | 21 |
| Fig. 08..... | 22 |
| Fig. 09..... | 25 |
| Fig. 10..... | 28 |
| Fig. 11..... | 29 |
| Fig. 12..... | 31 |
| Fig. 13..... | 32 |
| Fig. 14..... | 34 |
| Fig. 15..... | 35 |
| Fig. 16..... | 36 |
| Fig. 17..... | 37 |
| Fig. 18..... | 37 |
| Fig. 19..... | 39 |
| Fig. 20..... | 40 |
| Fig. 21..... | 41 |
| Fig. 22..... | 41 |
| Fig. 23..... | 43 |
| Fig. 24..... | 44 |
| Fig. 25..... | 47 |
| Fig. 26..... | 48 |
| Fig. 27..... | 54 |
| Fig. 28..... | 55 |
| Fig. 29..... | 56 |
| Fig. 30..... | 60 |
| Fig. 31..... | 62 |
| Fig. 32..... | 64 |
| Fig. 33..... | 66 |
| Fig. 34..... | 68 |

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| INTRODUÇÃO | 11 |
| Capítulo 1: Fonte Histórica – Quadro A Quadro..... | 13 |
| Capítulo 2: Enquadrando a Linguagem..... | 33 |
| Capítulo 3: Entre as Capas e as Máscaras | 52 |
| CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 70 |
| REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 71 |

INTRODUÇÃO

Traições, mentiras, conspirações, assassinatos, corrupção, invejas, raivas, brigas. O que seria um cenário perfeito para filmes de suspense, ação ou terror, hoje é refletido em outro tipo de mídia, que se caracterizou por formar personagens admirados por sua bravura, bondade e serenidade: as Histórias em Quadrinhos.

A indústria cultural cria e se apropria de personagens, dá-lhes caráter, forma e comportamento, e é através disso que os mesmos são identificados. Tem sido assim desde os primórdios da história e/ou literatura, onde os personagens e suas atitudes são narrados e descritos por seus “grandes feitos”, que os tornam “mocinhos” ou “bandidos” em seus enredos recheados de conceitos ideológicos e culturais, de acordo com o interesse dessa indústria.

Nesse cenário, está aberto o convite para recordar e analisar, com “novos olhos”, os personagens mais conhecidos no mundo das Histórias em Quadrinhos: os Super-Heróis. Os quais, desde que foram criados (a maioria em meados do século XX), mantiveram o prestígio, os fãs (independentemente de suas idades) e tiragens de muitos exemplares impressos, porém em constantes “Crises de Identidade”, fazendo com que as traições, mentiras, conspirações, assassinatos, corrupção, invejas, raivas, brigas e traições já mencionadas anteriormente, não façam apenas parte, por mais incrível que pareça, da persona dos tão conhecidos vilões, mas sim dos próprios Heróis.

Este trabalho traça uma análise entre as Histórias em Quadrinhos enquanto fonte histórica, o papel da Indústria Cultural e que tipo de influência sobre as questões de Identidade sofreu e quais tipos exercem sobre seus leitores. Para isso, como metodologia, foi feita uma vasta Pesquisa Bibliográfica debruçada sobre obras de autores como Stuart Hall, Joseph Campbell, Zygmunt Bauman, Will Eisner, Scott McCloud, entre outras autoridades no assunto, que nos revelam que, apesar das Histórias em Quadrinhos serem uma Fonte Histórica creditável, estas, por serem um produto da Indústria Cultural, são um poderoso veículo na difusão ideológica (e comercial) de uma nova Identidade multicultural.

Além disso, também como metodologia, foi adotado o Método Qualitativo que busca decodificar o sistema de significados na História em Quadrinhos, usando enquanto fonte principal o “Crise de Identidade” (MELTZER, Panini Comics, 2004) buscando traduzir e expressar os fenômenos sociais, neste caso, a discussão de Identidade e Crise da mesma na dita pós-modernidade.

Com isso queremos abrir a discussão dos Quadrinhos quanto Fonte, enfocando as mudanças de Identidade sofridas pela sociedade moderna e qual o papel das HQs em cada um desses períodos, enfocando a obra anteriormente citada, como reflexo do colapso da crise de identidade da sociedade no final do século XX até os dias atuais.

No primeiro capítulo faremos uma explanação histórica de fatos que revelam o uso de imagens enquanto Documento e Fonte Históricas, onde o leitor perceberá que Imagem e História andam de mãos dadas e em cumplicidade com os fatos, seja nos ocorridos ou nos ideologicamente manipulados.

No segundo, analisamos como se deu o processo de formação das Histórias em Quadrinhos para o formato atualmente conhecido e a apropriação da indústria cultural sobre a mesma, através da formação de uma identidade única (global) com o objetivo de atrair os mais diversos públicos.

Por fim, o terceiro abrange as discussões sobre a Crise de Identidade na sociedade pós-moderna através de uma análise sobre a História em Quadrinhos **Crise de identidade** (no original, *Identity Crisis*), com seu enredo repleto de “corrupções” e quebra de paradigmas por parte de seus protagonistas, fazendo com isso, uma análise de suas representações no contexto da sociedade dita pós-moderna.

Portanto, convidamos o leitor a refletir sobre cada página deste trabalho, analisando cada ponto de vista e abrangendo o seu conhecimento sobre o universo das Histórias em Quadrinhos, que além de representar momentos históricos distintos, têm o poder de “transportar” contexto, história e conhecimento a cada página lida.

Capítulo 1: Fonte Histórica – Quadro A Quadro

Não é de hoje que as Histórias em Quadrinhos (HQs¹) caminham em paralelo à fatos históricos inserindo em seus exemplares personagens que vieram a ser ícones de várias gerações. O hábito de relacionar imagem e arte sequencial à fatos acompanha a humanidade antecede a escrita, e sempre foi um poderoso meio de comunicação universal.

Desde os primórdios até a atualidade a imagem detém um papel importante na história da humanidade. Através dela o homem primitivo conseguiu retratar sua jornada diária pela sobrevivência e o contemporâneo registra acontecimentos que legitimam fatos cotidianos.

Há cerca de aproximadamente 15 mil anos, pigmentos orgânicos, carvão e sopro de “tinta” sobre a pedra, foram materiais utilizados para retratar a realidade do paleolítico na caverna Lascaux, sudoeste da França, onde desde sua descoberta, em 1940, estuda-se a possibilidade de ser usado um desenho em sequência para reproduzir a cena de um cavalo galopando.



Figura 1 - Caverna de Lascaux – Oito cavalos (alguns em esboços) podem representar uma manada ou o movimento de um só cavalo em arte sequencial².

As práticas de desenhar, retratar, pintar ou rabiscar eram tratados como formas de arte durante muitas gerações. A princípio uma forma de expressar emoções por via de telas, pincel, tinta, papel e pena. Porém, desde antes de o homem dar esse significado até as HQs, imagens e desenhos marcam acontecimentos históricos, embora ainda não tivesse para isso um reconhecimento relevante enquanto documento.

¹ Doravante usaremos a sigla HQ(s) por este ser o termo mais usado para Histórias em Quadrinhos.

² Fonte: site National Geographic. Disponível em:

<<http://photography.nationalgeographic.com/photography/enlarge/lascaux-cave-walls-photography.html>>

Acesso em ago. 2013.

Mas, o que dá aos desenhos a credibilidade necessária para que o mesmo sirva de registro para a historiografia?

Partindo do pressuposto de que: “Documento histórico é qualquer fonte sobre o passado conservado por acidente ou deliberadamente, analisado a partir do presente e estabelecendo diálogos entre a subjetividade atual e a subjetividade pretérita” (KARNAL; TATSCH; in PINSKY; LUCA, 2009, p. 24); pode-se afirmar que desde as pinturas rupestres do homem primitivo até as Histórias em Quadrinhos, a imagem retrata, revela, descreve de forma clara os comportamentos da sociedade no decorrer dos anos.

Com isso, desenhos, imagens e/ou gravuras (em arte sequencial ou não) em todas as suas épocas foram coparticipantes e influenciadores em acontecimentos relatados como marcos históricos na historiografia que, segundo Michel Volvelle em **A Revolução Francesa e seu Eco** “representou o gesto mais altamente simbólico que a gravura celebra e que a lembrança pode guardar”. Um bom exemplo disso é que durante a Revolução Francesa (1789 – 1799) panfletos com charges incentivavam a população a revoltar-se contra o rei Luís XVI e o clero.



Figura 2 - Charge sobre a Revolução Francesa que representa o Terceiro Estado (homem curvado simbolizando o povo) sustentando o Primeiro e Segundo Estados (simbolizando o Clero)³.

Nesta, o papel das gravuras foi de suma importância, tanto que as mesmas tornaram-se mais um ícone entre os principais signos da Revolução. Porém, o uso de desenhos críticos que caricaturavam o estado econômico e emocional do povo não foi de exclusividade francesa. Nos países ao redor, de forma a causar impactos mais internos do que externos, essa forma de comunicação e incitação à revolução já era utilizada de forma veemente, como relata Volvelle:

No balanço global que se desenha, a propaganda revolucionária, apesar de sua vivacidade, está longe de ter o domínio do terreno. São conhecidas principalmente as séries de caricaturas que, de 1792 no Diretório, com uma interessantíssima sequência do ano II (quando David e alguns outros foram convidados a colocar seu talento a serviço da causa) foram consagradas à

³ Fonte: Site Net Educação. Disponível em: <<https://www.neteducacao.com.br/experiencias-educativas/fundamental-ii/historia/a-revolucao-francesa-e-o-uso-das-charges-em-sala-de-aula>> Acesso em fev. 2014.

denúncia, ou à irrisão dos déspotas. Desde a passada imperial de Catarina, a Grande, de Moscou a Istambul até o Regimento dos Royal-Cruches recrutado pelo rei Georges III, a estampa revolucionária zombou a valer (...) Alternâncias se desenham nos primeiros anos da Revolução, uma iconografia simpática à Revolução, que reproduz seus emblemas e símbolos (a Liberdade, a árvore da Liberdade); existe no Império e pode ser encontrada nos almanaques. Breve seqüência que a censura dos soberanos rapidamente interrompe. Na Itália de 1796, uma onda de iconografias revolucionárias irrompe, de Milão a Veneza, glosando sobre o terror dos aristocratas, a alegria de Arlequim dançando ao pé da árvore da Liberdade, as desventuras do velho leão de São Marco... (VOLVELLE, p38).

Contudo, foi com a Revolução Francesa que esse tipo de fonte tornou-se mais conhecido, seja na representação da “morte de Marat” de Eduard Munch ou na violenta crítica às “torpezas francesas” dos que Volvelle chama de mestres da caricatura inglesa, Gillary, Rowlandson e Cruickshank. Um marco para a compreensão de como funcionam as Representações Coletivas que, segundo Durkheim são “sentimentos comuns à média de uma mesma sociedade” e “independentes das condições particulares onde os indivíduos de encontram” (DURKHEIM, 1989). Mesmo havendo em cada indivíduo um sentimento particular acerca de determinada situação, fatores externos podem influenciar em um pensamento para um bem coletivo, gerando este a ação que se julga necessária para o alcance desse bem.



Figura 3 - Uma das Ilustrações sobre “A morte de Marat”, ícone na Revolução Francesa⁴.

O conjunto de crenças e sentimentos comuns à média dos membros de uma mesma sociedade forma um sistema determinado, que tem sua vida própria; pode-se chamá-lo de consciência coletiva ou comum. Sem dúvida, ela não tem por substrato um órgão único; ela está, por definição, difusa em toda extensão da sociedade. [...] Com efeito, ela é independente das condições particulares

⁴ Fonte: Wikipédia. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Marat_assassinado> Acesso em ago. 2013.

onde os indivíduos se encontram; eles passam e ela continua. [...] Ela é o tipo psíquico da sociedade, tipo que tem suas propriedades, suas condições de existência, seu modo de desenvolvimento, assim como os tipos individuais ainda que de outra maneira. [...] As funções jurídicas, governamentais, científicas, industriais, em uma palavra, todas as funções especiais são de ordem psíquica, uma vez que elas consistem em sistemas de representações e de ações: contudo elas estão evidentemente fora da consciência comum (Durkheim, 1893, p. 81).

Outro exemplo da relevância do uso de símbolos gráficos sob a consciência coletiva pode ser extraído dos personagens de Walt Disney que, além de ter tido no período da Segunda Guerra Mundial (1939 – 1945) como senha para o Dia D a palavra “Mickey Mouse” e ter mais de mil insígnias usadas nas forças armadas criadas por seus desenhistas, tinham aparições de caráter nacionalista em treinamentos militares.



Figura 4 - Duas das milhares de Insígnias criadas pelo desenhistas de Walt Disney que acompanharam os soldados estadunidenses durante a Segunda Guerra Mundial⁵.

Portanto, muito além de representar ilustrações bem humoradas, os desenhos passam do estado de fatores secundários, para objetos ativos nos acontecimentos historiográficos assim como as HQs, que se apresentam como fontes históricas relevantes por estarem tão presentes na retratação social, econômica e cultural da humanidade conforme afirma Sonia Luyten, pesquisadora da linguagem dos quadrinhos no Brasil:

⁵ Fonte: Site Rainbo Animation Art. Disponível em: <www.rainbo.net/item/disney-wwii-insignia-cloth-patch-0013> Acesso em ago. 2013.

Em todas as áreas temos, portanto, a possibilidade de encontrar os quadrinhos. O que importa porém, é de onde vêm essas histórias e quem as escreve, pois elas são excelente veículo de mensagens ideológicas e de crítica social (LUYTEN, 1993, p.7).

De acordo com Durval Muniz, o documento histórico é uma construção permanente, resultado da invenção do objeto e sujeito por parte da história quando afirma que:

A História possui objetos e sujeitos porque os fabrica, inventa-os, assim como o rio inventa o seu curso e suas margens ao passar. Mas estes objetos e sujeitos também inventam a história, da mesma forma que as margens constituem parte inseparável do rio, que o inventa (ALBUQUERQUE Jr, 2007, p.29).

Partindo disso, observa-se que os quadrinhos são fruto dos acontecimentos históricos, ao mesmo tempo que são “fabricantes” dessa mesma história na qual estão inseridos, cabendo ao historiador ver o documento não como monumento, mas sim como uma fonte permanente, com possibilidade de várias e diferentes leituras do objeto proposto.

Sob este aspecto, falar de Histórias em Quadrinhos enquanto documento histórico atrelando às mudanças de comportamento social e cultural da humanidade no decorrer dos anos, não é apenas uma forma de se estudar a História para um público específico e identificado com o tema. Vai muito além disso. As HQs na historiografia apresentam-se como fontes contemporâneas que relatam fatos e discursos ideológicos referentes à época, assim como o pensamento de seus escritores refletem o mundo em que viviam ou idealizavam. Uma realidade muitas vezes imposta ao mesmo tempo em que ideal em alguns casos.

Porém, antes de dar profundidade a esse tema, é necessário compreender a evolução das HQs através da história, desde seu surgimento até os dias atuais, com o objetivo de acompanhar, analisar e investigar a trajetória das mesmas em cada contexto histórico no qual seus personagens foram inseridos.

Como já mencionado anteriormente, antes das tirinhas de jornal, antes da impressão gráfica, do lápis e papel, e antes mesmo da própria escrita, o homem se expressava através de desenhos. Há cerca de 30 mil anos, no Paleolítico, desenhar de forma sequencial para contar uma história, era uma atividade comum; uma forma eficaz que o homem primitivo encontrou de se comunicar e registrar acontecimentos corriqueiros, ou não, do seu habitat.

Com o passar dos anos, o ato de comunicar-se evoluiu. Idiomas se formaram, a escrita é desenvolvida, e outros veículos de comunicação são tentados, porém a arte de desenhar não é substituída no decorrer de todo esse processo.

A importância do desenho na história da humanidade ocupa um papel relevante. Em cada passagem da história ele estava inserido, fosse para provocar situações (como na

Revolução Francesa, em 1789), ou para ilustrar episódios e personagens, assim como a escrita, o desenho tem o poder de não apenas retratar épocas, pessoas e lugares. Ele tem o poder de transportar a mente através dos tempos, de influenciar hábitos e gerar sentimentos que podem ser o estopim de atitudes significantes ou não para a sociedade.

Um divisor de águas para a linguagem de desenhos em quadros aconteceu entre os anos de 1884 e 1885 com o surgimento do Yellow Kid criado pelo estadunidense Richard Outcault, que contava a história de um garoto de traje amarelo em. Este foi o primeiro personagem a deixar uma marca registrada na história das Histórias em Quadrinhos sendo o introdutor dos balões para a fala nos quadrinhos.

Seguindo o mesmo conceito, várias outras revistas surgiram, tendo como tema principal (em sua maioria) ficção científica: as chamadas *pulp fiction*. Estas esboçavam protótipos do que seria a imagem dos Super-Heróis posteriores, marcando a aparição do primeiro herói fantasiado, o Pimpinela Escarlata (figura 5), que se destaca também por ser um dos pioneiros a agregar Arte Sequencial a fatos históricos por ser o mesmo um revolucionário com enredos que ocorriam durante a Revolução Francesa.

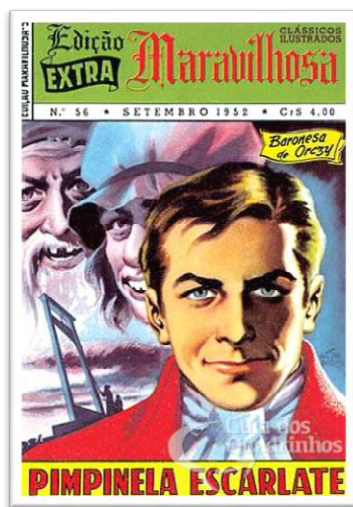


Figura 5 - Edição do Pimpinela Escarlata⁶

A caracterização de tipos de fantasia como as utilizadas pelo Pimpinela como vestimenta são sucedidas de outros artefatos que passariam a caracterizar boa parte dos heróis ilustrados durante gerações. As identidades secretas se formam a partir do Zorro (1919), um justiceiro mascarado no período em que a Califórnia era colônia espanhola. Zorro usava chapéu e capa preta para esconder a identidade de seu alter ego: Don Diego De La Vega, membro da aristocracia californiana.

⁶ Fonte: Guia dos Quadrinhos Disponível em: < <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/edicao-maravilhosa-1-serie-n-56/ed001100/55282> > Acesso em ago. 2013.

Com Zorro, fica claro que as reflexões sobre identidade passam a ter outro prisma nas HQ's. O herói passa a ser caracterizado como uma pessoa comum que decide assumir um papel diferente dentro da sociedade na qual faz parte. Um ser ideológico movido por motivação própria que, segundo Stuart Hall, “parecem invocar uma origem que residiria em um passado histórico com o qual elas continuariam a manter certa correspondência”. Para Hall:

Têm a ver, entretanto, com a questão da utilização dos recursos da história, da linguagem e da cultura para a produção não daquilo que nós somos, mas daquilo no qual nos tomamos. Tem a ver não tanto com as questões “quem nós somos” ou “de onde nós viemos”, mas muito mais com as questões “quem nós podemos nos tomar”, “como nós temos sido representados” e “como essa representação afeta a forma como nós podemos representar a nós próprios” (HALL, 2000, p107 e 108).

É oportuno dizer que as histórias produzidas despertavam, através de seus enredos, uma identificação do leitor para com os personagens, tendo em vista que as histórias eram recheadas com o ideal da esperança, acontecimentos em que o bem sempre vencia o mal, a justiça triunfava sob a injustiça, enfim, um ideal de vida pouco alcançado por muitos, porém desejado por todos, refletindo o pensamento ideológico de uma sociedade conservadora de ideais protestantes tradicionais do final do século XIX e início do XX, fazendo com que muitos personagens fossem fatores ativos na mudança de mentalidade do leitor, o qual associava seu cotidiano ao do herói lido.

Sob este aspecto Foucault afirma que:

Os indivíduos foram levados a prestar atenção a eles próprios, a se decifrar, a se reconhecer e se confessar como sujeitos de desejo, estabelecendo de si para consigo uma certa relação que lhes permite descobrir, no desejo, a verdade de seu ser, seja ele natural ou decaído (FOUCAULT, 1998, p11).

No início do século XX essa correlação leitor personagem tende a se intensificar. O desenho com essa nova roupagem de identidade que, ao mesmo tempo retrata, consegue transmitir contextos e tramas de histórias reais ou fictícias, coube o papel de protagonizar, de forma eficaz, uma mudança de mentalidade ao seu público, que passou a identificar-se com os personagens impressos nas HQs.

Na década de 1930, o mundo viveu a Grande Depressão que causou impactos sociais e econômicos, tendo seu início com a Quebra da Bolsa de Nova Iorque em 1929. Falências, suicídios e medidas governamentais emergenciais faziam parte do cotidiano da sociedade nesse período entre guerras, onde esta mesma sociedade estava descaracterizada, sem referenciais e

sem perspectiva de um reerguimento. Era uma época de todo cidadão estadunidense perguntar a si mesmo se com seu estilo de vida poderia sobreviver.

Nesse cenário, Jerry Siegel e Joe Shuster, dois admiradores de histórias de ficção científica e aventuras e revistas *pulp fiction*, criaram um personagem que era a personificação do idealismo social americano, com o estereótipo de uma pessoa comum, mas com poderes sobrenaturais.

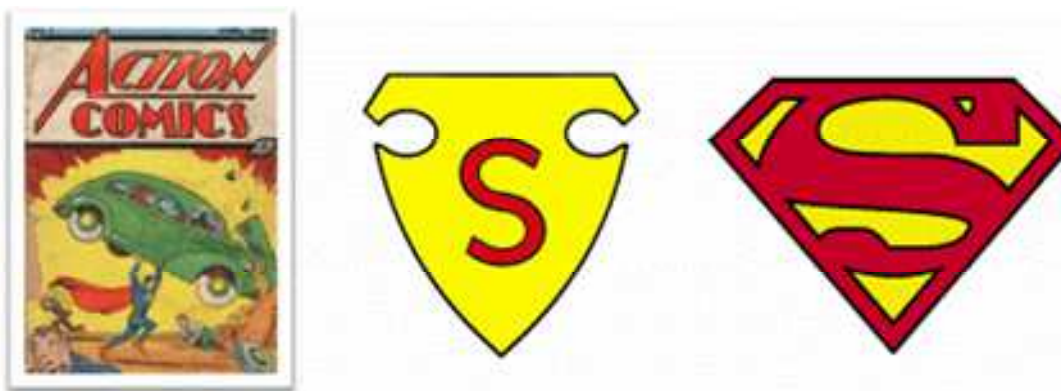


Figura 6 - Superman – O primeiro Super-Herói tornou-se um ícone cultural dos EUA. Acima: capa da primeira Edição do Homem de Aço (esquerda) e a evolução do logotipo (1938 – ao centro; atual – à direita)⁷.

O Superman, que embora não fosse o primeiro Super-Herói, tão pouco o primeiro exemplar de HQs, consegue transformar as revistas em Quadrinhos em cultura de massa, atingindo com isso, além de seu público alvo inicial, leitores das mais diversas faixas etárias. Este acontecimento se deve à criação e composição do personagem, por ser este não apenas um Super-Herói, mas de o mesmo ter em sua persona, características de personagens mitológicos de diferentes culturas incorporando seus significados mais fortes. Jerry e Joe incorporaram no Homem de Aço a sabedoria de Salomão, a força de Hércules entre outras características de personagens e heróis mitológicos. Isso fez com que não apenas um público em específico, mas pessoas de diferentes culturas viessem a identificar-se com Super-Herói. Além disso, seu alter ego Clark Kent representava um sujeito simples, com um cotidiano comum, mas que traz dentro de si super poderes, reforçando a ideia do “sonho de vida americano”, no que se refere a personificação de um povo que, embora seja como qualquer um outro, acredita ter em si um potencial diferenciado do resto do mundo. Através dessas significações, a identificação com o personagem foi fortalecida, evidenciando alguns paradigmas culturais e formando novos costumes para a sociedade.

Em 1939 surge o Batman, uma espécie de detetive mascarado sem superpoderes, porém com alto nível de inteligência, que trazia consigo o amor por sua cidade (Gotham City) e um

⁷ Fonte: Acervo pessoal do autor

desejo de fazer justiça combatendo o crime. Tamanho foi o sucesso do Homem Morcego, que a editora que o lançou passou a ser chamada pelo nome que deu origem a sua série: DC Comics. O personagem, criado por Bob Kane e Bill Finger, como dito antes, não carregava em si habilidades sobre-humanas, porém era a imagem do cidadão estadunidense na época, que mesmo como homem comum poderia fazer grandes feitos em prol de seu país. Um exemplo de homem, que segundo Campbell, a façanha é “ensinar a lição de vida renovada que aprendeu”, quando afirma:

Homem ou mulher que conseguiu vencer suas limitações históricas pessoais e locais e alcançou formas normalmente válidas, humanas. (...) Sua segunda e solene tarefa e façanha é, por conseguinte (...), retornar ao nosso meio, transfigurado, e ensinar a lição de vida renovada que aprendeu. (...) O herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes (CAMPBELL, 1997: 28-36).



Figura 7 - Primeira edição de Batman (Detective Comics) em 1939. O herói combatia o crime fazendo uso de armas e violência⁸.

A essa altura, no imaginário popular os heróis das HQs passaram a ser parte de sua cultura. A arte sequencial formava opinião e atingia públicos das mais variadas faixas etárias dando espaço para o surgimento de vários outros personagens com poderes fantásticos. O mercado ampliava cada vez mais os horizontes para estes seres que tinham como característica

⁸ Fonte: Acervo pessoal do autor

principal o “politicamente correto”, ou seja, características não ofensivas à sociedade (embora no princípio os mesmos (Superman e Batman) usavam armas e matavam).

É possível perceber então, a apropriação de discursos de cunho político (mais explícito) nas HQs a partir de então. Uso semelhante (e inversamente proporcional) ao visto na Revolução Francesa, formando opiniões e revelando implicitamente interesses governamentais incluindo temas de seu interesse nos roteiros, revelando com isso as estratégias e práticas mencionadas no livro **A História Cultural – Entre Práticas e Representações**, por Roger Chartier, quando firma que:

As percepções do social são de forma alguma discursos neutros: produzem estratégias (sociais, escolares, políticas) que tendem a impor uma autoridade à custa de outros, por ela menosprezados, a legitimar um projeto reformador ou a justificar, para os próprios indivíduos as suas escolhas e condutas (CHARTIER, 2002, p.17).

Tese essa reforçada durante a Segunda Guerra Mundial (1939-1945), onde os Super Heróis passaram a ser parte integrante de fatos contemporâneos importantes. Além do Superman e Batman, outros personagens, além de terem exemplares de suas HQs enviadas para o campo de combate, participaram ativamente da guerra em suas revistas. O Capitão América, por exemplo, personagem criado em 1941 (durante a Segunda Guerra), estreou sua primeira edição combatendo o nazismo trazendo consigo um confronto direto com Adolf Hitler na capa.



Figura 8 - Exemplares de HQs que mostram a participação ativa dos Super-Heróis na Segunda Guerra Mundial⁹.

Na historiografia, a chamada Era de Ouro das Histórias em Quadrinhos revelou que, não apenas entretenimento, a Arte Sequencial pode apresentar-se como objeto de estudo, tal como a proposta dos Annales com a Nova História, não só pelo fato da narrativa de acontecimentos em seu tempo, mas sim por iniciar uma nova forma de criar ícones fortalecendo um, até então,

⁹ Fonte: Acervo pessoal do autor

tímido e inexpressivo veículo de comunicação, como o qual foi possível marcar uma nova geração e ditar novos conceitos, práticas e costumes, além de servir de espelho para uma sociedade que sofria com um sistema econômico abalado.

A próxima era que marca a história dos quadrinhos é a Era de Prata que teve seu início na década de 1950. Esta relata em seus exemplares, as mudanças de comportamento da sociedade no período pós-guerra, além de revelar a mudança de pensamento de uma sociedade em transição constante de comportamento moral e cultural. A Guerra Fria, que teve como característica um novo conceito de planejamento para dominação econômica mundial com conflitos ideológicos e científicos – discursos que os quadrinhos já carregavam desde seu surgimento, anos antes – serviu de cenário para o aparecimento do Quarteto Fantástico, que se tornou ícone no simbolismo da corrida espacial.

Nesse mesmo cenário de transição no discurso ideológico, mais especificamente no ano de 1954, os senadores estadunidenses Robert C. Hendrickson e Estes Kefauver, que já investigavam a violência e o sexo nas HQs, foram encarregados de discutir sobre a delinquência juvenil nos Estados Unidos, abrindo as portas neste contexto para o psiquiatra alemão Frederick Wertham, conhecido por sua adversidade aos grandes veículos de comunicação, tendo como foco principal de suas críticas os quadrinhos, e que tinha como foco de suas pesquisas, jovens com problemas psiquiátricos e reclusos em casas de detenções juvenis, percebendo que estes tinham em comum o hábito de ler HQs.

A teoria de Wertham, relatava o Superman como um sádico, que punia os outros e nunca sofria, Batman e Robin como um casal homossexual e a Mulher Maravilha como um exemplo a não ser seguido por pessoas do gênero feminino. Com isso, as HQs entraram em crise. As críticas de Wertham afetaram diretamente o mercado da Arte Sequencial, fazendo com que a venda das tiragem tivessem uma queda brusca.

No mesmo período, a associação das maiores editoras de HQs, a *Comics Magazine Association of America*, cedeu às pressões criando o *Comic Code Authority* (CCA), uma espécie de autocensura para os quadrinhos publicados que inicialmente previa que:

- Revistas com cenas explícitas de horror, sexualidade e violência explícita, fossem proibidas de serem publicadas;
- O bem sempre deveria vencer o mal nos enredos;
- O crime não poderia ser retratado de forma atraente para o leitor, sendo mostrado apenas de maneira sórdida;

- A polícia e outras autoridades governamentais não poderiam ser desrespeitadas ou ridicularizadas;
- O uso de armas brancas e de fogo fosse proibido, bem como cenas de tortura;
- Crimes do tipo sequestro não poderiam ser relatados em detalhes, além de os criminosos serem punidos devidamente na mesma história;
- Todas as HQs finalizadas só poderiam ser publicadas após análise e obtenção do selo de aprovação.

Além disso, o Código também proibia o uso de palavras como “horror” e “terror” nos títulos; criaturas do tipo zumbis, vampiros, lobisomens, espectros, canibais; cenas libidinosas, sexuais ou sanguinárias, sadismo, masoquismo, nudismo ou indecência; xingamentos, alusões ao consumo de bebidas ou tabaco.

Quanto às mulheres, não podiam ser desenhadas com corpos avantajados nem parte deles mais delineados, nem tampouco com atributos que faziam menção à sensualidade.

Após a instituição do CCA, editoras mais focadas em aventuras policiais, crimes e horror faliram. Apenas as que conseguiram modificar sua forma de HQs para revistas informativas conseguiram escapar. Além disso, os heróis sofreram mudanças drásticas: O Superman passa a atuar como parceiro das autoridades, surge Steve (namorado da Mulher Maravilha), Batman e Robin passam a aparecer por mais tempo com garotas, etc.

Entre os anos de 1954 e 1956 se caracterizaram no universo das HQs como o período de queda de mais de 50% das vendas, além do abandono de vários autores de renome na edição da arte sequencial. Além disso, as HQs tinham que competir com a popularização dos aparelhos de televisão e das bandas de rock’n’roll.

Contudo, as teses de Wertham não desvincularam os Quadrinhos das fontes históricas. Pelo contrário. Seu discurso, como mencionado anteriormente, nada mais era do que o reflexo de uma sociedade em uma nova formação de identidade. Portanto, as mudanças feitas em torno dos Quadrinhos que partiram do psiquiatra alemão retratam a influência do discurso ideológico na formação sociológica e cultural conforme afirma Fabio Henrique Lopes em sua obra **História da Historiografia**, com base em **O Historiador e Suas Fontes** de Carla Bassaneze Pinsky e Tânia Regina de Luca:

Durval Muniz de Albuquerque Júnior analisa a dimensão retórica da historiografia a partir do trabalho com discursos e pronunciamentos, tomados como fontes historiográficas. Discursos e pronunciamentos são abordados em suas especificidades e semelhanças. São conceitos polissêmicos, com sentidos históricos, não idênticos, tampouco universais. Discurso como peça oratória proferida em público ou escrita como se fosse para ser lida para um dado

público. Pronunciamento como ato ou efeito de publicamente expressar uma opinião, manifestar-se em defesa de dadas teses ou posições políticas, morais, religiosas, filosóficas, éticas, econômicas, jurídicas, estéticas, ato de exprimir-se verbalmente. Os discursos e pronunciamentos são analisados dentro e a partir de regimes de historicidades. Mais do que fontes de informação ou instrumentos de prova, os discursos e pronunciamentos dos participantes dos eventos faziam parte da encenação da história, de sua colocação em cena, de sua reapresentação em um regime de historicidade (LOPES, 2012, p.320).

A reação dos quadrinhos ante as teses de Wertham veio em meados de 1956, onde novas adaptações de antigas histórias e personagens foram lançadas, o que deu início a Era de Prata que teve como característica inicial a volta do Flash pelo editor Julius Schwartz. Na nova versão, o herói apareceu com um visual adaptado à época, sem o capacete com asas e usando uniforme colante.



Figura 9 - Joel Ciclone (a esquerda), o antecessor do Flash com seu uniforme baseado nas características do deus Mercúrio (Mitologia Romana), e o Flash (a direita) em sua reformulação de acordo com os padrões que a Era de Prata exigia¹⁰.

Nesse período, os heróis ficaram ainda mais poderosos e inseridos em roteiros de ficção científica com o objetivo de torná-los mais icônicos. Com isso surge também a Liga da Justiça, reunindo os principais “super e heróis” existentes e abrindo vagas para futuras criações. Estes fatores funcionaram. O público que surgiu na época era novo e não tinha muito contato com os

¹⁰ Fonte: Acervo pessoal do autor

quadrinhos nas décadas anteriores, porém tais novidades refletiam a atratividade de assuntos relacionados nesse período.

Porém, entre os fatos mais significativos dessa nova fase das HQs, está o surgimento de Stanley Martin Lieber (Stan Lee), o qual, mesmo já trabalhando na editora Timely Comics (posteriormente Marvel Comics) e já havendo tido participações importantes nas HQs como na co-criação do Capitão América, teve a missão de criar novos personagens que concorressem com os super heróis da concorrente DC.

O diferencial de Lee estava caracterizar os heróis de forma a causar identificação com a personalidade dos leitores, ou seja, as criações de Stan além de enfrentavam, além do crime, problemas pessoais familiares, sociais, emocionais, etc.

Um fator interessante é que a humanização dos super heróis retrata o sentimento da sociedade no período pós II Guerra. O ataque à Pearl Harbor em 1941 fez com que a população da maior potência mundial sentisse o impacto da vulnerabilidade. Logicamente, a tensão do período, também contribuiu para que houvesse uma queda significativa nas vendas de revistas em quadrinhos pela falta de identificação com personagens que, em sua maioria, pareciam sobrenaturais se comparados a realidade da população que, no passado havia tido uma história relatada com orgulho por grandes feitos, bem como afirma Joseph Campbell, em seu livro **O Herói de Mil Faces**:

O herói é o homem da submissão autoconquistada. Mas submissão a quê? Eis precisamente o enigma que hoje temos de colocar diante de nós mesmos. Eis o enigma cuja solução, em toda parte, constitui a virtude primária e a façanha histórica do herói. Como o indica o professor Arnold J. Toynbee, em seu estudo de seis volumes a respeito das leis que presidem a ascensão e desintegração das civilizações 17, o cisma no espírito, bem como o cisma no organismo social, não serão resolvidos por meio de um esquema de retorno aos bons tempos passados (arcaísmo), por meio de programas que garantam produzir um futuro projetado de natureza ideal (futurismo), ou mesmo por meio do mais realista e bem concebido trabalho de re-união dos elementos que se encontram em processo de deterioração. Apenas o nascimento pode conquistar a morte — nascimento não da coisa antiga, mas de algo novo. Dentro do espírito e do organismo social deve haver — se pretendemos obter uma longa sobrevivência — uma contínua "recorrência de nascimento" (palingenesia) destinada a anular as recorrências ininterruptas da morte. Pois o trabalho da Nêmesis — caso não nos regeneremos — se realiza por intermédio das próprias vitórias que obtemos: a maldição irrompe da casca de nossa própria virtude. Portanto, a paz, assim como a guerra, a mudança e a permanência, são armadilhas. Quando chega o dia em que seremos vencidos pela morte, ela vem; nada podemos fazer, exceto aceitar a crucifixão — e a conseqüente ressurreição —, ou o completo desmembramento — e o conseqüente renascimento (CAMPBELL, 1949, p.12).

Historicamente, as tensões pós-guerra só aumentavam. As ideologias capitalistas e dos socialistas continuavam se digladiando e a Guerra Fria trouxe consigo a corrida espacial, onde as HQs também faziam registros históricos dos principais fatos ocorridos nessa época onde, sobre este acontecimento, é importante reconhecer que as HQs do Quarteto Fantástico (criados por Stan Lee) são uma fonte de pesquisa histórica importantíssima não apenas para a época, mas também na contemporaneidade os roteiros desse grupo de heróis trazem como enredo o poder tecnológico estadunidense, bem como o avanço na exploração espacial que desde a Guerra Fria apresenta-se como propaganda dos Estados Unidos.

Portanto a evolução dos super heróis, neste momento, tende a dependência e adaptação às normas ou necessidades sociais conforme afirma Jaques Marny:

A tendência que se verifica na maior parte dos casos é para um alinhamento segundo as normas sociais. No princípio duma série, o herói é o homem marginal, o franco-atirador da ordem e da justiça. Mas há um dado momento em que colabora com as forças da ordem organizadas, tais como o exército e a polícia do seu país. Foi o que aconteceu com Tarzan, Flash Gordon, Superman, Terry, o Fantasma e muitos outros. Contudo, temos de ter em conta que esta colaboração episódica foi devida, na maior parte das vezes, as circunstâncias históricas, concretamente a última guerra mundial: o herói mobilizou-se espontaneamente, visto que a luta contra as forças do mal requeria a união sagrada (MARNY, 1970, p.128).

Com base nesses acontecimentos, a Era de Prata caracteriza-se não apenas pela criação de novos Super-Heróis, mas sim pela reformulação e adaptação ao contexto social e ideológico vividos pela sociedade e seus acontecimentos na época que serviram de impulso para a reversão no quadro de vendas das revistas em quadrinhos no mercado. Porém a mudança de comportamento social influenciada pela década de 1960, fez surgir um novo estereótipo cultural visto como rebelde a sociedade mais conservadora, que exigiria uma nova reformulação na personalidade dos personagens das HQs. O período de transição da Era de Prata para a Era de Bronze, foi marcado pela inserção de temas de cunho social e inclusão das minorias de classes no cenário das HQs, destacando-se a aparição do Pantera Negra (da Marvel Comics) em 1966, o primeiro Super-Herói negro das HQs, servindo de “pré estreia” da Era de Bronze, a qual foi caracterizada como um período mais sério, onde temas de abrangência social e cotidiana geralmente influenciados pelos anos 60 começam a serem abordados nos enredos das HQs.



Figura 10 - Pantera Negra (Black Panther): Criado por Stan Lee e Jack Kirby em 1966, é o primeiro Super-Herói negro das HQs¹¹.

As revistas em quadrinhos, nesse contexto histórico entre 1969 e 1985, temas mais abrangentes como uso de drogas, racismo e alcoolismo passaram a fazer parte das HQs, refletindo a mudança (ou tentativa de mudança) de mentalidade da época onde os discursos de efeito de ícones como Malcon X e Martin Luther King estavam no auge em um período onde a divisão de classes, o preconceito racial, religioso e étnico apresentavam-se como problemas sócio-culturais nocivos na formação da identidade, sendo um desafio para os EUA o convívio de várias identidades. Outro tema amplamente discutido nesta “Era” foram as culturas urbanas. O ápice das culturas Hip Hop e musical Punk, apareciam nas HQs muitas vezes sendo parte da personalidade dos heróis. Na década de 1980, por exemplo, Tempestade dos X-Men apareceu com um visual punk característico do movimento que se opunha, não apenas ao sistema governamental, mas também a outros movimentos como o Hippie, apoiando a individualidade e a independência que segundo a Revista Mundo Estranho¹² “era influenciado, principalmente na Inglaterra, pelo movimento Situacionista e por ideais anarquistas e socialistas. A maioria das bandas era formada por gente pobre, que não via futuro com as ações do governo”.

¹¹ Fonte: acervo pessoal do autor.

¹² Disponível em: <<http://mundoestranho.abril.com.br/materia/o-que-foi-o-movimento-punk>> Acesso em ago. 2013.



Figura 11 - Em Uncanny X-Men # 173, de outubro de 1983, Tempestade aparece, pela primeira vez, com um visual punk, usando jaqueta, calça de couro e acessórios da cultura punk e penteado moicano.

A Era de Bronze fez uma diferenciação entre os personagens de cunho infanto-juvenil dos quadrinhos adultos. A seriedade de seus temas em assuntos cotidianos em sua existência influenciou diretamente a Era Moderna (sua sucessora), onde além da seriedade dos personagens, os heróis passam a expressar um caráter mais introspectivo, reflexivo e vingativo, o qual será melhor analisado nos próximos capítulos desta obra, porém é importante salientar que, no início dos quadrinhos, os personagens apresentavam-se mais violentos, e justiceiros. Entretanto, a mentalidade da época era outra que admitia tais condutas, uma vez que a violência era relatada como combate ao crime e preservava os valores da sociedade do início do século XX.

A Era Moderna, no entanto, traz consigo dualismos de personalidade. O senso de “fazer justiça” se sobrepõe à lei na persona dos Super-Heróis e, para um período histórico repleto de transformações como o avanço tecnológico, revoluções modernas, globalização e discurso

governamental liberal em sua maioria, evidentes no final da década de 1980 em diante, põe um dualismo em gerações de mentalidades distintas nesse cotidiano: de um lado a geração do século XX, marcada pela educação moral que preza a tradição familiar e a “ordem” progressista e, em muitos casos, xenófoba; do outro, a geração liberal (ou neo liberal) sem fronteiras, intercultural e “conectada”, com outros valores e identidade.

Mas, nesse cenário de transição onde a identidade cultural está em formação e constantes conflitos, as HQs ainda tem se mantido como uma fonte de estudos históricos de credibilidade?

Assim como em gêneros literários, as HQs além de informar, carregam em si um fator interpretativo, que exige do leitor investigar o enredo através de uma análise crítica, o que possibilita, como anteriormente mencionado, uma probabilidade múltipla de interpretações, porém com um detalhe: o leitor participa como espectador dos micro acontecimentos de cada edição... fragmentos que formam um episódio, despertando no mesmo um senso analítico que facilita a compreensão de fatos indispensáveis que se manifestam em seu cotidiano, colaborando diretamente na formação intelectual desse mesmo leitor, conforme afirma Will Eisner, artista respeitado no “mundo das HQs” e criador do Spirit:

A configuração geral da revista em quadrinhos apresenta uma sobre posição de palavra e imagem e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais (...). A leitura da revista em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual (EISNER, 1995, p.8).

Entretanto, faz-se necessário analisar o enredo da obra e compreender em que contexto histórico a mesma está inserida, pois na narrativa das HQs não existe apenas uma realidade. Os chamados universos paralelos aparecem com frequência, não apenas em histórias isoladas, mas em edições inteiras. Isso não significa, no entanto, que estes não podem servir como fonte ao historiador. Pelo contrário. Essas realidades paralelas refletem a ideologia dos autores inseridos na sociedade, e muitas vezes resulta de pesquisas junto aos leitores.

Podemos então citar como exemplo *Superman: Red Son* (no Brasil publicada com o título de **Superman: Entre a Foice e o Martelo**) de 2003, onde uma realidade ideológica foi criada para o personagem que, ao invés de cair em solo estadunidense, cai na Ucrânia, fazendo com que o Super-Herói torne-se um “camarada” durante a Guerra Fria usando seus super poderes em favor do comunismo.

A narrativa da obra contextualiza o período com riqueza de detalhes e personagens que marcaram a história, mesmo sendo fictícia. Nela pode-se perceber, não apenas o contexto da Guerra Fria, como também a presença de personagens históricos como Stalin, e representações visuais e simbólicas que remontam a antiga União das Repúblicas Socialistas Soviéticas.



Figura 12 - Em **Superman Red Son**, o Super-Herói cai na Ucrânia e traz ao peito o símbolo da Foice e do Martelo substituindo a famosa forma da letra “S”¹³.

Além de *Red Son*, é importante citar aqui uma outra HQ, a qual representa o fatídico 11 de setembro. Trata-se de **Homem-Aranha – Em Memória da Tragédia de 11 de Setembro** (2002): Uma história com poucos textos, porém diferenciada em suas ilustrações. Nela os Super-Heróis são representados trabalhando nos escombros da catástrofe, ao lado de pessoas comuns (também tratadas como heróis no enredo). Além disso, o mais chocante é o papel dos vilões, que assumem o sentimento de injustiça e vítimas, passando estes a trabalharem ao lado dos heróis, sendo este, um episódio que torna-se exemplo formal da construção-de-sujeito relatadas por Foucault e explicadas por Hall quando afirma que:

Ao deixar de analisar como as posições sociais dos indivíduos interagem com a construção de certas posições-de-sujeito discursivas "vazias", Foucault introduz uma antinomia entre as posições-de-sujeito e os indivíduos que as ocupam. Sua arqueologia dá, assim, uma descrição formal crítica, mas unidimensional, do sujeito do discurso. As posições-de-sujeito discursivas tornam-se categorias a priori, as quais os indivíduos parecem ocupar de forma não-problemática (HALL, 2000, p.119).

¹³ Fonte: MILLAR, 2003.



Figura 13 - **Em Memória da Tragédia de 11 de Setembro** traz a imagem de pessoas comuns, vilões e super heróis juntos, compartilhando do sentimento que afetou a população dos EUA em 2001. Detalhe para a lágrima no olho do vilão Dr. Destino (centro)¹⁴.

Todavia, **Homem-Aranha – Em Memória à Tragédia de 11 de Setembro** e *Red Son* são apenas duas histórias em um universo tão vasto de HQs que se apropriam de acontecimentos reais para montarem seus enredos de cunho cultural, comercial, persuasivo e político, através de um veículo poderoso de comunicação em massa que alcança (e “unem”) todos os públicos e idades sem envelhecer ou cair de moda conforme afirma Hall:

Assim, as "unidades" que as identidades proclamam são, na verdade, construídas no interior do jogo do poder e da exclusão; elas são o resultado não de uma totalidade natural inevitável ou primordial, mas de um processo naturalizado, sobre determinado, de "fechamento" (BHABHA, 1994; HALL, 1993).

Contudo é possível afirmar que, embora muitas Histórias em Quadrinhos tenham exercido, em muitos casos, uma finalidade de interesses e apropriação de poderes, servindo para influenciar, atrair ou “moldar” o comportamento, a cultura e a sociedade, não deixa de ser uma poderosa fonte histórica de pesquisa e de ensino. A qual, pode ser utilizada no ensino de diversos ramos da História, seja ela cultural, social, econômica ou política.

Cabe por tanto ao historiador, exercer seu papel investigativo, crítico e analítico, levantando questionamentos e apontando fatos ocorridos quando fizer uso das HQs como fonte. Cabe ainda ao historiador a função de se contrapor aos argumentos usados nas HQs, quando estas não condizerem com os fatos históricos, ou quando esta, “pender” ideologicamente em seu roteiro com um discurso tendencioso que se interpõe entre o sujeito (leitor) e o fato histórico, para que não haja, em hipótese alguma, um descrédito da HQ em relação ao contexto histórico por ela remetido.

¹⁴ Fonte: STRACZYNSKI, 2002.

Capítulo 2: Enquadrando a Linguagem

Como visto anteriormente, as HQs são um poderoso meio de comunicação que atinge um público em massa, sem distinção de idade, gênero ou etnia. Seu poder de alcance ao público ultrapassou a barreira do tempo, das culturas, dos preconceitos e de normas temporariamente estabelecidas.

Durante toda a sua existência, a Arte Sequencial se desenvolveu misturando ficção, romance, aventura e humor à acontecimentos históricos que, por sua vez, provocavam o sentimento de identificação do público para com o enredo, que além de fortalecer as editoras, influenciava ativa ou passivamente na cultura, política ou economia.

Além disso, é fato perceber no decorrer de sua história, as Histórias em Quadrinhos sofreram apropriação do discurso ideológico político e cultural em seus roteiros, e com isso não apenas entreter, mas também torná-las um agente divulgador de interesses governamentais, uma vez que a popularidade das revistas e de seus personagens, passaram no decorrer dos anos de simples criações artísticas à ícones de idealismos culturais.

Mas o que movimenta as HQs para ter todo esse sucesso? O que fez com que seus personagens se tornassem tão conhecidos quanto os seres mitológicos da antiguidade? Por que as histórias, embora se passem, em sua maioria, em um único lugar, conseguem ultrapassar fronteiras culturais e unir públicos tão diferentes?

Para responder tais questionamentos, é necessário fazer uma explanação de acontecimentos históricos, para que possamos compreender melhor as mudanças ideológicas, culturais, econômicas e políticas sofridas pela sociedade decorrentes em cada período e contexto na qual ela estava inserida.

O ponto de partida chave para essa compreensão é a Revolução Industrial que teve início no século XVIII. Com ela, a sociedade sofreu um impacto relevante de mudanças econômicas. Esta foi a responsável por transformar os métodos de produção artesanal em processos de fabricação em larga escala. Portanto é possível afirmar que sua chegada afetou direta ou indiretamente algumas áreas da sociedade, à exemplo das artes, onde a nova produção de bens de consumo em larga escala proporcionou a desvalorização do ofício de artesão.

Antes de tudo, temos aí a emergência de um mercado mundial. À medida que se expande, absorve e destrói todos os mercados locais e regionais que toca. Produção e consumo — e necessidades humanas — tornam-se cada vez mais internacionais e cosmopolitas. O âmbito dos desejos e reivindicações humanas se amplia muito além da capacidade das indústrias locais, que então entram em colapso (...). O capital se concentra cada vez mais nas mãos de poucos.

Camponeses e artesãos independentes não podem competir com a produção de massa capitalista e são forçados a abandonar suas terras e fechar seus estabelecimentos. A produção se centraliza de maneira progressiva e se racionaliza em fábricas altamente automatizadas (BERMAN, 1986, p.88-89).

O processo de industrialização fez surgir também um novo estilo de vida. Neste o consumo é o foco principal, uma vez que a larga escala de produção em série, barateia o valor do material produzido e “avança” agressivamente em ofertas para o público consumidor, que por sua vez aumentou significativamente com a migração da população do campo para as cidades, fazendo com que estas crescessem em população e conseqüentemente, em mercado consumidor.

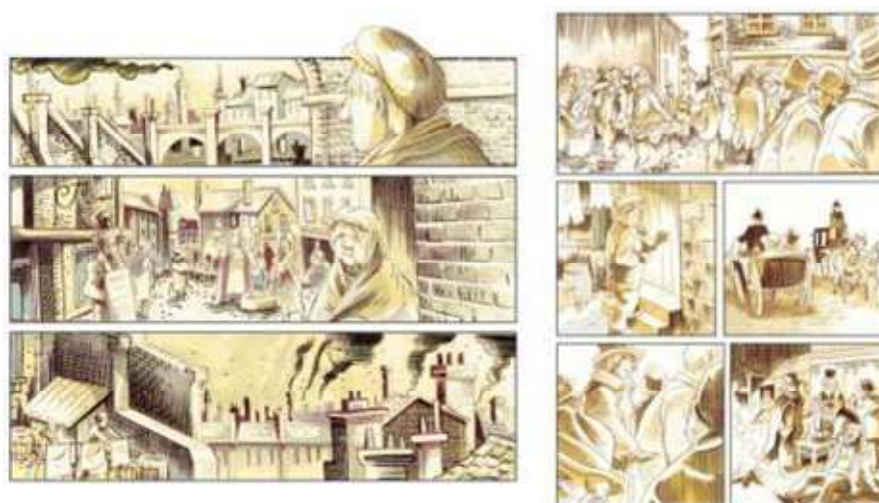


Figura 14 - Ilustrações em quadinhos sobre a Revolução Industrial que retrata o crescimento da indústria, o aumento da população nas cidades e da desigualdade social causada por ela¹⁵.

Com o aumento da indústria em diversos segmentos, todas as áreas culturais e econômicas passam a ser alvo para novos investimentos e apropriação de seus ofícios.

Nas artes, essa apropriação se deu de maneira significativa, de forma que, ainda no século XVIII, as culturas de massa, ou seja, toda e qualquer cultura originada de um povo, seja em âmbito artístico, que se tornava parte de sua identidade, passou a ser vista pela indústria como público consumidor. Com isso, a indústria cria uma falsa unidade cultural visando uma universalização da identidade, e dessa forma, abrindo fronteiras para a comercialização de seu produto; uma cultura criada para o consumo do povo.

Esse modelo de prática de apoderação dos meios artísticos em benefício próprio originou, em 1947, o conceito de Indústria Cultural, estudado pela Escola de Frankfurt, além

¹⁵ Fonte: Blog do Ilustrador José Aguiar. Disponível em: <<http://joseaguiar.com.br/blog/?p=456>> Acesso em ago. 2013.

de discutido e amplamente divulgado por Theodor W. Adorno e Max Horkheimer no livro “A dialética do Esclarecimento” onde afirmam que:

A unidade evidente do macrocosmo e do microcosmo demonstra para os homens o modelo de sua cultura: a falsa identidade do universal e do particular. Sob o poder do monopólio, toda cultura de massas é idêntica, e seu esqueleto, a ossatura conceitual fabricada por aquele, começa a se delinear (ADORNO, HORKHEINER, 1947, p.57).

As Histórias em Quadrinhos, por sua vez, já nasceram fazendo parte dessa indústria, sendo publicadas a princípio em tiras de jornais¹⁶ (que eram comercializados) sendo creditada como primeira aparição o “Yellow Kid” e depois como exemplares de editoras.

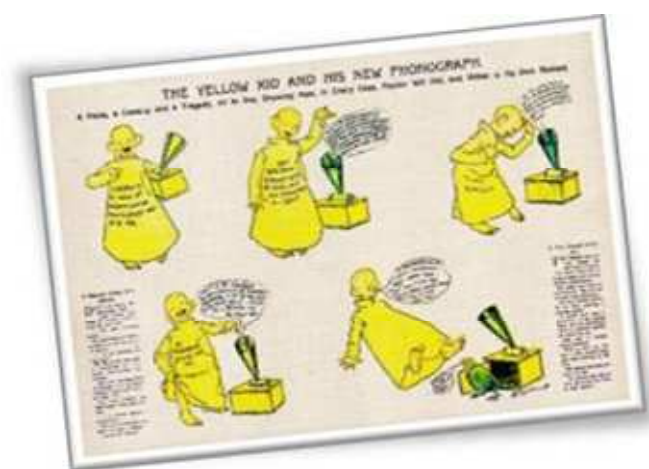


Figura 15 - Tira “The Yellow Kid And His New Phonograph”. Considerada a primeira tira publicada no Jornal New York World em 21 de maio de 1893¹⁷.

Com relação a isso, é importante destacar que, desde a sua popularização abrangendo todas as faixas etárias, as HQs para a indústria cultural torna-se um dos principais meios de propagação ideológica chegando ao ponto de as revistas ocidentais serem proibidas durante a Segunda Guerra Mundial pelas potências do Eixo, bem como por países socialistas na Guerra Fria, uma retaliação contra uma possível divulgação das ideias estadunidenses em relação à cultura de massa local. Em contrapartida, na China, Mao Tsé-Tung utiliza-se de Histórias em Quadrinhos e pôsteres artísticos para divulgar sua “Revolução Cultural” (BIBE-LUYTEN, 1993).

¹⁶ Também chamadas de Tiras Dominicais ou Pranchas Dominicais

¹⁷ Fonte: Acervo pessoal do autor



Figura 16 - Pôsteres Artísticos e Arte Sequencial (também chamados de Quadrinhos Vermelhos) foram usados por Mao Tse-Tung para difundir a Revolução a partir de 1948¹⁸.

Tal sucesso não ocorreu por acaso. Além de ser um atrativo aos olhos e ter suas mensagens e expressões formuladas de a partir da construção de um roteiro coerente, as HQs, possuem uma linguagem simples e objetiva e bem desenvolvida, que a torna, ao mesmo tempo que divertida, um ótimo instrumento didático que carrega consigo contexto, fatos históricos, discursos ideológicos, identidade e cultura de massa.

Portanto, a análise crítica das Histórias em Quadrinhos não deve ser feita de uma forma isolada, tendo como base apenas conjuntos frutos da imagética, nem tão pouco fundamentar tal crítica sobre as HQs como simples construções literárias. Não. A Arte Sequencial é uma expressão forte da indústria cultural que deve ser levada em consideração por ocupar um patamar importante como fonte histórica e objeto de pesquisa, assim como pela relevância em seu método de criação de suas histórias, que por sua vez são alicerçadas sobre acontecimentos e embasadas em outros documentos, intensificando a interdisciplinaridade e provocando uma análise subjetiva conforme afirma Enrique Lipszyk em relação

Ao escrever um argumento, o desenhista (se é ele quem o faz) acumula previamente o material que irá utilizar: um conjunto de fatos, acontecimentos etc. observados por ele mesmo ou imaginados. Ou senão usando experiências de outras pessoas (jornalismo, notas, descrições, novelas, filmes, etc.) (LIPSZYK, in MOYA, 1977, p. 237).

Não o bastante, a linguagem dos quadrinhos, não é de fácil entendimento por acaso. Pelo contrário. Sua formulação é fundamentada no uso de figuras de linguagem visando fixar a atenção do leitor e facilitar sua compreensão sobre o enredo. A onomatopeia, por exemplo, foge de ter apenas um caráter linguístico, discursivo ou de produção textual; ela passa a compor a

¹⁸ Fonte: Acervo pessoal do autor

narrativa da história mostrando “mostrando como a representação textual, junta a parte imagética, acabam criando a forma de expressão ligada ao discurso e formatação de movimento presente nas Histórias em Quadrinhos” (LIMA, 2011, p.6).

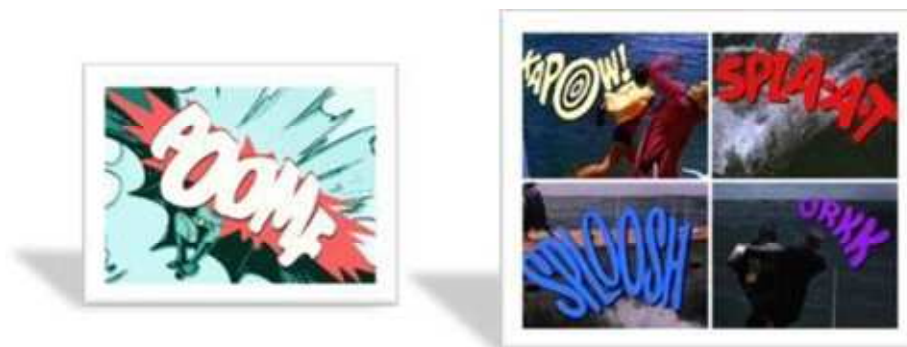


Figura 17 - Onomatopeias usadas nas HQs, popularizada na série Batman de 1966.

Ainda sobre a linguagem da Banda Desenhada, desta vez mantendo um elo com a cultura de massa, o semiólogo Umberto Eco, faz uma abordagem relevante no que diz respeito a análise da mensagem e da linguagem presentes na História em Quadrinhos Steve Canyon¹⁹ de Milton Arthur Paul Caniff, onde Eco convida o leitor a uma análise da forma com a qual a mensagem da HQ foi desenvolvida por Caniff, de modo à mesclar linguagem, comunicação e signo quando afirma:

Sigamo-lo, pois, individuando o “modo” pelo qual prepara sua mensagem, e decodifiquemos a mensagem segundo tudo quanto ela possa comunicar, não nos esquecendo de focar a estrutura da própria mensagem, examinando-lhe, por fim, os signos e as relações entre signos em referência a um dado código a que o autor se atém, presumindo-o do conhecimento de seus leitores (ECO, 2001, p.131).



Figura 18 - Steve Canyon: o personagem de Milton Caniff era um membro da Força Aérea dos EUA durante a Guerra da Coreia²⁰.

¹⁹ Steve Canyon era uma Tira de Jornal estadunidense que teve sua primeira aparição em 1947 e levava o nome de seu protagonista.

²⁰ Fonte: Acervo pessoal do autor

Contudo, não é apenas a linguagem utilizada nos quadrinhos que os populariza e agrega valor aos seus enredos. Na verdade, a comunicação exercida pelos quadrinhos, seja em tiras, charges, cartuns ou revistas, vai além de um simples discurso narrativo.

Sob este aspecto, pode-se afirmar que as Histórias em Quadrinhos são um conjunto de fatores que se entrelaçam com o objetivo de formar uma mensagem a ser passada, não sendo esta, apenas formada de uma narrativa descritiva sobre o tema, mas sim o ato de ordenar imagens, quadro, tempo, página, traçado, composição, função da perspectiva, requadro e sua função emocional, corpo, postura, escrita, arte, realismo, anatomia, história e seu desenvolvimento, aplicação das palavras, entre outros fatores, ao ponto de formar para o leitor um “universo” interpretativo conforme afirma Will Eisner em seu livro **Quadrinhos e arte sequencial** onde diz que:

A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavras e imagem, e assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais (...). Na Arte sequencial, as duas funções estão irrevogavelmente entrelaçadas. A arte sequencial é o ato de urdir um tecido (EISNER, 1995, p. 8 e 122).

O poder de comunicação do conjunto de elementos utilizado para a composição as Histórias em Quadrinhos ultrapassa as fronteiras da mídia impressa. Com linguagem da indústria cultural, a Arte Sequencial pode ser observada em outros veículos de comunicação, pois os personagens das HQs conseguem aceitação como signos de uma cultura global, ou seja, um produto rentável e de fácil aceitação de público, uma vez que seus personagens já faziam parte da imagética popular e com isso, o salto das páginas de revistas para séries de tv e cinema eram inevitáveis.

Mas, como associar a linguagem quadrinista a meios de comunicação que se utilizam de cenas em movimento para transmitir sua mensagem? Não seria apenas de comum acordo entre as Histórias em Quadrinhos e essas mídias a apropriação de seus personagens?

Para responder tal questionamento, precisamos recorrer ao estudo dos mecanismos de construção das mídias gráficas, que tem como objeto principal a imagem em as forma estática, da mídia televisiva ou cinematográfica, que por sua vez faz uso da imagem em movimento (vídeo) como meio de comunicação.

Como vimos anteriormente, a construção de uma História em Quadrinhos se dá de uma forma construtivista, agregando vários elementos de composição até que chegar-se ao resultado. É bem verdade que cada criador de personagem, assim como cada roteirista ou desenhista tem

uma linha de pensamento própria, a qual é respeitada dentro de sua área de atuação para a criação de uma nova HQ. Porém devemos observar que, mesmo tendo narrativas diferentes, a linguagem das revistas mantém um padrão de comunicação, onde identifica-se o cunho de seus enredos, universalizando a literatura quadrinista e com isso mantendo um “diálogo” com o leitor.

Relatando essa construção em passos, temos a seguinte composição de sequência básica²¹ e ordenada para a criação de uma nova HQ:

1. Roteiro: é onde o enredo nasce. Nele são pensados a narrativa na totalidade da história, bem como que personagens que nela estarão envolvidos, além do desfecho da história. O roteirista de HQs tem também outro papel importante, diferenciando-o de outras mídias: ele também constrói a cena em que o personagem aparecerá, bem como seu enquadramento, postura, movimento e fala;



Figura 19 - Roteiros originais do Superman escritos por Jerry Siegel²².

2. Arte / Desenhos: Aqui são escolhidos os artistas que participarão da HQ, os quais agregarão o estilo de “traço” necessário para o desenvolvimento da história sem que haja uma descaracterização dos personagens do enredo, assim como é de responsabilidade do artista, traduzir graficamente o roteiro posicionando os quadros dando atratividade às cenas para que estas “preendam” a atenção do leitor;

²¹ A construção de uma HQ possui vários outros passos, aqui não mencionados para facilitar a compreensão do tema abordado.

²² Fonte: Acervo pessoal do autor.



Figura 20 - Desenho de Rags Morales para a HQ Crise de Identidade em 2004²³.

3. Arte Final: Após definidos os quadros e posicionamento dos personagens desenhados no passo anterior, cabe ao arte-finalista dar o refinamento à obra antes que esta chegue ao público alvo. Até os até meados da década de 1990, a arte final era feita de forma artesanal, com caneta e tinta. Porém ainda no decorrer da mesma década a arte final passou a ser computadorizada, feita por meio de *softwares* modernos de desenho e coloração, garantindo celeridade e qualidade no acabamento das HQs. Tal fato é considerado por alguns admiradores como o melhor acontecimento das Histórias em Quadrinhos naquela década;

²³ Fonte: MELTZER, 2004.



Figura 21 - Arte Final de Michael Bair para a HQ Crise de Identidade de 2004, colorida por Alex Sinclair²⁴.

4. Impressão: É o último passo deste círculo básico aqui apontado. A impressão ocorre após toda elaboração da HQ e revisões finais necessários para que a mesma seja publicada. Embora já existam outros meios de publicação virtual, a impressão ainda é o meio de veiculação mais utilizado em se falando de HQs.

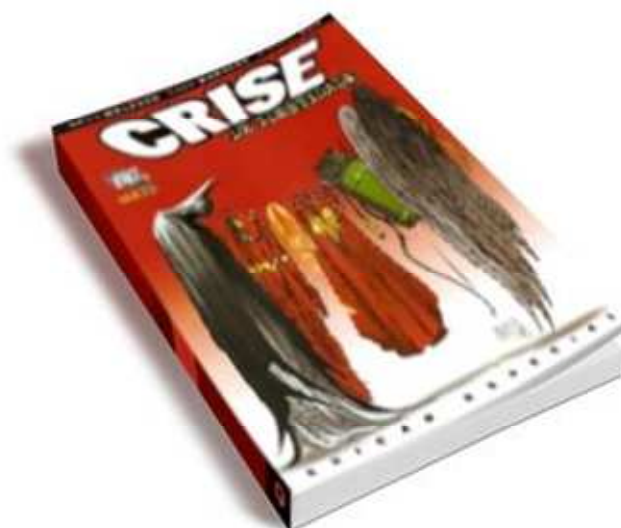


Figura 22 - Modelo de revista em quadrinhos impressa (versão encadernada)²⁵.

²⁴ Fonte: MELTZER, 2004.

²⁵ Fonte: Elaborada pelo autor. Imagem meramente ilustrativa.

Entendemos então que o processo de construção dos quadrinhos, segundo o autor de HQs Scott McCloud, é uma expressão artística de “imagens estáticas justapostas em sequência deliberada” (MCLOUD, 1995, p.8). Percebemos também a importância da composição de seus elementos que são colocados de forma ordenada, detalhada e sequenciada para que a leitura (visual ou da escrita) flua em conformidade com o enredo da história.

Em contrapartida, os meios de comunicação com imagens em movimento, como o cinema, por exemplo, possui recursos diferentes na composição de seu produto. Filmes de curta, média ou longa-metragens conseguem agregar movimento e som, um atrativo característico deste veículo.

Embora o processo de construção de uma obra cinematográfica objetive uma finalidade diferente da produção das HQs, recorre em muito ao mesmo processo de produção. Com isso não queremos aqui supervalorizar uma inferiorizando a outra. Não. Mas queremos mostrar a importância da uma produção artística sequencial para um meio de comunicação eficaz.

Porém não se pode deixar de frisar que o desenho, em sua forma artística e estática, encontra-se presente em qualquer produção cinematográfica. Isto é, em todas as etapas de sua produção. Começaremos então analisando o processo construtivo de um filme.

O primeiro passo será o roteiro assim como nas HQs, embora este não seja o ponto de convergência entre os dois meios de comunicação, ambos são elaborados partindo do mesmo princípio, onde lá estará definida a narrativa, os personagens e o desfecho do enredo, além de descrever cada cena que será produzida.

O segundo passo, e este de suma importância para que qualquer filme (de produção profissional) é o *storyboard*²⁶, e é exatamente nesse ponto que os quadrinhos, pela primeira vez, entram e interagem diretamente na construção das produções cinematográficas. O *storyboard* exerce um papel importante na produção de um filme, pois carrega em si todas as informações necessárias para a produção do mesmo, tais como conceito visual, posicionamento e movimentação de câmera, tempos, cortes, ações, transições de cena, etc. tudo exposto em quadros de forma sequencial.

²⁶ Segundo o Michaelis: Sto.ry.board. (*istóri bôrd*) *sm (ingl) Cin*: Série de imagens ou desenhos, em papel, que mostram a progressão de um vídeo ou animação. São organizadores gráficos tais como uma série de ilustrações ou imagens arranjadas em sequência com o propósito de pré-visualizar um filme, animação ou gráfico animado. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Storyboard>> Acesso em ago. 2013.

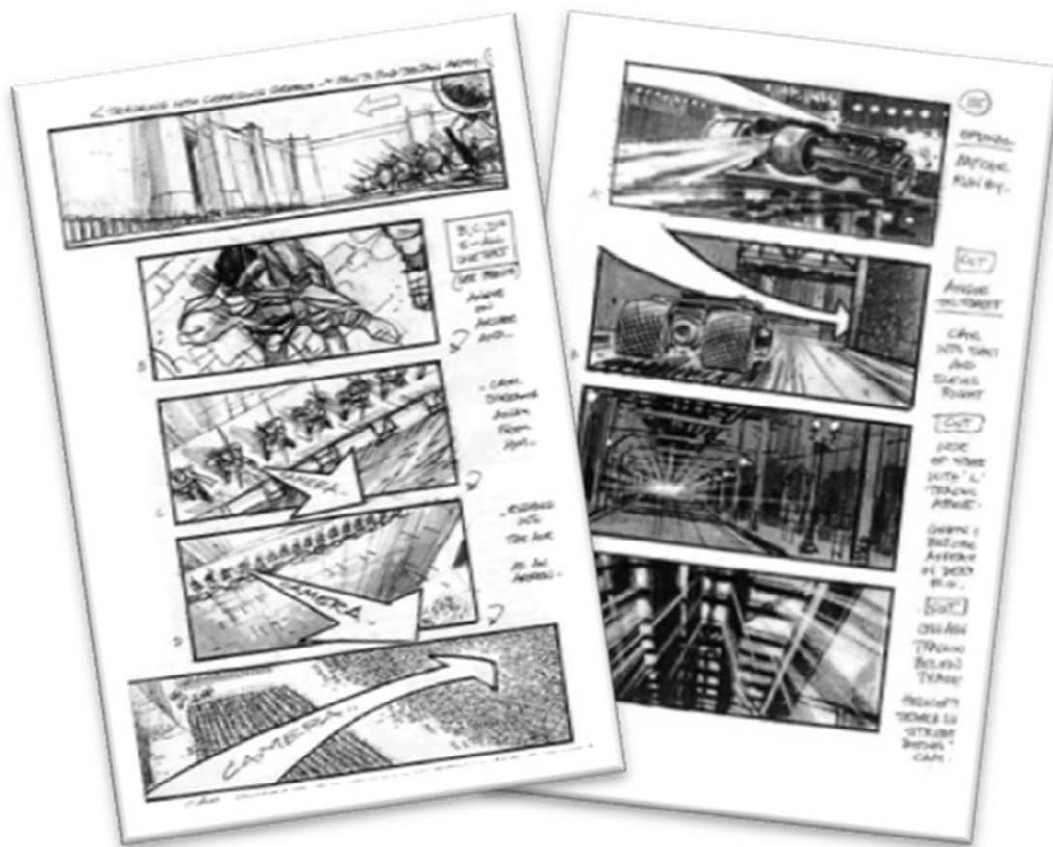


Figura 23 - Páginas do storyboard dos filmes Tróia de 2004 (à esquerda) e Batman Begins de 2005 (à direita). Ambos feitos pelo artista Martin Asbury²⁷.

Temos então, como terceiro passo, a filmagem. Aqui, embora o espectador veja imagens em movimento, as semelhanças com a produção das Histórias em Quadrinhos são fortes. Isso se dá pelo fato de que a imagem que é vista em movimento, tanto em filmes quanto em desenhos animados, nada mais é que vários quadros (*frames*²⁸) sequenciais sendo passados rapidamente²⁹ em um plano de projeção fixo.

²⁷ Fonte: Site Martin Asbury Disponível em: <<http://martinasbury.com/storyboards.html>> Acesso em ago. 2013.

²⁸ **Frame** (em Português: quadro ou moldura) é cada um dos quadros ou imagens fixas de um produto audiovisual (AUMONT, Jacques & MARIE, Michel: "Dicionário teórico e crítico de cinema", ed. Papyrus, 2001, pp. 136-137).

²⁹ Em média 30 quadros por segundo, podendo variar de acordo com a velocidade da cena.

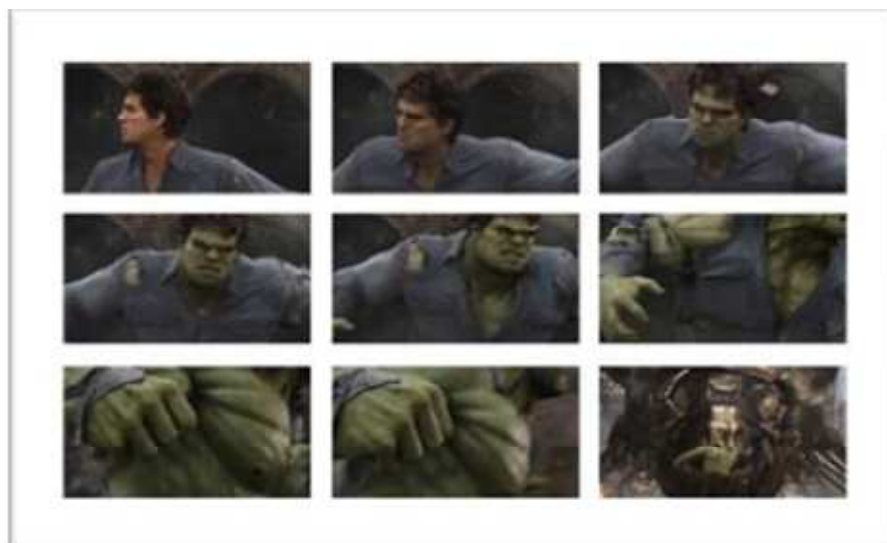


Figura 24 - Transformação do Hulk em frames no filme Avengers (2012)³⁰.

Fazendo um comparativo, os Quadrinhos podem ser definidos como “Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador. (McCLOUD, 1995, p.9), enquanto os vídeos apresentam-se como arte visual sequencial sobreposta projetada em um plano fixo. Com isso, percebe-se que mesmo em filmes, a base conceitual da Arte Sequencial está presente em toda a produção, regendo os parâmetros de sua construção áudio visual.

Outro comparativo interessante é feito por McCloud, tomando como objeto de estudo o “espaço” e o “tempo” como ponto chave para diferenciar as duas mídias. Segundo ele:

A diferença básica é que a animação é sequencial em **Tempo**, mas não espacialmente **justaposta** como nos Quadrinhos. Cada quadro de um filme é projetado no **mesmo** espaço – a tela – enquanto nos **Quadrinhos** eles ocupam espaços **diferentes**. O **espaço** é pros **Quadrinhos** o que o **tempo** é pro **filme** (McCLOUD, 1995, p.7. Grifos no original).

Entretanto, a apropriação que a indústria cultural fez tanto dos quadrinhos quanto do cinema e mídia televisiva, proporcionou a junção desses dois meios. Isto, mesmo tendo como objetivo os fins lucrativos e a propagação ideológica da indústria cultural e, segundo Michel de Certeau (chamando de colonizadora do século XX), a tecnocracia voltada para o consumo, fez com que gerações apreciadoras das Histórias em Quadrinhos, pudessem ver seus heróis em movimento, interagindo, vestindo seus uniformes e com isso passasse a consumir ainda mais os meios de comunicação pelos quais estes fossem veiculados.

³⁰ Fonte: Elaborado pelo autor. Imagem meramente Ilustrativa.

De fato, essa região flexível (cultura) é silenciosamente explorada pelo seu contrário, o rígido. A cultura é o campo de um neocolonialismo; é o colonizado do século XX. A tecnocracia contemporânea aí instala impérios, como as nações europeias do século XIX ocupavam militarmente continentes indefesos. Trustes racionalizam e tornam lucrativa a fabricação de significados; enchem com seus produtos o espaço imenso, indefeso e semiconsciente da cultura. Todas as formas da necessidade, todas as fendas do desejo são ‘preenchidas’, isto é, inventoriadas, ocupadas e exploradas pela mídia. Esse sistema econômico erosão e finalmente inverte a conquista política do século XIX, substituindo o ato da representação democrática pela recepção de significados padronizados, dirigindo os trabalhadores para o consumo e transformando o povo em público (CERTEAU, 1993, p.234).

Com isso, a mídia televisiva teve o papel de produzir Séries e Animações estrelados pelos personagens das HQs, dos quais podemos citar como exemplo a série Batman de 1966, que além das onomatopeias, já citadas anteriormente, marcou uma geração com o Batmóvel, que passaria a ser objeto de desejo de fãs do Morcego. Outro exemplo interessante da participação ativa da televisão na apropriação dos personagens dos quadrinhos é a série Superamigos (1973-1975) da Hanna-Barbera, a qual, visando uma melhor aceitação de mercados internacionais, promove “sistema de cotas” para Super-Heróis, incluindo personagens de origem indígena (Chefe Apache), asiática (Samurai), afro (Vulcão Negro) e latina (El Dorado).

O cinema, por sua vez, passou a produzir longas metragens baseados (em sua maioria) em publicações de HQs. A diferença principal estava na qualidade da produção, enredo mais elaborado e efeitos visuais. Superman (1978), por exemplo, foi sucesso de crítica e bilheteria, além de ser ganhar o Oscar (1979) de Melhores Efeitos Visuais.

Com as produções televisivas e cinematográficas, a popularidade, e em consequência o consumo de produtos relacionados aos Super-Heróis, aumentou. Anúncios, brinquedos, jogos (incluindo eletrônicos – que estavam surgindo e ganhando mercado na década de 1970) e salas de cinema lotadas, foram alguns dos meios de lucratividade gerada por essa apropriação da indústria em relação aos personagens das revistas.

Porém, é válido salientar que as principais características dos Quadrinhos foram preservadas na tela, apesar das adaptações feitas. A caracterização dos personagens, seus hábitos e os enredos foram reproduzidos de forma a preservar a integridade dos Quadrinhos. Porém entre todos os fatores preservados, o de mais importância foi a linguagem.

Não apenas a dialética utilizada nos quadrinhos, a estrutura narrativa das HQs se manteve nas adaptações cinematográficas, onde podemos citar a série Batman da década de 1960 que, tanto na versão para tv quanto para o cinema, preservou (como citado anteriormente) as famosas onomatopeias características das Histórias em Quadrinhos, reforçando com isso o

valor da linguagem quadrinista, que conforme Eisner, pode ser chamada de “gramática da Arte Sequencial” (EISNER, 1995, p.8), quando afirma que:

Os modernos artistas dos quadrinhos vêm desenvolvendo no seu ofício a interação de palavra e imagem. Durante o processo, creio eu, conseguiram uma hibridação bem-sucedida de ilustração e prosa (...). Em sua forma mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e vezes para expressar ideias similares, tornam-se uma linguagem – uma forma literária, se quiserem. E é essa aplicação disciplinada que cria a ‘gramática’ da Arte Sequencial (EISNER, 1995, p.8).

Ainda em seu livro **Quadrinhos e arte sequencial**, Will Eisner reforça que a estrutura da ilustração e prosa são similares aos da leitura pelo fato de serem analógicos os processos psicológicos de compreensão tanto da imagem quanto na leitura. Para afirmar isto, nesta mesma obra, Eisner baseia-se nos conceitos de Tom Wolf, um dos fundadores do *New Journalism*³¹, citando deste um trecho escrito para a *Harvard Educational Review*³², que segundo Wolf:

Durante os últimos cem anos, o tema da leitura tem sido diretamente vinculado ao conceito de alfabetização... Mas... gradualmente a leitura vai se tornando objeto de um exame mais detalhado. Pesquisas recentes mostram que a leitura de palavras é apenas um subconjunto de uma atividade humana mais geral, que inclui a decodificação de símbolos, a integração e a organização de informações... Na verdade, pode-se pensar na leitura - no sentido mais geral – como uma forma de atividade de percepção. A leitura de palavras é uma manifestação dessa atividade; mas existem muitas outras leituras – de figuras, mapas, diagramas, circuitos, notas musicais... (EISNER, 1985, p.7-8).

Partindo desse pressuposto, vemos que a linguagem das Histórias em Quadrinhos é uma espécie de apanhado sobre os diversos tipos de leitura e com isso, ela consegue atingir todos os públicos, de qualquer gênero e das demais faixas etárias, atingindo com isso a universalização de cultura através de diversos meios conforme idealiza a indústria cultural. Scott McCloud, em seu livro **Desenhando Quadrinhos – Os Segredos das Narrativas de Quadrinhos, Mangás e Graphic Novels** aponta cinco passos (também chamados pelo próprio autor de “escolhas”) para a construção de uma História em Quadrinhos, as quais, segundo ele, “são o que a comunicação por meio de Quadrinhos exige”, e continua afirmando que “comunicar-se com clareza significa fazer da compreensão do leitor a sua meta final” (MCCLOUD, 2006, p.37). Além disso, Scott revela que na elaboração da HQs, a linguagem deve ser enfática e persuasiva

³¹ Traduzido como Novo Jornalismo, foi um movimento jornalístico das décadas de 1960 e 1970, cuja principal característica era misturar a narrativa jornalística com a literária, sendo classificado como romance de não-ficção.

³² Revista acadêmica de opinião e pesquisa em educação ligada a Harvard Graduate School of Education. A revista foi fundada em 1930.

em alguns pontos e criar uma “experiência de leitura transparente e intuitiva” (MCCLLOUD, 2006, p37).

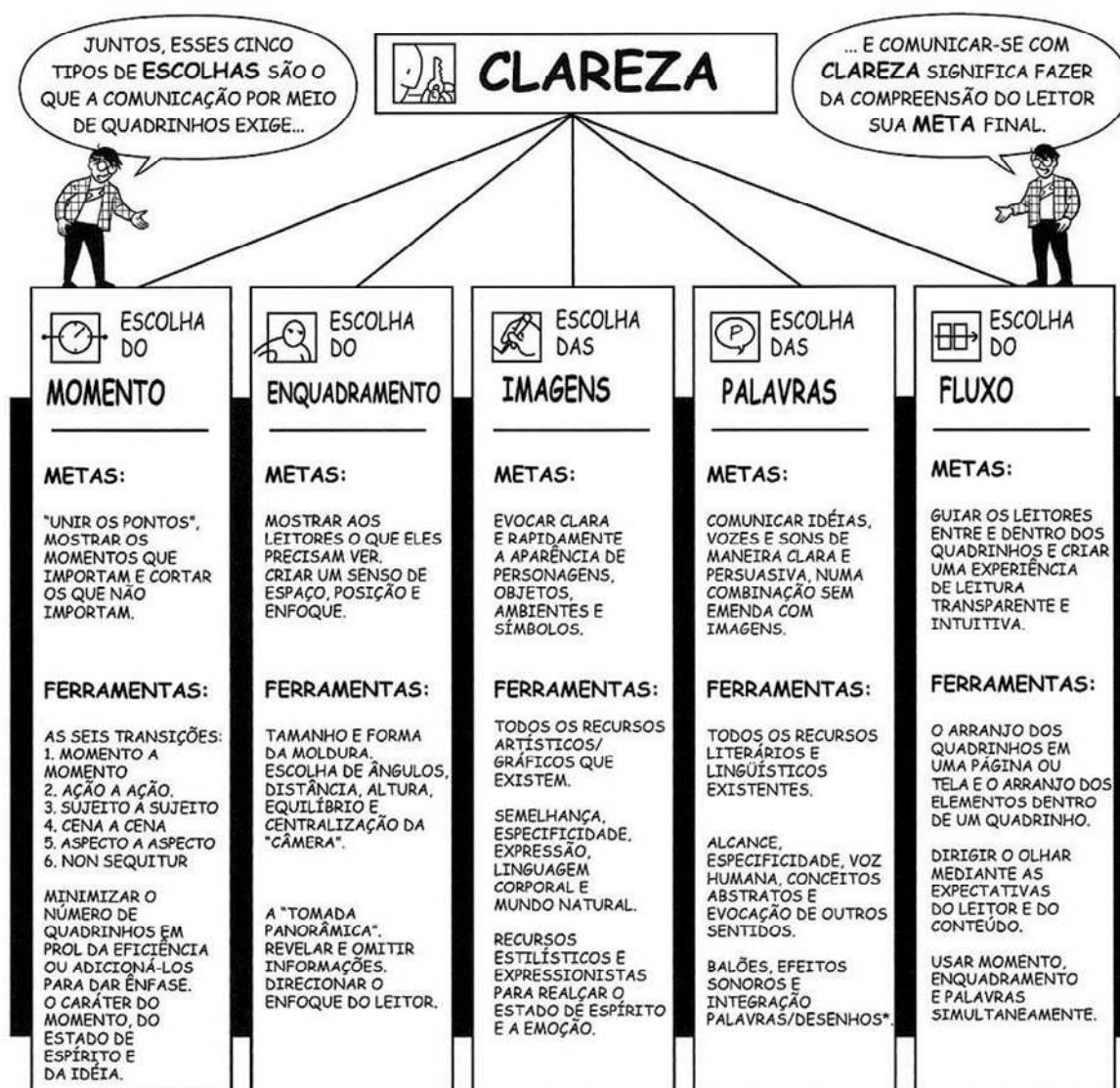


Figura 25 - Demonstrativo com as cinco escolhas que devem ser feitas para a elaboração de uma História em Quadrinhos³³.

É esta experiência de leitura, descrita por McCloud, transparente, tendo foco na clareza da mensagem, que faz da linguagem das Histórias em Quadrinhos um objeto de estudo complexo, reflexivo e interpretativo que, para a indústria cultural é de suma importância como meio de propagação ideológica de massa, tornando seus personagens ícones de uma cultura global, sem fronteiras.

Tais características, tão bem assimiladas pelo público alvo da indústria cultural, são o estopim para que clássicos das HQs sejam adaptados para o cinema, desenho animado e animações em 3D, mantendo sua linguagem e personalidade, além de dar movimento aos

³³ Fonte: MCCLLOUD, 2006, p.37.

personagens tradicionalmente apresentados em quadros sequenciais ou até mesmo criar novos personagens baseados nos das Histórias em Quadrinhos.



Figura 26 - Da esquerda para a direita: adaptação em desenho animado da HQ “Liga da Justiça – A Nova Fronteira” (2003); cartaz do filme Wolverine Imortal (2013); cartaz da animação 3D “Os Incríveis” (2004)³⁴.

Percebemos com isso que, no decorrer da História, cinema e Arte Sequencial são uma parceria promovida pela indústria cultural que deu certo. Embora com métodos de leitura diferentes, as duas mídias transmitem bem a mensagem desejada. Entretanto, há uma preocupação válida em relação aos quadrinhos que não é compartilhada pela sétima arte: o desvio de atenção do leitor.

Sobre o assunto, Will Eisner se posiciona tratando-o como um obstáculo a ser superado. Segundo Eisner:

Na Arte Sequencial, o artista tem, desde o início, de prender a atenção do leitor e ditar a sequência que ele seguirá na narrativa (...). O obstáculo mais importante a ser superado é a tendência do olhar do leitor a se desviar. Em qualquer página, por exemplo, não há modo algum pelo qual o artista possa impedir a leitura do último quadrinho antes da leitura do primeiro. O virar de páginas força mecanicamente um certo controle, mas não de modo tão absoluto como ocorre no cinema. O espectador de um filme é impedido de ver o quadro seguinte antes que o criador o permita, porque esses quadros, impressos nos fotogramas³⁵, são exibidos um por vez. Assim, o filme, que é uma extensão das tiras de quadrinhos, tem absoluto controle sobre a leitura” (EISNER, 1985, p.40).

Vencer esse obstáculo não é tarefa fácil. Contudo, a Arte Sequencial mais uma vez se sobrepõe no quesito relacionamento com seus seguidores, uma vez que, para vencer tal barreira, os Quadrinhos tem que recorrer a cognição do leitor, e ao estímulo da leitura sequencial (da esquerda para a direita). Percebe-se então que as Histórias em Quadrinhos conseguem manter

³⁴ Fonte: Acervo pessoal do autor.

³⁵ Segundo o Dicionário Michaelis: Cada fotografia, das que formam um filme de cinema.

o contato direto com o público, seja sendo adaptada à outros meios de comunicação, ou até mesmo em meio à dificuldades.

Porém, não foi a inclusão televisiva ou cinematográfica que popularizaram a linguagem das Histórias em Quadrinhos. Outros fatores importantes estão atrelados ao sucesso da Arte Sequencial. Um deles é denominado por McCloud como “coleção de valores”, no qual ele destaca a importância dada à credibilidade de fatos e dedicação na elaboração das HQs por parte dos artistas, e a importância de fazer da HQ um objeto de estudo historiográfico, afirmando que faz parte do processo de criação artístico de uma HQ:

Devoção à beleza, à técnica e a uma tradição de maestria (...). A crença de que, se o poder das histórias e dos personagens se fizer sentir, nada mais importa. O desejo de criar uma arte que nossos descendentes possam escavar daqui há mil anos e pensar: ‘Ei, isso aqui é bom’. Devoção ao conteúdo, pondo a arte totalmente a serviço do tema (...). Devoção aos Quadrinhos em si. A descoberta do que a forma quadrinística é capaz de fazer (MCLOUD, 2008, p.230-231).

Outro fator importante para a popularidade das Histórias em Quadrinhos foi inventado alguns séculos antes de sua apropriação como linguagem da indústria cultural. A invenção criada por Johannes Gutenberg no século XV, que permitiu a produção em massa de impressão, evoluiu com o passar do tempo tornando fez de seu produto um objeto rentável para gráficas e leitores.

Sem a invenção da impressão gráfica, a indústria cultural da linguagem quadrinista teria dificuldades para difundir suas histórias. O alcance seria limitado e não haveria uma identificação cultural em âmbito global, pois o principal veículo de comunicação e distribuição no mercado de HQs se deu por via impressa.

Através da indústria gráfica uma larga escala de exemplares foi comercializada à baixos custos, fazendo com que qualquer pessoal pudesse adquirir as revistas em quadrinhos. Tal fato gerou o sucesso de vendas e logo as editoras puderam ampliar suas fronteiras exportando suas histórias e personagens e difundindo os quadrinhos para outras culturas ao redor do mundo.

A impressão tem importância para os Quadrinhos que a internet tem para os computadores. Aliás, mesmo com a chegada da tecnologia e dos recursos digitais, é praticamente impossível desvincular completamente os Quadrinhos das formas impressas. Em um comparativo com os recursos tecnológicos, o diferencial no formato impresso das Histórias em Quadrinhos ainda a satisfação de foliar páginas, armazenar na estante e não depender de bateria ou energia elétrica para contemplá-lo, além do saudosismo inerente ao homem que independe de cultura ou geração. Pode-se portanto, enfatizar a importância do papel de

coleccionador. Este, além da admiração, tem por objetivo, guardar, zelar e preservar o objeto em sua coleção de modo a garantir sua durabilidade e qualidade através dos anos.

Em contrapartida, a tecnologia abriu novos caminhos. Tornou o acesso às HQs ainda mais fácil, tanto para aquisição com os compartilhamentos em rede, quanto no uso de ferramentas de zoom e a inclusão de áudio nas HQs. Pode-se ainda na era tecnológica, ampliar o conhecimento sobre a Arte Sequencial, criar redes de contatos com artistas, admiradores, colecionadores e estudiosos sobre o assunto sem sair de casa.

Apesar do avanço tecnológico ter trazido benefícios ao universo das HQs, o mesmo não conseguiu, segundo seus meios, ultrapassar a barreira do possível desvio de atenção do leitor conforme havia previsto Eisner em 1985 ao alegar que “As limitações inerentes à tecnologia são simultaneamente um obstáculo e um trunfo na tentativa de realizar isso” (EISNER, 1985, p.40). Logicamente, o autor não estava se referindo à tecnologia da internet ou aos equipamentos móveis da atualidade, mas Eisner acerta na “previsão” no que diz respeito a chegada dos quadrinhos digitais (formato e-book³⁶) que, embora se apresente como uma fusão ao modelo de projeção em um quadro fixo do cinema com o da HQ de ter história desenhada em quadros sequenciais, não consegue impedir que o leitor “folheie” páginas posteriores sem que haja lido do modo correto.

Ademais, para a indústria cultural, a chegada da tecnologia representa não só uma nova ferramenta, mas também uma ameaça. O compartilhamento de arquivos via internet tem feito braços da indústria cultural perderem vendas e falirem. Porém esta chegada também abriu novos horizontes comerciais. Os Livros eletrônicos tem se popularizado e sites que estimulam a criação de HQs vem se destacando na *web*.

Entretanto, mesmo em um período com tantas transições, as Histórias em Quadrinhos continuam mantendo seu vasto número de admiradores e ganha novos adeptos com o passar do tempo. Isso ocorre não apenas por ser uma “tradição” moderna passada de pai para filho na apresentação e significação dos personagens. Os Quadrinhos quanto linguagem da indústria cultural se renovam em cada espaço de tempo mantendo sua riqueza de informações e poder como meio de comunicação.

Embora este trabalho enfatize a importância das HQs enquanto fonte histórica e linguagem da indústria cultural por tê-los como objeto de estudo, é importante ressaltar que as adaptações dos quadrinhos para os outros meios de comunicação agregaram valor à Arte

³⁶ Traduzido no Brasil como Livro Digital, os E-Books são livros em formato digital que podem ser lidos em equipamentos eletrônicos tais como computadores, PDAs, Leitor de livros digitais ou até mesmo celulares que suportem esse recurso.

Sequencial, fortalecendo sua imagem e transmitindo sua narrativa ideológica para outros públicos.

Por fim, concluímos que mesmo sendo os Quadrinhos uma fonte de pesquisa creditável e possuir uma linguagem própria, composta por elementos que induzem, além da leitura, à reflexão e percepção intelectual, as Histórias em Quadrinhos ainda não são utilizadas com a devida importância no ensino historiográfico como fonte. Sua linguagem narrativa, enredos e imagens trazem ainda em sua composição uma série de elementos a serem observados, investigados e discutidos enquanto fonte histórica como produto da Indústria Cultural. Entretanto, elas continuam formando seguidores e ensinando História em seus enredos, propondo e cultivando o hábito de perceber acontecimentos históricos com uma análise crítica e interpretativa.

Capítulo 3: Entre as Capas e as Máscaras

A sociedade do final do século XX, passou por várias mudanças de identidade. Tais mudanças não se definem no campo biológico, mas sim no histórico, pois foi neste que o sujeito sofre com a formação de identidades diversas em momentos diversos, constituindo assim um deslocamento de identidades não fundamentadas em um “eu coerente” (HALL, 1992). Define-se então essa sociedade como pós-moderna, caracterizada por não ter “uma identidade fixa, essencial ou permanente” (HALL, 1992).

Para Stuart Hall, as identidades modernas sofreram um colapso, acarretando em uma “crise de identidade”, fragmentando e abalando as identidades pessoais. Segundo Hall:

Para aqueles/as teóricos/as que acreditam que as identidades modernas estão entrando em colapso, o argumento se desenvolve da seguinte forma. Um tipo diferente de mudança estrutural está transformando as sociedades modernas no final do século XX. Isso está fragmentando as paisagens culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade, que, no passado, nos tinham fornecido sólidas localizações como indivíduos sociais. Estas transformações estão também mudando nossas identidades pessoais, abalando a idéia que temos de nós próprios como sujeitos integrados. Esta perda de um "sentido de si" estável é chamada, algumas vezes, de deslocamento ou descentração do sujeito. Esse duplo deslocamento — descentração dos indivíduos tanto de seu lugar no mundo social e cultural quanto de si mesmos — constitui uma "crise de identidade" para o indivíduo (HALL, 1992, p.09).

No decorrer de sua história (e da História), percebemos que as Histórias em Quadrinhos também passaram por várias transformações. Elas influenciaram mentalidades, foram à guerra, à movimentos sociais, atingiram públicos de todas as faixas etárias... mas, um fator importante em todas essas etapas foi a construção e transformação da identidade dos personagens adequando-se a cada período histórico no qual as HQs estavam sendo publicadas.

Não coincidentemente, essa prática de adequação se dá por um conjunto de fatores que, antes de partirmos para uma análise aprofundada da “crise de identidade” sofrida pelos Super-Heróis, precisamos compreender alguns aspectos importantes que geram tais modificações na concepção do conceito de Identidade.

A identidade coletiva de uma sociedade se dá de forma complexa. Fatores sociais, econômicos e culturais são uma influência direta na identidade cultural em grupos de indivíduos. Estes podem ser categorizados em diversos fragmentos onde cada um deles influencia diretamente nas mentalidades individuais refletindo na coletividade onde esse mesmo indivíduo está inserido.

Stuart Hall acredita que agentes influenciadores de mentalidades, interferem nesses meios sociais desde o micro (indivíduo) até o macro (grupo social), adaptando e introduzindo interesses próprios mediante sua necessidade e impulsionando ações rápidas, ao afirmar que:

A identidade é um desses conceitos que operam "sob rasura", no intervalo entre a inversão e a emergência: uma ideia que não pode ser pensada da forma antiga, mas sem a qual certas questões-chave não podem ser sequer pensadas (HALL, 2000, p.103).

Partindo desse pressuposto, fica claro que desde as primeiras Histórias em Quadrinhos, seus personagens vêm passando por constantes mudanças no decorrer da história. Este fato pode ser atribuído a vários fatores, porém os principais são: a mudança de mentalidade na sociedade de acordo com seu contexto econômico, social e cultural; e as estratégias da indústria cultural como forma de globalizar os Quadrinhos como produto, tornando-o cada vez mais culturalmente global, criando e adaptando personagens com o objetivo de acompanhar e influenciar nas transformações de identidade na cultura de massas.

Fazendo uma explanação, percebemos que, no início do século XX, os Super-Heróis usavam armas, eram violentos e intolerantes contra o crime e agiam em sua maioria em parceria com a lei. Após alguns anos o que se percebe nos heróis das HQs é que eles se tornaram ainda mais patriotas e conservadores, praticantes dos "bons costumes" e aliados do governo (estadunidense). Em meados do final da década de 1950 e início dos anos 1960 outra mudança os acompanhou. Nesta época surgem personagens envolvidos com causas sociais, incompreendidos, militantes em movimentos contra as diferenças raciais e de classes.

Porém a principal mudança pode ser observada nas décadas de 1980, 1990 e 2000. Nesse período (e até o presente momento em que esta obra foi escrita), a identidade dos Super-Heróis das Histórias em Quadrinhos caracteriza-se pela introspecção, autonomia e conflitos internos, onde os mesmos agem muito mais por conta própria, muitas vezes sem piedade e contra a lei em seus enredos.

Isto não ocorre por acaso. O mundo passou por mudanças nesse período. O avanço tecnológico, o enriquecimento ensobrado das potências mundiais, as invasões militares mediante justificativas nem sempre facilmente aceitas, as teorias de conspirações, aumento da pobreza decorrente das desigualdades sociais, movimentos urbanos crescendo e a exploração de países subdesenvolvidos foram fatores que marcaram a mentalidade da população nessa época e com isso, a insatisfação cresceu, ficando pressuposto que a identificação com o conceito de "olho por olho, dente por dente" ficou mais evidente nessa geração tão competitiva em vários segmentos da sociedade.

A partir da HQ **Batman – O Cavaleiro das Trevas** (1986) de Frank Miller, esse universo de identidade social é inserido nos Quadrinhos. Nela, o Homem Morcego, mais velho e aposentado, decide colocar o uniforme e voltar à ativa. Num cenário repleto de revoltas e conflitos sociais, Batman, mais maduro, apresenta-se impiedoso, perseguido pela polícia como criminoso e inspirando grupos urbanos e gangues. Não o bastante, além um confronto direto com o Superman, ele espanca e praticamente provoca o suicídio do Coringa.



Figura 27 - Imagens da HQ **Batman – O Cavaleiro das Trevas**: O confronto com o Superman e a violenta luta entre Batman e Coringa³⁷.

Desde então, as Histórias em Quadrinhos baseadas em Super-Heróis adotaram essa linguagem. Portanto a percepção de uma mudança drástica na persona dos mesmos, as quais tem se propagado também nas adaptações cinematográficas e animações baseadas nos Quadrinhos.

Fundamentando, sob esse aspecto, uma análise sobre a configuração da identidade de heróis e vilões, tomemos como base a HQ **Crise de identidade**³⁸ da *DC Comics*, na qual a história de vários personagens se fundem e revelam explicitamente essa nova linguagem que a indústria cultural adotou para o universo dos Quadrinhos de Super-Heróis, que por sua vez ressuscitou a identificação do público com os mesmos. Além de trazer uma nova geração de seguidores contemporâneos aos acontecimentos sofridos pela sociedade mundial.

Crise de identidade é, portanto, devido ao enredo e comportamento de seus personagens no mesmo, um reflexo de uma identidade baseada na perda do “narcisismo primal”

³⁷ Fonte: Miller, 1986.

³⁸ No original, Identity Crisis.

(HALL, 2000, p.106) e, conforme Stuart Hall define, “está fundada na fantasia, na projeção e na idealização. Seu objeto tanto pode ser aquele que é odiado quanto aquele que é adorado” (HALL, 2000, p.106), onde, fazendo uma leitura quadrinhista sobre o assunto, os protagonistas da história apresentam-se não mais como mocinhos politicamente corretos, mas como justiceiros vingativos e conspiradores voltados não para o bem comum, e sim, ao individualismo de poucos, retratando a identificação da maioria social do final do século XX e início do XXI.

O enredo da HQ é marcado por assassinato, tentativa de estupro, conspirações, mentiras, desconfianças e ameaças. Porém o que impressiona no enredo é que muitos desses adjetivos são causados pelos heróis da história. Entretanto, a mesma prende a atenção do leitor com uma narrativa introspectiva e investigativa (linguagem que é marca registrada dos quadrinhos).

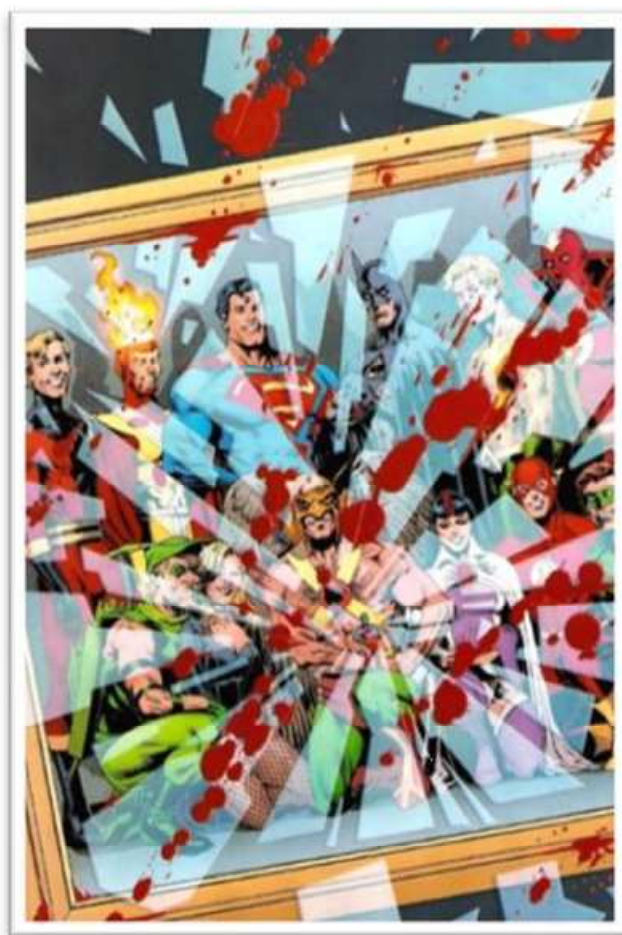


Figura 28 – Capa variante de Crise de Identidade nº1. A imagem retrata bem as adaptações sofridas pelas HQs, em que a ideologia dos Super-Heróis e o paradigma estereotipado de “mocinhos” é quebrado, revelando assim uma abordagem introspectiva e vingativa³⁹.

³⁹ Fonte: MELTZER, 2004.

Traçando um paralelo entre o universo vivido pelos personagens em **Crise de identidade**, a desestabilização das identidades sociais ocasionada pela globalização nos anos 1980 e o declínio da “velha identidade” nos anos 1990, percebemos que a HQ, apesar de haver sido produzida em 2004, consegue reunir em si todas as ideologias formadas nessas transições de mentalidade decorrentes nesses períodos retratando, através de flashbacks⁴⁰, os dualismos dos personagens mediante situações adversas.

No enredo da História em Quadrinhos, está retratado o conceito de globalização, o qual aparece inserido na Liga da Justiça, sendo esta formada não apenas por Super-Heróis estadunidenses, mas também de outras partes do mundo. Não o bastante, a HQ deixa claro as mudanças de comportamento da sociedade, ao representar divórcios, revoltas, intrigas e dissensões que, de acordo com Stuart Hall, são rompimentos com os paradigmas construídos principalmente pela sociedade no decorrer do século XX. Segundo Hall, tais paradigmas são “Velhas identidades, que por tanto tempo estabilizaram o mundo social, estão em declínio, fazendo surgir novas identidades e fragmentando o indivíduo moderno, até aqui visto como um sujeito unificado”. (HALL, 1992, p. 7).



Figura 29 - Assinatura de divórcio entre Ray Palmer (Átomo) e Jean Loring. Um reflexo da mudança de mentalidade entre a sociedade do Século XX e XXI inserido nos Quadrinhos⁴¹.

⁴⁰ Ou analepse, é uma interrupção de uma sequência cronológica narrativa pela interpolação de eventos ocorridos anteriormente. Retrospecto inserido no desenrolar da cena. Memória repentina de um fato do passado. Sequência referida a uma ação passada em relação à narração.

⁴¹ Fonte: MELTZER, 2004.

Sob este aspecto, um fator relevante diferencia a HQ em questão da maioria das Histórias em Quadrinhos anteriores, onde estas apresentavam-se com meios de comunicação de massas com funções ideológicas definidas, em que as aventuras seguiam a mesma linha. Crise de Identidade, ao invés de ser o veículo transmissor da ideologia, apresenta-se como o reflexo ideológico dessa nova cultura de massas, adaptando a personalidade dos personagens da trama ao pensamento vindo da sociedade compreendido na época.

Mas, o que teria motivado tal inversão em uma indústria tão bem solidificada como a cultural?

A resposta pode estar fundamentada em dois alicerces:

O primeiro foi a queda brusca de vendas das publicações das revistas em quadrinhos, que por sua vez, se deu por vários motivos como a queda na qualidade dos roteiros, o valor dos exemplares crescia desproporcionalmente ao que era nas eras de Ouro e Prata, a popularização da internet criando o hábito de compartilhamento de arquivos nos quais as HQs foram inseridas, entre outros.

O segundo é a contextualização da época, onde a sociedade estadunidense ainda sentia-se abalada com os atentados de 11 de Setembro, causando na mesma a sensação de insegurança. Este fato acarretou no sentimento de descrédito da população em relação ao seu governo e poder militar, refletindo também em sua cultura, seus mitos e em seus ícones culturais.

Desde então, a indústria cultural precisou criar novos meios de manter-se, e os Quadrinhos não foram os únicos a serem afetados. O cinema por exemplo, passou a produzir filmes em que a indignação da população era mais evidente do que o “final feliz” das produções anteriores. Já aos quadrinhos coube o papel de se tornar uma figura representativa de uma mentalidade social incomum.

Entretanto, a medida adotada de transformar a persona dos Super-Heróis das Histórias em Quadrinhos levantou um novo questionamento:

Seria possível, revitalizar a crença e identificação das culturas de massa do início do século XXI com seus ícones, heróis e mitos do passado?

Para Joseph Campbell sim.

Em seu livro **O Herói de Mil Faces**, o autor afirma que a persona do mito, embora faça parte de um universo subjetivo, reflexivo e interpretativo, transcende contextos, mentalidades ou épocas, tornando-se um elemento atemporal e multicultural.

Segundo Campbell:

A mitologia tem sido interpretada pelo intelecto moderno como um primitivo e desastrado esforço para explicar o mundo da natureza (Frazer); como um produto da fantasia poética das épocas pré-históricas, mal compreendido pelas sucessivas gerações (Müller); como um repositório de instruções alegóricas, destinadas a adaptar o indivíduo ao seu grupo (Durkheim); como sonho grupai, sintomático dos impulsos arquetípicos existentes no interior das camadas profundas da psique humana (Jung); como veículo tradicional das mais profundas percepções metafísicas do homem (Coomaraswamy); e como a Revelação de Deus aos Seus filhos (a Igreja). A mitologia é tudo isso. Os vários julgamentos são determinados pelo ponto de vista dos juízes. Pois, a mitologia, quando submetida a um escrutínio⁴² que considere não o que é, mas o modo como funciona, o modo pelo qual serviu à humanidade no passado e pode servir hoje, revela-se tão sensível quanto a própria vida às obsessões e exigências do indivíduo, da raça e da época (CAMPBELL, 1949, p.192).

Com base nisso, pode-se afirmar que **Crise de identidade** apresenta-se como um equilíbrio entre os divergentes pontos de vista, mas destaca-se trazendo mais uma característica que a diferencia das demais. Isso se dá pelo fato de a mesma, embora retratando seus personagens como reflexos de uma sociedade em transição de mentalidade trazendo uma nova abordagem na construção de suas identidades, consegue manter a integridade do signo que os mesmos representam, preservando assim seu passado heroico ao mesmo tempo que apropria-se da “nova ideologia” vigente na sociedade no início dos anos 2000.

Mas, se **Crise de identidade** é o retrato, ou recorte, de um sentimento dessa sociedade que representa uma “modernidade líquida⁴³”, e ao mesmo tempo carrega em si a linguagem e a rica narrativa quadrinhista, por que não ter tentado resgatar a figura do herói solidificado ideologicamente no século XX?

Talvez, este seja o principal questionamento referente à relação entre a HQ e a historiografia da época. Porém podemos compreender melhor tal relação analisando uma dos principais pontos de divergência entre a identidade adotada pela sociedade a partir da década de 1980 da identidade apresentada pela mesma nos anos anteriores.

A sociedade no século XX presenciou muitos acontecimentos históricos que sagraram-se marcos na história mundial. A indústria ditou o ritmo de vida dessa sociedade que a mudou seu caráter produtivista pra o consumista; o crescimento de mídias e meios de comunicação em

⁴² Segundo o Dicionário Michaelis: **1** Votação em urna. **2** Apuração ou contagem dos votos entrados em urna. **3** Urna em que se recolhem os votos. **4** Exame minucioso.

⁴³ Termo usado por Zygmunt Bauman para descrever a sociedade, principalmente no final do século XX adentrando o XXI em diante, a qual é caracterizada pela fluidez, incerteza e insegurança. Uma época que a fixidez e referenciais morais da época anterior, chamada pelo autor de “modernidade sólida” são deixados de lado, dando lugar à lógica do agora, do consumo e da artificialidade.

massa difundiram uma ideologia política de discurso pragmático dos detentores de poder além das crises econômicas e lutas de classe fizeram que essa mesma sociedade apresentasse um conceito de identidade voltado a interesses em comum, ou seja, voltados à cultura a qual ela pertence.

Por outro lado, a sociedade no período de transição do século XX para o XXI sai desse contexto e passa a conviver com uma cultura globalizada, que ignora características relacionadas ao sentimento de nação, povo ou etnia, e passa a impressão de que as fronteiras culturais não mais existem. Porém, apesar de aparentar uma filosofia global, os interesses não são para um bem comum, e sim voltados ao consumo que beneficiam o “privado”. Portanto a ideologia transmitida não é a de comunidade, mas sim a de individualidade, onde cada indivíduo passa a pensar segundo seus próprios interesses.

Ao mesmo tempo em que essa nova identidade impulsiona a geração desse período a alcançar objetivos próprios de cada indivíduo, ela esbarra na finitude do homem, moldando-o aos estímulos recebidos por este no decorrer da vida, sejam eles fisiológicos, sociais, econômicos ou culturais que, segundo Foucault, caracterizará o limite do conhecimento humano, pois para ele:

O homem aparece como um ser que tem funções – que recebe estímulos (fisiológicos, mas também sociais, inter-humanos, culturais), que responde a eles, que se adapta, evolui, submete-se às exigências do meio, harmoniza-se com as modificações que ele impõe, busca apagar os desequilíbrios, age segundo regularidades, tem, em suma, condições de existência e a possibilidade de encontrar normas médias de ajustamento que lhe permitem exercer suas funções. Na superfície de projeção da economia, o homem aparece enquanto tem necessidades e desejos, enquanto busca satisfazê-los, enquanto, pois, tem interesses, visa a lucros, opõe-se a outros homens; em suma, ele aparece numa irreduzível situação de conflito; a esses conflitos ele se esquivava, deles foge ou chega a dominá-los, a encontrar uma solução que apazigue, ao menos em um nível e por algum tempo, sua contradição; instaura um conjunto de regras que são, ao mesmo tempo, limitação e dilatação do conflito. Enfim, na superfície de projeção da linguagem, as condutas do homem aparecem como querendo dizer alguma coisa; seus menores gestos, até em seus mecanismos involuntários e até em seus malogros, têm um sentido; e tudo o que ele deposita em torno de si, em matéria de objetos, de ritos, de hábitos, de discurso, toda a esteira de rastros que deixa atrás de si constitui um conjunto coerente e um sistema de signos. Assim, estes três pares, função e norma, conflito e regra, significação e sistema, cobrem, por completo, o domínio inteiro do conhecimento do homem (FOUCAULT, 2000, p. 493).

Ainda sobre a mentalidade da sociedade dos anos 1980 em diante, Zygmunt Bauman, em entrevista⁴⁴, define a transição entre essas duas épocas e suas diferenças como um processo de fragmentação da sociedade.

Segundo Bauman:

O que aconteceu no século 20 foi uma passagem de toda uma era da história mundial, ou seja, da sociedade de produção para a sociedade de consumo. Por outro lado houve os processos de fragmentação da vida humana. As sociedades foram individualizadas. Ao invés de pensar em termos de qual comunidade se pertence, a qual nação se pertence, a qual movimento político se pertence, etc., tendemos a redefinir o significado da vida, o propósito da vida, a felicidade na vida para o que está acontecendo com uma própria pessoa, as questões de identidade, que tem um papel tremendamente importante hoje no mundo. Você tem que criar a sua própria identidade. Você não a herda. Você não apenas precisa fazer isso partindo do zero mas, de fato, você tem que passar sua vida redefinindo sua identidade (BAUMAN, 2011).

É essa característica introspectiva, definida por Bauman, e limitada segundo Foucault, que mais diferenciam esses dois momentos da sociedade em relação a sua mudança de identidade. Consequentemente é ela que, como uma nova estratégia da indústria cultural, se reflete na persona dos Super-Heróis das Histórias em Quadrinhos, dando-os novos comportamentos (ou simplesmente adaptando-os), embora preservando o passado dos mesmos.



Figura 30 - Em Crise de Identidade, os heróis são submetidos a problemas enfrentados no cotidiano da sociedade e vivem dualismos no caráter divididos entre o “certo” e o “errado”⁴⁵.

⁴⁴ Zygmunt Bauman – Fronteiras do Pensamento. Disponível em:
<<http://www.youtube.com/watch?v=POZcBNo-D4A>> Acesso em set. 2013.

⁴⁵ Fonte: MELTZER, 2004.

Crise de identidade é, portanto, um ícone na representação dessa nova abordagem dos Quadrinhos, inserindo temas do cotidiano como rompimentos, amizades, intrigas, assassinatos, violência e senso de justiça, acompanhado da presença mítica dos Super-Heróis que, nesse caso tem de conviver com conflitos internos pessoais e em grupo.

Passemos então a discorrer sobre o enredo da HQ, analisando nos principais personagens a apropriação dessa nova identidade, abordando pontos relevantes na alteração da personificação dos mesmos e, em determinados momentos fazendo um comparativo a persona destes heróis quando criados no século XX.

Talvez a primeira evidência de que a HQ está relatando uma nova realidade quadrinhista, diferentemente do que é mais comum às histórias da Liga da Justiça onde tem parte dos personagens com atuações fora do planeta, seja o fato de, a história se passar em um ambiente urbano com problemas sociais recorrentes de qualquer grande centro. Bandidos à solta, problemas sociais, gangues agindo, crimes, etc., são retratados durante toda a trama como uma espécie de preparação de cenário para a abordagem de uma narrativa diferenciada.

A introdução da história, escrita por Joss Whedon⁴⁶, é um convite a essa nova etapa. Nela, Whedon faz menção de que há algo a ser revelado ao leitor que antes parecia oculto, revelações tão fortes que chegam a machucar.

Whedon afirma que:

A natureza de uma epifania⁴⁷ é que ela muda o universo sem mudar um só fio de cabelo. Tudo que está à sua frente é banhado com uma nova luz tão reveladora que as vezes machuca. É a mesma coisa com o roteiro de grandes Histórias em Quadrinhos. As grandes editoras de HQs (...) contêm um universo tão estabelecido e, frequentemente, tão incomensurável quanto o real. Um grande livro ou filme pode levá-lo a um novo mundo, mas publicações como Crise de Identidade têm uma influência muito mais complexa. Elas têm que fazer com que você esteja vendo algo novo, porém sem destruir o que já é familiar. Sem matar o Superman. Sem revelar que tudo que você leu depois de 1972 era apenas um sonho. Apenas acender aquela luz e nos mostrar o que devíamos ter visto o tempo todo. Humanidade (WHEDON, 2004).

Mas, por que essas revelações em **Crise de identidade** causariam choque em seus leitores? Por que tais revelações seriam feitas quase um século depois da criação do primeiro Super-Herói dos quadrinhos? O que há em sua narrativa é uma nova ou oculta forma de abordagem no conceito de Super-Heróis?

⁴⁶ Premiado roteirista e criador de séries como *Firefly*, que o fez estrear no cinema com *Serenity*, uma adaptação da série.

⁴⁷ Trazer à consciência o que ainda não estava nela. Revelar o que antes estava escondido.

Embora a HQ narre cenas de violência como assassinatos e tentativas de assassinato, estupro e tortura – grande parte feita pelos vilões, o “choque” está na leitura feita sobre os Super-Heróis.

A história começa com o brutal assassinato de Sue Dibny, esposa de Ralph Dibny (Homem Elástico) que estava grávida e prestes a dar a notícia no aniversário do marido que se aproximava. Sua morte abala o universo da Liga da Justiça, embora muitos de seus antigos membros já tivessem saído da mesma, pois Sue aparece na HQ como uma espécie de membro honorário, amada e respeitada por todos.

A partir do assassinato começasse uma busca desenfreada (e sem escrúpulos) pelo criminoso. Os heróis parecem não medirem esforços nem consequências para punir, até então, o principal suspeito: Dr Luz. Este teria violentado Sue na sede da Liga descrita de forma implícita nas páginas que carregam a imagem do ataque.

Alguns membros flagram o ocorrido e ao renderem entram em um dilema. Luz ameaça ir atrás dos familiares dos heróis, fato que gera preocupação aos mesmos que, mediante as ameaças e ao trauma vivido por Sue, decidem não apenas apagar a memória do vilão, mas também mudar sua personalidade através dos poderes mágicos de Zatanna.



Figura 31 - Crise de Identidade mostra a violência presente na sociedade e mostra heróis que agem conforme sua própria conveniência⁴⁸.

⁴⁸ Fonte: MELTZER, 2004.

Embora questões como a violência sejam tratadas nas Histórias em Quadrinhos em todos os momentos de sua existência, o que surpreende no início da HQ é a ação dos heróis em relação ao vilão. Por sentirem-se ameaçados eles não mediram consequências, mesmo que a punição fosse de encontro a todas as regras de justiça transmitidas nos quadrinhos anteriores à **Crise de identidade**.

Nos deparamos então com o dualismo entre o que é o *bem* e o que é o *mal*, no qual, se analisarmos os acontecimentos históricos (nos quais em boa parte estavam inseridas as HQs), o interesse do poder era apresentado como o lado “bom”. Através desse discurso guerras foram travadas. Se nos reportarmos ao início dos anos 1990, conflitos e invasões ao Oriente Médio eram mostrados pela mídia da indústria cultural apresentando personificando a figura de heróis e vilões. Esse discurso sobre a invenção do que é o *bem* e do que é o *mal*, foi abordado por Friedrich Nietzsche em seu livro **Genealogia da Moral, Uma Polêmica**⁴⁹, no qual o autor lança o seguinte questionamento:

Sob que condições o homem inventou para si os juízos de valor “bom” e “mau”? e que valores têm eles? Obstruíram ou promoveram até agora o crescimento do homem? São indícios de miséria, empobrecimento, degeneração da vida? Ou, ao contrário, revela-se neles a plenitude, a força, a vontade da vida, sua coragem, sua certeza, seu futuro? (NIETZSCHE, 1877, p. 09).

E responde:

Foram os “bons” mesmos, isto é, os nobres, poderosos, superiores em posição e pensamento, que sentiram e estabeleceram a si e a seus atos como bons, ou seja, de primeira ordem, em oposição a tudo que era baixo, de pensamento baixo, e vulgar e plebeu (NIETZSCHE, 1877, p. 16, 17).

Crise de Identidade então, seria uma exemplificação da tese proposta por Nietzsche (que curiosa ou ironicamente é citado na HQ). A construção das ações dos Super-Heróis nessa História em Quadrinhos especificamente exemplifica o modo de como é feito o estabelecimento de valores entre o que é *bom* e o que é *mau*, entre o *certo* e o *errado*, é feito por aqueles que são detentores do poder em benefício próprio.

É realmente um “choque”. A ideia formada em torno dos Super-Heróis é de que eles são personificações dos mitos, em seus feitos fantásticos, bondade e moralismo, agindo em

⁴⁹ Livro complementar a “Além do Bem e do Mal”. Em “Genealogia do Bem e do Mal, Uma Polêmica”, Nietzsche faz uma crítica ao conceito de moralidade expondo suas teses mais importantes e controversas.

legalidade. Contrastar esse caráter com atitudes adversas às habitualmente atribuídas aos Super-Heróis, e mantê-las, levanta a hipótese de que talvez essa natureza estivesse sempre embutida nos mesmos.

Embora seja uma tese hipotética, a afirmação de Joss Whedon, na introdução de *Crise de Identidade*, reforça a ideia de que esse lado humano, dividido entre o sentimento e o idealismo, típicos da mitologia grega, sempre apareceram nos Quadrinhos, fosse em enredos ou simplesmente na construção da aparência dos personagens.

Analisemos, portanto, a evolução visual do Batman. Em 1939, durante a Grande Depressão, o herói apresentava traços sérios semelhantes aos do morcego. Na década de 1970 o visual do Homem-Morcego era mais simpático, onde sua ideologia era voltada ao bem comum, visualmente voltado ao público infantil. Em contrapartida, o Batman dos anos 2000 tem um visual mais assustador e sombrio que refletem seu caráter introspectivo e calculista introduzido pela HQ *O Cavaleiro das Trevas* (1986).



Figura 32 - Da esquerda para direita: Batman de 1939, Batman de 1973 e Batman de 2011.

No contexto de **Crise de identidade**, o papel exercido pelo Morcego criado por Bob Kane e Bill Finger representa o contraposto aos demais membros da Liga da Justiça nessa HQ, ou seja, embora também seja um personagem que não apresente mais o caráter unicamente de detetive dos anos 1930, nem tão pouco a simpatia da década de 1970, carrega em si as características dos heróis na modernidade sólida, preservando os princípios morais da época e defendendo seu código de honra pessoal de incorruptibilidade. Traços de personalidade dos

heróis no início do século XX, descrita no livro **Super-Heróis e a Filosofia, Verdade, Justiça e o Caminho Socrático**⁵⁰, onde os autores afirmam que:

Desde nossa infância até a idade adulta, os Super-Heróis podem nos lembrar da importância da autodisciplina, do auto sacrifício e de nos devotarmos a algo bom, nobre e importante. Eles podem ampliar nossos horizontes mentais e apoiar nossa determinação moral, enquanto nos entretêm. Não precisamos dizer que os quadrinhos de Super-Heróis têm a intenção de ser instrutivos ou de natureza moralista. (...) Os Super-Heróis mostram-nos que os perigos podem ser enfrentados e vencidos. Eles exibem o poder do caráter e da coragem acima da adversidade. E assim, até quando lidam com nossos medos, os Super-Heróis podem ser inspiradores (IRWIN, MORRIS e MORRIS, 2005, p.28).

Com base nessa afirmação, percebe-se que, embora saibamos que esse algo “bom” citado tenha muito mais um valor de apropriação ideológica, a influência da narrativa e linguagem dos quadrinhos de Super-Heróis é atemporal, pois mesmo tendo ganhado outras significações e discursos adaptados pela indústria cultural, o signo de heróis como Batman continua vivo, mesmo com o passar do tempo e as transições ideológicas e culturais, como aquele que sacrifica-se por um ideal, algo, inclusive, maior que si próprio (CAMPBELL, 1990).

Ainda fazendo uma abordagem sobre Batman, sua aparição em **Crise de identidade** é o único que preserva, embora mantenha a personalidade dada por Frank Miller em 1986 (e preservada pelos roteiristas após esse período), os valores morais prezados pelos Super-Heróis em tempos anteriores. Porém, defender antigos valores em uma geração que não os aceita tem seu preço. Na trama, Bruce Wayne⁵¹ se opõe duramente ao ato dos companheiros em relação ao vilão Dr. Luz, e tem também sua mente apagada por expressar uma opinião contrária.

Em uma análise mais complexa, percebe-se que personagens que fazem resistência à essa dita pós-modernidade do século XX como Batman na HQ em questão, também refletem uma Crise de Identidade em relação aos demais Super-Heróis alicerçados na dita pós-modernidade, pois estes são a personificação dessa sociedade que não tem mais suas fronteiras fixas. Com isso, a resistência do Batman rente à essa sociedade que se dilui, representa um tipo de Crise de Identidade daqueles que não se identificam com os padrões pós-modernos, dos que têm seus valores arraigados na modernidade e entram em choque com a sociedade desacreditada desses valores.

⁵⁰ Coletânea de Matt Morris e Tom Morris sob coordenação do filósofo criador da “Filosofia da Cultura Popular”, Willian Irwin.

⁵¹ Identidade secreta de Batman



Figura 33 - Sequência de quadros onde Batman se opõe à punição decidida por outros membros da equipe⁵².

Em entrevista (já citada anteriormente)⁵³, Zygmunt Bauman comenta que, com o passar do tempo, assim como as coisas, valores e ideologias saem de moda ou seja, simplesmente perdem o sentido e a importância. Para o sociólogo, comentar com gerações posteriores, como na modernidade líquida por exemplo, tais valores resulta em uma incompreensão exacerbada de ideologias entre as duas gerações:

Quando eu era jovem, isto é, há séculos atrás, ficamos impressionados com Jean Paul Sartre⁵⁴, que nos disse que precisávamos criar o 'Projet de la Vie' (Projeto de Vida). Temos que selecionar um projeto de vida, temos que prosseguir passo a passo de forma consistente, ano após ano, chegando cada vez mais próximo desse ideal. Agora, conte isso aos jovens de hoje e eles rirão de você. (...) O projeto de uma vida inteira é algo difícil de acreditar. A vida é dividida em episódios. Não era assim no início do século XX. (...) Porque os estilos de vida, o que é considerado ser bom para você e ruim para você (...), mudam muitas vezes na sua vida. (...) Então, tudo mudou. Muitas mudanças, não apenas a passagem do totalitarismo para a democracia, mas muitas outras coisas. Não consigo dizer se foi o início de uma nova forma de vida que vai durar séculos, ou se é um período de transição de um tipo de ordem social para outro tipo de ordem social. Quando você está em um processo de transição fica difícil

⁵² Fonte: MELTZER, 2004.

⁵³ Zygmunt Bauman – Fronteiras do Pensamento (<http://www.youtube.com/watch?v=POZcBNo-D4A>)

⁵⁴ Filósofo, escritor e crítico francês cujo pensamento era voltado que a existência humana precede a essência, uma vez que o homem primeiro existe para então poder se definir.

imaginar outro tipo de solução estável, um acordo de convivência humana (BAUMAN 2011).

Ao que parece, esse conflito citado por Bauman, foi impresso nas páginas de **Crise...** como uma espécie de prenúncio de uma nova linguagem dos quadrinhos, esta, mais humanizada e problematizada que, de certa forma, ainda apresenta-se com características reflexivas e interpretativas, típicas das Histórias em Quadrinhos, porém correlacionando o universo da arte sequencial ao cotidiano da modernidade líquida. Sendo, portanto, mais um reflexo da adaptação da indústria cultural, no intuito de manter no mercado, através do poder icônicos dos super heróis, as publicações de revistas em quadrinhos.

Entretanto, por mais que se compare um caráter mais justiceiro dos heróis em quadrinhos, conforme sua criação no início do século XX, à introspecção e comportamento dos mesmos na modernidade líquida, nota-se que em tempo algum os Super-Heróis foram tão vingativos, frios e calculistas quanto em **Crise**. As armas comuns utilizadas pelos personagens daquela época com certeza não seriam mais perigosas que o laço da Mulher-Maravilha interrogando um vilão de apenas um braço suspeito nos crimes da trama, ao tortura-lo pressionando-o contra as grades da cadeia na HQ em questão.

Torna-se, portanto, notório que essa ligação feita entre a persona dos protagonistas no período de sua criação e a de **Crise...**, serviu apenas como uma ponte para justificar o novo universo dos quadrinhos quase cem anos depois do nascimento do Superman. Uma vez que, embora os quadrinhos posteriores ao lançamento do Homem de Aço abordassem temas como a morte em seus enredos, **Crise...** vai muito além, em demonstrar conspirações e traições em seu enredo.

Com isso, não pretendendo desqualificar essa nova abordagem temática dos quadrinhos. Pelo contrário. O crescimento do número de fãs de todas as faixas etárias, dentro dessa nova fase dos Super-Heróis, é o parâmetro que mede o êxito da transição. Aliás, tal fato é recorrente em todas as eras das Histórias em Quadrinhos.

É também de compreensão de todos que, como uma linguagem da indústria cultural, as Histórias em Quadrinhos são um meio de comunicação em massa de pretensões - além de artísticas, literárias, culturais e educativas – comerciais. Pretensões essas que ficam claras no discurso de Joe Quesada⁵⁵ em reportagem quando escreveu: “Não vejo problema nenhum, e entendo como parte do negócio dos quadrinhos e de tentar vender mais revistas, para conseguir

⁵⁵ Editor, artista e escritor renomado no universo das Histórias em Quadrinhos, com passagem pelas maiores editoras do ramo (Marvel e DC Comics).

novos leitores, velhos leitores, leitores relapsos - o que for - para chegar ao nosso produto" (QUESADA, 2009)⁵⁶.

Porém a problematização aqui gerada, gira em torno de como caracterizar um Super-Herói na modernidade líquida. A quem este mais se assemelha atualmente? Aos heróis mitológicos gregos com seus dualismos? Aos vilões com seus atos regados a "frieza"? Aos anti-heróis com sua personalidade vingativa não altruísta? O que se encontra entre as capas e as máscaras?



Figura 34 - Ilustração da capa da edição especial de Crise de Identidade. A imagem gera um questionamento sobre qual é a persona dos Super-Heróis no contexto da modernidade líquida⁵⁷.

⁵⁶ Reportagem "Marvel vai lançar edição número 900 antes da DC" para o site Omelete (<http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/marvel-vai-lancar-edicao-numero-900-antes-da-dc/#.UiSifj-90nw>)

⁵⁷ Fonte: MELTZER, 2004. Arte de Michael Turner e Peter Steigerwald.

Crise de identidade revela um pouco desses três tipos de personalidade em seus protagonistas. Os conflitos internos vividos na trama pela Liga da Justiça, ao mesmo que dialogam com o cotidiano histórico e social, causam surpresa devido às ações dos personagens. O desejo de vingança, as conspirações, as brigas, os traumas psicológicos sofridos e o desfecho sobre o assassinato que move o enredo formam uma mistura que, embora descaracterize o que convencionalmente compreendemos por Super-Heróis, os tornam mais completos, apalpáveis, compreensíveis e admiráveis... os tornam mais humanos.

Em contrapartida, o leitor, identifica-se com os personagens, adota a concepção de identidade dos mesmos e continua participando desse processo de contínuas mudanças onde, segundo Hall, “o sujeito ainda tem um núcleo ou essência interior que é o "eu real", mas este é formado e modificado num diálogo contínuo com os mundos culturais ‘exteriores’ e as identidades que esses mundos oferecem” (HALL,1992), fazendo da identidade, o fator que “preenche o espaço entre o ‘interior’ e o ‘exterior’” que segundo Hall:

O fato de que projetamos a "nós próprios" nessas identidades culturais, ao mesmo tempo que internalizamos seus significados e valores, tornando- os "parte de nós", contribui para alinhar nossos sentimentos subjetivos com os lugares objetivos que ocupamos no mundo social e cultural. A identidade, então, costura (ou, para usar uma metáfora médica, "sutura") o sujeito à estrutura. Estabiliza tanto os sujeitos quanto os mundos culturais que eles habitam, tornando ambos reciprocamente mais unificados e predizíveis (HALL,1992, p.11-12).

Finalmente, percebe-se que o leitor exerce não apenas o papel de expectador ou apreciador da arte sequencial, mas sim um consumidor que nutre lucrativamente uma indústria cultural, que assume para si uma cultura globalizada do “estar” e não do “ser”, que fortalece a descentração do sujeito pelo discurso rotulado de cultura nacional que “influencia e organiza tanto nossas ações quanto a concepção que temos de nós mesmos” (HALL, 1992). O leitor continua sendo o reflexo de uma cultura “unificada” de uma identidade que o apresenta como membro pertencente “à mesma e grande família nacional” (HALL, 1992). O leitor continua sendo o colapso do sujeito moderno ainda vivendo sua “CRISE DE IDENTIDADE”.

Eu escolhi esta vida. Eu sei o que estou fazendo. E, a qualquer momento eu poderia parar. Hoje no entanto, não é o momento. E amanhã também não será”
Bruce Wayne⁵⁸

⁵⁸ Epígrafe que abre o Capítulo 2 de Crise de Identidade. Frase original escrita pelo roteirista Brad Meltzer.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pesquisando sobre o decorrer da História, percebemos que a humanidade passa por constantes mudanças durante a sua existência. Fica claro fazer tal análise se tomarmos por objeto de pesquisa a cultura. Nela percebemos que adaptações de costumes à locais, épocas, mentalidades, etc. são provocados pela indústria cultural visando unificar culturas e adquirir novos públicos.

Como referido neste trabalho, a importância da imagem para o homem também passou por diversas mudanças. Transformações estas que foram além de registro de cotidiano à simples forma de entretenimento. A imagem no decorrer da história transformou-se em objeto lucrativo, influenciador e formador de opiniões.

Quando a indústria cultural passou a fazer uso das Histórias em Quadrinhos, começa a implantar um modelo de “cultura” globalizada. Uma modelo de identidade que objetivava romper fronteiras de aceitação comercial e assim, obter novos públicos consumidores. Além disso, esse novo modelo de “Identidade Nacional” serviu para transmitir ideologias políticas e econômicas, gerando com isso uma real identificação com os personagens e enredos lançados nas HQs.

O resultado disso é uma sociedade em crise de identidade, a qual se apresenta nos quadrinhos, na maioria das vezes, através de uma inversão da personificação de seus personagens, onde estes passam a serem apresentados como reflexo dessa mesma sociedade pós-modernista, que por sua vez, apresenta-se como um misto de conformismo e revolta, de opinião formada e de personalidade influenciada.

Há também, no entanto, a crise de identidade daqueles que se mantêm enraizados nos valores da modernidade. Estes fazem resistência ao individualismo do homem dito pós-modernos, tornando-se a oposição do padrão social estabelecido no final do século XX.

Nos Quadrinhos, esses dois sujeitos sociais em crise, representados por seus personagens, se chocam ao expressarem seus ideais de vida abrindo espaço para novas discussões sobre a crise de identidade na sociedade pós-moderna.

Esta crise é bem representada na HQ *Identity Crisis*, na qual é percebido que a atualidade de uma sociedade pós-moderna, com traços culturais globalizados e diluída com a abertura de suas fronteiras culturais, é representada com um pouco de “inocência” em ditos vilões e um muito de “culpa” nos assim chamados heróis.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ADORNO, Theodor W. HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento: Fragmentos Filosóficos**. 1ª edição [1947]. Zahar, [s.n.], 2011.
- ALBUQUERQUE JR., Durval Muniz de. **História: A Arte de Inventar o Passado. Ensaio de Teoria da História**. Bauru, Edusc, 2007. In: LIMA, Jeferson. **Sugestões para a Pesquisa dos Quadrinhos como Fontes Históricas**. São Paulo: [s.n.], 2011.
- BAUMAN, Zygmunt. **Diálogos com Zygmunt Bauman**. Fronteiras do Pensamento. Londres, 2011. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=POZcBNo-D4A>> Acesso em set. 2013.
- BERMAN, Marshall. **Tudo que é Sólido Desmancha no Ar: A Aventura da Modernidade**. São Paulo, Editora Schwarcz Ltda, 1986.
- CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. 1ª edição [1949]. São Paulo, Editora Pensamento Ltda, 1997.
- CERTEAU, Michel de. **A Cultura do Plural**. 1ª edição [1993]. Campinas, Papirus, 2005.
- CHARTIER, Roger. **A História Cultural: Entre Práticas e Representações**. 2ª edição. Difel, 2002.
- DURKHEIM, Emile. **A Divisão do Trabalho Social**. 1ª edição [1893]. Lisboa, Editorial Presença Ltda, 1989.
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2001. In: LIMA, Jeferson. **Sugestões para a Pesquisa dos Quadrinhos como Fontes Históricas**. São Paulo: [s.n.], 2011.
- EISNER, Will. **Comics & Sequential Arts**. 1ª ed [1985]. São Paulo, Martins Fontes, 1989.
- FOUCAULT, Michel. **História da Sexualidade 2: O Uso dos Prazeres**. Rio de Janeiro, Graal, 1998.
- _____. **As Palavras e as Coisas: Uma arqueologia das ciências humanas**. 8ª Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- HALL, Stuart. **Quem precisa da Identidade?** In: SILVA, Tomaz Tadeu da (org.). **Identidade e diferença: A Perspectiva dos Estudos Culturais**. Petrópolis, Vozes, 2000.
- _____. **A Identidade Cultural da Pós-Modernidade**. 10ª edição. [s.l.], DP&A Editora, 1992.
- _____; DU GAY, Paul. (Ed.) **Questions of Cultural Identity**. Londres: Sage Publications. 1996.
- KARNAL, L.; TATSCH, F.G. **A Memória Evanescente**. In: PINSKY, C. B.; LUCA.T.R. (Org.) **O Historiador e Suas Fontes**. São Paulo, Contexto, 2009.
- LIMA, Jeferson. **Sugestões para a Pesquisa dos Quadrinhos como Fontes Históricas**. São Paulo: [s.n.], 2011.
- LIPSZYC, E. **História em Quadrinhos e Seu Argumento**. In MOYA, A. (org.) **Shazam!** São Paulo: Perspectiva 1977.
- LOPES, Fabio Henrique. **História da Historiografia**. Ouro Preto, [s.n.], 2012.
- LUYTEN, Sônia M. Bibe. **O que é Histórias em Quadrinhos**. São Paulo, Brasiliense, 1993.

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

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo, Markon Books, 1995.

_____. **Desenhando quadrinhos**. 1ª edição [2006]. São Paulo, M. Books, 2008.

MELTZER, Brad. **Crise de identidade**. São Paulo, Panini Comics, 2004.

MORRIS, Matt; IRWIN, William. **Super-Heróis e a Filosofia: Verdade, Justiça e o Caminho Socrático**. São Paulo, Madras, 2005.

NIETZSCHE, Friedrich. **Genealogia da Moral: Uma Polêmica**. 1ª edição [1887]. São Paulo, Editora Schwarcz Ltda, 2009.

VOVELLE, Michell. **A Revolução Francesa e Seu Eco**. Vol. 03, São Paulo, Estudos Avançados, 2009.