

DAS NUVENS AO ASFALTO

A CONSTRUÇÃO DA REALIDADE EM
ALIAS: CODINOME INVESTIGAÇÕES



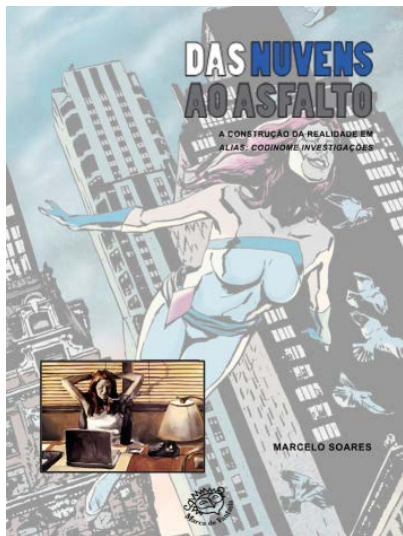
MARCELO SOARES



Marcelo Soares

DAS NUVENS AO ASFALTO

A construção da realidade em
“Alias: Codinome Investigações”



João Pessoa, PB - 2014

DAS NUVENS AO ASFALTO

A construção da realidade em
“Alias: Codinome Investigações”

Marcelo Soares

Série Quiosque, 35
2014

S676c Soares, Marcelo.

A construção da realidade na história em quadrinhos “Alias: Codinome Investigações” / Marcelo Soares. - Paraíba (João Pessoa): Marca de Fantasia, 2014.

182p. il. (Série Quiosque, 35)
ISBN 978-85-67732-15-2

1. História em Quadrinhos. 2. Comunicação de massa. I. Título.

CDU: 741.5



Marca de Fantasia

Rua Maria Elizabeth, 87/407
Paraíba (João Pessoa), PB. 58045-180
www.marcadefantasia.com
marcadefantasia@gmail.com

A editora Marca de Fantasia é uma atividade da Associação Marca de Fantasia - CNPJ 19391836/0001-92 e um projeto de extensão do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB

Diretor/editor: Henrique Magalhães

Conselho Editorial:

Edgar Franco - Pós-Graduação em Cultura Visual (FAV/UFG)
Edgard Guimarães - Instituto Tecnológico da Aeronáutica (ITA/SP)
Marcos Nicolau - Pós-Graduação em Comunicação da UFPB
Paulo Ramos - Mestrado em Letras (UNIFESP)
Roberto Elísio dos Santos - Mestrado em Comunicação da USCS/SP
Wellington Pereira - Pós-Graduação em Comunicação da UFPB

Capa e projeto gráfico: Alex de Souza
Editoração: H. Magalhães

Esta é uma obra exclusivamente de análise, que pretende contribuir para a discussão sobre os quadrinhos. O uso das imagens é feito apenas para estudo, de acordo com o artigo 46 da lei 9610. Todos os direitos das imagens pertencem a seus detentores.

Sumário

1. Introdução	6
1.1. Alias e a construção da realidade nos quadrinhos	9
1.2. Um meio de muitas possibilidades	22
1.3. Imagens que falam	28
2. Além da capa: fantasia, super-heróis e realidade	38
2.1. Para o alto e avante: a superaventura adentra os quadrinhos	45
3. O status heroico e a realidade	63
3.1. A chama ardente da realidade	76
4. Sob concreto: a construção de Alias	92
4.1. Os autores	94
4.2. Formato de publicação	102
4.3. Cenário temático	104
4.4. Fragmentos de Jessica Jones: montando uma personagem	119
4.5. Intertextualidade	137
4.6. Realidade em papel: utilização dos aspectos linguísticos dos quadrinhos	149
Considerações finais	166
Referências	172

I. Introdução

Nos quadrinhos é possível sonhar.

Moacy Cirne

Nosso interesse pelas histórias em quadrinhos surgiu ainda na adolescência, com suas tramas ligadas às desventuras entre super-heróis e vilões no meio de prédios e sagas cósmicas. Pouco a pouco, o diversificado universo de histórias desse meio se tornou o nosso também. Esses heróis de papel se tornaram companheiros diários em desafios, batalhas épicas, dramas e inspiração para nossa forma de ver a vida e seus dilemas.

Como produto com uma grande penetração social e econômica, os quadrinhos de super-heróis são um objeto importante de estudo por constituírem também uma forma de representação de anseios sociais. Ao longo do tempo, nosso interesse inclinou-se para entender como acontecimentos da nossa sociedade modificavam a construção desses personagens heroicos - ao ponto de os produtores passarem a incorporar mais fortemente noções de realidade dentro desse mundo historicamente fantasioso -, culminando na

curiosidade de como, afinal, esses autores representavam nossa realidade dentro desse gênero.

É imprescindível ressaltar que as histórias em quadrinhos como qualquer outra mídia também constroem seus discursos a partir de ideologias e são regidas por problemáticas, contradições e finalidades coexistentes em outras mídias, sejam impressas ou não. Tornando, assim, não só interessantes, mas, além disso, necessárias investigações, discussões e debates acerca de sua constituição como meio de comunicação.

Levando em conta esse histórico pessoal e nossas percepções acerca das HQs, observamos várias publicações com uma incursão nessa tentativa de aproximação com o real, para enfim definir pela análise da série *Alias*, um trabalho aclamado por público e crítica lançado entre 2001 e 2004 pela editora norte-americana Marvel Comics. Acreditamos que a escolha desse *corpus* seja adequada às nossas intenções, pois se trata de uma obra que busca, dentro do universo fantasioso dos super-heróis, trabalhar conceitos realistas, construindo um *real* diferenciado do tradicional mostrado nesse gênero.

Na obra, o autor desconstrói a imagem comum de *divindade* invulnerável, forte e completamente altruísta atribuída aos super-heróis para trazer outra visão desse arquétipo, um

olhar mais *ordinário*, no sentido de *homem comum*, aos heróis. *Alias* não só aborda outra atitude perante a existência heroica, mas traz com isso uma representação do universo dos heróis também mais próxima do mundo real, isto é, tratando tanto de temas mais pessoais, como relacionamentos, desejos, culpas e falhas, quanto sociais, como desaparecimento de pessoas, imagem da mulher e drogas.

Utilizando esse universo criado ao longo da série, buscaremos compreender como a obra de autoria dos americanos Brian Bendis e Michael Gaydos dialoga com a realidade, tanto nas temáticas trabalhadas, quanto nas caracterizações de personagens, situações, cenários e como esses discursos proporcionam uma noção de real dentro de um ambiente fantástico.

Esperamos, caro leitor, que a sua jornada seja tão agradável e instigante quanto nos foi ao longo da produção desse livro, e desejamos muitas novas aventuras lado a lado a homens e mulheres de roupas coloridas, ou não, que nos tempos em que vivemos são ainda mais pertinentes e inspiradores para todos nós.

I. I. Alias e a construção da realidade nos quadrinhos

A incursão da realidade dentro de um gênero fantástico como as histórias em quadrinhos de super-heróis modificou não só os parâmetros mercadológicos, mas, sobretudo, a forma como o público passou a ver esse estilo de entretenimento. Naturalmente, toda uma geração que desenvolveu seu gosto nas HQs ligadas a essa linha, ao se tornar produtora, levou consigo também tais visões acerca das possibilidades dos quadrinhos.

Mesmo que deixando de lado um alto grau de impacto da realidade dentro dos quadrinhos, novas produções surgiram com outros olhares e outras perspectivas dentro desse viés, como é o caso da obra que analisaremos. A revista traz o dia a dia de Jessica Jones, que abandonou o status de super-heroína para virar detetive na cidade de Nova York.

A personagem principal, Jessica, era uma pessoa comum até que, após um acidente de carro que matou toda a sua família, adquiriu habilidades sobre-humanas, como força, resistência ampliada e capacidade de voo. Após acordar de um coma, foi adotada pela família Jones. Mais tarde, resolveu entrar para a vida de super-herói utilizando o título

lo de Safira e, encantada com a vida de heroína, participou do grupo de heróis Os Vingadores. Por um motivo, só revelado na última sequência de histórias da revista, Jessica deixou de lado o mundo heroico, entrando numa vida sem grandes perspectivas ao abrir sua agência, denominada *Codinome Investigações*.

Nosso estudo se concentrará no primeiro arco - isto é, sequência de histórias com início, meio e fim -, composto por cinco histórias. Escolhemos esse arco por ser exatamente o início da obra, em que se coloca a proposta a ser trabalhada durante os próximos quatro anos de histórias. Na história que observaremos, a protagonista é contratada para procurar por uma mulher desaparecida. Contudo, durante a investigação, ela se depara com uma possível conspiração que envolve o Capitão América e o presidente dos Estados Unidos. Entre o dilema sobre revelar a verdade, Jessica tem que lidar com uma acusação de assassinato, seus sentimentos sobre si mesma e encarar problemas passados.

A partir da formatação de nossa proposta, procuramos ver quais caminhos de estudos poderiam nos dar uma base para analisar as histórias em quadrinhos, e que melhor se encaixavam dentro de nossas intenções.

Estudos sobre quadrinhos já não são novidade no meio acadêmico. Contudo, ainda se formula e se debate sobre

quais caminhos percorrer ao analisar tal meio de comunicação. Entre algumas possibilidades encontradas ao longo de nossa pesquisa bibliográfica, entramos em consonância com a visão pensada por Silva (2001, p.13) de que uma análise não se deve limitar a aspectos formais, “é preciso que se incorpore conhecimentos sobre as diferentes tradições de quadrinhos, o contexto de produção e o contrato que propõe para o leitor”. Ele ainda aponta que “os produtos culturais oferecem representações da realidade e sugerem caminhos para serem interpretados. Do outro lado, leitores trazem seus hábitos e interpretações para o encontro com o produto”.

Com tal perspectiva em mente, o autor propõe um olhar analítico sobre os enquadramentos, os planos, a narrativa, se linear ou não, os recursos gráficos utilizados, o ritmo, o rebuscamento dos traços, enfim, os elementos que compõem a linguagem dos quadrinhos, refletindo sempre que:

Quando produz uma história em quadrinhos o autor tem muitas possibilidades relacionadas ao uso de cores, tipos de letras, convenções tais como balões, tamanho dos painéis e posição dos eventos dentro deles. A adoção de qualquer desses elementos tem repercussão em como a narrativa se desenvolve e

em como se espera que o leitor interprete a história.
(SILVA, 2001, p.6)

Contudo, como aponta o autor, dizer que existe uma interpretação sugerida nos quadrinhos não significa dizer que o leitor vai compreender o produto da forma que lhe é sugerido. Claro que há uma margem interpretativa do leitor, impossível de ser controlada antecipadamente pelo produto. Entretanto, o importante é que o texto constrói posições textuais.

Uma perspectiva interessante para se compreender como os quadrinhos devem ser entendidos e sua relação com os leitores de ser pensada é a que Silva (2001, p.9) traz, baseando-se em Barker (1989), de discutir como os estudos sobre quadrinhos lidam com a questão da ideologia. “A discussão se concentra em torno das formas persuasivas de comunicação e em que medida os meios de comunicação nos influenciam e como é possível detectá-las”.

Dentro desse contexto, é necessário se trabalhar com uma análise inclinada à questão da ideologia empregada no texto, no caso, as histórias em quadrinhos, de forma que não se conduza a pesquisa a respostas pré-definidas ou supostas. O relevante é observar como as histórias são contadas, sabendo-se que o autor conta uma história de

certa maneira para atingir um tipo específico de leitor. Para Silva (2001, p.11-12), a interpretação das histórias em quadrinhos deve ser realizada dentro da ideia de que elas propõem um *contrato* baseado nos recursos compartilhados entre os quadrinhos e seus leitores.

Os quadrinhos convidam os leitores a entrarem em sua própria “realidade” referindo-se a aspectos específicos de seu cotidiano. Não existe um texto isolado com significados prontos para inculcar mensagens na mente dos leitores. O que se observa é a proposta de maneiras de ver a realidade dentro dos limites definidos pelo texto. Este tipo de perspectiva oferece um avanço em relação à perspectiva estruturalista que busca significados unificados nos textos. Deve-se observar como os textos criam espaços para os leitores através de artifícios textuais. O texto só se torna relevante para análise à medida em que é significativo para o leitor. Existe também certas expectativas tipificadas que fazem o leitor aprender o que esperar do texto. O “contrato” envolve um acordo de que o texto vai falar para o leitor de uma maneira que seja reconhecida e que se refira a certos aspectos do cotidiano.

Porém, é claro que o leitor não deve aceitar significados fixos e se posicionar passivamente. Ele está pronto antes

do encontro com o texto para trazer diversas experiências. Assim, o texto deve ser reconstruído como um sistema de significados, muitas vezes semelhante à ideologia do texto.

A partir dessa perspectiva, escolhemos como aporte a nossa pesquisa, de natureza qualitativa, um ramo metodológico que trabalha bem essa questão ideológica e acreditamos servir a nossos propósitos: a análise de discurso (AD). Essa teoria nos interessou por não procurar entender só o *que diz* ou *mostra* o texto, numa visão puramente descritiva, mas, também, o *porquê* diz e *como* diz.

A análise de discursos procura descrever, explicar e avaliar criticamente os processos de produção, circulação e consumo dos sentidos vinculados àqueles produtos na sociedade. Os produtos culturais são entendidos como textos, oral ou escrito, e/ou de outros sistemas semióticos no interior de práticas sociais contextualizadas histórica e socialmente (PINTO, 1999, p.7).

Segundo Orlandi (1999, p.21), ao analisar o discurso não se deve tratar apenas da transmissão de informação, porque não há uma separação entre emissor e receptor, uma vez que estes desempenham ao mesmo tempo um processo de significação. A unidade do discurso é considerada, para

o autor, como um efeito de sentido. Em outras palavras, o resultado do que se diz não é obtido apenas da intenção de um sujeito informar o outro, “mas da relação de sentidos estabelecida por eles num contexto social histórico”. Por meio do discurso, os indivíduos criam realidades entre si e, portanto, têm efeito constitutivo, sendo visto como uma forma de prática social.

A análise de conteúdo, como sabemos, procura extrair sentidos dos textos, respondendo à questão: o que este texto quer dizer? Diferentemente da análise de conteúdo, a Análise de Discurso considera que a linguagem não é transparente. Desse modo, ela não procura atravessar o texto para encontrar um sentido do outro lado. A questão que ela coloca é: como este texto significa? (ORLANDI, 1999, p.17)

A autora ainda coloca que não é pelo conteúdo que se chega à compreensão de como um objeto simbólico produz sentidos. O conteúdo, nesse caso, serviria como pura ilustração de um ponto de vista já afirmado anteriormente.

Não é o conteúdo da palavra “caboco” que interessa ao analista, mas a forma material caboco, com sua memória, com sua discursividade (místico, religiosa), que, ao ser posta na relação com cabeça, com o

demônio, com a loucura, em um discurso como o que analisamos, produz seus efeitos de sentido (ORLANDI, 1999, p.90-91)

A análise de discurso estuda o texto como um lugar de jogo de sentidos, trabalho da linguagem e funcionamento da discursividade. As palavras de nosso cotidiano já nos chegam carregadas de sentidos, os quais nem sabemos como se construíram, mas, significam em nós e para nós. Assim, a AD busca a compreensão de como um objeto simbólico produz sentidos, explicitando como o texto organiza gestos de interpretação, relacionando sujeito e sentido.

O discurso não é algo independente, único em si, e muito menos o sujeito enunciador é totalmente responsável pelo enunciado que transmite. Como diz Da Mata (2009, p.3): “o sujeito não pode ser considerado como aquele que decide sobre os sentidos e as possibilidades enunciativas do próprio discurso, mas como aquele que ocupa um lugar social e a partir dele enuncia”. Assim, em uma história em quadrinhos comercial, principalmente, os autores não dizem o que querem – embora aparentemente detenham o controle produtivo e o privilégio de expor o que pensam. Eles são levados a ocupar apenas um lugar no veículo e enunciar o que é possível de acordo com o que convém à audiência e sua editora, a partir da temática abordada.

Orlandi (1999, p. 65) ressalta: “o discurso não tem como função constituir a representação de uma realidade. No entanto, ele funciona de modo a assegurar a permanência de uma certa representação.” E continua: “todo discurso é parte de um processo discursivo mais amplo que recortamos e a forma do recorte determina o modo da análise e o dispositivo teórico da interpretação que construímos.” Portanto, o dispositivo analítico pode ser diferente em cada consulta feita ao corpus em relação à questão posta pelo analista em seus objetivos, o que conduziria a resultados diferentes.

Partindo desse pensamento, nos ancoramos no colocado por Pinto (2002), quando trata da questão do discurso visual, como no caso do encontrado nas histórias em quadrinhos, apontando que nas imagens encontramos intertextualidade, enunciadores e dialogismos, como nos textos verbais. Para o autor, o discurso visual é composto também por contexto, relação entre discursos, metáfora – sendo uma tomada de uma palavra por outra; transferência. Assim, qualquer imagem, *mesmo isolada de qualquer outro sistema semiótico*, deve sempre ser considerada como sendo um discurso - excetuando-se as imagens iconográficas (significado cristalizado socialmente: cruz, figura da justiça etc.).

Outro conceito interessante de termos em mente é o posto por Souza (1998), o conceito de policromia, que se-

ria um jogo de formas, cores, imagens, luz e sombra em associação ao termo cromolitografia – arte de estampar imagens em relevo, e polifonia (voz explícita e voz implícita). A autora aponta que a policromia recobre a noção de imagem explícita (visível) e imagem implícita (sugerida), além da relação silêncio/imagem. O silêncio estando para a estrutura visual no sentido de não-revelado e não-sugerido. Essa dimensão deixa em aberto - em termos de matéria visual - o fechamento (a solução). E a imagem estando para o espectador - aquele que projeta a imagem silenciada, segundo o seu olhar.

A partir dessas reflexões, a autora indica alguns operadores discursivos não-verbais que podem ser utilizados para análises, como: cor; ângulo da câmara; um elemento da paisagem; a relação de luz e sombra; forma etc., os quais não só trabalham a textualidade da imagem, como instauram a produção de outros textos, todos não-verbais.

Seguindo tal caminho apontado por Souza, e agregando alguns pontos definidos por nós mesmos que acreditamos interessantes, selecionamos algumas *categorias* relacionadas ao nosso corpus para nos auxiliar em nossa análise - como *estratégias discursivas* da mídia em questão na sua construção do sentido de realidade nas suas histórias:

Formato de publicação: a forma como será apresentada ao público com certa influência na concepção de uma história em quadrinhos e de sua construção discursiva. Em geral, quadrinhos norte-americanos mensais fracionam uma história longa em edições de no máximo 24 páginas cada – definidas como capítulos. Formato esse replicado no Brasil, com um diferencial que uma história é publicada em um mix com várias outras de personagens distintos. É bem comum a encadernação em uma edição de luxo com todos os capítulos de um (ou vários) arco(s) para venda em livrarias – o que modifica a forma de se compreender uma obra.

Autores da obra: ao construir um produto, seus criadores sempre trazem consigo suas experiências, ideologias, visões acerca do mundo e do meio onde estão inseridos. Sendo assim, é importante um olhar sobre seu histórico, tanto pessoal quanto profissional, para compreender melhor suas influências e visão sobre as histórias em quadrinhos.

Cenário temático: desde sua gênese, a superaventura é composta em ambientes urbanos, metrópoles ficcionais que buscam representar aspectos de cidades reais, ou em outros casos situando as aventuras em alguma cidade que realmente existe, mas, claro, adaptando-as para as necessidades nar-

rativas desse gênero – criando prédios específicos do mundo ficcional, por exemplo. Tais construções ganham geralmente ares de personagens, se tornam praticamente cidade vivas, como Gotham City nas histórias do Batman ou um bairro de Nova York apelidado de Cozinha do Inferno nas desventuras do Demolidor. Assim, acreditamos ser importante ver em nosso corpus como e quais aspectos urbanos são ressaltados e se ligam ao discurso da revista.

Personagens: em uma história encontramos diversos personagens e cada um com uma função dentro da construção do que se está contando: o protagonista de uma história é um verdadeiro guia narrativo e elo com o leitor, a história gira em torno dele, sendo geralmente o herói. Co-protagonista é o personagem de segunda importância dentro da obra, sendo alguém que auxilia o herói. Antagonista rivaliza com o protagonista, sendo geralmente o vilão, contudo, não necessariamente é uma pessoa, podendo ser até uma situação que dificulte os objetivos do protagonista (como problemas financeiros, culturais, sociais, físicos, psicológicos etc.). Existe também o oponente, personagem que auxilia o antagonista; coadjuvante, personagem que exerce outras funções na história nem sempre relacionadas com a história principal; figurante, personagem que não é

fundamental para a trama principal e ilustra o ambiente ou espaço social representados durante o desenrolar de uma ação da trama. Apesar de nosso foco ser a protagonista, Jessica Jones, e sua formulação dentro da história, olharemos também para as outras categorias a fim de ver como foram construídas e quais consequências essa construção traz à protagonista.

Intertextualidade: Produtos culturais geralmente fazem referências ou criam textos a partir de outros produtos ou situações anteriores a eles. Dentro desse pensamento, observaremos nosso corpus em busca de momentos referenciais, o porquê de sua utilização e como se relacionam com o todo.

Constituição gráfica: em uma história em quadrinhos, a construção visual da história diz muito sobre ela e o que quer passar, assim, analisaremos o desenvolvimento do desenho utilizado, traço e estilo, e como as escolhas feitas se relacionam com sua temática. É necessário observar também como os autores constroem os aspectos linguísticos, como requadros, balões, legenda, tipografia, tempo, ângulos de “câmera” e de que forma esses recursos se relacionam com a representação da realidade proposta.

Após a definição de tais categorias, nos debruçamos sobre as cinco edições selecionadas de nosso corpus, lendo-as e relendo-as constantemente, selecionando, a medida desse processo, momentos, sequências, imagens e textos que se encaixassem dentro do proposto para a análise. Em seguida, retornamos ao material selecionado e iniciamos sua observação mais detalhadamente, pesquisando referências bibliográficas e culturais que nos auxiliassem na formulação da análise.

1.2. Um meio de muitas possibilidades

As histórias em quadrinhos se desenvolveram como um meio de comunicação de massa que busca transmitir informações ou entreter, mas, que não deixa de ser uma expressão artística. Alberto Pessoa (2008, p. 15) ressalta: “por se tratar de uma mídia da qual na sua origem necessita de várias mídias, as histórias em quadrinhos são um meio extremamente flexível e podem gerar grandes trabalhos com poesia, música, contos, peças de teatro”.

Umberto Eco (2004) aponta que o fato de ter uma finalidade comercial e o sistema de distribuição dos quadrinhos como produto já lhes determinariam a sua natureza mas-

siva, o que faria com que levassem consigo características desse processo, como apontam Santos e Silva (2013, p.2):

Segundo Vergueiro, 1999, o surgimento e o desenvolvimento das histórias em quadrinhos ocorreram de uma forma muito mais abrangente no seio da comunicação de massa. As histórias em quadrinhos, indubitavelmente, pertencem a Indústria Cultural e como tal, carregam em si todos os aspectos correlacionados aos outros veículos como a “pasteurização de conteúdos”, o imperialismo, a preocupação com audiência e a recepção passiva.

O autor ressalta que mesmo pertencendo ao universo da comunicação de massa, nas histórias em quadrinhos também podemos encontrar resistência à massificação da linguagem e dos conteúdos. Seguimos também por essa linha de pensamento de que os quadrinhos conseguem, mesmo dentro de sistemas mercadológicos de massa, dialogar com o que pode ser denominado *alternativo* ao padrão vigente – seja com a linguagem ou temáticas abordadas.

Santos e Neto (2010, p.51) apontam que as histórias em quadrinhos são uma mercadoria sim, criada como forma de entretenimento para o consumo de uma grande quantidade de leitores, porém, não deixam de ser uma arte, “fruto da

criatividade e do talento de artistas (roteiristas, desenhistas, coloristas, ente outros) – cujo conteúdo permite interpretações mais profundas e leituras mais sofisticadas”.

É por conta desse viés artístico existente nos quadrinhos que visões mais alternativas podem ser trabalhadas dentro da padronização dos meios de comunicação de massa, como destaca Vergueiro (2009, p.22-23):

Mesmo no âmbito da produção industrializada de quadrinhos era possível vislumbrar indicadores dessa busca por novos parâmetros criativos. Em meio a centenas de títulos e histórias que apenas repetiam um modelo de quadrinhos anódinos, agindo de forma quase subterrânea no ambiente dessa produção industrializada - ou mesmo sob o olhar complacente de seus editores –, alguns autores dos quadrinhos comerciais norte-americanos – aqueles publicados nas revistas de super-heróis, principalmente pelas duas grandes editoras da área, a Marvel e a DC Comics –, incluíam em suas histórias elementos narrativos ou gráficos que as faziam avançar além de produções contemporâneas, transformando-se em marcos para outros autores do gênero.

Esses tais *novos parâmetros criativos* sofrem grande influência do que Andraus (2006, p.198) intitula de *qua-*

drinhos autorais, nos quais se difunde um ideal e senso estético-artístico do autor, que surgiram inicialmente fora do comercial, também chamado de *mainstream*, e aos poucos ganharam seu espaço a partir da busca de editoras por um público mais adulto. Tais produções seguem um teor, normalmente, intimista, explorando aspectos do cotidiano da sociedade, com suas mazelas e reflexões.

A partir desse contato do autoral com o comercial nos quadrinhos, aos poucos esse olhar mais ligado a questões menos mercadológicas e fantasiosas se disseminaram dentro do meio, como aponta Vergueiro (2009, p.37) ao se referir aos quadrinhos comerciais:

Algumas [histórias] apresentam uma visão acerba e crua da sociedade, em desenhos aparentemente grotescos e mesmo horripilantes. Outras buscam proporcionar deleite estético em níveis similares aos proporcionados pelas outras artes, inspirando-se abertamente em grandes obras da representação pictórica universal.

Tais obras se mostram como uma prova *viva* do avanço qualitativo da arte sequencial mesmo no mercado *mainstream*. Avanço que traz alguns dos pontos ressaltados por McCloud (2005) como pertinentes para tal *revolução*,

como o autor coloca. Entre os doze pontos, destacamos os que, de fato, podemos colocar como enquadrados nesse desenvolvimento:

Os quadrinhos como literatura: os quadrinhos representam a vida e a visão do mundo de seus autores.

Os quadrinhos como arte: a ilustração dos quadrinhos pode ser tão relevante quanto a pintura e a escultura.

Os direitos dos criadores: autores podem ter mais controle sobre suas criações.

Percepção pública: o público não-leitor deve passar a considerar os quadrinhos como uma alternativa de leitura.

Escrutínio institucional: instituições deveriam deixar de ter preconceito com as HQs.

Equilíbrio dos sexos: mais mulheres deveriam entrar no ramo, tanto como leitoras quanto como produtoras.

Representação das minorias: ampliação das HQs para além do estereótipo de jovens brancos, do sexo masculino, heterossexuais e de classe média.

Diversidade de gêneros: permitir mais gêneros que as fantasias de superpoder.

Apesar de alguns pontos postos por McCloud não serem completamente atendidos ainda hoje, eles acontecem e aconteceram nas últimas décadas em maior ou menor grau.

Com tal aproximação dos quadrinhos de uma visão de vida e mundo de seus autores, aliados a maior liberdade e controle de suas criações e preocupações com um lado mais social - mesmo que no geral as representações de minorias ainda sejam menores do que deveriam e muitas vezes pouco relevantes ou fora de estereótipos - e que as histórias em quadrinhos sejam mais reconhecidas e próximas do ar de arte, o próprio mercado foi se reformatando para gerar produtos que agregassem essas possibilidades, tanto em temática, narrativa, estética quanto conteúdo e imagens.

Por ser um meio intermediático, que mescla escrita, imagem e, digamos, cognição, as histórias em quadrinhos sempre foram um campo aberto para tais experimentações, principalmente em sua narrativa sequenciada gráfico-visu-

al. Os quadrinhos, ao buscarem uma inventividade, geram leituras e sentidos bem distintos que, claro, são únicos e, provavelmente, funcionam somente nessa mídia.

Contudo, todo esse processo refletido até o momento só foi possível pelo entendimento por parte dos produtores do meio quadrinístico de um aspecto constitutivo importante, o qual destacaremos adiante por acreditarmos ser importante observá-lo com um olhar mais próximo.

I.3. Imagens que falam

O uso de imagens para se expressar acompanha a cultura humana desde sua gênese no período pré-histórico; contudo, como colocam Santaella e Noth (1998, p.13), só no século XX que esse recurso comunicacional se desenvolveu com mais força: “hoje, na idade vídeo e infográfica, nossa vida cotidiana está permeada de mensagens visuais, de uma maneira tal que tem levado os apocalípticos da cultura ocidental a deplorar o declínio das mídias verbais”.

Para Joly (1996, p.38), imagem é “algo que se assemelha a outra coisa” e serve não só como forma de comunicação entre as pessoas, mas, também, instrumento de relação do homem com seu próprio mundo. “No caso, a imagem não

é tão considerada em seu aspecto de comunicação quanto ‘como produção humana que visa estabelecer uma relação com o mundo’” (JOLY, 1996, p.59). Seguindo Platão, ela propõe que imagens seriam “em primeiro lugar as sombras, depois os reflexos que vemos nas águas ou na superfície de corpos opacos, polidos e brilhantes e todas as representações do gênero” (JOLY, 1996, p.13-14).

A autora destaca que na contemporaneidade muito se usa o termo *imagem* ligado à imagem da mídia:

A imagem invasora, a imagem onipresente, aquela que se critica e que, ao mesmo tempo, faz parte da vida cotidiana de todos é a imagem da mídia. Anunciada, comentada, adulada ou vilipendiada pela própria mídia, a “imagem” torna-se então sinônimo de televisão e publicidade.

Joly (1996, p.21) expõe que em ciências humanas é usual a referência a *imagem da mulher* ou *do médico* ou *da guerra* neste ou naquele cineasta. Da mesma maneira, é possível usar imagens (cartazes, fotografias) para construir a *imagem* de alguém. Nesses casos, trata-se de conectar associações mentais que servem para “identificar este ou aquele objeto, esta ou aquela pessoa, esta ou aquela profis-

são, atribuindo-lhes um certo número de qualidades socio-culturalmente elaboradas”.

Essa capacidade de representar uma ideia de forma, teoricamente, mais simples e de fácil entendimento, elevou a linguagem imagética à categoria de protagonista da comunicação no último século. Entretanto, algumas visões são pessimistas em relação a esse fluxo de imagens, pois acreditam que ele banaliza a expressão visual. Bergstrom (2009, p.121) aponta uma das que poderiam ser consequências negativas desse excesso imagético:

Segundo a escritora Susan Sontag, estamos cada vez mais descobrindo o mundo a medida que o retratamos e depois vemos a imagem criada. Em pouco tempo, viveremos uma realidade de tela – uma substituta para as experiências reais - e poderemos nos tornar emocionalmente retardados, receosos e tacanhos. Para evitar isso, precisamos delimitar constantemente as fronteiras entre imagem e realidade.

Indo além de uma visão apocalíptica, e reducionista, é interessante além de se refletir sobre o caráter crescente e quase *onisciente* das imagens, também buscar compreender sua construção, como tal recurso pode ser e é utilizado

nos meios de comunicação, e, no nosso caso, nas histórias em quadrinhos.

Segundo Bergstrom (2009, p.124) existem três tipos de imagens: a visual, a interna e a técnica. A imagem visual se formaria quando parte da realidade atinge nossa retina, sendo após convertida em uma imagem interna por meio de associações e interpretações. Já a imagem técnica seria a que é reproduzida no papel, filme, tela etc., e disputaria nossa atenção com experiências visuais da realidade, como flores, animais, pessoas.

Tal visão de estilos de imagem não foge muito do proposto por Santaella e Noth (1998, p.15) quando adotam o termo *domínio*. Para os autores, o mundo da imagem teria um primeiro domínio ligado às representações visuais, como desenhos, pinturas, gravuras, fotografias, imagens televisivas, cinematográficas, infográficas etc., que seriam objetos materiais que representam o nosso meio ambiente visual.

O segundo domínio daria conta do imaterial das imagens dentro de nossa mente. “Neste domínio, imagens aparecem como visões, fantasias, imaginações, esquemas, modelos ou, em geral, como representações mentais”.

As duas visões buscam explicitar a existência de uma construção mental, abstrata, da imagem que leva a produção de uma mais técnica, material, ou ainda, no caso de o

sujeito ser um receptor, uma observação da imagem materializada gera uma mental, que pode ter ou não o mesmo significado que o pretendido pelo emissor.

Muitos fatores podem interferir no significado de uma imagem, um deles é o estilo de imagem escolhido pelo emissor, posto por Bergstrom (2009, p.127) como uma analogia das figuras retóricas que são parte do repertório clássico da fala: “a imagem representativa mostra (fotografia de um ambiente, retrato); a metonímica esclarece; a sinédouca indica e prova e as metafóricas e símiles comparam”.

Por tal variedade de estilos de imagens que podem ser utilizadas, o autor evoca a importância de uma análise das imagens que dê conta de questões como: de que trata a imagem? Como ela é construída? Em que contexto ela é exibida? A quem se destina? Quem é o emissor? Qual seu propósito?

Barthes (1990) ressalta que para um indivíduo reconhecer a representação gerada em uma imagem é necessário que ele tenha em seu repertório um *saber-cultural*, isto é, uma espécie de memória-imagética, embora isso possa ocorrer em níveis de complexidade bastante distintos. Para o autor (1990, p.32), “toda imagem é polissêmica e pressupõe, subjacente a seus significantes, uma cadeia flutuante de significados, podendo o leitor escolher alguns e ignorar outros”.

Além da intenção *enunciativa* da imagem, temos também como fator de influência em sua leitura a sua relação com a linguagem verbal presente em seu contexto. Matérias jornalísticas com fotos referenciando locais, personagens ou situações citadas; anúncios publicitários em que imagens do produto são meramente ilustrativas; em diversas mídias podemos encontrar exemplos de subutilização das imagens em favorecimento ao textual.

Sobre esse ponto, Santaella (1998, p.54) resgata Barthes (1964) questionando: “Será que a imagem é simplesmente uma duplicata de certas informações que um texto contém e, portanto, um fenômeno de redundância, ou será que o texto acrescenta novas informações a imagem?”.

A autora (1998, p.54), citando Kalverkamper (1993: 207), busca diferenciar nessa relação três casos:

- (1) a imagem é inferior ao texto e simplesmente o complementa, sendo, portanto, redundante. Ilustrações em livros preenchem ocasionalmente essa função.
- (2) a imagem é superior ao texto e, portanto, o domina, já que ela é mais informativa do que ele. Exemplificações em enciclopédias são frequentemente deste tipo: sem a imagem, uma concepção do objeto é muito difícil de ser obtida.
- (3) imagem e texto têm a mesma importância. A imagem é, nesse

caso, integrada ao texto. A relação texto e imagem fica aqui entre redundância e informatividade.

Tal observação de quais relações nos referenciamos ao falar sobre imagem e escrita se torna ainda mais relevante quando nos debruçamos sobre os estudos das histórias em quadrinhos, já que tal meio se destacou exatamente pela junção das duas linguagens nas mais diversificadas formas.

Aqui acontece o que Barthes (1964, p.38-41 apud Santaella e Noth, 1998, p.55) denomina como *relais* (revezamento), diferenciando-o da ancoragem, na qual “o texto dirige o leitor através dos significados da imagem e o leva a considerar alguns deles e a deixar de lado outros (...) A imagem dirige o leitor a um significado escolhido antecipadamente”. No *relais*, “o texto e a imagem se encontram numa relação complementar”.

O autor (1990, p.33-34) aponta:

a função de *relais* é mais rara (pelo menos no que concerne à imagem fixa); vamos encontrá-la sobretudo nas charges e nas histórias em quadrinhos. Aqui a palavra (na maioria das vezes um trecho de diálogo) e a imagem têm uma relação de complementaridade; as palavras são fragmentos de uma sintagma mais geral, assim como as imagens, e a

unidade da mensagem é feita em um nível superior:
o da história, o da anedota, o da diegese.

O recurso textual, nesse caso, além de uma função descritiva serve para criar uma interação, aproximação maior do leitor com o material, como apontam Santos e Silva (2013, p.7): “O leitor é quem constrói a ação, interage com ela por meio da hibridização da linguagem. A linguagem escrita aproxima-se da oralidade, fazendo com que o leitor se sinta parte do contexto narrativo”.

Assim, o ideal seria nem o texto ser preponderante à imagem e nem o inverso, mas, sim, uma união balanceada, em que o escrito traga informações complementares à imagem e vice-versa.

Esse aspecto reforça o posto por Buittoni (2011, p.164) em relação às comunicações não verbais. Para a autora, elas “transparecem no corpo (expressões do rosto, de gestos e posturas); em artefatos associados ao corpo, como roupas, assim como objetos identificadores, na posição que a pessoa ocupa no espaço e seu entorno” informações que não são ditas através de palavras.

Com tais pensamentos em mente, podemos refletir que a revista em quadrinhos gera uma importante construção de elementos que, como coloca Eisner (1999, p.4), estimu-

la as habilidades não só de seus leitores, mas, também, de produtores.

A configuração geral da revista em quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e assim, é preciso que o leitor exerça suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual.

Santos e Silva (2013, p.3) ressaltam que as histórias em quadrinhos permitem ao leitor preencher lacunas, silêncios de personagens, utilizando de sua própria percepção e imaginação, construindo um novo conhecimento em relação a vários fenômenos. Os autores ainda aponta a força do caráter de leitura inerente aos quadrinhos ao invocar Eisner:

As histórias em quadrinhos comunicam numa linguagem que se vale de experiência visual comum ao criador e ao público. Pode-se esperar dos leitores modernos uma compreensão fácil da mistura imagem-palavra e da tradicional decodificação do texto. A história em quadrinhos pode ser chamada

‘leitura’ num sentido mais amplo que o comumente aplicado ao termo (EISNER, 1989, p.7).

A partir do conhecimento desses pormenores constituintes das histórias em quadrinhos, acreditamos ser interessante, dentro do contexto de nosso estudo, nos debruçarmos sobre um dos seus estilos de histórias mais famosos, economicamente rentável e referência: as *superaventuras*, com seus heróis míticos e ar de fantasia escapista.

2. Além da capa: fantasia, super-heróis e realidade

*Enquanto houver sonho, amor e fantasia,
haverá esperança.*

William Shakespeare

Toda criança guarda em si o desejo de transitar por mundos além do nosso, humano e *normal*: seguir guerreiros, deuses, magos, seres sobrenaturais em aventuras das mais diversas e se tornar herói de vários reinos. A força da *fantasia* acompanha o ser humano desde sua gênese como espécie, sua percepção como indivíduo dentro de um universo de coisas ao seu redor, e o segue até o fim de sua existência como ser vivo. Seja em lendas, narrativas mitológicas, ficções orais ou escritas, a fantasia permeia a mente e a história das diferentes nações e civilizações nos mais diversos pontos do planeta.

Com o surgimento das mídias de massa, o poder de difusão desse gênero se expandiu consideravelmente, diversificando-se em inúmeras formas e estilos. Para Silva

(2002, p.35), isso se dá muito pelo elo que os produtos culturais realizam com os desejos dos indivíduos.

O elo de ligação entre os desejos dos indivíduos e os produtos culturais é propiciado pela fantasia. É na medida em que elaboram fantasias que os produtos da indústria cultural vão incidir sobre os indivíduos. As fantasias são indissociáveis da realização dos desejos (Laplanche, 1988), e é através delas que os desejos podem avançar na experiência sem colocar em risco o ego dos indivíduos.

As fantasias existentes nos produtos culturais se inserem no cotidiano, gerando uma força sedutora em seu público e “funcionando, muitas vezes, como compensação de uma vida cotidiana empobrecida” (SILVA, 2002, p.37), o que levaria as pessoas a construir uma vida imaginária que os permitissem desfrutar a vida que desejariam nem que fosse de forma alucinatória. Seria nesse *empobrecimento da concretude cotidiana* que os meios de comunicação exerceriam seu fascínio, se tornando um local onde as fantasias tornariam a vida mais suportável.

Silva (2002, p.36) aponta ainda a existência de dois tipos de fantasias: a progressiva e a regressiva, sendo a primeira atrelada “às experiências concretas do sujeito e o

conduz a refletir sobre sua situação, a partir de elementos propiciados pela fruição do produto”. Nesse estilo de fantasia, as respostas não viriam prontas, dadas, abrindo espaço para uma reflexão e questionamentos identificados na vida social do sujeito.

A fantasia regressiva teria uma função mais apaziguadora perante os desejos pessoais, satisfazendo mais do que sendo questionadora. “Nas fantasias regressivas, o público encontra-se numa situação em que os desejos satisfazem-se dentro dos limites estabelecidos pelo princípio de realidade, como uma sensação agradável diante do objeto”. Os desejos aqui se satisfazem em não serem concretos ou não se prenderem à experiência concreta, conduzindo a pouca transformação e ação por parte do indivíduo em relação a sua situação de vida e social. Dessa forma, manteria os desejos em um estado mais infantil de sensação agradável, isolada, abstrata, que não se realizam de fato.

Tais observações reforçam a necessidade, ao se analisar uma obra que se propõe de fantasia, de observar que relação com a questão do desejo ela pretende seguir, já que tal caminho influencia na sua constituição. Como visto, os produtos culturais não só buscam entreter, mas levam em si também visões de mundo e relações mais complexas do que aparentemente parecem.

Dentro das histórias em quadrinhos essa função de entreter se complementa de forma muito bem engendrada com levar as vontades de seu público a suas histórias, ainda mais em relação ao público juvenil, grande foco desse meio, e mais precisamente o jovem urbano. Assim, é até óbvia a utilização pelos quadrinhos de elementos que se liguem ao cotidiano e imaginário dessa juventude no momento de idealizar suas aventuras.

A juventude é muitas vezes vendida juntamente com determinados produtos, como um signo de felicidade, de liberdade, de infinitas possibilidades de vida etc. A juventude é mitificada pelo “mass media” mais do que qualquer outra fase da vida, tornando-se objeto de projeções e fazendo com que muitos aspirem a esse ideal (SILVA, 2002, p.42).

Dentro desse contexto, as fantasias nas histórias em quadrinhos passam a desempenhar um papel relevante ao criar realidades imaginárias acessíveis para esse público ávido por descobrir o mundo e a si mesmo, trazendo consigo, problematizando ou não, também preconceitos, estereótipos, expectativas e papéis sociais aliados a uma estética visual atrativa e diferenciada de outros meios.

Silva (2002, p.37-38) aponta que “nos quadrinhos, as fantasias funcionariam como um tipo de mecanismo de defesa que protege o ego dos conflitos com a realidade”, levando o seu público para outros mundos com desafios distantes de sua vivência diária, mesmo quando trabalham de forma metafórica-alegórica com questões de cunho da realidade.

Uma abordagem nas HQs que usa dessa vontade de escapismos do seu leitor com muito afincado são as aventuras de super-heróis, seres de poderes divinos que lutam contra desafios além da alçada humana e se tornam mais que personagens, símbolos. Pena (2002, p.149), baseado em Joseph Campbell (1993), aponta que o herói acredita que tem uma missão a cumprir:

Ele deve domar o cotidiano e viver na esfera do extraordinário. Deve entregar-se ao seu propósito maior e ao seu destino glorificado, que será construído única e exclusivamente por ele mesmo, já que ele é senhor de seus atos, pois tem ‘um senso interior de certeza de que com circunspeção, habilidade e compulsão é possível superar os maiores perigos e infortúnios, e de que é capaz de fazer seu próprio destino (FEATHERSTONE, 1997, p.87)’.

Esse caráter proveria o herói tanto de destreza quanto vigor, que o permitia ser um guerreiro formidável, defender seu povo e representá-lo. Esse estado de símbolo e reconhecimento por parte da sociedade levaria o herói à glória e fixaria uma imagem mitificadora.

Atribuído de intenções benéficas em prol de um ideal humanitário, o conceito de herói adentrou fortemente o imaginário humano e se perpetuou ao longo dos séculos, sendo reimaginado de acordo com os costumes e necessidades da sociedade de cada época. “A construção mítica da figura do herói ‘expressa o mundo e a realidade humana, cuja essência é uma realidade coletiva, que chegou até nós através de várias gerações’” (BRANDÃO apud PENA, 2002, p.152).

Nas histórias em quadrinhos, o arquétipo do herói surgiu inicialmente como um tipo muito próximo de modelos já criados pela literatura, como o detetive solitário; o selvagem de bom coração; o guerreiro espacial, entre outros (MOYA, 1972), e foi se modificando com o passar do tempo, tanto em relação a como a sociedade via suas histórias quanto como ele era representado, retirando do próprio ambiente social histórico elementos para se reconfigurar. Vieira (2008, p.208) ressalta que:

Estes personagens e suas narrativas, que há setenta anos participam da cultura jovem, serviram como registro da história ocidental, das representações e referências simbólicas de um público cada vez maior e mais diversificado. As representações são a forma como uma sociedade reconhece e expressa sua realidade. Isto nos possibilita recorrer a obras de ficção, como é o caso dos quadrinhos, para compreender o mundo externo a eles. Pois, por mais fantástica que pareça sua realidade, ela guarda fortes semelhanças com a visão de mundo de seus autores e do público para quem escrevem.

Não foi à toa que durante o período pós-quebra da bolsa de valores de Nova York, Estados Unidos, em 1929, surgiu a *superaventura*, que como aponta Viana (2011, p.15) “é aquele [gênero] marcado pela existência de um universo ficcional povoado por seres superpoderosos, os super-heróis e os supervilões, sendo que o super-herói é aquele que possui qualidades sobre humanas”.

Em sua gênese, a imagem de super-herói nas revistas em quadrinhos era de um ser capaz de praticar qualquer feito, praticamente intocável, vivia como um Deus moderno acima dos humanos *normais*, em um retorno à visão heroica mitológica, principalmente greco-romana (ECO, 2004). Nada mais apropriado para tal momento.

2.1. Para o alto e avante: a superaventura adentra os quadrinhos

A origem das histórias em quadrinhos se tornou ao longo do tempo um tópico controverso, debatido constantemente por seus pesquisadores e com marcos históricos distintos dependendo de quem opina.

A primeira aparição do dito quadrinho moderno, isto é, no formato como é conhecido hoje em dia, é atribuída a um jornal americano no ano de 1896. O jornal *New York Sunday World* trouxe em suas páginas uma ação gráfica fragmentada em três quadros sequenciados, mostrando pela primeira vez o texto na imagem não só em forma de narração, mas, também, de diálogo direto entre as personagens. O desenho era do escritor Richard F. Outcault e tinha o título de *The Yellow Kid*, falando sobre a vida na Nova York da época.

Magalhães (2006, p.16) aponta que:

Para muitos estudiosos, tudo o que vem antes da criação do Yellow Kid são precursores dos quadrinhos. Nesse caso, a origem dos quadrinhos está ligada a sua produção sistemática, promovida pela indústria cultural norte-americana. Contudo, não

se pode perder de vista as expressivas manifestações dessa arte em várias partes do mundo, que antecederam a sua massificação.

O autor destaca que já no início do século XIX, o suíço Rodolphe Töpffer criou o que chamava de *literatura em estampas*, com o lançamento de *Monsieur Vieux-Bois*, 1827, uma crônica da vida quotidiana, e, anos depois, na França de 1889, Georges Colomb, que assinava como Christophe, fez sua *Famille Fenouillard*.

Considerado um dos precursores dos quadrinhos modernos, Christophe jamais usou balões que são o ícone da linguagem dos quadrinhos -, mas inseria os textos sob os quadros, além de usar ângulos inusitados, movimentos acelerados e silhuetas. Para o pesquisador Álvaro de Moya, a ação ligava os quadros, era uma narrativa avançada para a época. Christophe é considerado um dos que mais contribuíram para a formação da linguagem dos quadrinhos (MAGALHÃES, 2006, p.12).

Ainda temos como peça nessa construção das origens dos quadrinhos as experiências do ítalo-brasileiro Angelo Agostini com *As Cobranças*, 1867, sua primeira história ilustrada na revista *Cabrião*, de São Paulo, e depois *As*

Aventuras de Nhô-Quim ou Impressões de uma viagem à Corte, publicada em 1869 na revista *Vida Fluminense*, Rio de Janeiro. Nela, Agostini “fez uma série de nove páginas duplas de Nhô-Quim, que é considerada, por ter um personagem fixo, como nossa primeira história em quadrinhos” (MAGALHÃES, 2006, p.12).

Após o sucesso do personagem de Outcault, os editores de jornais passaram a investir nas tiras como uma forma de incrementar o entretenimento do periódico, e, assim, atrair um público mais jovem, usando de vários temas, como as fantasias infantis do *Pequeno Nemo no País do Sonho* (1905) de Winsor McCay, o *Krazy Kat* (1911) com suas histórias adultas e introdutórias de animais, até o gênero aventureiro de *Popeye* (1929) e *Tarzan* (1929).

Segundo Magalhães (2006, p.15):

A criação das tiras diárias, as comics strips, publicadas regularmente nos jornais, impulsionou a massificação dos quadrinhos por intermédio dos sindicatos, as distribuidoras norte-americanas, que passaram a exportá-las para todo o mundo. A compilação das tiras de Mutt & Jeff, em 1934, em edições meiotabloide, deram origem aos comic books, ou revistas em quadrinhos, como as temos hoje.

Assim, em menos de meio século de existência, as histórias em quadrinhos americanas já tinham suas revistas próprias, como a *Funnie on Parade* de 1933 que fazia uma coletânea de tiras. Nesse período as temáticas dos quadrinhos foram muito influenciadas pelos problemas financeiros do país no momento; o alto índice de desemprego; a criminalidade etc. Questões reais que auxiliaram no surgimento de novos gêneros narrativos como o policial, o espacial e a já citada superaventura, fazendo com que a década de 1930 fosse época importante para esse meio, como afirma Moya (1972, p.43): “era em que surgiram alguns dos mais importantes personagens dos quadrinhos, motivo de massificação e visão cosmopolita dos heróis e sua mitologia, suas figuras fetichistas em ícones gráficos”.

O primeiro habitante desse novo universo de aventuras super-heroicas foi criado pelos amigos Joe Shuster e Jerry Siegel e publicado pela National Comics – atual editora DC Comics – em 1938 na primeira edição da revista *Action Comics* (fig.1). Batizado como Superman, trazendo as cores da bandeira americana em seu uniforme, além de superforça, invulnerabilidade e carisma, o personagem representava bem o anseio americano do período de se tornar algo além do humano comum, como coloca Viana (2011, p.20):

O Superman é produto de sua época. Era a resposta americana ao nazismo e a sua ideologia da “raça superior”, e, ao mesmo tempo, um apelo ao homem comum para que seja forte e suporte todas as situações desfavoráveis (a crise da época), bem como um grito de liberdade inconsciente.

Seguindo o caminho aberto pelo personagem de Shuster e Siegel, outros super-heróis surgiram para povoar o imaginário da juventude da época, levando consigo, em sua maioria, os padrões culturais e ideológicos de instituições sociais hegemônicas.

O início da Segunda Guerra Mundial, nos anos 1940, transformou os quadrinhos em forte instrumento de propaganda nacional contra o nazismo, principalmente nos EUA, dono da maior produção de revistas em quadrinhos mundiais do período. Histórias de super-heróis no campo de batalha combatendo até o próprio Hitler tornaram-se comuns. Período em que personagens como o supersoldado Capitão América (fig.2), a equipe Invasores, a Mulher-



Figura 1: Capa de Action Comics #1, junho de 1938

Maravilha etc., mostraram suas habilidades em combater no front de guerra o *grande mal* pela liberdade americana.

Com o pós-guerra vieram as primeiras preocupações com o conteúdo das histórias em quadrinhos e sua influência. Durante a década de 50, no âmbito do movimento *macarthista*¹, foi deflagrada uma verdadeira *caça às bruxas* voltada para a defesa da moralidade e a decência nos EUA com o lançamento do livro *A Sedução dos Inocentes*, do psiquiatra Frederic Wertham. Essa obra discutia o papel dos quadrinhos na formação infantil e a possível má influência trazida por eles, gerando protestos de representantes dos pais, professores e família. Tais movimentos contrários aos quadrinhos influenciaram na criação de um código de ética de tom moralista, como ressalta Moya (1972, p.72):

1. Movimento ganhou tal nome em referência ao senador americano Joseph McCarthy, que pregava uma intensa patrulha anticomunista, perseguição política e desrespeito aos direitos civis no país, época que durou do fim da década de 1940 até meados da década de 1950.



Figura 2: Capa de Capitão América #1, março de 1941

A parte industrial, financeira e editorial dos comics fraquejou diante de tamanha campanha e chegaram as partes a um meio-termo: um código. Tal como aquele que fora feito havia muito tempo em Hollywood e debilitara o cinema americano diante da agressividade realista do cinema europeu. Com a concorrência da TV americana e do cinema da Europa, já caía o código Hayes. Mas com os comics, sem concorrência, sucedeu uma queda diante da TV e da onda moralista.

O código se tornou responsável por restrições na produção de histórias, e indiretamente por baixas ainda maiores nas vendas e até falência de editoras. Anselmo (1975, p.59) diz que “a essa época, atacantes da HQ renunciavam sua queda e até o seu desaparecimento, prognóstico totalmente errado, pois não levou em conta a enorme vitalidade e o dinamismo conquistado pelos comics”.

O consumo da superaventura só teve uma melhora nos anos 1960, quando o mundo inteiro foi abalado pelas mudanças sociais ocorridas, e a ficção também. “Há uma mudança provocada pelas transformações sociais, como a contracultura, a ascensão de alguns movimentos sociais (diretos civis, negros, feminista e estudantil), as lutas sociais, entre outros fenômenos” (VIANA, 2011, p.37).



Figura 3: Da esquerda para direita, capas de X-Men #1, Amazing Fantasy #15 e Hulk #1

Influenciadas por tais agitações, as histórias em quadrinhos passaram a expor personagens menos idealizados, mais humanos, além de trazer em suas páginas os preconceitos, dificuldades e até erotismo existentes na nossa realidade.

O fenômeno da ascensão social juvenil no período também passou a exercer uma pressão mercadológica no meio quadrinístico. Viana destaca que a população jovem passou a ter um crescimento em seu poder aquisitivo, virando nicho de mercado. Ligado a isso, personagens como Capitão América e Superman já eram um tanto quanto vazios – dentro de seus sentidos de dever e moralismo – para a juventude emergente, que exigia uma maior complexidade dos personagens.

O maior expoente de tais mudanças em abordagens foi a editora Marvel Comics, que trouxe personagens (fig.3)

como os X-Men (1963) e o preconceito racial; Homem-Aranha (1962) e suas dificuldades adolescentes; Hulk (1963) e a angústia mental de um homem aprisionado no corpo de um monstro, entre outros.

Assim, aos poucos, uma liberdade criativa foi sendo reconquistada pelos produtores de quadrinhos, o que se fortaleceu nos anos 1970 com uma amenização do Código de Ética:

As histórias em quadrinhos mudam neste contexto, pois o processo de ascensão das lutas sociais promove o recuo da intervenção estatal e da classe dominante em determinadas esferas. Isto se manifesta especialmente no plano cultural, realizando o que Marcuse (1971) denominou contrarrevolução preventiva. É neste período que ocorre a liberação do código e afrouxamento da censura sobre os quadrinhos, como parte do processo de contrarrevolução preventiva: “Em janeiro de 1971 os quadrinhos podem por fim abordar determinados temas tabus, como sedução e a droga, e também mostrar certa simpatia pelos criminosos, e até duvidar das autoridades oficiais” (Baron-Carvais, 1989m p.30). Embora ainda com restrições, no caso dos EUA, a censura é abrandada. (VIANA, 2011, p.37)



Figura 4: Da esquerda para direita, capas de *Watchmen* #1; *Batman - Cavaleiro das Trevas* #1 e *V de Vingança* #1

Com o conteúdo das histórias remodelado, obras mais realistas e violentas começaram a surgir com o passar dos anos (fig.4), tendo o seu auge nos anos 1980, amparadas pela cultura pop da época. Por causa das temáticas mais críticas, trabalhos como *Watchmen* (1986), que mostra como seria a existência de super-heróis no mundo real; *Cavaleiro das Trevas* (1985), trazendo um Batman mais sombrio do que nunca; e *V de Vingança* (1982), mostrando uma Inglaterra fascista e a luta de um mascarado para derubar o governo, levaram o público leitor de super-heróis nos EUA a se concentrar não só nos jovens, mas também em adultos.

Viana (2011, p.44) destaca a influência econômica, e suas consequências sociais, como fator marcante para esse novo viés dos quadrinhos americanos:

Outra modificação no mundo dos super-heróis deste período reside na adequação ao admirável mundo neoliberal em seu processo de hipermercantilização, gerada pela necessidade de reprodução ampliada do consumo num mundo já consumista e de nível elevado de consumo (por determinados setores da população e com maior índice em determinados países, que fique claro). Isto significa, para o capital editorial dos quadrinhos, a necessidade de ampliar o mercado consumidor, criar novos nichos de mercado, renovar mais rapidamente a produção, entre outras estratégias. Neste contexto, também há um acirramento de competição entre os oligopólios do capital editorial dos quadrinhos (especialmente DC Comics e Marvel Comics) e entre os demais concorrentes menores.

Afinal, essas histórias em quadrinhos em específico são produzidas por empresas comerciais, que também se aproveitam da situação vigente para lucrar em cima da inovação e do caráter político e social que o meio tem. Sendo, assim, um jogo no qual a empresa ganha, mas, por consequência,



Figura 5: Da esquerda para direita, capas de Spawn #1, WildCats #1 e Youngblood #1

o produtor de quadrinhos também, por ter um espaço para criar com liberdade, e o público, por ter produtos de qualidade e contestadores, como queria.

Tal movimento do mercado gerou um período de altas vendas e especulação em cima das revistas em quadrinhos, fenômeno esse que gerou nos anos 1990 a criação de novas editoras e formatos de produção em torno das HQs de superaventura. Foi nesse período que surgiu a editora Image Comics², que lançou personagens como Spawn, Wildcats e Youngblood (fig.5), entre outros.

2. A Image Comics surgiu a partir da saída de desenhistas e roteiristas da Marvel Comics em 1992.

Inspirada na fórmula que tivera sucesso na década anterior, a nova editora produzia um conjunto de heróis com um tom mais violento, tendo como seu foco “justamente a ‘imagem’, isto é, os desenhos, pois as histórias não tinham nem a riqueza, nem a complexidade da Marvel Comics, e mesmo da DC Comics em seus melhores momentos” (VIANA, 2011, p.50).

Contudo, o sistema de trabalho da Image acabou se espalhando para outras editoras, ocasionando consideráveis recordes de venda³, mas, ao fim dos anos 1990 uma crise tinha se abarcado no mercado editorial dos quadrinhos americanos, ligadas à especulação do período. Investia-se em revistas esperando que, futuramente, elas pudessem ser vendidas a altos preços, o que se mostrou uma estratégia equivocada, rendendo fracassos de vendas e reestruturações. Ao fim da década muitos fundadores da Image Comics abandonaram a editora, e, com as próprias mudanças do contexto político-socioeconômico, novas filosofias editoriais se formaram. Viana (2011, p.42) ressalta que:

Como resultado do novo regime de acumulação,
temos o aumento da exploração dos trabalhadores,

3. A revista do grupo de personagens X-Men, da Marvel Comics, chegou a vender 7 milhões de exemplares na época.

aumento do desemprego, intensificação da criminalidade, violência e pobreza em todo o mundo. Já a partir do final dos anos 1990, há uma ascensão das lutas sociais, o que abre espaço para novas mudanças no mundo dos quadrinhos.

Como dito, as histórias em quadrinhos de super-heróis desde sua gênese se relacionam com a realidade histórica de seu tempo em busca de dialogar com seu público e com o mundo, assim, não deu-se o contrário no início da primeira década do século XXI. Em meados da virada de século, “a crise de identidade e os processos psíquicos ganham relevância, o herói já não é mais tão herói assim, bem como suas certezas se transformam em incertezas” (VIANA, 2011, p.47).

Esses pontos, reforçados pela maior liberdade de criação por parte das editoras com o passar do tempo, abriu caminhos para atitudes mais humanas e menos rígidas dos personagens. É comum encontrar nas narrativas contemporâneas heróis enfrentando conflitos do cotidiano do *homem comum*, e não apenas ameaças ao mundo ou a humanidade.

A busca por identidade, cultura própria, engajamento político, função social, vida pessoal e até fama, passaram a permear as páginas das *super-histórias* e serem preocupações de seus personagens. Provavelmente, um dos pri-

meiros sinais dessa mudança tem sido o lançamento da revista *The Authority* (DC Comics), em 1999 (fig.6). As histórias da super equipe que combate não apenas supervilões e alienígenas, mas, principalmente, ditadores, governos e até Deus em uma de suas histórias (destruído por eles em um combate) têm um teor mais politizado, em uma abordagem de super-heróis fazendo de fato um *mundo melhor*.

Vemos em suas aventuras interferências na invasão russa na Chechênia, crítica aos grandes grupos capitalistas e ao governo dos Estados Unidos, até a defesa de minorias como os homossexuais – com dois personagens de destaque, Apollo e Meia-Noite, formando um casal masculino.

No início dos anos 2000, outro expoente importante dessa nova linha de pensamento de produção nos quadrinhos de super-heróis foi a série *Novos X-Men* (fig.7), de Grant Morrison. Nela, é revelada uma possível extinção da espécie humana causada pelo crescimento dos mu-



Figura 6: Capa de *The Authority* #1, maio de 1999

tantes, fazendo uma correlação com a extinção do homem de neanderthal pelo homo sapiens como curso comum da evolução da natureza. O caminho dramático escolhido pelo autor levou os personagens, com décadas de histórias e desgaste nas costas, a um novo fôlego e possibilidades, como abandonar o status de heróis, focando mais em professores para novas gerações de mutantes e porta-vozes de sua raça perante o resto do mundo. Além de abordar uma *cultura mutante*, muito conectada à cultura jovem e de tribos existentes em nosso mundo no período.

No mesmo ano, o escritor Brian Bendis e o desenhista Alex Maleev estrearam a nova série do *Demolidor* (fig.8), personagem surgido nos anos 1960 na Marvel Comics, na qual traziam para os quadrinhos da editora um tom urbano e psicológico, abordando mais o alter ego por trás da máscara heroica. A dupla levou a vida do herói e advogado Matt Murdock por caminhos tortuosos quando um diário de Nova

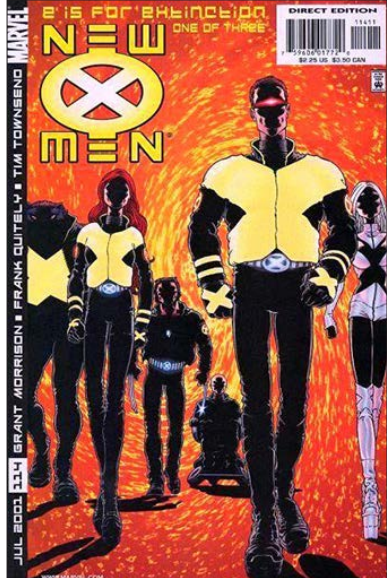


Figura 7: Capa de Novos X-Men, maio de 2001

York publica na capa que ele é o Demolidor, levando a imprensa, FBI e inimigos atrás dele e seus amigos. No meio da situação, o personagem ainda se casa, reflete sobre sua condição de herói e a necessidade ou não de continuá-la, encerrando anos depois essa fase em uma cela de prisão.

Assim, dentro desse contexto e processo histórico, foi lançada no fim de 2001, também pelas mãos de Bendis e do desenhista Michael Gaydos, *Alias*. Na publicação, os dois autores buscaram mostrar exatamente a vida de uma heroína após a resposta ao questionamento que Matt Murdock se faria futuramente: vale a pena continuar atuando como um super-herói? Na história nos deparamos com Jessica Jones, ex-Safira, ex-membro dos Vingadores (grupo de heróis da editora), que abandonou o mundo dos vigilantes mascarados para ser uma detetive particular em um bairro de Nova York.

Aqui, encontramos um foco mais no que poderíamos chamar de *bastidores* do universo heroico pré-estabeleci-



Figura 8: Capa de Demolidor Vol. 2 #26, dezembro de 2001

do na editora, com relacionamentos amorosos entre seus membros, decepções, traumas e questionamentos. Saindo de uma vida heroica repleta de tons lúdicos, exagerados, comuns até às produções mais aproximadas do real dos anos 1980, para uma visão de vida mais ordinária, cotidiana, com tons mais obscuros e próximos de uma realidade urbana fora do mundo da ficção.

Nessas obras, o herói se mostra diferente do habitual e consagrado em sua caracterização, revelando-se além de sua roupa colorida e atos de altruísmo, isto é, alguém humano.

3. O status heroico e a realidade

- E o que você têm agora?

- Uma vida normal?

- Quando anda pelas ruas de uma cidade que tá morrendo de hidrofobia e passa pelas baratas humanas discutindo sobre heroína e pornografia infantil acha isso normal?

- Pelo menos eu não me escondo atrás de uma máscara.

- Não... você tá é se misturando com eles.

diálogo entre Coruja e Rorschach em Watchmen

Campbell (1997, p.21) aponta que o herói em sua raiz histórica é um ser provido de honra na sociedade, mas que anteriormente a esse crédito costuma não receber reconhecimento e ser objeto de desdém dos outros indivíduos, por não acreditarem em suas capacidades. Contudo, estaria na habilidade de superar essa descrença em prol de lutar pelo bem de seu mundo que o tornaria um herói.

Ele e/ou o mundo em que se encontra sofrem de uma deficiência simbólica. Nos contos de fadas,

essa deficiência pode ser tão insignificante como a falta de um certo anel de ouro, ao passo que, na visão apocalíptica, a vida física e espiritual de toda a terra pode ser representada em ruínas ou a ponto de se arruinar.

Dentro dessa lógica, o herói do conto de fadas, por exemplo, obtém um triunfo microcósmico, mais particular, enquanto o herói do mito um macrocósmico, universal, que não traz bem-estar somente para ele, mas para todos que protege e até os que o desconhecem. No universo da super-aventura, o padrão heroico é mais próximo desse herói do mito, de grandes façanhas, que ao retornar de sua jornada traz consigo formas de regeneração da sociedade que defende, ou pelo menos de segurança e proteção.

Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes (CAMPBELL, 1997, p.18).

Como uma fórmula utilizada e reutilizada das mais diferentes formas, algumas criativas outras nem tanto, o super-

herói dos quadrinhos vive uma vida ordinária, sem grandes êxitos e muitas vezes tediosa, para ter seu rumo modificado por um acidente científico, interferência divina ou simples descoberta de uma habilidade genética especial.

Assim, tal personagem se destaca entre seus semelhantes e passa a atuar altruistamente para o bem comum, como se sua única escolha fosse essa, tornando-se símbolo não só para os seres fictícios de suas histórias, mas também para o seu público. “As características dos heróis que na visão infantil são características paternas passam a fazer parte do estereótipo de homem que cada ser humano cria para si, e que realiza no herói com o qual se identifica” (GAUDÊNCIO apud SILVA, 2002 p.42).

Como exposto anteriormente, esse *lugar simbólico* que o super-herói exerce sofre alterações e releituras de acordo com as condições histórico-sociopolíticas que a sociedade em que está inserido se encontra. Na que podemos chamar de *era de ouro*⁴ dos quadrinhos da superaventura americana, esse status seguia integralmente a receita posta por Campbell de um herói austero, forte, altruísta e totalmente devotado à causa humanista do sacrifício em prol do melhor pra comunidade/sociedade. À medida que o tempo

4. Período que compreenderia entre 1938 e meados dos anos 1950 do século XX.

passou, o status de herói dentro do universo dos quadrinhos cada vez mais se foi despidendo de sua aura mítico-divina em uma jornada de aproximação com nossa realidade social, seguindo também uma receita muito comum dentro dos meios de comunicação.

É fato que a mídia trabalha na construção de sentidos objetivando uma proximidade de quem a consome com o que é visto, gerando percepções e sensações muitas vezes direcionadas para uma representação do nosso cotidiano. Como afirma Silverstone (2002, p.20): “ela [a mídia] filtra e molda realidades cotidianas por meio de suas representações singulares e múltiplas, fornecendo critérios, referências para a condução da vida diária”. Charaudeau (2006, p. 47) aponta que as mídias não trabalham com a realidade, nem muito menos são espelhos dela. O que elas fazem é desenvolver representações construídas a partir de suas necessidades, transformando essa representação no que seria o próprio real.

As representações, ao construírem uma organização do real através de imagens mentais transpostas em discurso ou em outras manifestações comportamentais dos indivíduos que vivem em sociedade, estão incluídas no real, ou mesmo dadas como se fossem o real.

Essa construção se torna importante em ser observada e analisada quando percebemos o alto grau de valor simbólico que os meios de comunicação tem em nosso cotidiano. Como ressalta Luhmann (2011, p.15): “aquilo que sabemos sobre nossa sociedade, ou mesmo sobre o mundo no qual vivemos, o sabemos pelos meios de comunicação”.

O autor destaca ainda que na relação desses meios com seu público, a realidade surge como algo ilusório, reconfigurado por e para eles, isto é, realizado tanto por eles quanto de acordo com seu interesses, e com condições fortemente restritivas que se distinguem daquelas da pesquisa científica.

Para Berger e Luckmann (2004, p.68), os meios de comunicação são intermediadores entre a experiência coletiva e a individual, oferecendo interpretações para problemas e questões sociais. “Tudo o que outras instituições produzem em matéria de interpretações da realidade e de valores, os meios de comunicação selecionam, organizam (empacotam), transformam, na maioria das vezes no curso desse processo, e decidem sobre a forma de sua difusão”.

Assim, a questão repousaria não na verdade, mas, sim, no processo de seletividade inevitável da realidade a ser transmitida, seleção essa que também produz um outro lado dos produtos mostrados, o espaço não indicado, designado,

pela mídia. Ao mesmo tempo que um meio de comunicação escolhe um extrato de uma realidade existente para exibir, aquilo que ela não selecionou, ficou de lado, se revela também como importante de ser observado. “O mercado destaca aquilo que por algum motivo é problemático e, por isso, de interesse. Mas, com isso, ele deixa claro ao mesmo tempo que há outras coisas” (LUHMANN, 2011, p.72).

No campo das mídias audiovisuais, essa construção da realidade se torna ainda mais notória por formar sentidos e visões acerca de um fato a partir de imagens, como se o caráter imagético já fosse uma comprovação da existência de tal realidade, questão bem ressaltada por Luhmman (2011, p.76):

Enquanto a língua precisa desistir cada vez mais de prover garantias à realidade, pois tudo o que é falado pode ser contradito, a reprodução desloca-se da realidade para as imagens em movimento, sincronizadas óptico-acusticamente. Nesse caso, é preciso assistir ao replay, e não confundir o momento da emissão com o momento dos acontecimentos reais; contudo, a velocidade e harmonia óptico-acústica da série de imagens encobrem a contradição que urge em certos pontos e criam a impressão de uma ordem que já foi testada.

Na construção da notícia no telejornalismo, por exemplo, são mobilizados enquadramentos para dar a ideia de que o velho parece novo, ângulos próximos que dramatizam a matéria, imagens gerais buscando transmitir uma reprodução da realidade, como se o mostrado fosse tal como é. Vizeu e Correia (2008, p.14) consideram, quando se referem a esse processo dentro do jornalismo, que:

A mídia não só transmite, mas prepara e apresenta uma realidade dentro das normas e das regras do campo jornalístico. O que a mídia apresenta não é nem espelho nem janela da realidade e não poderia ser de outra maneira, uma vez em ambos as metáforas não são levadas em conta. No entanto, elas são essenciais para a mídia em particular na produção da notícia. Os telejornais cumprem uma função de sistematizar, organizar, classificar e hierarquizar a realidade. Dessa forma contribuem para uma organização do mundo circundante.

No mundo do entretenimento ficcional, essas construções também são encontradas como uma estratégia de reconhecimento do público de aspectos de sua vivência, fazendo com que mesmo os cenários mais fantasiosos necessitem de algo que seja reconhecível, como levanta Luhmann (2011, p.96):

No entretenimento, especialmente quando a história é contada de forma ficcional, nem tudo pode ser ficcional. O leitor/espectador precisa ser colocado na situação de constituir muito rapidamente uma memória adaptada à narrativa, calhada especialmente para ela, e isso ele só poderá fazer se detalhes que lhe são familiares forem fornecidos juntos e suficientemente, nas imagens ou textos.

Essas visões sobre a realidade surgem muito ligadas à própria experiência do autor, pesquisas prévias ou suposições baseadas em suas percepções do seu entorno, utilizando-se de uma simulação de coisas que poderiam acontecer, aconteceram ou poderão acontecer.

Guimarães (2002, p.6) ressalta que para uma obra de ficção conseguir gerar essa sensação de realidade ela necessita de dois requisitos:

Primeiro, a capacidade do autor de criar um universo ficcional verossímil, que convença o espectador de sua possível existência real. E, por outro lado, necessita da cumplicidade do espectador, de sua disposição em ignorar as limitações inerentes à linguagem e à forma de expressão, e aceitar a “realidade” da obra.

Contudo, apesar da busca por uma representação mais próxima do real possível, o autor aponta que uma ficção sempre será menos rica de informações do que um evento ocorrido de verdade, onde os sentidos do espectador captam todo tipo de informação: os sons, odores, movimentos num espaço tridimensional e a evolução dos acontecimentos no tempo (GUIMARÃES, 2002).

Nas histórias em quadrinhos podemos encontrar representações que são também formas de determinada sociedade entender o mundo, ou ainda, de satisfazer as suas necessidades. Vieira e Correia (2008, p.212) apontam que “as histórias em quadrinhos além de participarem do imaginário do seu público, constituem um importante meio de representação da cultura popular e contemporânea”. Para eles, “alicerçados em mecanismos de identificação e projeção dos anseios e aspirações de sua época, os quadrinhos respondem ao que Martín-Barbero descreve como uma demanda de mitos e heróis na era da racionalidade instrumental”.

Nessa busca de estar interligado com as aspirações, curiosidades e cotidiano de seu público, as histórias em quadrinhos também modificaram muitas vezes suas configurações na intenção de inserirem em seu contexto características da nossa própria realidade, podendo ou mesmo eliminando o lado de fantasia em prol de uma aproximação com o real.

Vieira e Correia (2008, p.212), afirmam que as histórias em quadrinhos proporcionam a livre troca de conteúdos e valores, de uma forma que seus autores não só dialoguem com seu público, mas, também, sejam influenciados por ele e seu entorno. Apesar de as superaventuras operarem a partir de uma lógica lúdica e escapista – buscando enquanto entretenimento servir de universo distante dos acontecimentos de nossa realidade para seu público – estar conectada com o que acontece fora de seu mundo ficcional, e, principalmente, no universo de vida de seu leitor, é uma preocupação importante.

Como produto cultural, expressão de nosso universo simbólico, as superaventuras também trazem em si o que conhecemos, acreditamos e aspiramos, como apontam Viana e Reblin (2011, p.56): “as tecnologias existentes e projetadas, os princípios éticos morais, a vida em sociedade, a moda e os costumes, tudo pode ser encontrado nas histórias dos super-heróis. Isso acontece porque há uma representação e um retrato da realidade nas histórias contadas, tanto nos quadrinhos quanto no cinema”.

Dramas políticos, questões psicológicas, manifestações sociais, desemprego, arrependimentos, erros, quebra de códigos de conduta, desilusão com a vida heroica, diversos são as estratégias mercadológicas para aproximar o real

do universo fantástico dos heróis de roupas coloridas, e, consequentemente, manter o público interessado ou, ainda, trazer novos públicos.

São revistas que trabalham com outro universo de significados e elaboram fantasias com base em elementos diferentes do mundo dos super-heróis, que exploram a onipotência das fantasias infantis. [...] existem revistas que exploram o universo tradicional dos super-heróis como argumento principal para a elaboração das personagens e histórias e que se dirigem para os jovens e adultos. [...] Os temas abordados são relacionados ao sexo, como as perversões (masturbação, voyeurismo, sadomasoquismo, podolatria etc.), ao consumo de álcool, desrespeito a autoridade etc. São temas, personagens e histórias que parecem se relacionar com o establishment de uma maneira destrutiva, negando aspectos que se identificariam com o status quo (SILVA, 2002, p.43).

As histórias em quadrinhos desse gênero que vão ao encontro da realidade veem muitas vezes em seu público jovens ansiosos por mudanças e transformações sociais, que encontram nesse estilo de *fantasia de descontentamento* uma forma de trabalhar diante da realidade social suas frustrações e desejos.

Mas, ao contrário do movimento contracultural dos anos 60, que apontava alternativas para a vida social como a liberdade sexual, a vida em comunidades e ideais de paz e amor, que em seu discurso adquiriam uma conotação positiva e até otimista, a partir dos anos 80, propostas relacionadas à contracultura parecem indicar um fechamento das perspectivas de transformação, trabalhando com elementos vinculados à destrutividade e ao ceticismo em relação à vida social (SILVA, 2002, p.43-44).



Figura 9: Capa de Green Lantern/Green Arrow, agosto de 1971

Dentro da superaventura, desde os anos 1960 alguns pontos mais do âmbito da realidade já vinham sendo tratados, mas só a partir da revista *Arqueiro Verde/ Lanterna Verde* (1970), de Dennis O'Neil e Neal Adams, na qual os personagens fazem uma viagem de carro pelos Estados Unidos e se envolvem em questões sociais como preconceito racial e uso de drogas (fig.9), esse caminho se tornou o foco principal no mercado dos quadrinhos.

Porém, tal viés se destacou, e fortaleceu-se, nos anos 1980, como já apontado no ponto 2.1, bastante ancorado em um clima de tensão política por conta de uma Guerra Fria entre Estados Unidos e União Soviética, gerando constante ameaça de guerra nuclear, e alimentado por crises econômicas, repressão governamental a liberdades privadas e uma onda de questionamentos filosóficos sobre para onde o mundo e a sociedade, principalmente ocidental, estavam indo.

O chamado quadrinho *mainstream*, comercial, ganhou as páginas de publicações não especializadas no tema como *New Yorker*, *Rolling Stone* ou *Time*. Foi um período em que o mercado abriu-se para autores de outros países – principalmente a Inglaterra, no que ficou conhecido como *invasão britânica* – que lançavam um olhar renovado sobre o universo dos super-heróis e da própria capacidade das histórias em quadrinhos de comunicação e relevância social.

3.1. A chama ardente da realidade

Muito já foi colocado por nós sobre como as histórias em quadrinhos, e os produtos culturais em geral, *bebem* do contexto histórico-político-social para se configurarem e construírem seus discursos. Na aurora da década de 1980 do século passado não foi diferente, e as perturbações, questões sociais que fervilhavam logo pularam para as páginas em 2D das aventuras escapistas dos heróis. Como aponta Santos (1995, p.57):

A década de 80 assistiu à falência de ideologias, ao medo paranoico de uma guerra atômica, ao individualismo consumista, à mistura de conceitos nas teorias e de estilos na arte, à disseminação de doenças fatais, à queda de regimes políticos autoritários, à emergência de novas potências econômicas, à preocupação com a destruição do meio ambiente e à volta do conservadorismo político e moral. Um momento na História em que, nas palavras de Christopher Lasch, o homem se encontrava sitiado.

Naturalmente tais descontentamentos e preocupações seriam levados por seus autores e produtores para as histórias em quadrinhos, seja por *militância*, forma de gerar discussão

ou outro jeito de lucrar em cima de algo importante no momento.

Nessa esteira personagens como o Batman, com décadas de existência, se reformataram e agregaram em seus discursos uma maior pró-atividade social por parte dos heróis. A obra expoente dessa visão é *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (1986), de Frank Miller. A história se passa 10 anos após a aposentadoria do personagem título, os heróis estão proibidos de atuar por lei e Superman, o último em atividade, é um agente secreto americano. O

aumento da criminalidade em Gotham City, cidade onde se passa a história, liderada por uma gangue autodenominada Mutantes, faz o homem-morcego sair da aposentadoria. Nessa nova versão, Miller representa o personagem como alguém atormentado pela vingança e traumatizado pelo seu passado, que usa inteligência e força bruta para fazer justiça sem limites, inclusive assassinando criminosos e enfrentando ex-companheiros de luta, como o Superman (fig.10).



Figura 10: Cena de *Batman - Cavaleiro das Trevas* #4, na qual o Homem-Morcego enfrenta o Superman

Batman passa a ser considerado um fora da lei e acusado de violência contra os direitos humanos. O vilão Coringa, catatônico há anos, desperta quando vê o retorno do seu rival; já Harvey Dent, o Duas-Caras, aparentemente livre de sua psicopatia e curado fisicamente através de operações plásticas, retoma a carreira do crime ao ver o ex-inimigo em ação. Esses pontos já mostram a visão do autor sobre as questões psicológicas do herói: um ser com problemas mentais que, na ânsia de fazer justiça, gera mais violência.

Dessa leva de *roteiristas sociais*, encontramos no inglês Alan Moore, um até então desconhecido autor britânico que publicava em revistas que raramente chegavam aos Estados Unidos como a *Warrior* e a *2000 AD*, outro bom representante. Seu primeiro trabalho em terras estadunidenses foi com o *Monstro do Pântano*, um personagem que, apesar de ter sido criado uma década antes (1971) por Len Wein e Berni Wrightson, nunca tinha chegado a ser extremamente popular.

Com o sucesso da série, Moore ganhou a chance de criar o que muitos consideram a sua obra-prima: *Watchmen* (1986). O projeto em seu início era para ser uma reintrodução de personagens recém-adquiridos da editora Charlton no universo de heróis da DC Comics. Contudo, os planos propostos pelo escritor iam de encontro ao da editora, que



Figura 11: Cena de *Watchmen* #12, quando o outrora herói Ozymandias destrói Nova York para interromper a Guerra Fria, matando milhões de pessoas.

pediu para que ele não usasse os personagens e sim criasse novos, o que foi feito. A história trouxe então personagens com dilemas pessoais, psicológicos, políticos e sociais fortes, alguns retratados como estupradores, maníacos homicidas e loucos que achavam que os fins justificam os meios, mesmo que custasse a vida de inocentes (fig.11).

A série foi lançada em 12 edições, partindo da premissa de o que aconteceria se existissem super-heróis no mundo em que vivemos. A partir daí, os autores criaram um grupo de heróis que, sem superpoderes exceto por um deles, combatem o crime e interferem na história dos EUA, incorpo-

rando em seu enredo filosofia, ética, moral, cultura popular e de massas, história, artes e ciência.

A trama principal trata de uma conspiração revelada após a investigação do assassinato de um herói aposentado, o Comediante, que atuara nos últimos anos como agente do governo. Em torno desta história giram várias tramas menores que exploram a natureza humana e as diferentes interpretações de cada pessoa para os conflitos do bem contra o mal, através das histórias pessoais e relacionamentos dos personagens principais.

O título *Watchmen* refere-se à frase em latim “*quis custodiet ipsos custodes*”, traduzida como *who watches the watchmen?* (quem vigia os vigilantes?). A obra procura questionar o próprio conceito de super-herói – substituindo até dentro da história o termo por *aventureiros fantasiados* ou *vigilantes mascarados*. Mais do que uma obra de puro entretenimento, *Watchmen* marcou época sendo uma visão completamente distinta do habitual visto nas superaventuras até então, levando o universo dos super-heróis a outros patamares.

Moore ainda é o responsável por outra obra marcante do período, essa de cunho não só político, mas anarquista declarada: *V de Vingança*. A *graphic novel* foi publicada originalmente entre 1982 e 1983 em preto e branco pela



Figura 12: Cena de V de Vingança #1, na qual o protagonista explode a Torre do Parlamento Inglês para iniciar sua campanha anarquista

editora britânica Warrior, porém, só foi finalizada anos depois, quando a DC Comics incentivou Moore e o artista David Lloyd a concluírem a história. Então, entre 1988 e 1989 a série foi concluída com uma edição colorida.

V de Vingança é considerada um marco das histórias em quadrinhos, principalmente por levar para o mercado conceitos e mensagens de cunho contra o sistema vigente (fig. 12), tratando de temas como controle da mídia, campos de concentração para minorias raciais e sexuais e monitoramento dos indivíduos, com referências à famosa obra 1984, de George Orwell.

Escrita num momento histórico no qual a Inglaterra estava implementando o sistema capitalista neoliberal com a primeira ministra Margaret Thatcher, ao mesmo tempo em que uma maior repressão social era engendrada, a obra traz em sua constituição muito do clima dessa época, mostrando uma realidade alternativa onde um partido totalitarista controla o poder no país. Segundo Fragoso e Marcondes (2008):

Após uma aparente hecatombe nuclear, a Inglaterra mergulha no caos. Depois de algum tempo, a ordem volta a se estabelecer, mas de forma ditatorial. Um governo fascista caça os direitos civis, impõe a censura e rechaça qualquer tentativa de oposição ao que impõe. Centrado na construção da imagem de um super computador onde o estado vigia todas as ações dos cidadãos massacrando a sua liberdade de expressão. O governo inglês tem boca, olhos, ouvidos, nariz e dedos. Eis que mesmo nesse regime totalitário/fascista uma voz se levanta e ousa proclamar a possibilidade de uma outra forma de vida, na qual não haja regras e leis arbitrárias, em que a liberdade e as individualidades sejam valorizadas e conduzam a um novo cenário, um personagem designado simplesmente “V” é o porta-voz dessa ideia.

V, também conhecido como Codinome V, é baseado nos ideais de Guy Fawkes – soldado inglês católico que teve participação na chamada *conspiração da pólvora*, na qual se pretendia assassinar o rei protestante Jaime I da Inglaterra e todos os membros do parlamento durante uma sessão em 1605, objetivando o início de um levante católico. Vestindo uma máscara estilizada que representa o rosto de Fawkes para esconder sua identidade, junto com uma longa capa e roupa preta, V inicia uma elaborada e teatral campanha para derrubar o Estado. Durante seu plano ele conhece Eve, garota que perdeu os pais durante a guerra e a qual o herói resolve fazer de aprendiz.

Com uma visão mais revolucionária e *realista*, Moore e Lloyd quebram com o perfil clássico do herói. O V da dupla britânica promove a derrubada de um governo para pôr o poder nas mãos da população, “vestido com uma longa capa negra, enorme chapéu, peruca, e uma máscara de forte apelo ideológico, não tem superpoderes, não pratica altruísmos gratuitos e não luta para salvaguardar o status quo” (PINHEIRO, 2010, p.11). Ele propaga a anarquia com explosões a prédios oficiais e assassinatos a membros do governo, meio terrorista, meio serial killer, um anti-herói dentro de um gênero dominado por maniqueísmos.

Dentro desse contexto de construção de personagem, Pinheiro (2010, p.41) nos traz uma interessante informação sobre a decisão de uso do maior símbolo visual utilizado pelo personagem, sua máscara. Segundo o autor:

No processo de concepção do roteiro para V de Vingança, enquanto discutiam sobre o uniforme do herói que libertaria uma Inglaterra futurística da tirania fascista, Lloyd sugeriu a Moore que o personagem aludisse a Guy Fawkes. E assim, foi adicionado à iconografia do Codinome V o item mais simbolicamente representativo de seu uniforme: a emblemática máscara de Guy Fawkes, que cobre o rosto do protagonista com as feições do infame insurgente, destacando um indecifrável sorriso em seus lábios.

Tal resgate do personagem histórico denota uma intensa preocupação em reavivar no imaginário do seu público um clamor de rebeldia e rebelião contra o Estado, fazendo com que só de olhar para a imagem do herói já se notasse as ambições terroristas dele. Ao pôr uma máscara (fig.13), que em momento algum da história é retirada para revelar a verdadeira face por trás do herói, os autores ressaltam o intuito de V “em agir por todos e ser qualquer um, tal qual um mero arauto da anarquia” (PINHEIRO, 2010, p.41).

Levando, assim, o personagem a viver na mente do leitor mais como um símbolo do que como uma pessoa.

Consideradas como pilares dessa incursão da superaventura por um diálogo com a realidade, essas três obras se situam no que o mercado americano denominou como *romances gráficos*, ou *graphic novels*, que como aponta Santos (1995, p. 57) “são o espaço mais indicado para a experimentação, para a renovação estética das HQs, assim como para a manifestação de talentos já consagrados”. Segundo Vergueiro (2009, p.25), o termo *graphic novel* foi utilizado pela primeira vez pelo crítico de quadrinhos norte-americano Richard Kyle, em 1964, baseado em álbuns encadernados de histórias em quadrinhos publicados na Europa – trazendo histórias completas de personagens consagrados publicadas anteriormente em capítulos em



Figura 13: Máscara utilizada pelo personagem Codinome V que emula o rosto de Guy Fawkes, com um sorriso sarcástico

revistas. De acordo com o autor, a intenção de Kyle ao adotar tal nome era inspirar os autores americanos a adotar o mesmo nível de sofisticação das publicações europeias.

Esse formato influenciou positivamente o ambiente dos quadrinhos, fazendo com que leitores e críticos não só se interessassem por uma nova forma de publicação de histórias em quadrinhos, mas também a uma nova formulação artística para o gênero.

Como formato de produção, as graphic novels tornaram possível quebrar a barreira entre os quadrinhos industrializados e os alternativos, criando condições para um mercado diferenciado, em que a qualidade artística, o aprofundamento psicológico, a ousadia do design e a complexidade temática passaram a ter seu valor melhor equacionado. Pode-se dizer que, a partir delas, as histórias em quadrinhos se firmaram como a 9ª Arte ou como Arte Sequencial (VERGUEIRO, 2009, p.27).

Com uma multiplicação de focos narrativos, densidade psicológica dos personagens, ruptura da linguagem tradicional dos quadrinhos, na velocidade dos fatos, na quantidade de informações visuais e verbais, estes quadrinhos mais autorais *chacoalharam* o mercado comercial americano. Diversas obras, como *Elektra Assassina*; *Ronin*; *Or-*

quídea Negra; Homem de Ferro – Crash; X-Men – Deus Ama, o Homem Mata; Demolidor – O Homem Sem Medo, entre outras, começaram a seguir também pelo caminho mais *adulto* e afinado com uma proposta realista que trazem temas como a preocupação ecológica; o avanço do império nipônico na economia mundial; a violência urbana; a relação do racismo com o fundamentalismo religioso; crítica ao consumismo; perversões sexuais (masturbação, voyeurismo, sadomasoquismo etc.), desrespeito à autoridade, enfim, personagens e histórias que negam aspectos identificados com o *status quo* da sociedade.

Além da questão temática, aspectos mais estéticos também convergiram fortemente para uma representação da realidade dentro das histórias em quadrinhos de super-heróis, dos quais destacamos a ambientação/cenário. Desde sua gênese, a superaventura é um estilo intrinsecamente urbano, haja vista ter se popularizado nos grandes centros e ser direcionado para um público de metrópoles. Seus heróis são justiceiros que batalham em prol dos fracos e oprimidos, aqueles que não têm acesso à justiça e vivem à mercê do mundo do crime que se formou nas cidades ao longo do tempo.

Assim sendo, naturalmente as obras dos anos 1980 que se debruçaram num contexto realístico se focaram em uma ambientação urbana, mantendo, nesse sentido, o padrão

estabelecido por décadas nesse gênero. Silva (2002, p.44) aponta que nessas histórias:

São trabalhadas fantasias que se relacionam ao cotidiano do público nos grandes centros urbanos. As personagens são pessoas comuns em atividades rotineiras que vivem situações próximas às vividas pelos seus leitores. Dessa forma, as fantasias, expressas através das personagens e histórias, adquirem uma força maior para serem objetos de identificação e projeção por parte de seus leitores (SILVA, 2002, p.44)

O sucesso dessas publicações e estilo de história gerou nos anos 1990 outro ponto importante nesse ramo dos quadrinhos de superaventura americanos: a criação do selo Vertigo⁵ pela DC Comics.

Caracterizada por suas aventuras heroicas compartilhadas, a editora DC Comics, assim como sua concorrente direta Marvel, em alguns momentos de sua existência fundou linhas editoriais independentes cronologicamente, criativamente e, principalmente, filosoficamente de seu escopo habitual de personagens e histórias. Contudo, seu

5. Vertigem, em português, é um sintoma no qual a pessoa tem a sensação de tontura rotatória, podendo causar náuseas, vômitos, ilusão de movimento etc.

maior sucesso nesse campo foi, realmente, a linha de revistas da Vertigo, um selo de produção de quadrinhos com teor adulto. Suas bases já tinham sido formadas na década anterior com o trabalho do escritor Alan Moore à frente do personagem *Monstro do Pântano* e seu *Watchmen*, além do também britânico Neil Gaiman com *Sandman*. A editora buscava com a fundação da nova linha de revistas atrair autores que quisessem publicar trabalhos nesse tipo aprofundado e pesado de história.

Demarcando diretamente, inclusive nas capas das edições, que se destinava ao público adulto, ao mesmo tempo em que fugia da preocupação de reclamações sobre o conteúdo denso de seu material, a editora colocava os roteiristas como foco – em um período em que o desenho era tido como principal, e, não raro, as histórias fracas. Inicialmente, muitos super-heróis tradicionais do universo DC, como *Homem-Animal* e a *Patrulha do Destino*, apareciam nas páginas da Vertigo. Entretanto, com o passar do tempo eles foram desaparecendo e criações originais se tornaram a linha de frente do selo – que rapidamente se configurou como uma editora praticamente independente ligada ao terror e fantasia, com pés no cotidiano e realidade.

O sucesso de vendas e críticas da Vertigo inspirou e

estimulou autores e editores, gerando novos trabalhos e influenciando anos depois o chamado Selo Max, 2001, da Marvel Comics, igualmente destinado a um público adulto e também rompendo com o Comic Code Authority. Apesar de não ser o primeiro esforço da editora em trabalhar fora dos seus limites - no fim dos anos 1980 e início dos 1990, por exemplo, a empresa criou a linha Epic Comics na qual trazia muitas vezes temáticas sexuais pesadas -, no Max ela pela primeira vez produzia quadrinhos especificamente com conteúdo sem nenhuma censura. Muito do visto nessa linha editorial da editora trata de forma mais realista, dentro das condições já discutidas aqui anteriormente, temas como guerra, relacionamentos, problemas sociais, etc., revelando como as discussões iniciadas no período oitocentista do século vinte ecoaram ao longo dos seus anos posteriores.

Contudo, Marques *In*: Viana e Reblin (2011, p.108-109) destaca que, apesar de toda aproximação com a realidade e flerte com ideais de revolução, anarquismo, as histórias em quadrinhos ainda trabalham com questões de conflitos mais amplos, fora o radicalismo anarquista de um Codinome V ou Batman, de uma forma naturalizada, indicativa de uma manutenção de *status quo* social, como visto ao olharmos para a representação da função social do indivíduo, seu trabalho e seu papel na sociedade.

Vejam o exemplo da relação trabalhador e um empregador. Diversos pensadores demonstraram que esta é uma relação conflituosa, na qual ambos os indivíduos são integrantes de determinadas classes, as quais lutam em prol da efetivação de seus interesses. Nas histórias de superaventura, esta relação aparece como uma forma descritiva da sociedade, uma espécie de fotografia, e não é apresentada como uma relação de conflito, de luta, entre aquele que exerce o trabalho, o trabalhador, e aquele que se apropria de seu trabalho, o não trabalhador.

Segundo o autor, é só vermos como o trabalho não é problematizado como algo prejudicial ao ser humano, e opressivo, mas expresso como algo necessário, natural. Podemos ver um Clark Kent, identidade secreta do Superman, que ocupa seu tempo sendo repórter no jornal *Planeta Diário* sem nunca questionar a questão trabalhista.

Tal apontamento nos alerta para a observação dentro dos quadrinhos não só dos *macrotemas*, mas, também, dos seus pormenores, das construções que em geral passam despercebidas ao se olhar uma obra, pois tanto o amplo como o micro são formas de se organizar conceitos, discursos e ideias seja em que mídia for.

4. Sob concreto: a construção de *Alias*

*A primeira condição para modificar a realidade
consiste em conhecê-la.*

Eduardo Galeano

A formulação de uma história em quadrinhos envolve diversas pessoas, como editor de publicações, editor geral, letrista, arte-finalista. Contudo, dois profissionais se destacam nesse processo por serem os principais desenvolvedores da história e seus pormenores: o roteirista e o desenhista. Essa responsabilidade nas desventuras de Jessica Jones ficou nas mãos dos americanos Brian Michael Bendis e Michael Gaydos, que durante as 28 edições dos quatro anos de *Alias* contaram suas visões acerca do mundo heroico da Marvel em seus *bastidores*, contando em alguns números com convidados especiais nos desenhos.

Segundo Martins (2001), Bendis esperava resistência do editor-chefe da Marvel Comics na época, Joe Quesada, e do presidente, Bill Jemas, em relação a sua proposta de escrever *Alias*, sendo pego de surpresa ao não só aceitarem como escolherem a revista como carro-chefe do novo selo

adulto de heróis da editora, chamado Marvel Max. Jemas aponta: “ela [Jessica Jones] convive com alguns dos Vingadores, talvez até beba com eles mas não é bem-vinda na Mansão dos Vingadores”. Além de boas vendas e críticas, a revista em sua trajetória ganhou os prêmios Harvey, em 2002, e Comics Buyer’s Guide Award, em 2003.

Inserida na continuidade do Universo Marvel e seus super-heróis, *Alias* se configura como um *lado b* desse mesmo universo, mostrando as, diríamos, consequências de pontos estabelecidos dentro da editora para o dia a dia das pessoas comuns. O caminho escolhido por Bendis para trabalhar isso foi situar Jessica Jones como uma detetive particular, fazendo com que os seus casos a levassem a se deparar com problemáticas desse macrocosmos heroico não evidenciadas nas histórias usuais do gênero e, ao mesmo tempo, praticar seu gosto por produções de investigação policial *noir*⁶.

6. As histórias *noir* apresentam temáticas voltadas a assaltos, julgamentos, tramas detetivescas, geralmente saturadas de fraquezas morais e corrupções, contendo personagens arquétipos como policiais corruptos e bodes expiatórios. Para Massi (2011, p. 54), foi Dashiell Hammet, autor de romances policiais, ao publicar *O Falcão Maltes* na Série Noir, início dos anos 1930, que contribuiu com a inserção do sexo e da violência no estilo policial de literatura.

4.1. Os autores

Brian Michael Bendis nasceu em 18 de agosto de 1967 na cidade de Cleveland, Estados Unidos. Sua formação advém de uma família judia-americana e, apesar de ser contra a educação religiosa, acabou estudando em uma escola particular de ensino ortodoxo religioso para garotos. Casado desde 1995 com Alisa Bendis, e pai de três meninas, decidiu ser um profissional da indústria dos quadrinhos quando tinha 13 anos. Sempre um fã da Marvel Comics, já fazia na época suas histórias usando o Capitão América e Justiceiro, deixando clara sua inspiração nos quadrinhos de crime de Jim Steranko e José Munoz, em obras literárias de Dashiell Hammet e no documentário sobre filmes *noir* *Visions of Light*, o que fez com que ele incorporasse esses elementos em seus trabalhos futuros.

Reconhecido por sua atuação como escritor, Bendis começou sua carreira como desenhista para revistas e jornais em sua cidade natal. Entre atividades de caricaturista e ilustrador, começou a fazer tanto arte quanto texto de suas produções e logo produziu obras para a Caliber Comics como *Spunky Todd*, e, em seguida, o primeiro de uma série de quadrinhos independentes *noir*, *Fire* (1993)

e *AKA Goldfish* (1994). Seu trabalho mais notório nesse período foi *Jinx* (1996), que contava as façanhas de uma caçadora de recompensas em uma versão estilo *noir* do faroeste *Três Homens em Conflito*, do diretor Sérgio Leone. A revista teve sete edições pela Caliber. No ano seguinte, transferiu-se para a Image Comics, levando *Jinx* e seus outros personagens, e foi convidado por um dos proprietários da editora, Todd Mcfarlane, para escrever *Sam e Twitch* – personagens da série *Spawn* – na qual o escritor seguiu com seu estilo de história de crime.

Em 1998 coescreveu e ilustrou a obra *Eliot Ness Torso* com Marc Andreyko, e, em 2000, estreou em parceria com desenhista Michael Avon Oeming a série *noir* super-heroica policial *Powers*, que segue a vida de dois detetives de homicídios investigando casos que envolvam pessoas com habilidades super-humanas, conhecidas nesse universo como *powers*. A revista ganhou prêmios importantes na indústria dos quadrinhos, como o Harvey, Eisner, e os prêmios Eagle, e virou referência na música *Powers*, de Brodie Foster Hubbard.

Nesse ínterim, Bendis foi convidado pelo presidente da Marvel Comics para escrever uma nova versão do Homem-Aranha feita para agradar e chamar uma nova geração de leitores de quadrinhos em *Ultimate Spiderman*,

que estreou em 2000. Trabalhando com o desenhista Mark Bagley, seu trabalho é um dos mais longos de uma equipe criativa à frente de um único título. Com o sucesso da empreitada, Bendis escreveu outras revistas dentro desse novo universo, como *Ultimate Marvel Team-up*, *Ultimate Fantástico Four*, *Ultimate X-Men*, *Ultimate Six*, parte da série *Ultimate Power*, entre outros.

Com o nome fortalecido e em alta na editora, foi convidado pelo editor-chefe para escrever uma nova fase da revista mensal do *Demolidor*, assumindo o título em 2001 até sua saída em 2006. Ainda no mesmo ano, Bendis propôs a criação de *Alias* e, com a aprovação da ideia, iniciou a construção da personagem e seu ambiente de atuação, levando para o novo trabalho não só sua experiência no mercado de quadrinhos e suas influências detetivescas, mas, se formos observar bem, muito do que é visto em Jessica Jones vem de outra personagem feminina sua: Jinx.

Assis (2003) destaca que:

Jinx era o nome de uma caçadora de recompensas que passava o tempo bebendo café e reclamando da vida. Mas a série é importante porque foi nela que Bendis começou a fazer experimentos de diagramação, estrutura e desenho inéditos nos quadrinhos. *Alias* tem quase tudo que o autor fazia em Jinx.

Apesar de algumas raízes fincadas no mainstream, é quadrinho experimental dos mais legais. Bendis faz seu desenhista Michael Gaydos usar muita fotocópia, criar páginas duplas com dezenas de quadros e manter uma estrutura interessante em diálogos que avançam por páginas e páginas.

Reciclar ideias está longe de ser fora do comum no mercado de quadrinhos. Contudo, o que se mostrará como diferencial é a habilidade de um autor de utilizar os mesmos princípios de formas inventivas e que os evoluam. Para conseguir esse propósito, Brian Bendis precisava de um artista gráfico que não só aceitasse o desafio como agregasse ao projeto.

No ano 2000, Bendis fez seu único trabalho para a DC Comics e primeiro com o desenhista Michael Gaydos, uma versão do clássico filme *Cidadão Kane*, de Orson Welles, ambientada no universo do Batman, chamada *Citizen Wayne* (fig.14). Na trama, contada em seis páginas, Bruce Wayne morre logo após dizer a palavra “rosebud” (assim como o personagem título no filme de Welles), e o repórter Clark Kent passa a investigar entre seus amigos e inimigos qual o significado do nome.

Já é possível se notar nessa parceria o encontro da narrativa policial *noir* de Bendis com o estilo luz e sombra de



Figura 14: Páginas da HQ Citizen Wayne, de Brian Bendis e Michael Gaydos
Fonte: *Batman Chronicles* #21 (DC Comics, 2000)

Gaydos – no momento, mais sombrio pela relação da história com o personagem *morcego*, que por uma característica ao longo do tempo sempre manteve contornos sombrios em suas histórias, geralmente ambientadas à noite.

Ilustrador, pintor e gravurista, Michael Gaydos tem em seu histórico novelas gráficas e trabalhos para as editoras Marvel, DC, Virgin, Dark Horse, Fox Atomic, Image, Tundra, NBM, Caliber e White Wolf. Antes de iniciar *Alias*, tinha feito algumas pequenas obras, como a participação em uma série de dez edições para a Image Comics em 1999 de



Figura 15: Capa e páginas de *The Crow: Evil Beyond Reach*

O Corvo, personagem criado por James O'Barr em 1989. *The Crow: Evil Beyond Reach* (fig.15), escrita por Jon J. Muth, tem desenhos em preto e branco de Gaydos, seguindo uma estética de sombra e luz para criar o clima sombrio que o personagem tem como característica

Antes desses trabalhos, o desenhista também tinha feito outra incursão em uma história preto e branco chamada *My Name's Dorothy Parker* (fig.16), escrita pelo famoso roteirista britânico Alan Moore na antologia *Caliber's Alan Moore's Songbook*.

Com tal bagagem em contos urbanos e de crime, Gaydos chegou a *Alias* com a missão de, junto a Bendis, dar ponta-

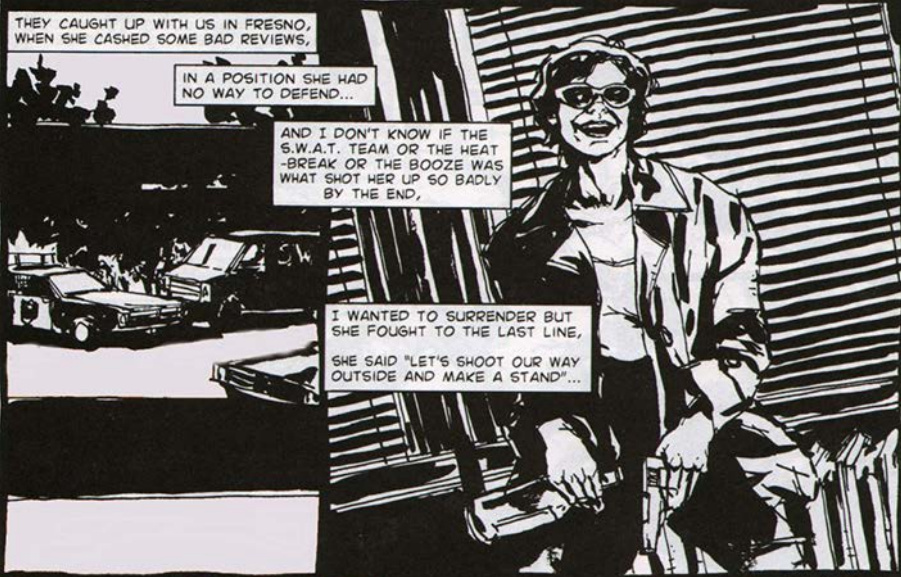


Figura 16: Página interna de *My Name's Dorothy Parker*, de Alan Moore e Michael Gaydos

pé ao selo Max, de histórias mais *adultas* situadas dentro da cronologia do universo Marvel.

Perguntado em entrevista ao site Ultrazine⁷ sobre o que ele mais gostava na personagem protagonista da revista, o desenhista afirma:

7. Mr. Alias: Interview with MICHAEL GAYDOS. Acesso em: 17 de set/2013. Disponível em: http://www.ultrazine.org/ultraparole/gaydos/gaydos_english.htm

Acho que é por ela ser tão real. Ela tem seus defeitos, mas como ela os supera e se aprimora com isso a torna uma personagem mais interessante e, eu acho, simpático. Brian tem um dom maravilhoso para escrever protagonistas femininas críveis e ele faz isso de novo aqui, muito bem, eu poderia acrescentar [tradução livre]⁸.

Na mesma entrevista, ele aponta que suas influências nos quadrinhos vão de nomes como Kent Williams, Dave McKean, Teddy Kristiansen e Mike Mignola, a autores mais clássicos como Egon Schiele, Degas, Sargent, Francis Bacon e Anselm Kiefer.

Em *Alias*, Gaydos traz um trabalho sem espetacularizações visuais - principalmente nas páginas de abertura, onde é comum nos *comics* americanos as chamadas *splash pages*, uma única imagem que toma toda a página com um forte impacto visual – e dedica destaque a expressões faciais dos personagens.

8. I think it has to be that she is so real. She does have her faults, but how she overcomes these and betters herself makes her a more interesting and I think, likeable character. Brian has a wonderful knack for writing believable female leads and he does it again here; very well I might add.

Com a junção desses dois artistas de visões em consonância, ligadas a narrativas policiais e de mistério, *Alias* foi construída para não ser só outra história de heróis, mas trazer em seu cerne algo a mais, um experimentalismo no universo comercial dos quadrinhos americanos, desde seu texto até imagens.

4.2. Formato de publicação

Em sua forma mais comum, distribuída em lojas especializadas nos Estados Unidos, as histórias em quadrinhos são lançadas mensalmente com um conteúdo entre 24 e 32 páginas coloridas ou monocromáticas, com capa, contracapa, publicidade, textos autorreferenciais em seu interior e cerca de 17x26 cm. No formato norte-americano de publicação, cada revista tem uma história, no máximo duas, de um personagem ou equipe de personagens, diferente do formato brasileiro que agrega diversos personagens, com uma história para cada, em um mix que contém, em geral, entre 60 e 100 páginas.

Originalmente *Alias* foi lançado em 28 edições de 24 páginas cada. No Brasil, compôs o mix da revista *Marvel Max* da 1 a 22, quando teve suas histórias interrompidas

para só serem concluídas com o último arco no encadernado *Marvel Max Especial nº 1 Alias Névoa Púrpura*. Em 2010, a editora Panini lançou um novo encadernado denominado simplesmente *Alias*, contendo as nove primeiras histórias da série mensal. Até o momento nenhum outro encadernado com o restante das histórias foi lançado.

Tal estrutura periódica de publicação, como realizada no seu país de origem, constrói uma dinâmica narrativa que busca gerar a cada nova edição o interesse no público de, no mês seguinte, comprar e continuar acompanhando o desenrolar da trama. Assim, ganchos são realizados para deixar mistérios, tensões, suspenses no ar. Ao mesmo tempo, esse estilo de editoração corre o risco de cancelamentos inesperados por baixa de vendas ou má condução dos rumos narrativos. Formatar uma história dentro dessas condições se torna um desafio para seus autores, que nem sempre podem trabalhar mais profundamente como gostariam e poderiam em edições encadernadas, com lançamento único e maior número de páginas.

4.3. Cenário temático

Uma das características principais das histórias de superaventura é seu aspecto tipicamente urbano em sua construção. Nascidas em um mercado metropolitano, para um público de grandes cidades, era natural que suas histórias se passassem em versões dessas cidades de arranha-céus e muito movimento. Esse elemento urbanístico é presente nos quadrinhos geralmente como um pano de fundo para as ações, em fachadas de prédios e traços de sua arquitetura. Contudo, em alguns casos, a cidade fictícia ou não se torna um ambiente que interage com seus personagens e, até, tem *vida própria*.

Vieira (2010, p.1) destaca que:

As cidades das histórias em quadrinhos são representações do imaginário da sociedade e da época em que foram criadas. Como fruto desta organização física e social que é a cidade, surgem as mais variadas representações do urbano. Eregidas enquanto crítica ou utopia, essas representações fazem parte de um imaginário urbano também localizado no tempo e no espaço. As cidades reais são a base na qual se inspiram as cidades das histórias em quadrinhos e

ficções científicas, por mais distópicas ou futurísticas que possam ser.

Dentro desse gênero heroico, duas cidades que se destacam são as inexistentes de fato Gotham City e Metrópolis, respectivamente, a morada dos heróis Batman e Superman. Criadas na década de 1930, pós-quebra da Bolsa de Nova York, essas cidades representam de formas antagônicas as visões e perspectivas sobre as próprias cidades norte-americanas da época, como aponta Vieira (2010, p.2) ao dizer que Gotham representaria o caos, o pessimismo, a sombra das grandes cidades, enquanto Metrópolis a luz, o modernismo e o progressismo.

Podemos dizer também que as cidades imaginárias do universo DC representariam não só as concepções em torno de todas as metrópoles norte-americanas da época, mas em específico da sua *Grande Maçã*: Nova York.

O escritor Frank Miller certa vez disse que “*Metropolis is New York in the daytime; Gotham City is New York at night*” (MACDONALD; SANDERSON, 2006), escolhas que não levavam em conta somente a temática abordada nos personagens trabalhados, mas, também, realçavam características da cidade norte-americana de acordo com esse binômio: a Nova York diurna, brilhante, das boas possibi-



Figura 17: À esquerda: cena de *The Man of Steel* #2 (1986);
à direita: cena de *Batman Year One* (1987)

lidades e esperança; e a Nova York sombria, da sujeira, dos marginalizados, do crime escondido nos becos (fig.17)

Apesar de não ser a capital política dos EUA, Nova York se tornou ao longo de sua existência em capital financeira, cultural, populacional do país – sendo a terceira cidade mais populosa da América, com uma população estimada em 2012 de 8.336.697 habitantes⁹ - sede da Organização das Nações Unidas (ONU) e ponto de referência natural para produtores de quadrinhos que utilizem aspectos urbanos para construírem suas histórias. Como aponta Vieira (2010, p.12), “as grandes cidades, com todos os seus problemas, são adventos da modernidade e os super-heróis

9. Segundo o United States Census Bureau, para mais informações acesse: <http://quackfacts.census.gov/qfd/states/36/3651000.htm>

das histórias em quadrinhos encarnam tipos modernos de vida ambientados em um espaço urbano individualista e violento”, e a *Big Apple* americana encarna perfeitamente essas características.

Boa parte das histórias contadas nas revistas da editora Marvel Comics se passam em Nova York, desde as das equipes Vingadores e Quarteto Fantástico, passando pelos embates do Demolidor, Homem-Aranha, Luke Cage, Punho de Ferro, entre outros. Nessas aventuras, costuma-se apresentar a cidade como um lugar utópico (de abrigo, tranquilidade, paz, felicidade) ou distópico (de loucura, solidão, violência), mas tendo sempre um herói para dar conta do recado, deixando o cidadão comum afastado das soluções. Assim, tais aventuras tornam o espaço urbano em um local de caos e violência para justificar a necessidade de existência dos heróis.

A Nova York de *Alias* segue esse binômio-padrão de diferenciação da ambientação urbana de acordo com o dia e a noite. Diurnamente, a cidade se mostra sempre iluminada, com poucas nuvens no céu, em alguns momentos com grande movimentação de pessoas (fig.18), mas em geral sem aspectos que nos liguem a uma cultura propriamente urbana como o grafite ou pichações – seus prédios são



Figura 18: Cena de *Alias* #3: visão geral de uma rua de Nova York com seus prédios e movimento de pessoas

sempre limpos e esteticamente *normais*, isto é, sem experimentalismos estéticos ou algo que os destaquem.

Seu trânsito aparece como praticamente inexistente, com carros estacionados e pouca referência visual a movimentação em suas vias, tornando-se também sem transeuntes nesses momentos. Encontramos tal configuração em uma sequência que se passa logo após a protagonista ter dormido fora de casa, se embriagado e passado a noite transando com um amigo. A aparição de uma NY visualmente esvaziada reflete o momento da personagem, que trazia em seu íntimo conflitos sobre sua vida, que considerava vazia, sem sentido, e seus desejos de sentir algo diferente – uma promessa surgida ao ver o carro vermelho da futura cliente se destacando entre os outros (fig.19), que, como ressalta Campbell (1997), se mostra como um sinal de um chamado a uma *nova aventura*.



Figura 19: Cena de Alias #1



Figura 20: À esquerda, cena de Alias #4;
à direita, no alto, o Monumento a Washington
e à direita, abaixo, o Capitólio

Podemos encontrar nas histórias também representações, ou referências, de prédios conhecidos, como na quarta edição, quando a protagonista vai até a cidade de Washington e temos ao fundo de uma das páginas o Capitólio¹⁰ e o Monumento a Washington¹¹ (fig.20) – peças arquitetônicas que não têm influência direta nas ações da história, mas, além da referencialidade, representam um lado psicológico, de tudo que a personagem passa naquele momento estar conectado com a política.

Entretanto, em momentos de confronto entre a protagonista e seus rivais na história, são revelados lugares mais escuros. Como vemos no momento em que Jessica vai de encontro à mulher que a contratou ao perceber ter sido vítima de uma armadilha (fig.21).

A contratante está saindo de um comitê eleitoral pela porta dos fundos, dando em um beco pouco iluminado e com entulhos de lixo. Enquanto faz uma ligação para um misterioso Sr. Lawson, é surpreendida pela detetive, que

10. O Capitólio é o prédio que serve como centro legislativo do governo dos Estados Unidos.

11. O Monumento a Washington ou Monumento de Washington é um obelisco localizado no centro do Constitution Gardens, em Washington, D.C., Estados Unidos. Foi construído como um memorial ao presidente George Washington.

salta do alto de um prédio vizinho, cena representada por uma silhueta de Jones contra a luz.

Tal formação de quadros e cenário revela uma Nova York que também pode ser sombria com paredes de prédios negras, arquitetura apertada, claustrofóbica, com ameaças que surgem nas sombras e de onde menos se espera, na qual uma saída para um perigo pode estar longe demais para ser alcançada a tempo – como pode ser visto no primeiro quadro, no qual um espaço com luz à direita, que emula uma porta, se situa em uma perspectiva que dá a noção de distanciamento, de algo longe demais para chegar a tempo de escapar.

Outra coisa interessante da construção dessa página é vermos Jessica nos surgir completamente sombria, sem podermos perceber detalhes de seu rosto, o que configura bem a ação agressiva, violenta e até fora do que vinha sendo mostrado da personagem – a saber, alguém que até então não tinha tomado postura pró-ativa perante seus proble-



Figura 21: Cena de Alias #4

mas, mais reclamando, tentando buscar ajuda e fugir deles do que fazendo algo para resolvê-los.

Uma parte da história se passa no período noturno, quando os autores reforçam o discurso de vazio urbano e realçam alguns aspectos interessantes. Apesar de crimes, a preocupação e o medo de eles acontecerem também existam à luz do dia, é na escuridão da noite que esses fantasmas se ampliam, gerando comportamentos nos indivíduos de, a priori, isolamento em suas residências e uma diminuição do fluxo nas ruas. Como destaca Pasavento (1999 apud VIEIRA, 2010, p.11):

Uma metrópole propicia aos seus habitantes representações contraditórias do espaço e das socialidades que aí têm lugar. Ela é, por um lado, luz, sedução, meca da cultura, civilização, sinônimo de progresso. Mas, por outro lado, ela pode ser representada como ameaçadora, centro de perdição, império do crime e da barbárie, mostrando uma faceta de insegurança e medo para quem nela habita. São, sem dúvida, visões contraditórias, de atração e repúdio, de sedução e rechaço, que, paradoxalmente, podem conviver no mesmo portador.

Esse paradoxo da relação dos indivíduos com a cidade se mostra também na questão da violência. Na segunda edição



Figura 22: Cena de Alias #2, contraste entre a calma noturna e a movimentação pelo estímulo da curiosidade com a violência

de *Alias*, a personagem que Jessica Jones foi contratada para encontrar aparece morta, tendo o corpo achado pela polícia após um telefonema anônimo. Na cena, podemos perceber como a cidade, que na mesma edição fora retratada como calma, sem pessoas ou carros em movimento, se torna agitada ao ser mostrada a frente do prédio onde ocorreu o crime, com carros de polícia e várias pessoas (fig.22).

O mesmo crime que assusta e faz a noite de uma metrópole ser mais vazia também seduz e leva as pessoas a quererem saber o que aconteceu, como foi, quem fez, e se postar perante o local do ocorrido.

Essa sedução pelo crime também se instaura no próprio público e produtores de quadrinhos, haja vista ser o

tema principal de muitas histórias desde sua gênese, como pode ser conferido ao vermos o sucesso de personagens detetivescos como Dick Tracy, TinTin (apesar de ser de fato jornalista) e Batman, ligados a uma tradição de romances policiais – também vistos como alicerces em *Alias*.

O romance policial clássico nasceu pelas mãos do escritor Edgar Allan Poe no final do século XIX, ao introduzir o personagem Auguste Dupin nos contos de mistério *Os crimes da Rua Morgue* (1841); *O mistério de Marie Roget* (1842) e a *Carta Roubada* (1845), como aponta Massi (2011, p.15):

Dupin serviu de modelo para o gênero policial, pois apresentou e definiu os traços característicos da figura do detetive, quais sejam, o caráter analítico, racional, a capacidade de encontrar a resolução de um enigma pela lógica a partir de um método de investigação.

Segundo a autora, dessa forma, instituiu-se o detetive como ponto principal e indispensável a narrativas que se considerem *policiais*. Por esse prisma, Massi coloca que os romances policiais tradicionais trabalham com alguns pontos bem característicos, como uma “estranheza do crime, da identidade secreta do criminoso, e da expectativa

sobre a resolução do enigma, a narrativa policial deve despertar no leitor a paixão do medo, sem que seja necessário apelar para o horror, para a violência, para a brutalidade” (MASSI, 2011, p.16).

A autora aponta que a característica mais marcante dos romances tradicionais que se mantém nos contemporâneos é a presença de três elementos: o criminoso, a vítima e o detetive, que vivem em função um do outro, isto é, só há vítima se houver criminoso e só há detetive se houver crime, cujo autor é desconhecido. Nesse esquema narrativo, “o herói do romance policial, o detetive, deve sempre sair vencedor, ou seja, encontrar o criminoso e levá-lo a um destino julgador. Após o fazer do detetive ser realizado, o assassinato pode ser benéfico para ele, que é sancionado positivamente pela sociedade” (MASSI, 2011, p.21).

Em *Alias*, tais aspectos são logo revelados em sua primeira edição ao sermos apresentados a Jessica Jones, ‘o’ detetive, e a uma loira misteriosa colocando em cena a investigação, que revelaria futuramente a vítima.

Contudo, observamos que a revista se distancia do romance policial clássico quando partimos para uma análise de condutas e desenvolvimento de sua protagonista. Diferente do clássico detetive, Jessica Jones não demonstra ter um espírito aventureiro, nem a autoconfiança típicas dos

protagonistas do gênero policial, que caminha por grande parte da história somente seguindo o ritmo que as circunstâncias a levam, sem uma pró-atividade. O lado racional ligado à imagem de um detetive é sobrepujado pelo emocional, transparecendo seus medos e angústias, o que demonstra também uma curva na linha comum de protagonistas heroicos dos quadrinhos de superaventura.

Tal estrutura se encaixa no que Massi (2011, p.59) coloca como um dos pontos que diferenciam o romance policial tradicional e o contemporâneo:

Os romances policiais contemporâneos têm a “malícia” da modernidade, que inclui os subornos financeiros, as chantagens (emocionais, hierárquicas, sexuais), as relações sexuais descompromissadas e explícitas, enfim, elementos do mundo real, ao qual o leitor pertence. Esse estilo de romance se mostra, sobretudo, como uma obra de atualidade, que busca inspirações e retrata a época em que é escrito.

Além da estrutura do roteiro, *Alias* constrói essa relação com o romance policial em seu visual também. Logo na primeira página de sua primeira edição somos apresentados ao escritório de Jessica (fig.23), no qual encontramos uma constituição que evoca o imaginário sobre o local de

tive em pé fumando – característica típica da representação detetivesca na ficção – de frente ao cliente sentado e com a cabeça baixa após receber a notícia de que sua mulher, ao contrário de ter-lhe traído como imaginava, era uma *mutante*¹². Na sequência, o homem se exalta e tenta agredir Jones, que o joga contra a porta do escritório, quebrando o vidro onde o nome da agência está escrito.

Com essa introdução, os autores buscam construir o discurso de precariedade da protagonista, com um ambiente de trabalho com poucos recursos e clientes que mais trazem complicações que retorno, mas também abordam duas questões importantes para o desenrolar das histórias: o preconceito contra os mutantes (em um constante paralelo dentro do universo Marvel com as minorias sociais, sejam homossexuais, negros ou outras) e a misoginia¹³, temáticas que ainda hoje são pautas de debates e lutas em nossa sociedade.

Contextualizando a revista nessa lógica policial/detektive Bendis e Gaydos reforçam a narrativa voltada para a

12. Nas histórias da Marvel Comics um mutante é um humano que nasceu com modificações fisiológicas que o fazem possuidor de habilidades anormais, ou seja, diferente de outros super-heróis cujos poderes são frutos de acidentes ou experimentos.

13. *Misoginia* é o ódio, desprezo ou repulsa ao gênero feminino e às características a ele associadas.

exploração de um universo mais ordinário, menos fantástico, e conectado mais fortemente com o urbano. Logo, mais realista que fantástico.

4.4. Fragmentos de Jessica Jones: montando uma personagem

Para contar uma história todo autor tem que juntar peças em um quebra-cabeça com o intuito de formar da melhor maneira o que ele quer discutir com sua obra. Com esse objetivo, pequenas nuances e detalhes se mostram tão importantes para uma construção discursiva quanto os elementos que se mostram mais fortemente.

Em *Alias*, Bendis *espalha* por vários aspectos da revista seu discurso de aproximação com a nossa realidade cotidiana, seja nos elementos constituintes da ambientação; a se conectar em referências a outras obras culturais que tem em seu cerne essa ligação com o real ou na construção de sua protagonista e coadjuvantes. Seus personagens desfilam em cena os problemas e dilemas como qualquer um de nós, longe de uma idealização, o que os tornam ponto interessante para iniciar um olhar mais próximo das intenções dos autores.

Seguindo um clichê básico da superaventura, Jessica Jones é uma orfã que buscou se encaixar em uma nova família adotiva depois de um coma. Ao longo de sua juventude ela é inserida no contexto de origens de outros heróis Marvel, como Demolidor e Homem-Aranha, e só com o surgimento de seus poderes aceita o *chamado à aventura*, como denomina Campbell o momento em que o herói finalmente resolve seguir a vida heroica e o desafio que lhe é posto.

Esse histórico, na verdade, só nos é revelado em completo arcos à frente do primeiro, foco de nossa análise. Em sua primeira história nos deparamos com uma personagem em momento posterior a essa fase de vida heroica, tendo declinado dela para viver uma vida mais cotidiana.

Featherstone (1997, p.82) aponta uma oposição entre a vida cotidiana e a vida heroica em uma disputa de apagamento, negação do cotidiano em prol da aventura heroica.

Se a vida de todos os dias é usualmente associada às rotinas mundanas, apoiadas no bom senso, que sustentam e mantêm a estrutura de nossas vidas cotidianas, então a vida heroica aponta as qualidades opostas. Pensamos aqui nos feitos extraordinários, na virtuosidade, coragem, resistência e capacidade de se destacar. Se a aceitação da vida cotidiana significa a necessidade de submeter a atividade de uma

pessoa ao conhecimento prático e a rotinas cuja heterogeneidade e falta de sistematização raramente são teorizadas, então a vida heroica dilacera essa densa facticidade. Ela aponta para uma vida ordenada moldada pelo destino ou pela vontade, na qual o cotidiano é encarado como algo a ser domado, a que se deve resistir ou que se deve negar, algo a ser subjugado, tendo em vista a busca de um propósito mais elevado.

Em narrativas ambientadas em mundos heroicos, é mais do que natural um encaminhamento para a vida heroica como necessária, importante, saída do possível lugar-comum ou tédio que o cotidiano traria consigo. Em *Alias*, vemos um discurso que problematiza as duas vidas, com ambas tendo suas dificuldades e desgostos (mesmo que os tempos de Safira da personagem não sejam tão mostrados no arco analisado).

Para Jessica, ser heroína não lhe ajudou muito e ela sempre se refere a tal momento da sua vida com desdém ou tristeza, como na primeira edição, ao ser questionada pelos policiais que vão até seu escritório quem era ela numa foto com todos os membros dos Vingadores (fig.24).

Perguntada qual tinha sido seu nome heroico, ela diz que eles nunca ouviram falar dela pois “eu não estou mais



Figura 25: Cena de Alias #1

seu passado *colorido* e mergulhar no vazio de sensações da atual vida. Ponto esse que na sequência seguinte ela mesma tenta quebrar, buscando sentir algo diferente no seu dia a dia ao se relacionar com Luke Cage, famoso personagem conhecido como Herói de Aluguel, que no tempo presente da história é dono de um bar na cidade.

Na cena, em que o foco é a expressão facial da protagonista (demonstrando dor), os autores indicam que aquela vivência cotidiana atual não a faz sentir algo que seja de fato relevante, como expressado no pensamento de Jessica nas legendas enquanto pratica sexo anal, insinuado, nas imagens (fig.25).

No último quadro da décima segunda página da primeira edição, ela diz: “Só quero sentir alguma coisa. Não importa o quê. Dor. Submissão. Raiva”, complementando na página seguinte após o coito ter se encerrado: “Só quero sentir alguma coisa diferente”. Nesta página, aliás, temos os dois personagens sentados de costas uma para o outro, representando o peso e, até, remorso pelo que acabara de acontecer – gerando um distanciamento entre eles e explicando bem o vácuo existente naquela relação momentânea e fugaz.

Tais cenas demonstram também o lado de depreciação, de culpa que a personagem carrega ao longo de toda a história, como se sentisse que merecesse sofrer, ponto que reforça o discurso de desconstrução heroica que a revista traz em sua composição. O herói em *Alias* é alguém descrente não só com o mundo, mas, principalmente, consigo mesmo, com sua capacidade como ser humano e de fato fazer o bem ao próximo, como consta na *cartilha* do super-herói.

A concepção psicológica da protagonista, além de dar esse diferencial de representação heroica, cria as bases para uma compreensão das suas relações com as pessoas ao seu redor. Tanto nos relacionamentos amorosos quanto de amizade, Jessica é retratada como alguém que não consegue manter esses vínculos e, por conta disso, é solitária.



Figura 27: Cena de *Alias* #2: em visita à Mansão dos Vingadores, a personagem não é atendida e é dispensada

res falar com o Capitão América, sem sucesso (fig.27).

Só após ser presa por suspeita de assassinato e precisando descobrir quem a incriminou que nossa protagonista recorre à antiga amiga Carol Danvers, mais conhecida como Miss Marvel na época, atualmente Capitã Marvel. O reencontro revela problemas passados de convivência entre as duas, insinuando uma traição feita por Jessica, e traz



Figura 28: Cena de *Alias* #3

um *bastidor* do cotidiano heroico quando Danvers diz que perdeu uma convocação para uma missão dos Vingadores por estar resfriada e com cólicas de menstruação (fig.28).

Como exemplificado, e posto anteriormente, ao longo das edições de *Alias* somos levados a pormenores da vida de personagens que geralmente nos são apresentados em grandes feitos de ação e heroísmo. Contudo, mais que uma simples curiosidade, esses momentos se mostram como es-

estratégias de igualar o herói ao seu público, como alguém que também trai, fica doente, tem segredos e preocupações da vida comum.

Esses momentos quando focados em personagens femininas nos dão outro olhar sobre a condição da mulher dentro das superaventuras, problematizando e discutindo também os estereótipos criados dentro desse gênero e sua manutenção mesmo à luz das conquistas e lutas femininas em pleno século XXI.

Dentro das aventuras coloridas do universo dos super-heróis, representações femininas surgiram ainda na primeira fase desse gênero, no final dos anos 1930, inicialmente como coadjuvantes – eram namoradas, secretárias, amigas dos heróis principais - servindo como fórmula de roteiro para motivação da ação, como personagem em perigo que necessita ser salva pelo protagonista em constantes sequestros pelos vilões.

Contudo, foi com a Mulher-Maravilha, do psicólogo William Marston, em 1941, na revista *All Star Comics* #8, que de fato a mulher alcançou o status de heroína e protagonista de suas histórias com sucesso comercial. A revista apresentava a amazona Diana, oriunda da ilha de Themyscira, habitada apenas por mulheres, longe do mundo do patriarcado. Partindo da ilha para a sociedade dos homens

como embaixadora de seu povo, ela se depara com a injustiça e a violência e decide permanecer nos Estados Unidos para ajudar aquela nação a encontrar o caminho do bem. Forjada no período da Segunda Guerra Mundial, a personagem trazia não só o patriotismo em seu discurso, mas, principalmente, em seu uniforme:

Uma combinação que remetia à bandeira dos Estados Unidos, além da águia, símbolo máximo americano, na região do peito em alusão à coragem e ao poder. Entre seus acessórios, dois são fundamentais na composição da personagem: os braceletes indestrutíveis, forjados a partir dos grilhões que mantinham as amazonas escravas, repelem a munição de diversas armas e representam a submissão amazona à Afrodite, deusa do amor e da beleza. O laço mágico obriga a vítima a obedecer as ordens do seu dono simbolizando a verdade (CAIXETA, 2012, p.7).

Levando em conta ser uma mídia voltada para meninos, e na época para membros das forças armadas que recebiam no campo de batalha impressões enviadas às bases¹⁴, a HQ da Mulher-Maravilha focou constantemente como tema a

14. Para mais informações ver o documentário A Origem Secreta: A história da DC Comics. (2010).



Figura 29: Capa e página interna de *All-Star Comics* #8, primeira aparição da Mulher-Maravilha

guerra, mostrando uma heroína que usava uma blusa top, saia, botas e uma tiara para combater o crime (fig.29) – demonstrando, apesar das alegações de seu criador de mostrar o potencial das mulheres, uma personagem que explora como destaque o físico feminino.

Silva (2011, p.9) destaca que uma análise detalhada da origem da personagem revelaria que se, por um lado, Mars-ton se propunha a defender uma visão progressista sobre a

mulher, por outro lado refletia a ideologia de vínculo entre mulher e a perversão sexual.

No fim das contas, apesar de ao término de cada história a Mulher-Maravilha incitar as mulheres a lutar pelos seus ideais, o discurso que permaneceu após cenas e mais cenas de bondage, sado-masiquismo e homossexualismo implícito, foi a reafirmação da mulher como um ser de sexualidade anormal que necessitava do controle externo (masculino) para encontrar seu lugar na sociedade.

Como primeira heroína a ter sucesso comercial, a Mulher-Maravilha se tornou referência para criações futuras e formas de trabalho ao longo dos quadrinhos de heróis, em consonância com outras mídias da época, como ressalta Caixeta (2012, p.10) ao dizer que “em revistas femininas, cartazes e, em menor escala, as histórias em quadrinhos, especialmente a Mulher-Maravilha, mostravam mulheres fortes e decididas, estereotipando força e poder como qualidade dos homens”. Deste modo, a gênese das super-heroínas dos quadrinhos traz em seu cerne o sexo e poder masculinizado como estrutura, contudo, travestidos de força, inteligência e beleza.

As décadas de 60 e 70 trouxeram uma série de conflitos sociais, e alguns grupos sociais, denominados minorias, começaram a buscar o direito à igualdade, especialmente vivido e percebido por homens de uma classe privilegiada. E um desses grupos que iniciaram uma manifestação bastante contundente, quase que em sintonia no mundo todo, foi o das mulheres, que já possuíam alguns direitos como o do voto, mas que deveriam, ainda, conformarem-se com o papel de dona de casa e mãe dedicada.

Entretanto, os quadrinhos de heróis são produtos, em geral, para um público majoritariamente masculino e têm em suas fileiras de produção uma grande maioria também de autores homens. Por isso, mesmo as representações femininas que busquem dialogar com uma visão menos estereotipada e mais condizente com as mudanças e aspirações das mulheres correm o risco de passar por um filtro do que o homem acredita ser a imagem que a mulher quer ver ou a do que ele acha ser essa *mulher moderna*.

Embalados por esses questionamentos sociais, roteiristas e desenhistas de quadrinhos não perdem tempo e criam personagens femininas marcantes, objetivando atingir o principal público das histórias em quadrinhos para adultos: os homens. Assim, se,

por um lado, ascender ao papel de protagonistas e ganhar maior visibilidade num veículo de comunicação de massa como as histórias em quadrinhos é uma vitória das mulheres, por outro, a “nova” mulher, que reivindica igualdade de direitos com os homens, não consegue se identificar com sua representação de papel. Tudo porque as personagens femininas que passam a habitar os quadrinhos, independentes e libertadas, não são uma criação das mulheres, mas uma projeção masculina sobre os modelos reivindicados por mulheres no mundo todo. Deste modo, tal projeção masculina não consegue escapar de uma outra representação: aquela que eles consideram como feminino. (BARCELLOS, p.7)

Apesar de ocorrer nos quadrinhos contemporâneos um reposicionamento da mulher dona de casa ou mocinha em perigo para emancipada, contudo, como aponta Siqueira (2008, p.195-196), essas mudanças não reverteram a passividade em relação aos homens. São criadas histórias que dão uma falsa liberdade, na qual a mulher se mostra como pensante e atuante, tendo sua própria renda e conduzindo sua vida. Porém, de uma forma limitada a um estilo de imagem ligada à valorização de um corpo sexualizado, misoginia. Assim, elas acabam ficando em segundo plano em relação aos homens ou igualando-se a eles na forma de

resolver questões e pensar – em um contexto de masculinização feminina.

Moreno (2012, p.24) diz que “aparentemente modernos, os valores representados pelas mulheres que aparecem correspondem mais ao século passado que a situação da mulher na sociedade contemporânea, com suas demandas, seus problemas, suas expectativas”.

Representadas dentro de uma lógica de eternas jovens, geralmente brancas, magras, preferencialmente loiras e de cabelos lisos, mães de família, namoradas ou solteiras com problemas para se relacionar, as mulheres dos *comics* ainda encontram pouca evolução na relação com seu gênero no mundo real. Sendo, assim, de grande importância todas as investidas que, de uma forma ou outra, busquem uma mudança desse *status quo*, mesmo que não completamente – haja vista toda questão mercadológica envolvida como citado anteriormente.

A construção como personagem de Jessica Jones ao mesmo tempo em que foge da representação tipicamente sexualizada, submissa ao homem, busca uma *desconstrução* do feminino, isto é, representação que não busca colocar uma visão comum que se suporia ser a de uma mulher.

Além da escolha de uma profissão geralmente masculina em produções culturais, a de detetive, a protagonista



Figura 30: À esquerda, Jessica Jones; à direita, Safira

constantemente se apresenta em roupas escuras que escondem seu corpo; de calça comprida; camisa ou casaco e tênis; sem o uso de brincos; colares e pulseiras – acessórios comuns no vestuário feminino –; de cabelos longos soltos, mas sem aparente preocupação com vaidade estética. Formação visual que faz direto contraste com sua versão Safira, de tons brilhantes; roupa justa ressaltando os contornos do corpo; cabelo pintado e sorridente (fig.30).

Na questão comportamental, Jones leva consigo a pos-

tura agressiva física nas resoluções de problemas, relacionada mais ao mundo masculino. Entretanto, temos que salientar que tal comportamento é contextualizado como uma forma de reação a agressões. O que se colocaria mais como um discurso pró-autodefesa feminina que pura reprodução de comportamentos.

Dentro de toda essa ótica, os autores formatam uma mulher com suas fragilidades e dificuldades buscando se encontrar naquele mundo em que vive e no seu caminho como ser humano, sem necessariamente cair num estereótipo também comum da mulher dramática, indefesa e preocupada mais com sua aparência. A Jessica Jones de Brian Bendis e Michael Gaydos é uma personagem complexa, que foge da unilateralidade comum na caracterização heroica e feminina dentro dos quadrinhos, aproximando-a não só de seu público como do humano em si: um ser perdido, com acertos e falhas, em uma jornada de busca de sentido para si mesmo.

4.5. Intertextualidade

Na formação de qualquer obra, seja ficcional ou não, além da bagagem discursiva inconsciente os autores trazem consigo também referências diretas que agregam ao produto – seja como um *easter egg*, isto é, elemento escondido que só quem é conhecedor anterior do citado compreenderá a ligação, ou como homenagem.

Por ser um admirador de obras *noir*, Bendis constrói as bases de *Alias* fortemente com esses elementos, inclusive nas referências que utiliza no *plot* do arco analisado. Em sua primeira empreitada à frente da personagem, o autor cria uma trama em que ela é contratada para investigar o desaparecimento da irmã da sua cliente, caminho narrativo que se aproxima com o feito pelo escritor Raymond Chandler em seu livro *The Little Sister*, de 1949, (fig.31) – intitulado no Brasil de *A Irmãzinha*. Nele, o detetive Philip Marlowe é contratado em seu escritório por uma mulher de cidade do interior chamada Orgamay Quest para encontrar o seu irmão, Orrin, que está desaparecido. Durante a investigação, cujo resultado é a descoberta do cadáver de Orrin, o protagonista se depara com chantagistas com fotos com-

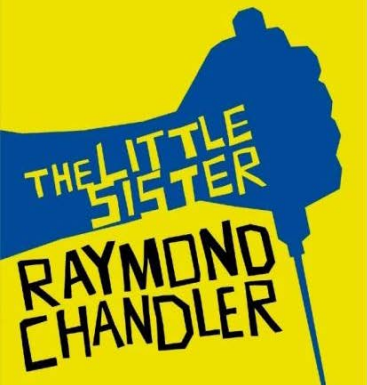


Figura 31: À esquerda, capa de *Little Sister*, de Raymond Chandler; e, à direita, Humphrey Bogart no papel de Philip Marlowe em *The Big Sleep*, de 1946.

prometedoras, policiais mal humorados que não querem ajudá-lo e várias mulheres fatais.

Chandler (1888-1959) é um dos mais famosos escritores norte-americanos de histórias policiais *noir* e roteirista de cinema indicado ao Oscar, tendo seu nome colocado junto a Dashiell Hammett e James Cain dentro do gênero. No romance em questão, ele trabalha com o personagem recorrente de sua obra, o detetive particular Philip Marlowe, que desfila um cinismo, sarcasmo e ao mesmo tempo sentimentalismo pelas páginas, se tornando referência de detetive tanto na literatura quanto no cinema.

Philip Marlowe é o arquétipo do detetive privado, tendo marcado o imaginário dos leitores e o públi-

co do cinema. É um solitário, duro, cínico, filosófico, desprendido, corajoso, praticante de uma ética particular e de métodos ainda mais pessoais. Muito diferente dos maneirismos de um Hercule Poirot, e muito distanciado da exceção febril de Sherlock Holmes, Chandler deu-lhe vida longa, apesar da quase dezena de aventuras em que o obrigou a perseguir agiotas e a resistir às femmes fatales. (*In* Imprensa: «A Dama do Lago», Portal da Editora Contraponto, 2011)

Essa referência a Marlowe em Jessica também é apontada por Kaveney (2008, p.77), ao comparar a postura de Jones com a do detetive durante momento na terceira edição - quando um policial a interroga após prendê-la por suspeita de assassinato.

O diálogo entre ela e o policial interrogador novamente tem mistura da intransigência e sarcasmo de Philip Marlowe, bem como uma forte insinuação de que ela foi presa apenas para que o policial pudesse jogar num cenário sexual que rola em sua cabeça envolvendo super-heroínas. Os ecos de Chandler, associando Jessica às virtudes do herói noir descrito por Chandler, ajudam a demonstrar, mesmo nesta fase inicial, que Jessica está errada sobre si. Dados os pressupostos profundamente misóginos de muito

da obra de Chandler, há uma sacada conceitual em ligar esta heroína imperfeita a ele [tradução livre]¹⁵.

A todo momento esse sarcasmo e intransigência permeiam a relação da personagem com a polícia – retratada como uma força de justiça que não sabe de fato a realidade da situação, função que o detetive cumpre na história, seja em Chandler ou em Bendis. Porém, apesar de toda a imagem dura e de desdém, para o romancista “*the detective must be a complete man and a common man and yet an unusual man. He must be... a man of honour*” (Kave-ney, 2008, p.77), isto é, o detetive apesar de tudo ainda é um homem de honra. Ponto reforçado em *Alias* ao fim do arco, quando o Capitão América em sua versão civil, Steve Rogers, visita Jessica e agradece por ela não ter vendido a fita com sua imagem e tê-lo protegido quando ele mais

15. The dialogue between her and her police interrogator again has Philip Marlowe’s blend of intransigence and sarcasm, as well as a strong implication that she has been arrested purely so that a cop can play out a sexual scenario involving super-heroines that is running in his head. The echoes of Chandler, associating Jessica with the virtues of the noir hero as described by Chandler, help demonstrate, even at this early stage, that Jessica is wrong about herself. Given the deeply misogynistic assumptions of much of Chandler’s work, there is a conceptual wit in linking this flawed heroine to him.

precisava – agindo com a honradez heróica que ela achava não ter.

Saindo do mundo da literatura para o cinema, podemos conectar a cena inicial da série, quando Jessica Jones informa a um cliente sobre sua mulher, já citada anteriormente, à cena inicial do filme *Chinatown* (1974), de Roman Polanski, com Jack Nicholson (J.J. Gittes) e Faye Dunaway (Evelyn Mulwray). Na cena em questão, Gittes entrega fotos que comprovam a traição da mulher a um cliente que fica transtornado, ao qual busca consolar. O filme traz um enredo típico do gênero detetivesco: nele, o detetive interpretado por Nicholson é contratado por uma mulher que acredita que seu marido, engenheiro-chefe do Departamento de Águas e Energia, tem uma amante, mas logo ele descobre que ela era uma farsante e encontra a verdadeira Evelyn Mulwray, filha de um dos homens mais poderosos da cidade. O engenheiro aparece morto e Gittes, envolvido com Evelyn, se vê no meio de um perigoso jogo de poder, com muitos segredos e mistérios.

Outra referência cinematográfica utilizada por Bendis no arco analisado não só o conecta a mais uma história de violência e intriga, mas, principalmente, a confusão e nuances da vida urbana. Estamos falando de *Taxi Driver* (1976), do diretor norte-americano Martin Scorsese. O filme mostra a

história de Travis, um veterano da Guerra do Vietnã que trabalha como motorista de táxi em Nova York, enquanto a constante decadência do mundo ao seu redor o torna cada vez mais violento e mentalmente instável.

No filme, o personagem representado por Robert De Niro (fig.32), é obcecado em salvar a jovem Iris (Jodie Foster), uma prostituta de 12 anos, do seu cafetão, mesmo a contragosto dela. Ele também nutre uma obsessão por Betsy (Cybill Shepherd), mas é rejeitado quando, no primeiro encontro, a leva para ver um filme pornô no cinema.

A conexão da obra de Scorsese com *Alias* se dá exatamente na aproximação entre Betsy e a cliente de Jessica. Ambas trabalham num comitê eleitoral de um senador candidato à presidência. Bendis inclusive leva sua protagonista a uma perseguição por sua mulher misteriosa que culmina em sua ida ao comitê de campanha, o que também é realizado por Travis no filme.

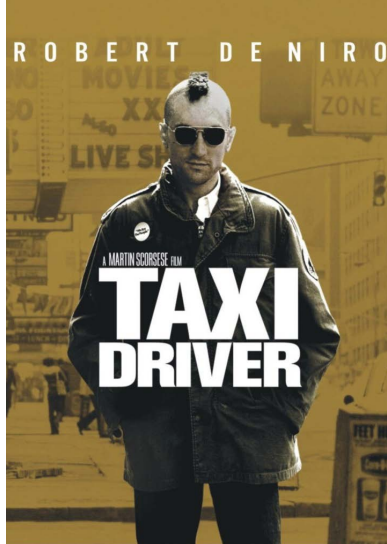


Figura 32: Pôster de *Taxi Driver*, protagonizado por Robert De Niro

Apesar de não versar de uma forma tão intensa, diríamos até dura, quanto o filme, *Alias* dialoga também com *Taxi Driver* num olhar sobre a vivência na cidade grande com sua noite bem escura, de violência e pessoas distantes, solitárias, que por conta disso acabam cedendo a suas paranoias e obsessões. Curiosamente, tanto o taxista quanto a detetive aos *trancos e barrancos* atuam pelo que acreditam ser o certo e, ao final de suas histórias, são valorizados por isso – demonstrando que Jesssica Jones, mesmo tendo fugido do mundo heroico, ainda mantinha em si os valores e princípios dele.

Essa ligação com os ideais dos heróis nos leva para uma referência visual utilizada pelos autores, que representa o estado inicial da protagonista perante sua condição de vida no momento.

Na primeira edição de *Alias*, logo após os dois policiais saírem do seu escritório, e a terem irritado com indagações e destratos verbais acerca da sua vida pregressa de heroína, Jones se senta em uma cadeira e observa um quadro dela em tempos de Safira com os Vingadores. A constituição da imagem remete a outra obra dos quadrinhos americanos de superaventura, que em seu enredo conta o fracasso de um ícone do gênero em tentar de fato mudar o mundo, indo

além do simples combate à criminalidade de uma cidade:
Superman – Paz na Terra.

A edição especial, lançada em 1999 com roteiro de Paul Dini e desenhos de Alex Ross, inicia-se na noite de Natal. O Superman começa a ponderar com certo desconforto sobre o cruel abismo que separa os poucos privilegiados dos muitos destituídos que beiram a inanição. Decidido a ajudar fazendo de si mesmo um exemplo, o Homem de Aço resolve empregar todos os seus incríveis poderes num esforço titânico para aliviar a fome no mundo. Contudo, o que para o herói parecia algo simples de ser resolvido, sofre com retaliações de governos e organizações, incomodadas com a intromissão.

O momento que vemos como um ponto referenciado no trabalho de Bendis e Gaydos se dá logo após uma tentativa do Superman de levar comida estocada em um navio, sendo impedido de pousar em um país - que o ataca com um míssil perante sua recusa de aceitar a ordem. Indestrutível, ele não é ferido, só observando o navio ser explodido, para logo após sentir um cheiro de veneno e perceber que – tentando pará-lo de seguir sua missão e manter o povo dependente deles – os governantes daquele país envenenaram a comida. Desolado pela constatação, o personagem se vê sozinho no meio dos destroços do navio, cabisbaixo (fig.33).



Figura 33: Cena de *Superman – Paz na Terra*.
Texto: “Minha missão termina aqui, incompleta e fracassada”

Após esse momento, o personagem se recolhe ao seu apartamento, buscando refletir onde tinha errado, como as coisas puderam acontecer daquele jeito. Com sua superaudição, ele ouve as vozes das pessoas que ajudou agradecendo a ele e a decepção de tantos outros que ainda olhavam para o céu esperando seu aparecimento, mesmo sabendo que ele não iria surgir.

Nesse momento da narrativa de *Paz na Terra*, os autores colocam em xeque a atuação, responsabilidade e papel

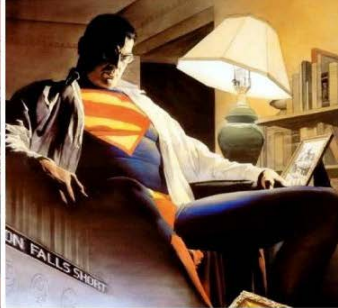


Figura 34: À esquerda cena de *Alias* #1; à direita de *Superman – Paz na Terra*

dos super-heróis em uma sociedade complexa e longe do unidirecionalismo das histórias contadas mês após mês em diversas revistas. O Superman de Dini e Ross reflete sobre suas ações, sofre com as consequências tanto de seus atos quanto da sociedade e, principalmente, fracassa.

Todo esse contexto dialoga, em óbvias proporções em nosso corpus, com o momento reflexivo de Jessica. Podemos observar em um comparativo de imagens (fig.34), os dois personagens sentados de forma desolada, cansada, de cabeça baixa, pensando em suas situações. Ele, de reavaliação de suas atitudes como herói. Ela, de pesar em relação a sua vida anterior de roupas coloridas e ação. Michael Gaydos ainda coloca um abajur ligado, um tanto torto em sua constituição, assim como na cena com o Superman, ambos em cima de uma mesa.

Podemos perceber ainda o contraste no uso de cores das duas cenas: em *Alias* temos uma noção de uniformidade

dos objetos e da personagem, como se ela fosse só mais um objeto sem relevância naquele cenário, enquanto na outra imagem, mesmo em um momento de pesar, encontramos um Superman de cores fortes iluminadas o colocando na posição de alguém que ainda tem destaque, relevância, mesmo com os problemas da situação.

Superman – Paz na Terra segue bem a lógica oitentista dos quadrinhos de super-heróis de inserir em seu conteúdo temas e uma noção de realidade em um caráter, digamos, mais global, com seu discurso de luta contra a fome e controle militar e governamental sobre o povo. Ao mesmo tempo em que desconstrói o conceito de um herói onipotente e vitorioso sempre, que pelo combate direto consegue resolver qualquer questão.

Construções que também vemos trabalhadas em outra obra da DC Comics chamada *Reino do Amanhã*, de Mark Waid e Alex Ross, em que Superman se aposenta de suas atividades heroicas após o vilão Coringa ter feito um atentado no qual matou quase cem pessoas, incluindo os pais e a esposa do herói. Após ser preso, ele é assassinado por um superser novato chamado Magog, que em julgamento por tal crime é absolvido – colocando em xeque o modo de ser dos heróis antigos em relação ao estilo “justiça com as próprias mãos” dos atuais.

Ao retornar anos depois tentando resolver o caos que a nova geração de heróis estava criando, o Último Filho de Krypton passa a agir com mão de ferro sobre os criminosos, supervilões e a sociedade em geral, o que acaba se mostrando um caminho errôneo quando uma grande guerra entre superseres eclode e ameaça extinguir a própria humanidade. Após um trágico desfecho do embate, o personagem quase destrói um prédio em cima de humanos, consumido por total raiva, levado a declinar somente pela intervenção de um personagem sem poder físico algum, mas que funciona como sua consciência.

Tal momento demonstra bem o discurso da falibilidade dos heróis perante aqueles que protegem, além de uma busca por se encontrarem consigo mesmos, com seu caminho e sentido de existência – ecos que reverberam bastante na *Alias* de Bendis.

4.6. Realidade em papel: utilização dos aspectos linguísticos dos quadrinhos

Formular uma história em quadrinhos é um processo que demanda reflexão, experimentação e, para os autores realmente dedicados, conhecimento das possibilidades narrativas e gráficas que o meio proporciona. A linguagem dos quadrinhos pode ir além de uma simples questão de construção técnica ou estética, e se tornar um importante elemento discursivo se bem realizada.

Em *Alias*, Brian Bendis segue com um estilo, que já tinha se tornado sua marca, de experimentalismo narrativo e uma busca de representação visual da dinâmica natural de vivência cotidiana, junto com aplicações dessa linguagem em questões psicológicas e dramáticas para a narrativa. Um primeiro ponto a observamos nesse intuito é a escolha gráfica realizada para a revista, o que passa pelo estilo de desenho empregado nas suas páginas.

O mundo das histórias em quadrinhos de super-heróis é caracterizado por tradição como um ambiente claro, colorido e de expressões de personagens fortes e austeras. Uma formatação que transmite fácil e rapidamente a qualquer leitor que se deparar com ela suas intenções e objetivos

discursivos. Logo, qualquer alteração desse caminho se mostra como uma forma de elaboração de outros discursos para o público que for ao encontro de tal história. Em *Alias*, temos dois exemplos de uma mudança no estilo de desenho tradicional da superaventura norte-americana, o primeiro dentro do seu miolo, produzido por Michael Gaydos, e o segundo em suas capas, realizadas por David Mack, por onde iniciaremos nossas observações.

Mack não frequentou uma escola de arte especializada, mas ganhou bolsas de estudo para Northern Kentucky University por conta de suas obras de arte e, em 1995, se formou em design gráfico. Um ano antes já atuava no mercado dos quadrinhos pela Caliber Press e depois pela Image Comics com sua criação independente *Kabuki* (fig.35), que conta a história de uma agência governamental japonesa que utiliza agentes mulheres especializadas em combates corporais e armas brancas.

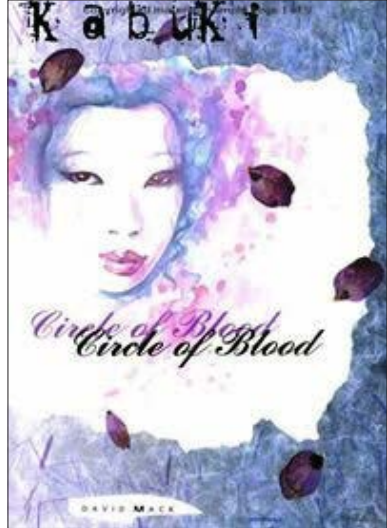


Figura 35: Capa de *Kabuki - Circle of Blood*, de David Mack



Figura 36: Capas das edições 1 a 5

Seu sucesso em *Kabuki* o levou a ser contratado pela Marvel Comics para ser o artista da nova versão do *Demo-lidor* encabeçada por Brian Bendis em 2001, na qual imprimiu seu estilo característico de uso de aquarela e efeitos de colagem ao invés de lápis e tinta. Com tal forma de trabalho, ele se mostrou como um diferencial no meio, dando ares de pintura a sua produção, personagens e capas.

A parceria no personagem clássico da editora o levou a ser convidado a fazer todas as capas de *Alias* (fig.36), que seguia a estrutura de *fuga* do padrão das revistas de heróis com suas colagens e características surrealistas, expressando mais o estado de espírito da personagem na história e um resumo dos acontecimentos da edição do que, de fato, exaltação heroica.

Na primeira capa vemos Jessica Jones em close, no alto entre os nomes dos autores um olho mágico de porta e nas bordas selos e película de fita, elementos que nos ligam a uma visão próxima da personagem, seu envolvimento com

uma filmagem que lhe acarretaria problemas e um pedido. Na segunda capa, encontramos Jones como presa dentro de uma caixa enviada pelo correio, em fuga, com referência a uma fita dentro da bolsa e uma arma para se proteger da conspiração em que tinha sido jogada e da polícia.

No terceiro número, encontramos a personagem emoldurada em uma imagem que lembra a Monalisa, só que estilhaçada, e desenhos de figuras misteriosas e estranhas com algumas falando em balões sobre suas irmãs (assim como a cliente que inicialmente buscava uma irmã desaparecida). Nesta edição, a detetive acaba sendo presa e precisa da ajuda de amigos para descobrir a verdade – inclusive tendo no canto esquerdo da capa a palavra em inglês *revealed* como uma indicação da revelação de quem está por trás do plano de incriminar a personagem.

Na quarta capa, vemos diversas fotos de partes do rosto da *personagem* como se retiradas sem a autorização e percepção dela, referenciando-se a sua situação na história de perseguição e ser vigiada. Na última, os contornos da protagonista são inseridos acima de recortes de jornais e frases soltas como “tell no one” (não conte a ninguém); “I saw some things” (Eu vi algumas coisas); “trust no one” (confiar em ninguém); “burning questions” (questões ardentes), todas ligadas à história da edição, onde acontece a

descoberta da conspiração realizada pelo candidato à presidência dos Estados Unidos contra o atual presidente e o Capitão América – que inclusive é referenciado com um A maiúsculo e arredondado no canto inferior, símbolo comumente desenhado na testa da máscara do herói.

Em relação ao desenho interno das revistas, como posto anteriormente, o responsável Michael Gaydos usa jogos de luzes enfatizando situações e estados de espírito dos personagens (fig.37), em um trabalho construído em conjunto com o colorista Matt Hollingsworth, no qual utiliza fotocópias¹⁶ para formar seus desenhos.

Além disso, a composição gráfica de seu trabalho se foca particularmente nas expressões das pessoas retrata-



Figura 37: Cena de *Alias* #4, quando Jessica está se preparando para ir atrás da sua cliente e saber quem a contratou

16. Fotocópia é a técnica de reprodução, através de processos físico-eletrônicos e de maneira fiel, de quaisquer tipos de documento físico (fotografia, manuscritos, impressos etc.), usada na revista para servir de referência para pessoas e lugares.



Figura 38: Cena de *Alias* #2, close na protagonista para focar suas expressões perante a revelação de que o Capitão América está na fita que ela tinha gravado



Figura 39: Cena de *Alias* #5, pode-se ver elementos de cenário de cores próximas e sem grandes destaques, em contraponto à personagem

das, com constantes closes neles (fig.38), reforçando a proximidade do leitor com as personagens. Nelas podemos ver sensações sentidas pelas pessoas retratadas de um jeito a dar um movimento de naturalidade, vista tanto na forma quanto discurso.

Hollingsworth utiliza cores análogas em tons que passam a sensação de uma uniformidade entre os elementos dos cenários (fig.39), sem destaque para nenhum deles,



Figura 40: Cena de *Alias* #2, Jessica retorna ao seu apartamento vazio

criando a sensação de que aquele mundo é sem brilho, sem vida, tudo é sempre a mesma coisa, nada especial.

Por sinal, na figura acima podemos ver também uma nova configuração visual da protagonista. Após ser visitada pelo Capitão América, que ressalta a conduta ética e honrada dela e sua força por tentar ter uma vida comum, além de se prontificar a ajudá-la se precisar de algo no futuro, a vemos no centro da cena com roupas mais claras – que a destacam do resto do ambiente – como alguém que teve a autoestima em si mesma recuperada.

Interessante ver os autores brincarem com sua linguagem ao fazerem contrapontos visuais como esse, mostrando como ela nos é apresentada diferente nesse momento de outro anterior, em que ela retornava para casa após perceber a confusão em que tinha se metido ao filmar o Capitão América em sua identidade civil (fig.40). Jones é coloca-

da como alguém perdido, de roupas escuras em um fundo branco, de postura fechada, voltando para um ambiente sóbrio, sem vida.

Outro ponto que acreditamos ser de vital importância nessa construção de sentido de realidade dentro de *Alias* é a forma como seus autores trabalham a linguagem própria das histórias em quadrinhos, em especial a disposição de quadros, balões e textos.

Uma característica marcante na produção do escritor Brian Bendis é o uso de extensos textos nos diálogos entre os personagens, e sua disposição na diagramação dos quadros e páginas. Buscando um ritmo de naturalidade comum às conversas em nossa vivência diária, em que uma fala é intercalada por outra e uma simples conversa, em geral, se alonga e caminha por outros assuntos além do foco principal. Encontramos esse uso de linguagem em três momentos-chave na trama. O primeiro quando a mulher misteriosa conta a história do desaparecimento da sua suposta irmã (fig.41).

Em uma sequência mostrada por duas páginas, vemos a cliente contando a história de sua irmã, seus problemas, como se relacionavam e sua preocupação com o sumiço dela. Algo que poderia ter sido contado brevemente, de forma concisa e objetiva, é alongado por quarenta e um

da protagonista reforça a monotonia que aquela situação é para ela, alguém que constantemente ouve pessoas contando seus problemas e, em especial, casos de desaparecimentos. Em contrapartida, sua cliente é mostrada em um zoom in, isto é, aproximação da imagem/câmera, até um close em parte de seu rosto à medida que a história sobre sua irmã se aprofunda e chega a um ponto intenso de reforço ao perigo da situação. Curiosamente, se lermos em retrospecto – sabendo do final de todo o desenvolvimento dos fatos – vemos o foco em só parte do rosto da mulher como uma indicação da meia verdade que ela conta ou, ainda, sua face oculta de conspiradora.

O segundo ponto a se observar no uso da linguagem é a utilização de quadros nos quais visualmente quase nada acontece e a ação é focada no diálogo entre os personagens, ditando uma lógica de tensão narrativa que não raro ocorre em conversas triviais de nosso dia a dia. No arco analisado, esses momentos se concentram nos embates entre a protagonista e o investigador do assassinato de Miranda Pratchett, a mulher que estava desaparecida. Inicialmente colocando em oposição a personagem e o policial enquanto o diálogo corre (fig.42).

Na sequência em questão, o policial interroga Jessica sobre a desaparecida e se ela chegou a encontrá-la. À medi-

da que a detetive responde que a viu na noite anterior pela primeira e última vez, seu rosto no enquadramento fica mais próximo em uma construção de tensão e até nervosismo da personagem, que movimenta levemente o olhar com o passar dos quadros – afinal, ela já sabia da morte da mulher e que provavelmente seria uma suspeita. O policial é representado com a mesma expressão e posição em todos os quadros desse *embate psíquico*, movimentando só a mão para apontar para a protagonista – tendo um tom de incredulidade pelo relatado por Jessica e em busca de algum elemento que fosse de importância no local.

Em outro momento, durante um interrogatório na delegacia, Michael Gaydos desfila trinta e dois quadros estreitos em uma página dupla (fig.43). Na sequência, o detetive questiona Jessica sobre seus poderes, em uma entrevista *ping-pong*, isto é, perguntas e respostas curtas e rápidas. Além de emular tal forma de diálogo, a cena revela também



Figura 42: Cena de Alias #2

significar muito para as pessoas: uma ideia, uma crença, algo em que podem confiar – no que é cortado por ela, que complementa com um “ou odiar”.

O diálogo reforça o já posto por nós como uma das propostas discursivas da revista, a reflexão sobre o conceito e imagem do herói na contemporaneidade como alguém que não necessariamente é forte, intrépido, e seguro de sua função perante a sociedade.

Ainda na questão linguística, Bendis e Gaydos utilizam em outros momentos da antítese posicional entre quadros para estampar o momento de relação entre personagens de uma forma interessante. Primeiramente, eles constroem colunas de quadros na página durante o embate de Jones e Carol Danvers (fig.44), quando a detetive tenta descobrir quem é o dono de um número de telefone. Reticente, a Miss Marvel inicialmente não quer ajudá-la, sequência mostrada à esquerda, para quando ela se inclina a pensar na possibilidade de ajuda, uma coluna à direita se forma. E, assim,

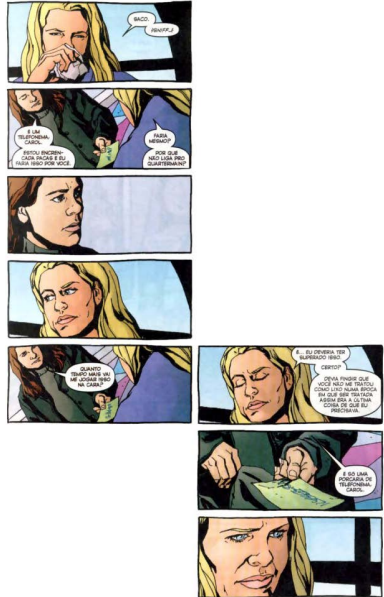


Figura 44: Cena de Alias #3

com um simples movimento de coluna de imagens, os autores buscam representar o dilema de Carol e sua inclinação à mudança de postura, trabalhando a linguagem como um recurso a mais de penetração nos pormenores da história.

Outro momento em que utilizam da oposição de quadros para reforçar o confronto aparece na quinta edição, quando Jones vai ao encontro do homem que armou para ela (fig.45), identificando somente como Sr. Zoumas e insinuado com uma ligação com o meio do entretenimento televisivo. Sua intenção era que ela vendesse a fita para se livrar do perigo que o objeto trazia consigo e um escândalo viesse à tona, acabando com a reputação do presidente.

Na página, Gaydos põe Jessica à esquerda, ouvindo todo o discurso do vilão, à direita, contando seu plano – em um clichê típico de aventuras de heróis e de detetives. Tratando-se de uma história com um viés também político, podemos colocar que a construção visual da sequência evidencia a vi-

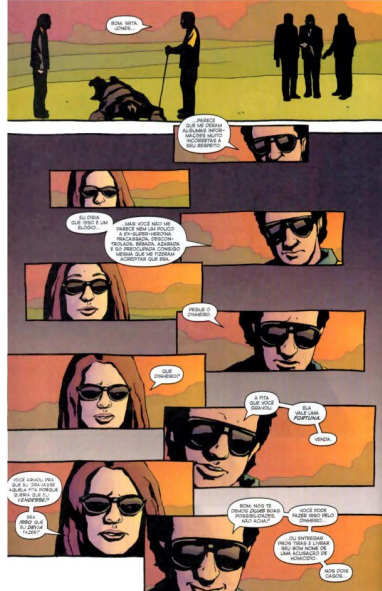


Figura 45: Cena de Alias #5

são política de direita de Zoumas, que na página seguinte discursa sobre o descumprimento, por parte do presidente, de acordos empresariais com financiadores de sua campanha como motivo para a armação, destacando que “será que pensou que financiamos ele por patriotismo?”.

O último ponto que destacamos dentro da linguagem da revista é o uso de requadros fora do padrão usual. Em alguns momentos de *Alias* podemos encontrar o intuito de representação da condição de tensão da cena ao vermos os quadros das páginas colocados inclinados ou, ainda, emulando estilhaços. Como visto anteriormente nas figuras 21 e 23, nas quais nos deparamos, respectivamente, com a preocupação da cliente da detetive ao perceber que está sendo perseguida mostrada em retângulos finos e que se sobrepõem, e o ataque de um cliente à protagonista em recortes que dão a noção de fragmentos de vidro quebrado.

Outro momento em que esse recurso é utilizado é durante outro ataque sofrido por Jessica (fig.46), dessa vez realizado pelo vilão Marko Montanha, contratado para matá-la. O atacante é caracterizado como um homem muito forte e com fetiche de abusar sexualmente de cadáveres femininos – pelo menos é o insinuado por Bendis na fala do personagem: “quando acabar com você, posso levar teu cadáver pra



Figura 46: Cena de Alias #4

algum lugar bem longe e fazer o que quiser. Daí cê vai descobrir por que me chamam de ‘Marko Montanha’”.

Nesse instante em questão, o uso de requadros inclinados e em perspectiva dão o ar de velocidade do ato feito pelo agressor e a confusão de compreender o que está acontecendo da detetive. Ainda vemos uma das poucas utilizações de onomatopeias no arco analisado. Nesse caso, o som de um alarme de carro que faz as vezes, também, de

linha de contorno do último quadro – um reforço do perigo que a personagem passa.

Como demonstrado, *Alias* utiliza a linguagem dos quadrinhos não somente como uma forma de exibir sua história, mas, indo além, um jeito de trabalhar situações demarcando mais fortemente seus discursos e sensações vivenciadas pelos seus personagens. O trabalho de Brian Bendis e Michael Gaydos se instaura como ponto central não só de uma nova iniciativa da editora de se encontrar com um público mais adulto, mas, principalmente, como um novo olhar para o universo dos super-heróis e representativo de uma visão contemporânea sobre tal conceito. Além disso, transporta para os quadrinhos de heróis reflexões e questões de nossa vivência social e humana de uma forma criativa, que amplia e aprofunda esses pontos e o uso de construções de realidade dentro do gênero heroico.

Considerações finais

*Vimos o que acontece quando os super-heróis
se tornam como nós.*

*O que acontecerá quando nós nos tornarmos
como eles?*

Grant Morrison

Escapismo, entretenimento, aventura descompromissada são sinônimos relacionados às histórias em quadrinhos desde sua gênese como produto de consumo em revistas periódicas – pontos reforçados com veemência ao se tratar das publicações de super-heróis –, muito por sua expressividade imagética, mas que se mostraram ao longo do tempo como algo além dessas concepções. Calcadas na lógica fantasiosa e lúdica, as superaventuras fincaram raízes na cultura juvenil e, como meio de comunicação e expressão artística que se alimenta da própria cultura e situação histórico-social ao seu redor, se reconfigurou com o passar dos anos ampliando e explorando suas possibilidades tanto narrativas quanto temáticas.

O diálogo com noções da nossa realidade dentro de um gênero fantástico, mais do que um experimentalismo autoral de seus artistas, se configura como uma estratégia de mercado com fins de aproximação com um público leitor - tanto os que cresceram lendo quadrinhos quanto os que ainda irão começar e buscam histórias com outros vieses além da aventura padrão heroica. Nesse contexto, a inserção de temáticas sociais advindas das discussões existentes nos anos 1960 e 1970, e com influência de produtos criados no meio *underground* americano, foram de primordial importância para a consolidação desse caminho dentro das duas grandes editoras americanas de quadrinhos de super-heróis: Marvel Comics e DC Comics.

Tocar em pontos polêmicos como uso de drogas, problemas ambientais, desvios psicológicos, desestruturação social, abuso de poder governamental, anarquismo e tantos outros, estruturou as histórias em quadrinhos, mesmo no meio comercial de produção, como um ambiente aberto para discussões, reflexões e indicações de mudanças no contexto de vivência humana e social. Os quadrinhos se mostram como espaço criativo e reflexivo que influencia e reverbera em novas gerações de produtores, que se espalham e criam novas obras trabalhando de formas diversas

e aprofundadas o cotidiano dentro desse mundo de seres coloridos, invulneráveis e sem defeitos.

Alias se localiza na gênese de um novo século repleto de expectativas quanto às mudanças tecnológicas, econômicas e sociais que se constituíam. Como cria não só de suas influências anteriores, mas, também, de sua época, a revista traz um olhar sobre um mundo que dez anos após o fim da Guerra Fria e dissolução do bloco soviético na Europa prometia um futuro de maravilhas e grandes feitos, assim como eram seus heróis musculosos e prontos para ação. Contudo, na virada de milênio, o que esse mundo entregou foram problemas dos mais variados tipos, desde crises econômicas, passando por novas guerras, acirramento de novas lutas por direitos, apatia social e o fantasma do terrorismo, um inimigo invisível, inesperado e assustador. Dentro desse contexto, ser herói já não era mais o mesmo de décadas anteriores, a realidade não só era utilizada por esse tipo de produção, ela se empurrava, se jogava para suas páginas como um corpo estranho que se infiltra para mudar o organismo infectado e fazê-lo se repensar.

As desventuras da detetive Jessica Jones são realizadas dentro de uma realidade *apagada, amortecida*, com uma ambientação urbana estéril, de pouca movimentação, tendo como constância o vazio de suas ruas e o estático de carros.

Seus personagens, apesar da ligação com o universo heroico, compartilham de problemas, questões e reflexões do homem comum, sendo inclusive falhos, desacreditados pelos outros e por si mesmos. O herói em *Alias* se mostra como alguém solitário, perdido e em constante busca de um sentido para sua existência e recuperação de sua autoestima.

Seus autores constroem suas histórias em uma representação metropolitana com intuito de aproximação com as cidades norte-americanas de Nova York e Washington, com seus inúmeros prédios altos e uma colorização que induz o leitor à percepção de um local de tons marrons, como se sujos pela poluição habitual das grandes cidades. Utilizam ainda, para um mais forte reconhecimento do público com os locais representados, a mostra de símbolos arquitetônicos próprios deles, contudo, sem deixar espaço para elementos comuns da cultura urbana como pichações, grafites e deterioração dos prédios – o que transparece a noção de uma cidade ainda mais sem vida, estática em sua existência como dentro de uma bolha, sem a interferência do tempo e do próprio homem sobre ela, o que poderíamos colocar como uma alusão à própria protagonista.

A existência de Jessica é retratada em uma vivência cotidiana sem destaques, brilhos, algo rotineiro e reprodutivista de experiências que não trazem satisfação à per-

sonagem, levando-a a sentir um vazio interior. Apesar de essa visão do cotidiano ser mais ligada ao senso comum em relação ao conceito, compreendemos que o uso desse discurso vem exatamente desse senso comum propagado ao ser posto em contrapartida com o conceito de vida heroica. Dessa forma, para os autores, o heroico – apesar de todos os problemas que pode acarretar – seria dentro daquele universo de histórias ainda um lugar de preenchimento dos buracos existenciais que a vida cotidiana tem em si.

Podemos ver esse ponto reforçado ao perceber na própria criação visual tanto do cenário quanto da personagem no início do arco analisado e em seu final. No primeiro, ela se mostrando um ser amorfo com os móveis e locais onde habita, para, à medida que age com certo heroísmo e é lembrada disso, se mostrar mais destacada do que o que a cerca. A proximidade do mundo e a forma de ser dos heróis a tiram do mais do mesmo que se configurou sua vida.

A revista também trabalha a ideia de monotonia e constância temporal em sua linguagem, como jeito de retratar diálogos e a dinâmica de relacionamento entre as pessoas da forma que se dá na realidade: em um fluxo de consciência, afinal, em nossa dimensão, conversas seguem seu próprio rumo, sendo entrecortadas por lembranças, curiosidades e desvios. Além de um sequenciamento narrativo,

priorizando o ritmo temporal de diálogos, sem cortes bruscos ou supressões – recursos comumente utilizados para dar agilidade à narrativa, mas que nesses momentos são deixados de lado para reforço de um discurso.

Ainda no intuito de aproximação com a realidade vivenciada por seu público, a obra toca em questões como a violência contra a mulher, a própria representação social feminina, o fascínio pela violência nas metrópoles, e ancora suas bases de criação em referências literárias e cinematográficas que dialogam com um público adulto e interessado também em produtos culturais de outras mídias – e, claro, quadrinhísticas.

Toda essa estrada percorrida na formulação de *Alias* denota bem o esforço de sua editora e produtores em se conectarem com a realidade, apesar de sabermos, obviamente, que nenhum quadrinho pode transpor totalmente as complexidades e pluralidade do real, sendo, enfim, somente um recorte. Contudo, o trabalho de Brian Bendis e Michael Gaydos revela-se como uma interessante e importante obra nesse intuito, não só aprofundando essa questão como sendo também um registro histórico de um período sociocultural de transformações e novas configurações, tanto em nossa sociedade quanto nas histórias em quadrinhos desse gênero.

Referências

ANDRAUS, Gazy. **As histórias em quadrinhos como informação imagética integrada ao ensino universitário**. 2006. Tese (Doutorado em Interfaces Sociais da Comunicação) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006. Acesso em: 04 de janeiro de 2013. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-13112008-182154>

ANSELMO, Zilda Augusta. **Histórias em quadrinhos**. Petrópolis: Vozes. 1975.

ARAUJO, Denise Castilhos de. **A Questão do gênero nas histórias em quadrinhos de Mafalda** (Quino). XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – BH/MG – 2 a 6 Set 2003. Acesso em: 18 de setembro de 2013. Disponível em: http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2003/www/pdf/2003_NP16_araujo.pdf

ASSIS, Érico. **Lá fora**: Os lançamentos norte-americanos. Site Omelete: 06 de Dezembro de 2003. Acesso em 17 de setembro de 2013. Disponível em: <http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/la-fora-os-lancamentos-norte-americanos-06-12-2003/>

BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**, 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

BARCELLOS, Janice Primo. **O feminino nas histórias em**

quadrinhos parte 1: A mulher pelos olhos dos homens. Acesso em: 18 de setembro de 2013. Disponível em: http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/agaque/ano2/numero4/artigosn4_1v2.htm

BENDIS, Brian Michael; OEMING, Michael Avon. **Powers TPB**. Vol. 5 – Anarchy, Image: 2003.

_____. **Powers TPB** Vol. 3 - Little Deaths, Image: 2002.

_____; GAYDOS, Michael. **Alias** n° 1. Panini Comics: 2010.

_____; FRACTION, Matt. **Bendis - Fraction Conversation**. Comic-Con Magazine, 2010. p. 24-28. Acesso em: 17 de setembro de 2013. Disponível em: <http://archive.is/jCDX>

BERGER, Peter L.; LUCKMANN, Thomas. **A Construção Social da Realidade**: Tratado sobre a sociologia do conhecimento, 24ª ed.. Petrópolis: Vozes, 2004.

BERGSTROM, Bo. **Fundamentos da Comunicação Visual**. São Paulo: Edições Rosari, 2009.

BERTRAND. **Imprensa**: «A Dama do Lago». Portal Editora Contraponto. Acesso em: 25 novembro de 2013. Disponível em: <http://editoracontraponto.blogspot.com.br/2011/07/imprensa-dama-do-lago.html>

BUITTONI, Dulcilia Schroeder. **Fotografia e Jornalismo**: a informação pela imagem. São Paulo: Saraiva, 2011.

CAIXETA, Sharmaine Pereira. **Anos Dourados:** a mulher-maravilha e o papel da mulher norte-americana durante a 2ª Guerra Mundial. Revista Temática, Ano VIII, n. 04 – Abril/2012. Acesso em: 18 de setembro de 2013. Disponível em: http://www.insite.pro.br/2012/Abril/mulhermaravilha_segundaguerra_eua.pdf

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1997.

CHARAUDEAU, Patrick. **Discurso das Mídias**. São Paulo: Contexto, 2010.

COSTA, Robson Santos. **As histórias em quadrinhos como gênero discursivo**. Uberlândia: EDUFU, 2009, anais do SILEL, vol. 1. Acesso em: 22 de setembro de 2013. Disponível em: <http://www.essentiaeditora.iff.edu.br/index.php/enletrarte/article/view/1731/914>

DA MATA, Mário Jorge Pereira. **Uma leitura sobre o sentido de violência através da análise do discurso**. Sergipe: UFS, 2009. 8 p. Acesso em: 12 de Junho de 2012 Disponível em: <http://www.faccrei.edu.br/gc/anexos/diartigos17.pdf>

DEAN, Michael. **Brian Michael Bendis interview**. The Comics Journal #266., 21 de junho de 2008. Acesso em: 22 de junho de 2013. Disponível em: <http://www.tcj.com/the-comics-journal-266-februarymarch-2005/>

ECO. Umberto. **Apocalípticos e Integrados**, 7 ed. São Paulo: Perspectiva, 2011.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**, 3ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FEATHERSTONE, Mike. **O Desmanche da Cultura**: Globalização, pós-modernismo e identidade. São Paulo: Studio Nobel, Sesc, 1997.

FRAGOSO, Edo Galvão Pitasse; MARCONDES, Vinícius de Paula. **V de Vingança a HQ e o Filme**: Contribuições para uma visão de Terrorismo. Revista de História Contemporânea, n. 2, mai-out. 2008. Acesso em: 15 de junho de 2013. Disponível em: <http://www.revistacontemporaneos.com.br/n2/pdf/vdeviganca.pdf>

GUIMARÃES, Edgard. **Linguagem e metalinguagem na história em quadrinhos**. XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 04 e 05 de setembro de 2002. Acesso em: 25 de outubro de 2011. Disponível em: http://galaxy.intercom.org.br:8180/dspace/bitstream/1904/19045/1/2002_NP16GUIMARAES.pdf

HICKEY, Patrick. **Mack Brushes Competition Aside**: Eclectic Comic Book Writer And Artist Creates His Own Path In Life. Acesso em: 17 de setembro de 2013. Disponível em: http://patrickhickeyjr.tripod.com/david_mack_interview.html

JOLY, Martine. **Introdução à Análise da Imagem**. Campinas, SP: Papirus, 1996.

KAVENEY, Roz. **Superheroes Capes and Crusaders in Comics and Films**. I.B.Tauris: 2008.

MACDONALD, Heidi; SANDERSON, Peter. **New York Is Comics Country**. Publishers Weekly: 2006. Acesso em 20 de setembro de 2013. Disponível em: <http://web.archive.org/web/20070211085352/http://www.publishersweekly.com/article/CA6302532.html>

MAGALHÃES, Henrique. **Humor em pílulas**: a força criativa das tiras brasileiras. Coleção Quiosque n. 16. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2006.

MAINGUENEAU, Dominique. **Análise de Textos de Comunicação**, 3º ed. São Paulo: Cortez, 2004.

MASSI, Fernanda. **O Romance Policial do Século XXI**: Manutenção, transgressão e inovação do gênero. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2011.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2005.

MORENO, Rachel. **A Imagem da Mulher na Mídia**: Controle Social Comparado. São Paulo: Publisher Brasil, 2012.

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

ORLANDI, Eni. **Análise de Discurso**: princípios e procedimentos. Campinas: Pontes, 1999.

PENA, Felipe. **A Vida É um Show**: Celebidades e heróis no espetáculo da mídia. Rio de Janeiro: 2002. Acesso em: 01 de

Outubro de 2011. Disponível em: <http://bocc.ubi.pt/pag/pena-felipe-vida-show.pdf>

PESSOA, Alberto Ricardo. **Histórias em Quadrinhos**: Um meio intermediático. Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação, v. 1, p. 1-15, 2008. Acesso em 03 de fevereiro de 2013. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/pessoa-alberto-historias-em-quadrinhos.pdf>

PINHEIRO, Victor S. **Codínome V**: o herói em V de Vingança. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2010.

PINTO, Milton José. **Comunicação e Discurso**: introdução à análise de discursos. São Paulo: Hacker Editores, 1999.

POSSAMAI, Zita Rosane. **Narrativas Fotográficas sobre a Cidade**. Revista Brasileira de História, vol. 27, n. 53, São Paulo: Jan./Jun 2007. Acesso em: 01 de julho de 2012. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-01882007000100004

RAMA, Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro. (Orgs). **Como Usar as Histórias em Quadrinhos em Sala de Aula**. São Paulo: Contexto, 2004.

RAMOS, Paulo. **A Leitura dos Quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

SANTAELLA, Lucia; NOTH, Winfried. **Imagem**: cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras, 1998.

SANTOS, Aparecida Ribeiro dos; SILVA, José Elias da. **A Importância das Histórias em Quadrinhos como Veículo de Informação e Entretenimento:** a nova SIPAT. Um estudo de caso. Acesso em 03 de fevereiro de 2013. Disponível em: http://encipecom.metodista.br/mediawiki/images/4/4f/10_-_A_importancia_das_historias_em_quadrinhos.pdf

SANTOS, Roberto Elísio dos. **O Caos dos Quadrinhos Modernos.** São Paulo: Revista Comunicação e Educação, jan./abr. de 1995, p. 53 à 58. Acesso em 15 de fevereiro de 2013. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/36135/38855>

SANTOS, Roberto Elisio dos; NETO, Elydio dos Santos. **Narrativas Gráficas como Expressões do Ser Humano.** São Paulo: Revista Trama Interdisciplina, ano 1, vol. 2, 2010. Acesso em: 25 de fevereiro de 2013. Disponível em: <http://repositorio.uscs.edu.br/handle/123456789/159>

SILVA, Alexander Meireles da. **História em Quadrinhos e a Perversão Feminina:** a Mulher-Maravilha como Estudo. Universidade Federal de Goiás: II Simpósio Nacional Gênero e Interdisciplinaridades, 29 a 31 de março de 2011. Acesso em: 18 de setembro de 2013. Disponível em: <http://www.ensinosuper.com/portal/images/stories/apresentacoes/ii%20sinagi%20-%20artigo%20completo%20de%20alexander%20meireles%20da%20silva.pdf>

SILVA, Nadilson Manoel da. **Fantasia e Cotidiano nas Histórias em Quadrinhos**. São Paulo: Annablume; Fortaleza: Secult, 2002.

_____. **Elementos para a análise das Histórias em Quadrinhos**. Campo Grande: XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação, setembro de 2001. Acesso em: 20 de maio de 2013. Disponível em: <http://klicarte.no.sapo.pt/historiaquadrinhos.pdf>

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia?** São Paulo: Loyola, 2002.

SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira; VIEIRA, Marcos Fábio. **De comportadas a sedutoras: representações da mulher nos quadrinhos**. São Paulo: Revista Comunicação, mídia e consumo, vol. 5, n. 13, p. 179 – 197, jul. 2008. Acesso em: 18 de setembro de 2013. Disponível em: <http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/132/133>

SOUZA, T.C.Clemente de. **Discurso e Imagem: perspectivas de análise do não verbal**. Rio de Janeiro: Revista Ciberlegenda, n. 1, 1998. Acesso em: 12 de Março de 2013. Disponível em: <http://www.uff.br/ciberlegenda/ojs/index.php/revista/article/view/240/128>

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (orgs). **Muito além dos Quadrinhos: análises e reflexões sobre a 9ª arte**. São Paulo: Devir, 2009.

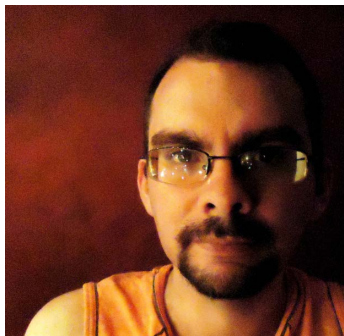
VERGUEIRO; Waldomiro. **As Histórias em Quadrinhos no Limiar de Novos Tempos:** em busca de sua legitimação como produto artístico e intelectualmente valorizado. Goiás: Revista Visualidades, v. 7, n. 1, 2009. Disponível em: <http://www.revistas.ufg.br/index.php/VISUAL/article/view/18118/10807>

VIANA, Nildo; REBLIN, Iuri Andréas (orgs). **Super-Heróis, Cultura e Sociedade:** aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos. Aparecida, SP: Ideias & Letras, 2011.

VIEIRA, Marina Cavalcante. **Das Cidades aos Quadrinhos:** Imaginário e representação urbana em Metrópolis e Gotham - O urbanismo nas décadas de 1930 e 1940. Seminário de História da Cidade e do Urbanismo, v. 11, n. 4, 2010. Acesso em: 20 de setembro de 2013. Disponível em: <http://www.anpur.org.br/revista/rbeur/index.php/shcu/article/view/1375/1349>

VIEIRA, Marcos. **Corpo, Identidade e Poder nos Quadrinhos de Super-Heróis:** um estudo de representações. Rio de Janeiro: Revista Contemporânea, v. 6, n. 03, 2008. Acesso em 25 de Setembro de 2011. Disponível em: http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_11ex/14_MarcosVIEIRA_IISeminarioPPGCOM.pdf

VIZEU, Alfredo ; CORREIA, João Carlos. **A Construção do Real no Telejornalismo:** do lugar de segurança ao lugar de referência. In: Alfredo Vizeu. (Org.). A sociedade do Telejornalismo. Petrópolis: Vozes, 2008, p. 11-28.



Marcelo Soares de Lima

é Mestre em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Culturas Midiáticas da Universidade Federal da Paraíba (2014). Possui Bacharelado em Comunicação Social, habilitação em Jornalismo, pela Universidade Estadual da Paraíba (2006). Vinculado ao Grupo de Pesquisa em História em Quadrinhos (GPHQ), desenvolve pesquisas na área de Comunicação Visual, atuando principalmente nos seguintes temas: histórias em quadrinhos, televisão, cinema, imagem e superaventura. Atualmente é Assessor de Comunicação da Fundação de Defesa dos Direitos Humanos Margarida Maria Alves.

DAS NUVENS AO ASFALTO

A CONSTRUÇÃO DA REALIDADE EM
ALIAS: CODINOME INVESTIGAÇÕES



MARCELO SOARES

