

CAPÍTULO 4:

Breve história arquetípica das histórias em quadrinhos

“(…) descontados o exagero e a caricatura, os mitos revelam o cerne do mitificado e resumem o que dele realmente interessa.”

Alexandre Costa

As histórias em quadrinhos são lidas por boa parte da população mundial. Seu estilo narrativo dinâmico, suas aventuras, seu humor e suas problemáticas já foram lidas por diversas partes do mundo, seja em reproduções originais, seja em traduções. Por esse motivo, o presente capítulo trata de um histórico das histórias em quadrinhos. Mais esquematizado do que o anterior, que somente abordou as invenções diretamente relacionadas a uma apreensão estética dos *comics*, este capítulo preocupa-se com a situação desse tipo de narrativa como bem cultural. Estudaremos, também, a supremacia dos quadrinhos norte-americanos de super-heróis (tema central de nossa Tese) sobre outras formas de se fazer quadrinhos.

A própria expansão desse gênero, porém, sofreu uma grave ameaça iniciada com um estudo sobre os *comic books* e a criminalidade. Esse estudo, encomendado pelo Senado Norte-Americano, quase desarticulou a produção desse gênero nos Estados Unidos, ocasionando vários problemas editoriais, bem como a criação do *Comics Code Authority*.

A situação dos quadrinhos na Europa, outro aspecto que abordaremos nesse capítulo, passa por dois momentos distintos: a invasão americana e a ampla abordagem do que a crítica considera como temas adultos – erotismo, pornografia e ficção científica.

Um caso completamente à parte é o Japão. Devido à sua própria produção ficar, primeiramente, em solo japonês e não haver, até o ano 2000, produções japonesas em larga escala no mundo inteiro, o Japão apresenta um desenvolvimento muito particular em termos de traço, temática e campanhas editoriais. Nota-se que, nesse país, há a distinção de gêneros muito bem definida, com especial atenção ao seu público-alvo, além de experiências com enredo e formas de desenvolvimento temático.

Neste capítulo, apresentaremos um breve percurso dos quadrinhos pelo mundo, apontando principais autores e obras ao longo do século XX e início do século XXI. Reservar-nos-emos a comentar, de maneira mais breve, aqueles que já foram comentados no capítulo anterior, pois nossa preocupação é estabelecer uma espécie de histórico dos arquétipos utilizados como fonte temática. Além disso, faremos, aqui, uma análise dos estudos daquele que foi considerado o maior inimigo das histórias em quadrinhos em solo norte-americano: Fredric Wertham.

Abordaremos, por fim, a questão brasileira: sua dependência em relação aos quadrinhos americanos; aqueles que conseguiram vencer essa supremacia e Maurício de Souza; as novas tentativas em gibis nacionais; a mudança gerada pela dominação de uma produção *online* de quadrinhos; e o fenômeno mangá no Brasil.

Antes de iniciarmos a análise, vale observar que essa “breve história” não pretende ser enciclopédica, mas, sim, diretamente relacionada ao tema dessa Tese de Doutorado, ou seja, a criação de uma linguagem própria das histórias em quadrinhos associada a um fundo mítico de caráter universal.

E, um dia, inicia-se a história... Será?

Álvaro de Moya aponta para algumas possibilidades para a origem das histórias em quadrinhos no mundo. Sua hipótese baseia-se no caráter comunicativo e, portanto, ele aponta, como um primeiro pré-quadrinho, as pinturas rupestres nas cavernas¹. Deve-se notar, entretanto, que as narrativas quadrinhísticas são, conforme nossa análise do primeiro capítulo, a união entre texto e imagem, provocando a ascendência de uma nova linguagem. Mesmo quando o que é demonstrado pelo texto é

¹ MOYA: 1977, 25-7

o silêncio², as histórias em quadrinhos pressupõem a presença de um texto vazio, o que, portanto, não é o mesmo que as pinturas das cavernas.

Após a pintura rupestre, Moya propõe que o próximo momento da pré-história dos quadrinhos seria a emergência dos hieróglifos egípcios³. Vamos analisar o exemplo dado pelo autor:

Os monumentos egípcios trazidos pelo Império Romano (como a Coluna de Trajano) mostram, como numa história em quadrinhos, tal faraó construindo uma pirâmide para seu túmulo, glorificando seu governo. Tal historieta começa lá em cima e vem, enrolada qual pergaminho, descendo até o pé.

Idem, 28

As historietas que são contadas pelos pergaminhos egípcios (ou pela Coluna de Trajano), como se pode observar pela própria explicação do autor, representam, por meio exclusivo de imagens ilustrativas, determinado fato ocorrido. Esse fato, porém, não apresenta texto que faça o contraponto dinâmico que é conhecido nos quadrinhos. Portanto, a proximidade maior desse tipo de arte egípcia ainda é a pintura, pois, sem a presença de texto (mesmo que implícito), não há história em quadrinhos.

Vale notar, contudo, que esses pergaminhos fazem parte de uma espécie de arte seqüencial, na medida em que os fatos mostrados acontecem progressivamente, oferecendo ao espectador uma espécie, ainda que tênue, de início, meio e fim de uma história somente ilustrada.

Moya ainda menciona os ideogramas japoneses como outra espécie de pré-quadrinho, vendo neles mais um exemplo de uma dinâmica arte seqüencial⁴. Ele propõe que os ideogramas são uma espécie de quadrinhos por aproximarem uma idéia a um

² Um dos exemplos mais conhecidos da utilização do silêncio como recurso textual encontramos em ASSIS: 1997 (1882), 111. Trata-se do famoso capítulo de *Memórias Póstumas de Brás Cubas* intitulado “O velho diálogo de Adão e Eva”, em que Machado recorre aos pontos contínuos como marca tipográfica para o silêncio. No caso das histórias em quadrinhos, os desenhos, como os pontos em Assis, podem ser usados como um recurso para insinuar algo por meio de imagens somente.

³ MOYA: 1977, 27-8.

⁴ *Idem*, 29-32.

contexto arbitrário. Conforme já explicamos, todavia, as histórias em quadrinhos redimensionam o alfabeto (tipografia) enquanto código, aproximando-o ora da fala, ora dos sons. Aqui, as idéias (ou seja, o significado) permanecem, possibilitando ao texto múltiplas leituras, constituídas pela interação do texto com as imagens. No mangá, por exemplo, essa recodificação do ideograma aparece de maneira clara em séries como *Dragon Ball Z* ou *Shaman King*. As imagens podem apresentar cenas complexas ou, ainda, mostrar o personagem em uma situação em que seu corpo foi totalmente deformado. Assim, não se pode denominar os ideogramas como histórias em quadrinhos, pois são materiais muito distintos quanto ao seu propósito, além do lógico argumento de que todas as regiões com ideogramas como tratamento tipográfico da língua apresentam histórias em quadrinhos produzidas.

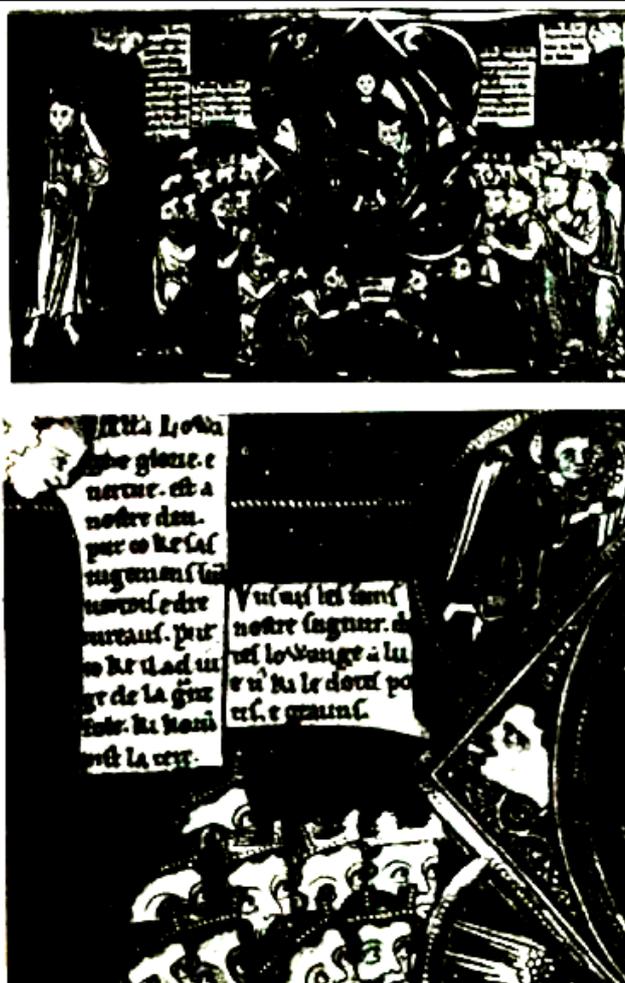
Moya ainda apresenta outra possibilidade para os primórdios das histórias em quadrinhos, relacionando os quadros da Paixão de Cristo como precursores desse tipo de narrativa⁵. Nessas seqüências de imagens, espalhadas em inúmeras igrejas católicas pelo mundo, vemos uma inscrição em latim ou em língua vernácula (dependendo da data do conjunto pictográfico) complementando o conteúdo da cena. Neste caso, texto e imagem iniciam sua contribuição mútua, gerando uma nova espécie de fruição híbrida. Mesmo assim, ainda se trata de uma representação pictográfica, ou seja, imagens originais feitas para aquela localidade e não uma reprodução sistemática de um original que recebe tratamento específico. O campo, aqui, começa a esboçar-se, mas ainda trata-se de pintura e texto.

Os pintores, via de regra, utilizavam o próprio texto bíblico para a composição das legendas⁶. Assim, as histórias em quadrinhos, ainda de maneira tímida e em quadros, invadem o imaginário dos fiéis católicos que, ao entrar na igreja,

⁵ *Ibidem*, 32-4

⁶ *Idem*, 32.

deslumbravam-se com a história sagrada ali colocada de maneira a ser lida na mescla de texto e imagem. A principal função dessa linguagem é, certamente, seu caráter popular, que apela ao fato de as imagens conseguirem uma aceitação mais imediata, sobretudo numa época em que a maior parte a população era analfabeta. Nesse contexto, vale reproduzir, uma vez mais, a imagem que mostramos no primeiro capítulo desse trabalho:



Ibidem, 27

As representações da Paixão de Cristo significavam, antes de tudo, um meio pelo qual a Igreja Católica atingia uma parte cada vez maior de seguidores. Unindo a representação em pinturas às legendas, o que parecia um mero ornamento transforma-se em linguagem: as legendas, antes de explicar, compunham o texto de base para a representação do pintor, servindo também para a leitura do espectador, que via,

naqueles quadros, a representação das cenas mais importantes da vida de Cristo, segundo a ideologia católica. Como fenômeno relativo às histórias em quadrinhos, o que ocorreu no cenário da Idade Média deve ser entendido como mera possibilidade, pois não houve, por parte dos representantes da Igreja, uma experimentação aprofundada desse recurso.

No século XVIII, a chegada da impressão por meio de máquinas garantiu a confecção das histórias em quadrinhos em maior escala.⁷ Com o novo modo operacional da imprensa, tudo passou a ser ilustrado, graças à possibilidade da prensa de reproduzir incessantemente textos e imagens. Livros, agora, recebiam ilustrações; jornais ganhavam cada vez mais imagens decorativas.

Os crimes pavorosos da época eram vendidos em *posters* nas feiras populares, como a literatura de cordel do nordeste brasileiro. O ilustrador inglês William Hogarth retratou sua época com grande minúcia e costumes, em crítica violenta.

Idem, 35

O desenho se tornava, rapidamente, uma forma eficaz de propagação de informação sobre vários assuntos. Do crime à política, tudo poderia ser colocado sob o signo da imagem para melhor acabamento de uma cena descrita na notícia.

Os últimos anos do século XIX assistiram, na imprensa americana, à intensificação da disputa pelo público leitor de jornais. Em especial, temos a famosa disputa Pulitzer e Hearst que, dentre outras estratégias, começaram a utilizar uma forma narrativa que se expressava por meio de imagens e texto. Os quadrinhos e as caricaturas, gradativamente, ganhavam fama por serem um meio informal de aprendizagem em língua inglesa para imigrantes.⁸ Os suplementos dominicais logo ganhariam espaço nos jornais, apresentando a novidade gráfica das cores, conforme apontamos no segundo capítulo. Por tratarem de temas infantis e explorarem o humor, os quadrinhos nos EUA

⁷ *Idem*, 35.

⁸ APPEL e APPEL: 1994, 19-35.

receberam o nome de *comics*, termo que acabou por designar toda a produção de quadrinhos nesse país. Nessa época, mais especificamente em 1895, surgiu *Yellow Kid*, o primeiro personagem panfletário dos quadrinhos.⁹



Apud. MOYA: 2002, 95

Os editores logo perceberam que o suplemento dominical obtinha maior receptividade do que as tiras diárias (mesmo assim, ainda hoje, as duas modalidades são publicadas), fato semelhante ao que ocorrera no século XIX com os folhetins, fundamentais para a popularização do romance. As editoras, conhecidas como *syndicates*, passaram a estabelecer fortes investimentos para a produção de suplementos dominicais.

Devido à inexistência de leis que regulamentassem o vínculo de determinado personagem a uma editora (as famosas leis de *copyright* para quadrinhos¹⁰), *Yellow Kid*

⁹ Em *Yellow Kid*, os dizeres da camisola do personagem principal não raro discutiam o papel do operariado nas primeiras décadas do século XX. Apresentadas fora do padrão fonético americano, representando uma verdadeira incógnita para os leitores nativos, esses dizeres eram, na maioria dos casos, falas diretas aos imigrantes.

¹⁰ O caso mais impressionante sobre leis de *copyright* nos quadrinhos foi o processo movido pela *DC Comics* contra a *Fawcett Comics* devido ao principal herói da editora: Capitão Marvel (*Captain Marvel*). O processo movido considerava que o personagem da *Fawcett* era um plágio de *Superman*, pois os dois possuíam os mesmos poderes. Por esse motivo, após alguns anos de disputa judicial, a justiça americana

passava de um jornal a outro, da mesma forma que o garoto pulava em suas brincadeiras. Isso gerou uma enorme disputa judicial entre Pulitzer e Hearst sobre os direitos do personagem. Tudo acabou com a vitória de Pulitzer, pois era o primeiro jornal a ter publicado *Yellow Kid* ainda em tiras. Pouco tempo depois, um acordo entre as editoras e jornais americanos gerou as primeiras editoras conhecidas pelos nomes de *syndicates*.¹¹

Um estudo sobre essa época dos gibis ainda é extremamente difícil, dada a falta de material disponível para análise. A comunidade acadêmica, nessa época, pouco ou nada se interessava pela matéria. Mesmo com Lyonel Feininger, escritor americano de destaque, trabalhando no *Chicago Tribune* com produção de quadrinhos, os críticos não mostravam interesse nos experimentos dessa arte.

As histórias em quadrinhos rapidamente ganharam popularidade nas primeiras décadas do século XX. Walt Disney publicava com Pulitzer, com grande sucesso. Na verdade, o propósito de Disney já estava esboçado: a produção dos primeiros desenhos animados de Mickey Mouse e sua turma. Vários personagens e temáticas eram abordados, como vimos no capítulo anterior, porém, vale notar que um novo campo temático não significa o abandono do campo anterior, mas, sim, um inchaço nas possibilidades acerca das histórias em quadrinhos.

Não era apenas o público infantil que se interessava, já nesses anos, pelas histórias em quadrinhos:

George McManus, que introduzira o tema familiar nos quadrinhos em *The Newlyweds* (Os recém-casados), transforma-o no *Bringing up Father* (Pafúncio e Marocas). Com isso, desencadeia o surto de histórias pequeno-burguesas das famílias americanas de subúrbio, refletindo a ascensão destas com a Primeira Guerra Mundial.

MOYA: 1977, 41

decidiu que os direitos do personagem seriam dados para a *DC Comics*. Este caso é tão conhecido que, até hoje, é citado por inúmeros estudiosos no assunto.

¹¹ MOYA: 1977, 35-7.

Pouco a pouco, as crianças vão dando lugar, na cena principal, para os adultos e seus problemas. As tiras de jornal tematizam, como já dissemos, várias possibilidades narrativas — os garotos e gatos com suas travessuras bem ao passo de Pã, o semi-deus grego que endiabrava a vida de humanos e deuses. Já no campo familiar, mesmo com todo o humor de suas tiras, Pafúncio apresenta-se como o herói que não conseguiu realizar a difícil tarefa e, por isso, encontra-se numa prisão de penitência: sua própria embriaguez. Um caso correlato a esse encontramos no mito de Jasão, o herói caído¹².

A lupa e a capa – a aventura invade as histórias em quadrinhos

A importância de Hal Foster é inegável para esse gênero narrativo. É ele que, em 1929, faz o primeiro quadrinho em que as aventuras ocorrem num universo fantástico, o reino do heroísmo. Hal Foster começa a publicar *Tarzan* tanto em páginas dominicais quanto em tiras diárias. Conforme já dissemos, trata-se de uma adaptação do romance homônimo que logo vai além e Foster começa a escrever novas aventuras sobre o herói. Posteriormente, Foster cria uma história completamente autoral: *Prince Valiant (Príncipe Valente)*.¹³

No mesmo ano, a ficção científica começa a ser tematicamente explorada. Nasce *Buck Rogers*, criação de Philip Nowlan (texto) e Dick Calkins (desenhos). Eles buscaram até mesmo a orientação de um físico espacial, Professor Selby Maxwell, para tornar suas histórias as mais verossímeis possíveis, tendo coerência do ponto de vista

¹² HARVEY: 1987, 283 e 329

¹³ *Tarzan* fora uma adaptação do romance de Edgar Rice Burroughs, de 1912 – *Tarzan dos Macacos*. Sobre a importância de Tarzan como personagem ficcional, nos diz Umberto Eco: “Tarzan deu origem a vinte e dois romances traduzidos em 56 línguas (inclusive Braille e esperanto), através de cerca de 20 milhões de cópias; foi remanejado ao longo de 35 filmes, de 1918 em diante, além de uma série de falsificações, plágios e paródias; encarnou-se, a partir de 1929, em perto de 15 mil tiras diárias de quadrinhos que, só nos Estados Unidos, ainda são publicadas por 212 jornais através de 15 milhões de exemplares diários” (ECO: 1991, 115).

científico. Selby era, portanto, uma espécie de garantia da verossimilhança para a narrativa de *Buck Rogers*.¹⁴

A década de 1920 marca o início da abordagem heróica nas histórias em quadrinhos, vários temas são reelaborados para essa forma de narrar. Um dos temas mais relevantes, já nos anos de 1930, tanto do ponto de vista estético (pois possibilitou alguns avanços na área) quanto do ponto de vista arquetípico, foi a exploração dos quadrinhos sobre a temática dos gângsters. Atentos ao movimento criminoso que tomava conta de várias cidades nos Estados Unidos, os editores dos *syndicates* começaram a investir num artista proeminente que somente publicava em jornais menores: Chester Gould.

A criação de Gould, Dick Tracy, apresentava traços caricatos, pouca utilização de fundos e desenhos considerados bidimensionais. Conforme já dissemos, *Dick Tracy* tornou-se uma das produções mais importantes devido à sua abordagem seca e rude da realidade de uma cidade grande. Gould cria uma espécie de detetive marginal, um tipo que vive sempre no limiar da justiça e da perseguição policial (já que a própria polícia é corrupta).

A violência retratada pelo artista também se tornara um ponto importante, pois não havia ainda uma retratação tão fria e crua da realidade dos gângsters.

A partir da década de 1920, então, temos três arquétipos literários sendo trabalhados pelos autores: a abordagem do fantástico, com *Tarzan*; a ficção científica, com *Buck Rogers*; e o detetivesco, com *Dick Tracy*. Em todos esses, porém, um arquétipo literário mais conhecido é abordado: o arquétipo do herói.

¹⁴ MOYA: 1977, 42-3.



Apud. MOYA: 1986, 83

Conforme vimos no segundo capítulo, Gould, apesar de se basear em alguns romances policiais, tentou distanciar-se da narrativa literária. Assim, a narrativa quadrinhística começa a esboçar certa independência nas abordagens de temas. Até *Dick Tracy*, os autores estavam preocupados em agradar os leitores através do humor. Nota-se que, um pouco antes da criação desse personagem, cada vez mais autores buscavam se distanciar do humor como tema central — o objetivo era a conquista de um novo público leitor. Somente com Gould a mudança realmente acontece, pois a representatividade de seu personagem insere-se a partir do caráter modelar do herói, sugerindo uma nova abordagem para os quadrinhos.

Os arquétipos, portanto, começam a alterar o tema humorístico e, baseado numa certa tradição literária, pouco a pouco, dão espaço a um novo tipo de quadrinho, mais voltado ao universo mitológico.

A era de ouro dos super-heróis

Com a independência dos *syndicates* com relação aos jornais na década de 1930, as editoras começaram a investir não somente nos complementos dominicais e nas tiras diárias, mas também em publicações próprias envolvendo quadrinhos. Normalmente mensais, essas histórias seqüenciais apresentavam algo em torno de 22 ou 34 páginas por edição. Esse aspecto assemelha-se muito ao modelo do folhetim nos primórdios da popularização do romance enquanto gênero, sobretudo no século XIX, pois cada capítulo era dado por completo, mas, ao mesmo tempo, esperava-se a próxima edição para se conhecer a seqüência da narrativa. Da mesma forma, funcionavam os quadrinhos agora isolados da mídia jornal.

Há, é claro, uma importante diferença nessa nova forma de se escrever quadrinhos, agora também chamados de *comic books*: eles apresentavam, além de um formato diferente (tamanho e número de páginas, entre outros), novas temáticas independentes das elaboradas nos jornais. Esses últimos, agora, mudaram de papel frente às editoras de quadrinhos — dependiam da organização desses *syndicates* para o lançamento de novos personagens e novas aventuras de personagens mais antigos.

É exatamente nessa época que a *King Features Syndicate* começa a perder terreno para sua principal concorrente, a *United Features Syndicate*, responsável pela publicação de *Dick Tracy*, *Buck Rogers* e *Tarzan*. Perdendo espaço no mercado, a *King Features* contratou um artista iniciante, porém talentoso, Alex Raymond, futuro criador de *Flash Gordon*. Em pouco tempo, o rapaz desbancou *Buck Rogers* com seu inusitado herói. Além disso, publicou várias outras histórias com concorrentes diretos

dos personagens da *United (Jingle Jim e Bill, o agente secreto X-9)*. O material acerca do jovem das selvas e sobre o agente secreto é extremamente difícil de se recuperar, mas a importância de Raymond para os quadrinhos é, como comentado no segundo capítulo, de extrema importância estética, além de inserir no imaginário dos leitores de quadrinhos, com cada vez mais força, o arquétipo do herói.

Sobre o estilo de Raymond, escreve Álvaro de Moya:

Seu desenho é o mais belo já visto. Se os gregos fizessem quadrinhos em vez de estátuas, teriam a pureza clássica de sua linha. Seus traços mudaram a concepção o desenho a pincel e pena, influenciando o mundo. Sua enquadração, o ritmo das linhas e o aproveitamento balanceado da página toda, davam um movimento constante às aventuras do Planeta Mongo.

1977, 47

Os quadrinhos, nos anos de 1930 e 1940, atingiam seu ápice; a grande maioria dos adolescentes americanos lia com fervor esse estilo narrativo.¹⁵ As publicações eram numerosas. As histórias em quadrinhos aumentavam ainda mais seu leque temático, o que possibilitava um número crescente de *comic books*.

Da mesma forma que Raymond tem uma importância estética indiscutível, Lee Falk apresenta não somente essa importância, como visto anteriormente, mas grande importância também para a elaboração arquetípica da história das histórias em quadrinhos. Suas criações — *Mandrake* e *Phantom* (Fantasma) — são de grande importância até a atualidade e ainda enriquecem o universo sobre as histórias em quadrinhos. O estilo de Falk, que era roteirista, prezava uma concepção mítica de seus personagens. *Mandrake* era a história que coligava o arquétipo do aventureiro com o tema modelar do mágico. Não eram somente coelhos e panos que saíam de sua cartola, mas também sábios ensinamentos sobre como proceder em diversas situações.

¹⁵ CIRNE: 1970, 21.

O Fantasma foi a primeira revista a abordar mais claramente uma manutenção de elementos míticos numa história em quadrinhos. Vários temas arquetípicos foram levantados e reelaborados pelo autor: a questão da dinastia/família; a superação mítica; as difíceis tarefas a serem cumpridas pelo herói; o rapto da amada; entre outros. No próximo capítulo, veremos como um outro autor, recentemente, trabalhou com alguns elementos modelares da montagem de seu personagem e, ao se estabelecer numa tradição quadrinhística e estética, conseguiu reelaborar o próprio mito em que se baseou.

Com o trabalho de Raymond e Lee Falk, temos, então, todo o clima que antecede o chamado *boom* das histórias em quadrinhos nos Estados Unidos: um pensamento mítico se instaurava e graficamente um desenho mais realista/natural estava se desenvolvendo.

Em junho de 1938, publicou-se a revista *Action Comics*. Como mencionamos anteriormente, este lançamento é de extrema importância para a presente Tese de Doutorado, pois a criação de Jerome Siegel e Joseph Shuster, *Superman*, gerou uma revolução na produção norte-americana de quadrinhos. Em realidade, a chamada “era de ouro” inicia-se a partir dessa publicação.

A partir dele, boa parte da produção de quadrinhos delineou-se: trata-se da criação do chamado gênero super-herói, que tem estreita relação com o tema de nossa Tese. A partir de 1938, vários outros heróis foram criados: *Batman*; *Green Lantern* (Alan Scott); *Human Torch*; *Captain América*; *Namor*; entre muitos outros. Até hoje, novos personagens desfilam sobre os céus da ficção dos quadrinhos exibindo seus poderes além do comum da humanidade. Os quadrinhos de super-heróis geraram uma verdadeira febre entre os jovens que assistiam às disputas contra vilões igualmente poderosos, lutando pela sobrevivência do *status quo* e do bem-estar cosmogônico.

Eisner – criador de *The Spirit*

Já falamos de Eisner e de sua criação no capítulo sobre elementos estéticos, porém, vale a pena retornar a esse criador devido à sua importância no campo das histórias em quadrinhos.

Will Reinse (nome real de Eisner) nunca havia conseguido emplacar um personagem a ponto de ter a sua própria *comic book* até a publicação de *The Spirit*. Esta revista foi não só o auge de sua carreira como também um marco narrativo, estético e arquetípico de criação de um personagem para quadrinhos. Sua forma de narrar era profundamente influenciada pelos romances de Gogol e Tchecov, apresentando um balanço rítmico peculiar, além de altas doses de amargura, comédia, ironia e sutilezas no tratamento de imagens e personagens.

Não vamos, aqui, estender muitos comentários acerca da estética dos quadrinhos e do trabalho de Eisner, já o fizemos. Mesmo assim, é válido dizer que, com ele, o desenho atinge grande importância para a definição do estilo narrativo dentro dos quadrinhos. A imagem liga-se com mais intensidade ao texto, tornando-se elemento-chave para o entendimento, por parte do leitor, da história a ser contada. O fenômeno que define os quadrinhos, portanto, torna-se a preocupação máxima desse artista.

Sobre a obra de Eisner, temos o seguinte comentário:

Desenvolvida em 1940, sua obra era, curiosamente, similar ao *Citizen Kane*, de Orson Welles, em técnica expressionista de luz, enquadrações e do som. Os detalhes eram delicadamente estudados, resultando num inesgotável poder de sugestão que revela coisas novas a cada releitura de uma dessas “aventuras”.

Idem, 68



EISNER: 1999, 114

Um dos pontos mais fortes do trabalho de Eisner é a apropriação de esquemas cinematográficos em termos de montagem de página. Eisner utiliza closes, planos americanos e planos de paisagem na montagem das páginas. No exemplo acima, vemos a utilização de um close entremeadado de duas cenas de corpo inteiro. A preocupação dessa página é a própria dinâmica do texto.

Em realidade, Eisner se apropriou do estilo cinematográfico de apreensão das imagens (planos entendidos como tomadas de câmera), que algumas vezes podiam ser vistos nos *comics*, mas, com ele, essas técnicas foram usadas com rigor e método. Com

esse autor, as páginas de quadrinhos ganharam velocidade de leitura e grande integração entre texto e imagem.

Os roteiros de Eisner eram, muitas vezes, marcados por conflitos entre personagens secundários, o que gerou um clima de novidade quanto às publicações de *The Spirit*. Os leitores, muitas vezes, esperavam a nova aparição do personagem principal. Ao mesmo tempo, esse funcionava como mediador entre outros, colocando todo o universo de *The Spirit* em pleno movimento.

Em total evolução, as histórias em quadrinhos começaram a ganhar visibilidade, principalmente em território americano. Conforme visto no segundo capítulo, os super-heróis eram produzidos maciçamente, o que causou um certo alarido e a encomenda de uma determinada tese.

Dr. Fredric Wertham... ou seria Mefisto?

Com a criação, em 1938, do *Superman*, a mídia começou a se interessar pela produção de histórias em quadrinhos. Seus personagens eram rapidamente colocados em outros meios, como o rádio, a TV, as animações e o cinema. A mesma mídia impressa, que até então ajudara os quadrinhos, começa a se voltar contra este meio de produção artística. Vejamos o sintomático comentário de Sterling North:

Mal desenhado, mal escrito e mal impresso — um choque para os olhos e sistemas nervosos de nossas crianças — o efeito desses pesadelos em papel vagabundo é o mesmo que o de um estimulante violento. Os seus negros e vermelhos grosseiros acabam com o senso de cores natural das crianças; as suas injeções hipodérmicas de sexo e crime as deixam sem paciência para histórias melhores, mais calmas. Se quisermos evitar que a próxima geração seja ainda mais agressiva que aquela dos dias de hoje, os pais e professores de toda a América devem se unir para acabar com as revistas em quadrinhos.

Apud. OLIVEIRA: 2000, 1

Este comentário, realizado em 1940, ilustra como a mídia impressa passou a atacar os quadrinhos. Rapidamente, as grandes editoras (como a recém-formada DC

Comics) organizaram pequenos conselhos editoriais para mostrar ao público que as histórias em quadrinhos produziam um produto de entretenimento de alto nível. Os conselhos eram formados, em sua maioria, por psiquiatras, especialistas em bem-estar infantil, assim como algumas celebridades do meio quadrinhístico¹⁶. Como vimos no capítulo 2, a preocupação, a partir de 1940, nos quadrinhos, era o público adulto; mas esboçava-se, de fato uma diferenciação de públicos englobando temas e afins, mas a crítica era taxativa: histórias em quadrinhos são literatura para crianças.

Mesmo com os conselhos formados, em 1946, o Dr. Fredric Wertham mostrou-se interessado em pesquisar os efeitos dos quadrinhos no público infantil, graças a um pedido do Senado Americano. Para iniciar, montou uma clínica para pessoas pobres em New York. Nela, o psiquiatra trabalhou com a reabilitação de delinquentes juvenies. Segundo o próprio, durante algum tempo, ele notara que as crianças traziam consigo *comic books* de seus personagens prediletos. Foi, então, que ele passou a olhar as revistas mais detalhadamente.

Como resultado de suas pesquisas, em 1948, o próprio Wertham declarou-se contra as histórias em quadrinhos numa entrevista publicada na *Collier's Magazine*:

Não vale a pena discutir a quantidade de “boas” histórias em quadrinhos, mas o grande número daquelas que se passam por “boas” merece ser minuciosamente investigado.

Apud. Idem, 2

Ou seja, para ele, aquelas que “se passam por ‘boas’” são as histórias em quadrinhos que realmente deformam o caráter de uma criança.

Algumas semanas depois, e com apoio cada vez maior do Senado dos Estados Unidos da América, Wertham participou de um Simpósio intitulado “A psicopatologia das histórias em quadrinhos”. Essa notícia causou certo alarido nos meios de comunicação.

¹⁶ OLIVEIRA: 2000, 2.

Muito em breve, a opinião pública começaria a seguir as idéias do psiquiatra. Em abril do mesmo ano, a revista *Time* publicou um artigo no qual um comissário de polícia, que pesquisara vários títulos publicados em sua cidade, afirmava que seu conteúdo apresentava temáticas com ensinamentos comunistas, sexo e discriminação racial.¹⁷ Essa notícia deixou ainda mais em alerta as autoridades em Washington, que decidiram investir pesado nas pesquisas do proeminente médico.

No *Journal of Educational Society*, na edição de 1949, surgiu o primeiro alerta sobre o que estava acontecendo com artistas e produtores de quadrinhos. Henry E. Schultz fala sobre o clima de intolerância gerado por Fredric Wertham e seus seguidores:

Em cidades, comunidades e municípios de todo o país (...) os legisladores eram incitados a tomar alguma providência, e muitos deles fizeram o possível para apaziguar o ódio liberado. Leis e ordens, comitês de legislação, censores, de fato todos os dispositivos que poderiam atormentar e confundir lojistas, distribuidores e editores de quadrinhos foram criados e sancionados — revistas foram banidas e, finalmente, para completar o clímax, a queima em massa de gibis era feita em público em várias comunidades.

Apud. Ibidem, 3-4

O clima de pressão ao judiciário e ao legislativo norte-americano continuou. Vários relatos confirmam que, entre 1948 e 1950, várias cidades queimaram pilhas de histórias em quadrinhos em praça pública.¹⁸ As editoras precisavam fazer algo e, em 1948, foi criada a *Association of Comic Magazine Publishers* (ACMP). Seu principal objetivo era formular parâmetros que possibilitassem a melhor forma de publicação de histórias em quadrinhos nos EUA. A ACMP, contudo, não teve amplo apoio entre as editoras, pois elas mesmas já contavam com seus próprios conselhos editoriais.

Um ano depois, foi lançado o livro *Love and Death*, de Gershon Legman, que tentava mostrar os quadrinhos como doutrinadores de crianças, transformando-as em

¹⁷ *Idem*, 3.

¹⁸ *Ibidem*, 4.

animais, o que, portanto, destruiria suas personalidades. Obviamente, essa hipótese desconsidera absolutamente o papel da educação na vida dessas crianças, pois, ao afirmar que os quadrinhos possuem tamanho poder em torno da cognição e visão de mundo em formação de uma criança, a educação passa a ser nada além de uma perda de tempo em suas vidas. Realmente, Gershon delegava imenso poder de persuasão às histórias em quadrinhos. Esse livro também afirmava que os quadrinhos distorciam a realidade através de imagens de extrema violência com as quais as crianças aprenderiam um comportamento condenável.¹⁹ Essas análises, todavia, não levavam em consideração a temática narrativa das histórias: era como se, ao olhar um quadro surrealista, afirmássemos o mesmo, pelo simples fato de haver imagens de corpos mutilados ali.

Publicando em várias revistas (*Collier*, *Parents' Magazine*, entre outras), Fredric Wertham expunha suas opiniões acerca das publicações em quadrinhos. Essas, graças ao clima de alvoroço da população, chegaram a influenciar vários órgãos administrativos do Estado Norte-Americano. Em Cincinnati, por exemplo, foi organizado um comitê executivo que classificava toda a produção de quadrinhos que chegava por lá, conforme padrões estabelecidos pelo estado, ou seja, a censura cada vez mais atingia a produção de histórias em quadrinhos no território dos EUA.

Havia, entretanto, quem discordasse das posições de Wertham. Vejamos a opinião de Frederic Thrasher, professor da Universidade de New York, publicada em artigo na edição de dezembro de 1949 da *Journal of Educational Sociology*:

Fredric Wertham afirma taxativamente que os quadrinhos são um fator importante na causa da delinquência juvenil. Esta posição extrema, que não é substantiada por nenhuma pesquisa válida, não só é contrária à parte considerável do atual pensamento psiquiátrico

¹⁹ *Apud. Idem*, 4.

como também desconsidera procedimentos de pesquisa aprovados e testados (...)

Apud. CHRISTENSEN e SEIFERT: 1997, 40

Mesmo com representantes das Universidades se pronunciando contra a metodologia e a implementação de idéias de Wertham, em 1950, o Governo Federal decidiu investigar a indústria dos quadrinhos. Um comitê foi formado para investigar possíveis ligações entre o crime organizado e suas influências (pagamento de salários, interferência na produção, entre outros) sobre os *comic books* em território norte-americano.²⁰ Um dos juízes desse mesmo comitê afirmou que muitos garotos costumavam justificar seus crimes tendo como base histórias em quadrinhos lidas. Mesmo com essa argumentação, as investigações não foram muito longe, pois não houve prova substancial ou mesmo confissão comprovada por parte dos garotos. A plena censura dos quadrinhos, então, estava adiada.²¹

Em 1954, Wertham lança *Seduction of the Innocent*. Nesse livro, ele afirma que os quadrinhos eram a maior causa de delinqüência juvenil, pois

In crime comic books, murder, violence and rape are the themes. There seems to be a widely held belief that democracy demands leaving the regulation of children's reading to the individual. Leaving everything to the individual is actually not democracy; it is anarchy. And it is a pity that children should suffer from the anarchistic trends in our society.²²

WERTHAM: 2004 (1954), 326-7

O que Wertham chama de “crime comic book” é um termo tão abrangente que envolve desde Mickey Mouse roubando um pedaço de pão para a produção de uma piada, até os quadrinhos de horror que trabalhavam exatamente temáticas como estupro, crimes e assassinatos. O que o psicólogo não considerou, por exemplo, é que, no último

²⁰ Para saber mais sobre essa investigação e as possíveis conexões entre crime organizado e quadrinhos norte-americanos, ler JONES: 2006.

²¹ OLIVEIRA: 2000, 6.

²² “Em histórias em quadrinhos de crime, assassinato, violência e estupro são os temas principais. Parece haver uma crença largamente defendida de que a democracia exige que se deixe o controle da leitura das crianças ao indivíduo. Deixar tudo para o indivíduo de fato não é democracia; é anarquia. E é uma pena que as crianças devam sofrer com as tendências anárquicas em nossa sociedade”.

caso, essa produção era destinada a adultos somente e que servia a um fim específico (muitas vezes, justificativa de todo um enredo).

A tese básica do psiquiatra baseava-se no fenômeno de culpa por associação: as crianças que cometem crimes costumam relacioná-las aos quadrinhos como meio de informação e criação de novas idéias.²³ Para ele, a lógica das crianças é simples e realista e, por isso, ao ler quadrinhos, tomam as idéias como reais. Caso essas idéias, mesmo moralmente incorretas, viessem de maneira positiva, elas interpretariam como algo normal e começariam a reproduzir essas idéias e atitudes.²⁴ Daí, concluía que toda criança que lesse quadrinhos cometeria crimes.²⁵

Além dessa argumentação acerca da criminalidade, Wertham afirmava que os gibis ensinavam noções erradas acerca da física (afinal, Superman e vários outros super-heróis voavam). Continuando seu ataque sistemático aos *comic books*, o psiquiatra afirmava que os quadrinhos promoviam o homossexualismo, através de personagens como Batman e Robin. Vejamos as seguintes afirmações de Wertham sobre este assunto:

In the Batman type of comic book such a relationship is depicted to children before they can even read. Batman and Robin, the “dynamic duo”, also known as the “daring duo”, go into in their special uniforms. (...) Sometimes Batman ends up in the bed injured and young Robin is shown sitting next to him. At home they lead an idyllic life. They are Bruce Wayne and “Dick” Grayson. (...) Batman is sometimes shown in a dressing gown. As they sit by the fireplace the young boy sometimes worries about his partner: “Something’s wrong with Bruce. He hasn’t been himself these past few days”. It is like a wish dream of two homosexuals living together. Sometimes they are shown on a couch, Bruce reclining and Dick sitting next to him, jacket off, collar open, and his hand on his friend’s arm.²⁶

²³ WERTHAM: 2004 (1954), 3.

²⁴ *Idem*, 4-6.

²⁵ *Ibidem*, 20-1.

²⁶ “Nas histórias em quadrinhos do gênero do Batman, tal relacionamento é descrito às crianças antes mesmo que elas possam ler. Batman e Robin — a “dupla dinâmica” também conhecidos como “a dupla intrépida” — vestem seus uniformes especiais. (...) Algumas vezes Batman acaba machucado e o jovem Robin aparece sentado próximo a ele. Em casa, levam uma vida idílica. São Bruce Wayne e “Dick” Grayson.

Às vezes, Batman é retratado usando um roupão. Enquanto sentam-se junto à lareira, o jovem rapaz algumas vezes preocupa-se com seu parceiro: “Algo está errado com Bruce. Ele não tem sido ele mesmo

Idem, 190

Isso não era tudo. Wertham também considerava que os gibis divulgavam conceitos errados sobre o papel da mulher na sociedade americana — por exemplo, *Wonder Woman* (Mulher-Maravilha)²⁷, e *Catwoman* (Mulher-Gato):

In these stories these are practically no decent, attractive, successful women. A typical female character is the Catwoman, who is vicious and uses a whip. The atmosphere is homosexual and anti-feminine. If the girl is good-looking she is undoubtedly the villainess.²⁸

Ibidem, 191.

Já naquela época, entretanto, vários psicólogos atacaram o autor, com base num erro metodológico em suas pesquisas. Basicamente, eles salientavam que toda a pesquisa de Wertham desenvolvia-se em relação ao trabalho do psiquiatra no centro de delinqüência juvenil. Wertham, na época, argumentava que as crianças que ainda não haviam cometido crimes deveriam estar em pior estado do que aquelas que já haviam cometido.²⁹ Sobre o método de Wertham, temos o seguinte comentário:

O método mais insidioso de Wertham para condenar a indústria das histórias em quadrinhos era a sua freqüente alegação de culpa por associação. Muitas crianças que cometem crimes liam quadrinhos e, portanto, de acordo com Wertham, os quadrinhos eram a causa da delinqüência juvenil. Ao chegar a esta conclusão, Wertham ignorou claramente quaisquer outros fatores envolvidos.

CHRISTENSEN e SEIFERT: 1997, 41

Como consequência de suas pesquisas, uma nova investigação federal foi instaurada. Agora, Fredric Wertham foi chamado a depor. Seu depoimento durou cerca

nos últimos dias”. É como se fosse a vida de sonhos de dois homossexuais que vivem juntos. Algumas outras vezes eles são mostrados sentados em um sofá, Bruce recostado e Dick sentado próximo a ele, sem terno, camisa com a gola desabotoada, a mão sobre o braço do amigo”. Aqui, o termo Dick, além de ser o convencional diminutivo de Richard, também é utilizado (entre outros nomes) para nomear o órgão sexual masculino.

²⁷ OLIVEIRA: 2000, 6-7.

²⁸ “Nestas histórias, praticamente não há mulheres decentes, atrativas e bem sucedidas. Uma personagem tipicamente feminina é a Mulher Gato, que é indócil e usa um chicote. A atmosfera é homossexual e antifeminina. Se a garota é de boa aparência ela é indubitavelmente a vilã”.

²⁹ *Idem*, 7.

de 25 minutos, apresentando frases completamente vazias de sentido e com acusações completamente surreais, mas que bastavam ao Senado Americano.³⁰

Um dos fatos que chamaram muita atenção nas investigações de 1954 foi a declaração de inocência às tiras de jornal. Os mesmos criadores que ora estavam nos *comic books* e ora estavam publicando em jornais estranharam o fato, pois, em larga medida, tratavam-se de histórias e personagens idênticos. As revistas em quadrinhos não partilharam dessa mesma fortuna e foram declaradas perigo nacional e, por isso, precisavam ser controladas o mais rapidamente possível.

No mesmo ano, assim, surge o *Comics Code Authority*. Um código de censura que praticamente aboliu os quadrinhos de horror do território norte-americano: eles eram subversivos demais para os olhos da sociedade e extremamente danosos à leitura infantil (apesar de nunca terem sido direcionados às crianças). As bancas de jornal e os distribuidores de todo o país aderiram rapidamente ao código e ao comitê, somente distribuindo e vendendo gibis que apresentassem o selo comprobatório de inspeção. Assim, a censura plena e eficaz estava garantida.

Ainda sobre a publicação do livro de Wertham, escreve Mark Evanier:

For a supposedly important work by learned psychiatrist, *Seduction of the Innocent* is based on a couple of pretty simple, inane premises. The book was written not for men of medicine but for parents, and in terms Wertham presumed they could grasp. (...)

The case histories that filled *Seduction of the Innocent* were largely anecdotal and unverifiable. (...) Over many years, he reported, he had noticed that a preponderance of kids who exhibited anti-social tendencies were avid comic book readers. Well, to use the proper medical term: *Duh!*³¹

2003, 179-80

³⁰ Cf. MOYA: 2006, 28-9.

³¹ “Para um livro supostamente importante, escrito por um psiquiatra instruído, *Seduction of the Innocent* é baseado em um par de premissas simples e sem sentido. O livro não foi escrito para homens de medicina e ciência e sim para pais, com termos que Wertham presumiu serem acessíveis a eles. (...) Os casos e histórias que preencheram *Seduction of the Innocent* foram abundantemente anedóticos e inverificáveis. (...) Conforme ele relata, durante muitos anos observou que um número preponderante de jovens que exibiam tendências anti-sociais eram ávidos leitores de histórias em quadrinhos. Bem, usemos um termo médico apropriado: *Dããã!*”.

Acredito que não temos mais nada a dizer sobre o método e a linha de pesquisa de Fredric Wertham acerca das histórias em quadrinhos. Em 1958, o referido psiquiatra publica mais um livro, *The Circle of Guilt*, em que há a análise da tendência de redução de responsabilidade na sociedade norte-americana. A nova tese era que os meios de comunicação de massas influenciavam o comportamento do homem a ponto de ele não assumir mais as responsabilidades por seus atos. Obviamente, os quadrinhos seriam os educadores primeiros dessa atitude.

Em 1966, Wertham escreve *A Sign for Cain*, uma investigação geral sobre a violência humana, na qual os quadrinhos são muito pouco citados. Em seu último livro, *The World of Fanzines* (1973), o autor examinou um tipo alternativo de publicações que utiliza, dentre outras linguagens, as histórias em quadrinhos: os fanzines³². Segundo ele, os fanzines eram, em essência, um tipo de comunicação e, como tal, deveriam ser estudados pelos acadêmicos. Nota-se, contudo, uma contradição, pois, além dos quadrinhos também serem um tipo de comunicação e, segundo ele, não merecerem atenção como uma forma válida, os fanzines utilizam-se da narrativa quadrinhística em suas adaptações de personagens. Essas adaptações costumam ser ainda mais violentas do que as próprias histórias em quadrinhos, que duas décadas antes eram motivo de alarde para o mesmo psiquiatra.

Wertham morreu aos 86 anos, em 18 de novembro de 1981. Apesar de seu trabalho acerca dos quadrinhos apresentar problemas em termos de análise, devemos reconhecer sua importância, não para o campo da psiquiatria, mas como um considerável relato da abrangência das histórias em quadrinhos. Ele esbarra em importantes questões sobre o caráter mítico das histórias em quadrinhos. Vejamos:

³² Revistas sobre quadrinhos, tendo artigos e histórias, geralmente feitas por fãs. Nota-se, neste tipo de publicação restrita e de baixa tiragem, a elaboração das mesmas personagens famosas nas grandes editoras, mas com uma maior liberdade formal, já que não eram limitadas pelo código de censura então vigente.

If the forces of law do win in comic books, they do so not because they represent law or morality, but because at a special moment they are strong and brutal as the evildoer.

WERTHAM: 2004 (1954), 235

O autor reconhece que existe algo nas histórias em quadrinhos de super-heróis, como também naquelas em que o crime é tematizado, que escapa da simples compreensão moral ou restrita às leis, algo digamos mítico. Wertham somente não aponta de maneira explícita qual seria a parcela do imaginário que é amplamente utilizada por esse tipo de quadrinhos, prefere colocar-se contra sua publicação. Por isso, iremos, agora, analisar a importância do Código de Censura aos quadrinhos norte-americanos, principal consequência da obra de Fredric Wertham.

O código de censura – arquétipos castrados

Como dissemos anteriormente, em 1954, o código de censura aos quadrinhos foi instaurado. O *Comics Code* representou um verdadeiro retrocesso em termos de temática e abrangência das histórias em quadrinhos no imaginário social dos EUA.

Agora, os *comic books* sofriam com severas imposições e limites à liberdade de expressão. Coloquemos, pois, os pontos mais importantes do código de censura:

1. Em qualquer situação, o bem triunfará sobre o mal e o criminoso será punido por seus delitos.
2. Paixões ou interesses românticos jamais serão tratados de forma a estimular emoções vis e rasteiras.
3. Embora gírias e coloquialismos sejam aceitáveis, o uso excessivo deve ser desencorajado e, sempre que possível, a boa gramática deve ser empregada.
4. Mulheres serão desenhadas realisticamente, sem ênfase indevida a qualquer qualidade física.
5. Se o crime for retratado, deve ser como uma atividade sórdida e desagradável.
6. Cenas que abordam – ou instrumentos associados a – mortos-vivos, tortura, vampiros e vampirismo, almas penadas, canibalismo e licantrópia, são proibidos.
7. Ilustração insinuante e obscena ou postura insinuante são inaceitáveis.
8. Todas as ilustrações asquerosas, de mau gosto e violentas serão eliminadas.

9. As letras da palavra “crime” jamais deverão aparecer consideravelmente maiores que as de outras palavras contidas no título. A palavra “crime” jamais aparecerá sozinha na capa.

10. Nenhuma revista em quadrinhos usará as palavras “horror” ou “terror” no seu título.

Apud. SHUTT: 1997, 50

Com a ascensão dos super-heróis e o surgimento da censura, que praticamente decretou o fim dos quadrinhos de horror³³ — o principal rival dos super-heróis —, as publicações deste gênero ganharam uma repercussão incrível, tanto que, nesta época, foram criadas as duas mais fortes editoras de quadrinhos de super-heróis: *Marvel Comics* e *DC Comics*³⁴. Contudo, a censura rapidamente tornou-se mais radical, proibindo, por exemplo, o uso de saias curtas pelos personagens femininos.

Os censores, delegados, nesse primeiro momento, pelo governo, definiam o padrão da todas as publicações em histórias em quadrinhos. A consonância de que estas eram publicações feitas para crianças, conforme as palavras de Wertham, gerou um enorme empobrecimento dos enredos, principalmente nos quadrinhos de super-heróis. Contraditoriamente, a censura tão defendida pelo psiquiatra acabou por agravar alguns dos problemas que ele apontava nas publicações da época.

Durante os anos de 1960 e 1970, o *Comics Code* limitou ao máximo a capacidade criativa de roteiristas e desenhistas. Como vimos no segundo capítulo, até mesmo esteticamente os quadrinhos norte-americanos sofreram um retrocesso. Mesmo com a pressão exercida nos anos de 1970, a censura foi perdendo importância, pois leitores recordavam-se, nostalgicamente, das histórias das décadas de 1930 e 1940 e pressionavam as editoras, por meio de cartas, a trazer de volta suas histórias prediletas. Uma das influências para essa revolução foi a própria emergência dos quadrinhos

³³ Normalmente produzidos por indústrias de pequeno e médio porte, os quadrinhos de terror americanos foram um dos maiores sucessos na década de 1940, devido à violência mostrada e às cenas em que podíamos ver monstros estupradores, fantasmas sádicos, entre outros. Os principais títulos dessa época eram: *Crime*, *Suspense stories*; *Tales of horror* — as duas da *EC Comics*, a editora mais prejudicada com a censura, pois abriu processo de falência um ano após o *Comics Code*.

³⁴ Conforme já visto, a *DC Comics* já existia desde os anos 40, mas é após o *Comics Code* que a expansão da editora atinge níveis surpreendentes, chegando a produzir desenhos e filmes para a TV.

underground que, conforme vimos, eram exclusivamente produzidos por seus autores e parodiavam, retorcendo o humor e o cotidiano, os quadrinhos daquela época.

Nessa época, também, longos artigos começaram a expressar a insatisfação e o desconforto de leitores e criadores acerca da produção de gibis:

(...) as historietas, que tiveram poucos defensores públicos nos tempos em que o Dr. Wertham as atacava, são agora recordadas por um número crescente da minha geração como exemplos de nossa inocência juvenil, em vez de nossa corrupção juvenil.

Apud. MOYA: 1977, 73

A partir da década de 1970, as editoras de quadrinhos (principalmente *Marvel Comics* e *DC Comics*) começam uma reação sistemática ao *Comics Code Authority*, retornando às temáticas mais realistas, com assuntos como drogas, homossexualidade, entre outros. Todas essas publicações não apresentavam o selo de autorização para publicação, mas, diferente de outrora, distribuidores e donos de banca de jornal aceitavam as publicações. Conforme já dito no segundo capítulo, os autores norte-americanos começaram a desenvolver novamente o tema dos arquétipos que estavam, graças à censura, confinados ao humor.

Pouco a pouco, o código de censura tornava-se mais abrangente, tanto que, hoje, “o Código é genérico o bastante para que revisões inconsistentes continuem sendo um problema”.³⁵ Com esse problema com relação ao *Comics Code*, o papel do editor-chefe tornou-se maior: cabe a ele alterar partes das histórias que pareçam impróprias. Ou seja, muitas vezes, hoje, o editor-chefe é aquele que mantém a verossimilhança interna dos personagens de uma editora, fazendo essa ou aquela alteração em sua narrativa. É um ganho considerável, se pensarmos na censura imposta durante praticamente 30 anos de publicações nos Estados Unidos da América.

³⁵ SHUTT: 1997, 50.

Desconsiderado e desrespeitado, o código de censura ainda existe, porém mais como uma nostalgia do controle do que como o poderoso órgão regulador de outrora.

Enquanto isso, na Europa tudo é diferente...

Já vimos que, em seus primórdios, as histórias em quadrinhos eram influenciadas pelos temas religiosos — seja em latim, seja na língua vernácula dos locais onde os quadros da Paixão ou páginas ilustrativas de alguns trechos da Bíblia estavam. Mais uma vez, a falta de interesse da crítica ameaça uma pesquisa mais detalhada, pois pouco se sabe desses primórdios e pouco material sobre esse período na Europa se encontra disponível. De qualquer modo, esboçaremos, aqui, uma breve história, seguindo a orientação geral dessa Tese de Doutorado, ou seja, buscaremos mostrar como os arquétipos foram trabalhados ao longo do tempo.

Em 1820, Jean-Charles Pellerin publicou as ilustrações conhecidas como *Images d'Épinal*. Trata-se de algumas imagens seriadas, com temas como religião, comportamento, Revolução Francesa, entre outros. Sete anos mais tarde, Töpffer, conforme analisado no segundo capítulo, publica *Monseieur Vieux-Bois*, uma história sobre o cotidiano do azarado M. Vieux-Bois, repleta de humor e de um acurado detalhamento nos desenhos.

Na Alemanha, a produção de um tipo de pré-quadrinho ficaria a cargo de Hoffmann e Busch, ainda no século XIX (1865). Essas histórias já eram publicadas em jornais, sendo normalmente curtas, e o apelo caricatural e humorístico de temas e situações era evidente.

Em 1889, Christophe Colomb publica, no *Journal de la Jeunesse*, uma história seriada chamada *La Famille Fenouillard*, claramente inspirada nas caricaturas e primeiras histórias americanas do que é conhecido como pré-quadrinho. Essa historieta

trabalhava com as peripécias cotidianas de uma família burguesa. O ano de 1905 marca a publicação de *La Semaine de Suzette*, criação de Bécassine que encerrou-se em 1960, inicialmente uma história ilustrada para jornal e rapidamente tornando-se uma história em quadrinhos com as aventuras de uma serviçal em uma Paris movimentadíssima. Em 1908, *Pieds Nickéles* é lançado na França, criação de Forton para o jornal *L'Épatant* que fez grande sucesso no país, tanto que durou até 1948, com outro autor a continuar o trabalho de Forton, que morrera em 1934. Nesse mesmo ano, na Itália, é lançado *Corrieri dei Piccolli*, um periódico especializado em quadrinhos que existe ainda hoje, publicando diversas histórias de autores europeus.³⁶

Na Inglaterra, em 1932, um fato importantíssimo para a definição dos quadrinhos europeus aconteceu: a publicação de *Jane*, de Norman Pett. Trata-se de uma história em quadrinhos inspirada num dado biográfico: a mulher de Petti, certa vez, recebera um telegrama em que havia um pedido — cuidar de um nobre visitante que não sabia inglês.³⁷ Inspirado nisso, o autor criou a loira Jane que, em todas as histórias, aparece sem roupa, cuidando do cãozinho alemão (o nobre que não sabia inglês) Conde Von Pumpenikel. O apelo sexual é colocado por Petti no primeiro plano das histórias. Em várias cenas, ela aparece de camisola, de conta-liga ou, ainda, somente de calcinha ou nua. De qualquer maneira, as divertidas histórias de Jane eram ocasiões para se mostrar a nudez descompromissada de sua heroína. Estava definida, assim, uma tendência forte dos quadrinhos europeus. As histórias eram, ainda, recheadas de humor, mas a exploração da nudez e da temática erótico-romântica já estavam abertas, tanto que Jane foi uma leitura de grande sucesso no Exército Britânico em tempos de guerra.

³⁶ As informações sobre os primórdios das histórias em quadrinhos em território europeu seguem os estudos historiográficos realizados por MOYA: 1977, 83-4.

³⁷ LUCHETTI: 2001, 7.



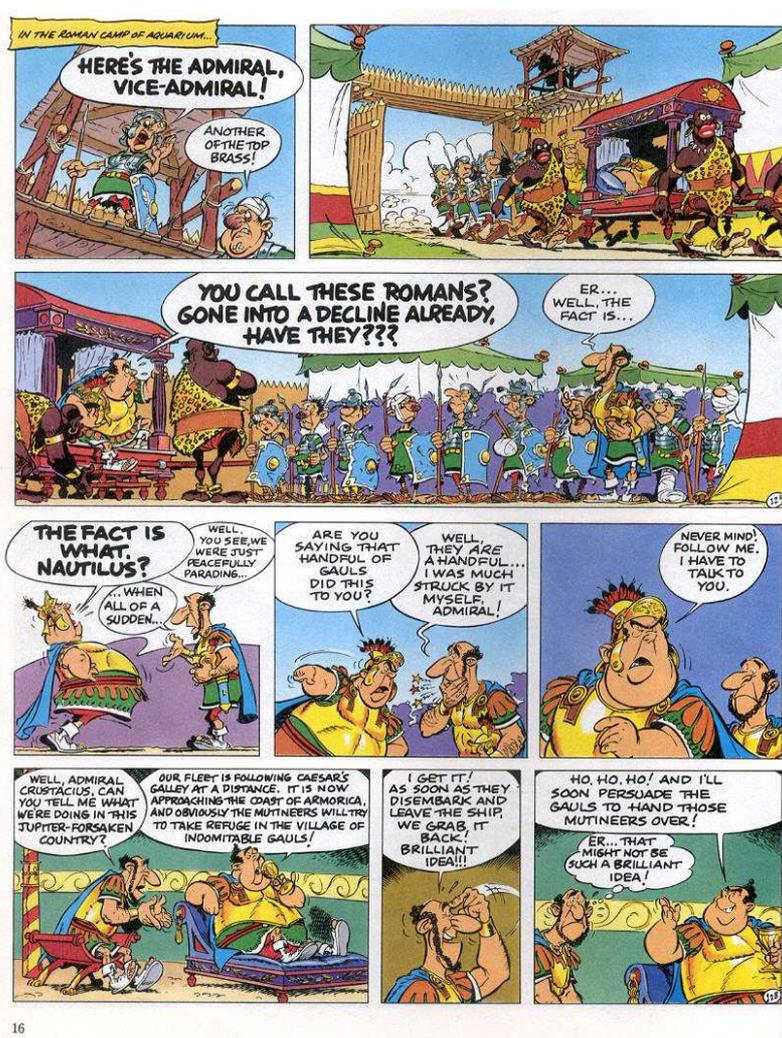
Apud. LUCHETTI: 2001, 9

Em 1948, as histórias de Jane chegavam ao fim. A imagem acima é uma reprodução de sua última tira. Nela, vemos Jane e George Porgie indo serenamente para o limbo da imaginação, nunca mais sendo vistos, mas jurando amor eterno. Essa é uma das raras tiras em que Jane não aparece em trajes minúsculos ou insinuantes, mas que marca, também, a grande mudança temática na Itália com relação aos quadrinhos, época em que eles se tornariam mais romantizados.

Com o surgimento da editora *Opera Mundi*, em 1934, e sua produção bipartida — quadrinhos europeus e quadrinhos norte-americanos —, as histórias em quadrinhos passaram por uma enorme difusão em território europeu.

No período da Segunda Guerra Mundial, contudo, a produção de quadrinhos em toda a Europa estava comprometida. Todos os recursos, como dito anteriormente, foram revertidos para publicações destinadas aos exércitos que estavam em guerra. Talvez isso explique a grande sobrevivência de Jane e de outros personagens que habitavam a imaginação solitária de soldados. Após 1945, os quadrinhos ganharam nova força. Ela provinha da temática adulta utilizada em tempos de guerra, mas havia ganhado um novo impulso com autores escrevendo sobre violência, política e filosofia, principalmente.

Em 29 de outubro de 1929, surge, na França, a revista *Pilote*. Trata-se de um semanário exclusivamente dedicado às histórias em quadrinhos. Hergé e vários outros eram publicados em suas páginas. *Pilote* era um grande compêndio de autores, misturando humor, ficção científica e erotismo. Foi nas páginas dessa publicação que *Asterix*, criação de Goscinny e Uderzo, nasceu. Essa história narra a trajetória de uma pequena aldeia gaulesa na luta contra a supremacia do Império Romano. Alcançando sucesso internacional, (*Asterix* foi publicado em mais de 77 línguas, além dos desenhos animados e outros produtos), o pequeno gaulês e seu parceiro Obelix dão uma verdadeira aula de relacionamento cultural, do ponto de vista francês, de diversos povos — romanos, árabes, ingleses, suíços, entre outros.



Obviamente, *Asterix* trata-se de uma série de humor, mas também trabalha com o arquétipo do herói. Asterix e Obelix, por diversas vezes, ao defender sua aldeia, colocam-se em difíceis tarefas para a obtenção de objetos mágicos que o permitam vencer Júlio Cezar, ou mesmo lutar contra *tricksters*, como mostra o exemplo acima. Nele, vemos a preparação do exército invasor, ficando claro que o comandante não conseguirá cumprir sua função com relação ao império, por se tratar de um “gêmeo” de Cezar, conforme análise feita no terceiro capítulo.

Diferente das publicações norte-americanas, os autores europeus, de maneira geral, detêm os direitos de seus personagens. Assim, a crítica costuma chamar os quadrinhos na Europa de “quadrinhos autorais”³⁸, pois apresentam uma única equipe criativa em toda a produção daquele título. O caso de *Asterix*, contudo, é, como outros já mencionados aqui, distinto: com a morte de René Goscinny (que assinava os argumentos), Albert Uderzo passou a publicar integralmente as histórias do gaulês.³⁹

A década de 1960 mostrou-se, na Europa, um período rico em produções de quadrinhos. Algumas publicações jornalísticas e universitárias começaram a abordá-los como uma forma de arte, tornando-se publicações de referência — *Fumetti*, na Itália; *Bande Dessinée* e *Giff Wiff*, na França:

Então, começa, na Europa e no mundo, a febre dos quadrinhos. Livros, revistas, artigos, reuniões, conferências, adesões importantes, nomes que abriam notícias de jornais no mundo todo como Resnais, Fellini, Zavattinni, Lelouch, Eco, McLuhan, Marcuse, Morin, Damiani e o apoio e o prestígio da Universidade do Roma.

MOYA: 1977, 86

Ao mesmo tempo em que o grande volume de publicações acadêmicas surgiu, começaram a ser publicadas, na Europa, diversas tiras e páginas dominicais reunidas de autores norte-americanos: *Tarzan*, *Flash Gordon*, *Mandrake*, *Phantom*, *Buck Rogers*,

³⁸ Conforme já vimos em alguns exemplos relatados, isso não é bem uma máxima da realidade da produção em quadrinhos no território europeu. Mesmo assim, é evidente que os autores detêm maior controle acerca de suas personagens.

³⁹ PATATI E BRAGA: 2006, 129-32.

entre outros. Lembrando que o quadrinho dos EUA, logo na primeira metade do século XX, já havia atingido fama mundial, o número de publicações importantes era enorme, mesmo que, em território *yankee*, houvesse o pleno vigor da censura.

São dessa época os estudos mais proeminentes sobre esse gênero narrativo. A visão meramente preconceituosa de Wertham sequer chegava à mente de comentaristas e estudiosos europeus, pois os quadrinhos eram vistos como uma forma de arte. A década de 1960 representou, para os quadrinhos, seu ápice junto à comunidade acadêmica. A Universidade de Roma dava apoio a todo o tipo de pesquisa que envolvesse o assunto e vários dos autores citados por Álvaro de Moya conseguiram apoio italiano para suas pesquisas sobre histórias em quadrinhos.

Várias exposições foram, então, realizadas envolvendo o tema, apresentando originais, desenhos com acabamento para impressão, roteiros, concepções de personagens entre outros. Desde os primeiros trabalhos com quadrinhos, essa era a primeira vez, após quase um século de produção, que os quadrinhos ganhavam respaldo frente aos pensadores de cultura do século XX.

A mais importante exposição de quadrinhos realizou-se em Paris nos anos de 1960. Foi uma exposição organizada pela *Société d'Études et de Recherches des Littératures Dessinées* e realizada no Museu do Louvre. Mostraram-se vários originais, desenhistas e argumentistas⁴⁰ explicavam a elaboração de roteiros, contando também com círculos, palestras e várias discussões em torno de aspectos variados das histórias em quadrinhos.

Por um breve período, elas foram consideradas um objeto “nobre” de estudos, mas somente Umberto Eco, nessa época, realizou um pequeno trabalho sobre os

⁴⁰ Argumentista, nos quadrinhos, é aquele que é responsável pelo direcionamento temático da história. Na produção de um exemplar, temos três figuras importantes: o desenhista (trabalhando somente com papel e lápis); o argumentista (fazendo o texto de base para o desenhista e, posteriormente, criando os diálogos junto a ele); e o arte-finalista (responsável pelo acabamento das imagens, bem como o enquadramento dos planos na página).

arquétipos. Esse ensaio encontra-se comentado em diversas partes dessa Tese de Doutorado, não sendo necessário, aqui, qualquer outra abordagem.

Preferencialmente, os quadrinhos comentados na Europa eram os próprios daquele continente. Os intelectuais consideravam os quadrinhos norte-americanos “menores” ou mesmo artisticamente inferiores aos europeus⁴¹, mas o fato era que, logo, os estudos sobre quadrinhos em território europeu estariam novamente delegados a segundo plano em termos de análise cultural.

Japão, o sol se chama mangá

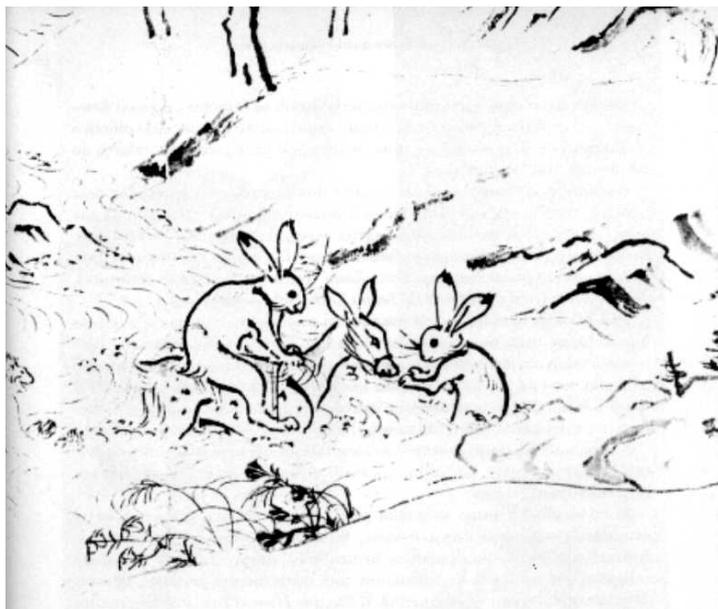
Mangá é o termo usado para denominar as histórias em quadrinhos no/do Japão. Muito antes da produção atual de *mangás*, uma linguagem muito próxima da usada nas histórias em quadrinhos já estava fundamentada na cultura nipônica. A diferença básica eram os materiais utilizados, além de serem basicamente sátiras da vida cotidiana produzidas para o círculo interno de mosteiros.

Nos séculos VI e VII d. C., deu-se a grande influência da cultura budista no pensamento japonês. Os budistas adotavam um meio propício de contar histórias através do chamado *Chojugiga*, que tinham como fim difundir sua doutrina. *Chojugiga* significa “quadros humorísticos de animais e pássaros”⁴². As histórias narradas eram fábulas em que animais agiam como seres humanos. No período de guerra japonesa, no final do século VIII d. C., esses *mangas*, feitos em pergaminhos, mostravam com grande realismo as futilidades da guerra, refletindo criticamente alguns de seus efeitos.⁴³

⁴¹ Outra referência às publicações americanas encontra-se em McLuhan (1964, 188-94), que analisou brilhantemente os quadrinhos *MAD* como responsáveis por uma contundente crítica à sociedade do consumo norte-americana.

⁴² LUYTEN: 2000, 92.

⁴³ *Idem*, 91-2.



Apud. LUYTEN: 2000, 93

No período de Edo⁴⁴, a expansão mercantil japonesa fez com que as pessoas buscassem um tipo de entretenimento que não fosse voltado somente para as elites. Assim, foi criado um estilo barato de ilustrações e pequenas histórias para o consumo das massas. Denomina-se este tipo de arte de *ukiyo-ê*, e, normalmente, tratava de prazeres da vida e passatempos típicos do cotidiano da população.⁴⁵

O termo *mangá* só surgiu em 1814 com o artista Katsuhika Hokusai. Este termo é a união de dois ideogramas japoneses: *man* (irrisório); e *ga* (imagem). Portanto, em suas origens, *mangá* era um termo muito abrangente, envolvendo *cartoons*, caricaturas e histórias em quadrinhos, desde que todos abordassem temas do cotidiano pela vertente cômica.⁴⁶ Da mesma forma que os primeiros quadrinhos ocidentais, o Japão parece ter a preocupação com a vida cotidiana como tema inicial de sua produção de mangás, retratando-a de maneira divertida para seus leitores. O primeiro mangá, em

⁴⁴ Cf. *Ibidem*, 97-100

⁴⁵ *Idem*, 97.

⁴⁶ *Ibidem*, 98.

termos de linguagem dos quadrinhos, também foi lançado em 1814, chamado *Tobae Sankokushi*, de Ooka Shumboko.⁴⁷

Como o público que consumia essas revistas era formado em sua maioria por homens, os temas referentes a sexo eram dominantes. Somente no século XIX os mangás começaram a tratar de temas tradicionalmente associados ao público feminino, abordando, por exemplo, o romantismo e os sentimentos do povo japonês. Na segunda metade do mesmo século, a entrada da Inglaterra em solo nipônico acabou por se tornar um importante marco na história do mangá.

Charles Wirgman criou uma revista voltada para o público inglês no Japão: *The Japan Punch* (1869). Posteriormente, as edições dessa revista foram traduzidas para o japonês, tornando-se um grande sucesso. Em 1882, outro europeu auxiliou na produção de mangas. George Bigot publicou diversas coleções de imagens e lançou um tipo de jornal satírico, *Tobae*, abrindo espaço para novos artistas e, quando possível, publicando histórias com diferentes temas. Nessa época, a produção de mangás era feita numa espécie de conjunto de artistas japoneses e europeus.⁴⁸

No final do século XIX, a atenção dos desenhistas japoneses começou a desviar-se da Europa para os Estados Unidos. E, apesar da longa história dos antecedentes dos quadrinhos japoneses, jamais alguém no Japão teve a idéia de dispor a narrativa decomposta em imagens sucessivas.

Idem, 102

Somente em 1905, com a revista *Tokyo Puck*, os artistas japoneses tiveram total controle das publicações. Esse foi o primeiro mangá realmente nacional produzido no Japão. Com a chegada da Segunda Guerra Mundial, os mangás deram lugar às publicações panfletárias que mostravam os americanos como autênticos demônios,

⁴⁷ *Idem*, 100.

⁴⁸ *Ibidem*, 101-2.

inspirados em contos populares. Logo após a guerra, o Japão entrou em uma crise econômica, o que poderia ser o fim definitivo da produção quadrinhística no país.⁴⁹

Logo, todavia, surgiu um jovem chamado Ozamu Tezuka. Ele era um aficionado por filmes europeus e começou a publicar histórias que usavam os ângulos cinematográficos como elemento descritivo de cenas e planos de quadro. Sobre Tezuka, afirma Sonia Luyten:

Suas obras modificaram não só a estrutura da linguagem, desdobrando as cenas numa seqüência mais fluida, como também o conteúdo, pela variedade de temas e personagens.

2000, 127

Tezuka era uma espécie de Eisner japonês, pois percebeu que o movimento poderia e deveria ser mostrado em mangás, utilizando, para esse intuito, alguns dos esquemas oriundos do cinema, para que o quadrinho conseguisse um melhor efeito gráfico. Com Tezuka, os *mangás* ganharam um novo fôlego e somaram à estrutura própria do quadrinho japonês os famosos olhos grandes, tão expressivos e contundentes.

Em 1947, Ozamu Tezuka lançou seu próprio manga, que foi publicado em *akahon* (livro vermelho), pois a produção com este recurso era mais barata. O sucesso foi tão surpreendente que as edições de Tezuka atingiram a marca de 400.000 cópias vendidas.⁵⁰

Sobre outra das obras do mestre japonês, escreve Luyten:

Em 1954, cria *Phoenix*, a obra de maior desafio intelectual para Tezuka. A partir da figura mitológica da Fênix, analisa o sentido da existência, indo do passado ao futuro, e as personagens aparecem sempre em diferentes reencarnações. (...)

Seja como for, a idéia de *Phoenix* está muito de acordo com os ideais religiosos budistas e hinduístas.

2000, 127

Além de exímio desenhista em termos de concepção quadrinhística, Ozamu Tezuka trabalhava com temas arquetípicos e mitológicos. *Astro Boy*, por exemplo, é uma de suas criações que mais se refere aos temas do herói analisados por esta Tese de Doutorado.

⁴⁹ *Idem*, 111-20.

⁵⁰ Cf. *Mundo HQ* - <http://hq.cosmo.com.br>

A importância da obra desse autor para toda a produção de mangás posteriores é evidente: além de dar as bases da linguagem dos quadrinhos no Japão, ele aprofunda temas, seleciona-os e adquire um enorme sucesso em termos de vendas e trabalhos acerca de sua produção.

Ozamu Tezuka, visto como o pioneiro do moderno mangá e o mais importante artista, foi, porém, o único desenhista, em vida, a ser cognominado com o supremo título: *Manga no Kamisama* = “Deus dos quadrinhos”.

Idem, 132.

Mais a frente, iremos comentar a produção de mangás de maneira mais extensa, pois, a partir de 1980, a produção japonesa foi exportada para todo o mundo. Algo que ainda vale a pena ser mencionado é o fato de que os artistas de quadrinhos em território japonês são considerados verdadeiros artífices na arte da narrativa gráfica: são estudados, analisados e imensamente premiados por todo o território nipônico.

E essa história no Brasil, como fica?

No Brasil, a história das histórias em quadrinhos segue um ritmo muito particular e interessante, pois não se trata somente de uma produção independente, como no Japão e nos Estados Unidos, nem mesmo de apenas uma produção crítica, como na Europa. Os quadrinhos brasileiros, na verdade, tiveram as mais variadas influências.

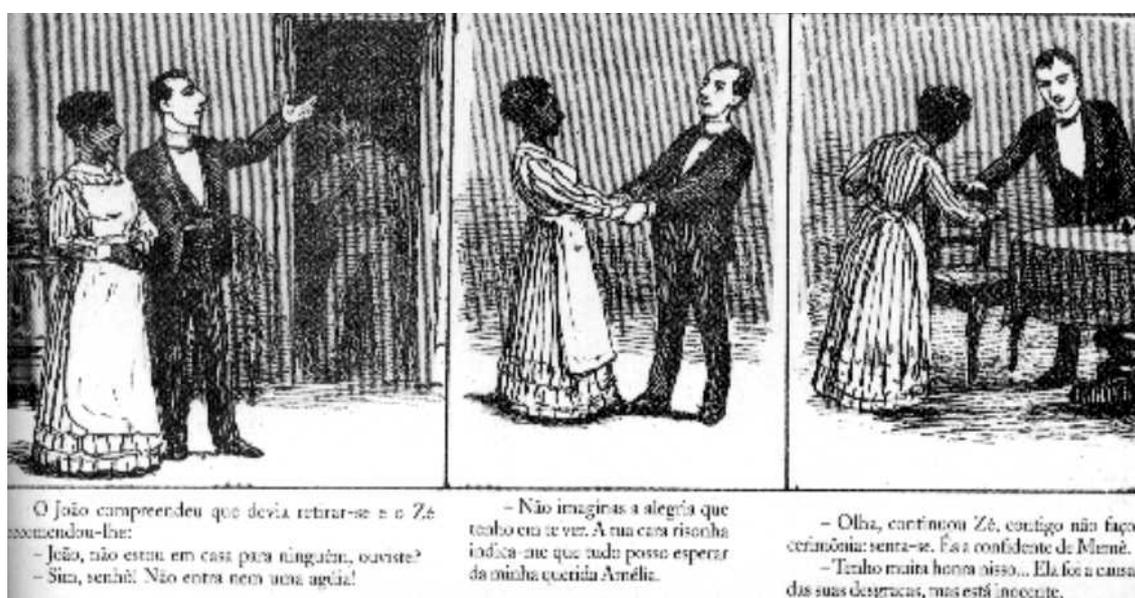
Em meados do século XIX, durante o regime imperial e escravocrata, a figura de um caricaturista destacou-se na produção de história em quadrinhos. Angelo Agostini, italiano radicado no Brasil, utilizou técnicas da caricatura para escrever uma história em que texto e imagem se unem.

Sob a voltagem do humor grotesco, satírico, às vezes caústico, a caricatura encontrava em Agostini o seu melhor caminho: um caminho que, em sendo político, era profundamente social em sua crítica de costumes e dos preconceitos culturais. Só que Agostini não se contentava com a imagem isolada, paralisada: ele avançou no tempo e no espaço ao propor a aventura seqüenciada, marcada pelos

cortes gráficos que iriam determinar a estrutura narrativa de toda e qualquer história em quadrinhos.

CIRNE: 1990, 16

Assim, em 30 de janeiro de 1869, na revista carioca *Vida Fluminense*, temos o nascimento do primeiro quadrinho brasileiro: *As aventuras de Nhô Quim*. Tratavam-se de episódios que contavam a vida, as surpresas e os fatos cômicos do homem do interior que foi para a cidade do Rio de Janeiro. Alguns anos depois, o mesmo Agostini publicava, na *Revista Ilustrada*, as histórias de *Zé Caipora*. Em ambas, o artista satirizava a vida no país.



AGOSTINI: 2002, 173

Algumas observações se impõem. Como no caso de *Yellow Kid*, os quadrinhos de Agostini apresentavam o texto somente em legendas, não em balões. Entretanto, já “contêm os principais elementos sígnicos da narrativa quadrinizada”⁵¹. Por exemplo, o eixo temporal próprio dos quadrinhos: sempre há algo em movimento direcionando a temporalidade de cada imagem em relação à próxima.

Falando, ainda, sobre a primeira publicação de Agostini, *As aventuras de Nhô Quim*, há uma importante observação a ser feita: a partir do nono capítulo, os desenhos são assumidos por Aragonês, que continuou a publicar o personagem por quase dois

⁵¹ CIRNE: 1990, 18.

anos após a saída do criador. Os desenhos, é certo, tornaram-se mais simplistas, mas a temática satírica continuou com grande aceitação do público.⁵²

Apesar desse início autoral, as primeiras décadas do século XX assistiram a uma enorme avalanche de personagens e cópias de personagens vindos dos EUA. Trabalhando basicamente com traduções e plágios, essa produção teve certa relevância, pois foi grande influência para os trabalhos de artistas como Ziraldo e Maurício de Sousa.

Em outubro de 1905, publicou-se a primeira revista em quadrinhos, *Tico-tico*. Nela, estavam as traduções das histórias de *Buster Brown*, chamado aqui de *Chiquinho*. Pouco depois de sua estréia por aqui, entretanto, a publicação foi cancelada nos EUA, fazendo com que vários artistas publicassem histórias do personagem, plagiando o estilo americano. Dentre eles, destacam-se Alfredo Storni, Paulo Affonso, Oswaldo Storni (filho de Alfredo) e Miguel Hochman.⁵³

O *Suplemento Juvenil* foi lançado em 1934 por Adolfo Aizen, pela editora EBAL. Inicialmente, como apêndice d'A *Nação*, o *Suplemento* se desligou do jornal já no número 15, quando passou a ser publicado às terças, quintas e sábados em formato tablóide, colorido. No *Suplemento*, os leitores brasileiros viam *Tarzan*, *Flash Gordon*, *Jim das Selvas*, *Mandrake*, *Fantasma*, *Príncipe Valente* e diversas outras aventuras. Além dessas publicações, apareciam esporadicamente, no *Suplemento*, algumas histórias confeccionadas no Brasil, como *Roberto Sorocaba*, de Monteiro Filho.

Roberto Marinho, com o sucesso do *Suplemento Juvenil*, não poderia ficar atrás e lançou o *Globo Juvenil*. Nele, víamos *Ferndinando*, *Brucutu*, *Zé Mulambo*, *Don*

⁵² *Idem*, 19.

⁵³ MOYA: 1977, 201.

Dixon e vários outros. Cabe notar, aqui, que não havia nenhuma publicação brasileira nesse suplemento.⁵⁴

As duas maiores editoras da época — EBAL e Globo —, continuando sua disputa pelo mercado, lançaram revistas em formato tablóide: *Mirim* e *Gibi*, respectivamente.⁵⁵ Essas revistas, que eram publicadas três vezes por semana, passaram à publicação mensal. Logo, *Gibi Mensal* (1940) tornou-se hegemônica na produção de histórias em quadrinhos — traduzidas ou não — no país. A ampla maioria das publicações de *Gibi Mensal* era de material dos EUA: *Capitão Marvel*, *Namor*, *Tocha Humana*, entre outros. Foi a partir daí que, devido ao grande sucesso da revista mensal da editora Globo, o termo *gibi* passou a ser utilizado de maneira mais geral, servindo para todo tipo de histórias em quadrinhos.⁵⁶

Outro marco da década de 1940 foi a *Gazeta Juvenil*. Lançada em 1949, a revista publicava material norte-americano e material brasileiro. A revista tinha autores como Messias de Melo, Nino Borges, entre outros. A mais importante contribuição, além da publicação de autores nacionais, foi a técnica de impressão feita com o material tanto estrangeiro quanto brasileiro. A *Gazeta Juvenil* era publicada em formato tablóide e totalmente em cores.

Os anos de 1940 e 1950 foram estonteantes para o leitor brasileiro: publicações rápidas e de grandes tiragens. Nenhuma delas, porém, se firmava no mercado nacional e a importância dos personagens estrangeiros era inequívoca para decidir a vida de uma publicação por aqui. Um exemplo que mostra como se dava o mercado nacional aconteceu com Ziraldo. Hoje, prestigiado como autor de livros infantis e personagens de

⁵⁴ Para saber mais sobre as disputas entre Aizen e Marinho, ler JÚNIOR: 2004.

⁵⁵ O nome dessa última, inspirado em seu logotipo (um pequeno menino negro), tornou-se a designação de toda e qualquer publicação em quadrinhos no Brasil. Tudo isso graças à popularidade da revista *Gibi Mensal* no país.

⁵⁶ CIRNE: 1990, 23-30.

quadrinhos, Ziraldo amargou, em 1959, o cancelamento de *Pererê* que, vinte anos depois, recebeu uma edição luxuosa.

Outra publicação desse autor que merece nossa atenção é *Zeróis*, uma paródia crítica aos super-heróis norte-americanos ou americanizados, em que o humor e a irreverência marcavam cada história. Posteriormente, o autor, já consagrado, publicou *O Menino Maluquinho* e *A Supermãe*, no estilo clássico dos quadrinhos.



Apud. NERY: 2001, 4

A mesma década de 1940 que trouxe ao Brasil tantas inovações acerca dos quadrinhos também apresentou uma importante tendência na formulação das histórias nacionais. Inicia-se, em 1948, a publicação da *Edição Maravilhosa*, edições que, a cada número, adaptavam clássicos da literatura nacional e internacional. Com capas de

Antonio Euzébio e contando com a colaboração de diversos desenhistas, a *Edição Maravilhosa* é ainda um tema polêmico nas análises sobre o contexto brasileiro das histórias em quadrinhos.

A transposição da literatura para o mundo dos quadrinhos, por exemplo, implica uma série de questões ligadas à intersemiotividade das propostas semânticas, estéticas, informacionais. Transpor uma obra literária para os quadrinhos (o cinema, o teatro, etc.) significa assumir códigos de uma outra linguagem. E a funcionalidade **criativa** de um dado quadrinho não se mede pelos parâmetros **estéticos** (ou **poéticos**) da literatura. (*grifos do autor*)

CIRNE: 1990, 31

Moacy apresenta uma visão crítica em relação ao trabalho de “tradução” feito na coleção *Edição Maravilhosa*. Álvaro de Moya, porém, é de outro posicionamento, mais favorável ao fenômeno, pois ele auxiliou de fato a evolução do traço e da narrativa quadrinizada no Brasil.⁵⁷ Anchieta Fernandes credita à publicação uma espécie de resgate do leitor brasileiro.⁵⁸ Nossa opinião aproxima-se do questionamento de Moacy Cirne, pois valorizamos a independência lingüística das histórias em quadrinhos como espécie autônoma de arte. Além disso, devemos recordar a definição dada por Aizen para sua coleção:

As adaptações de romances ou obras clássicas para a *Edição Maravilhosa* são apenas um “aperitivo” para o deleite do leitor. Se você gostou, procure ler o próprio livro em sua tradução e organize sua biblioteca — que uma boa biblioteca é sinal de cultura e bom gosto.

Apud. Idem, 32

Apesar de Aizen desejar popularizar clássicos da literatura nacional e internacional, essa abordagem realmente desmerece as histórias em quadrinhos como bem cultural e forma de arte. Situando-as (como muitos, ainda hoje) como espécie de “arte menor”, subordinada às “grandes artes”, a postura de Aizen coloca seus artistas numa posição extremamente inferior aos artistas europeus, por exemplo.

⁵⁷ MOYA: 2002, 39-42.

⁵⁸ FERNANDES: 1990, 438-43.

Vale ressaltar, ainda, que as publicações de obras literárias não pararam com a *Edição Maravilhosa*. Em 1955, tivemos *Álbum Gigante*, da própria EBAL, que continuou essa tradição. De todos os romances brasileiros publicados em quadrinhos, *O Guarani*, de José de Alencar, foi o que recebeu o maior número de adaptações. Talvez por causa da tipificação do herói, ou pela exótica paisagem que aborda, *O Guarani*, em suas várias versões para os quadrinhos, apresentou os mais diversos estilos nas mãos de seus adaptadores. As mais importantes edições foram as de André Le Blanc e de Edmundo Rodrigues — a primeira por se manter fiel ao original e a segunda por apresentar uma qualidade gráfica excelente. Com o encerramento desta moda, os quadrinhos nacionais entraram em um período mais produtivo.

Um fato marcante nas histórias em quadrinhos brasileiras foram as publicações que abordavam o terror, que só apareciam esporadicamente em algumas das antigas publicações. Um exemplo disso é *Dr. Oculto*, na revista *Mirim*, em 1937. A primeira revista exclusivamente dedicada ao tema apareceu em 1951. Inicialmente, contando com importações de histórias americanas, as revistas de terror no Brasil ganharam rapidamente um público fiel. Entretanto, os estudos de Wertham e a posterior censura nos Estados Unidos forçaram a indústria de quadrinhos nacional a utilizar desenhistas e roteiristas brasileiros. Lembremos que a campanha contra o quadrinho de terror nos Estados Unidos foi imensa, praticamente acabando com o gênero até os anos de 1970. Assim, as editoras tiveram de usar material nacional para continuar suas vendas.

Dessa época, temos histórias de Flavio Collin, Lourenço Mutarelli, Zé do Caixão, entre outros. Essas publicações conquistaram a fidelidade do público, assegurando ao gênero um sucesso duradouro. Um relevante pioneirismo brasileiro foi a organização da *Primeira exposição internacional das histórias em quadrinhos*, organizada por Jayme Cortez Martins, Syllas Roberg, Miguel Penteadó, Reinaldo de

Oliveira e Álvaro de Moya. Realizada em 18 de junho de 1951, em São Paulo, no Centro de Cultura e Progresso, essa exposição contou com as presenças de Milton Caniff, All Capp, Alex Raymond e Will Eisner. Foi o primeiro evento a discutir a censura americana aos quadrinhos, tendo divulgação veiculada por rádio e jornais, que mostraram artigos e programas inteiros sobre o assunto, discutindo a censura americana, principalmente.⁵⁹

Em 1959, entrava em cena um jovem que, apesar da grande quantidade de publicação de material estrangeiro pelas editoras nacionais, conseguiu fazer sucesso.

Maurício de Sousa – herói nacional

Maurício de Sousa iniciou sua carreira em 1959, quando a diretoria da Editora Continental tomou uma decisão importante: somente publicar material nacional. A questão para a Continental era óbvia, já que a importação no Brasil sempre foi um processo delicado, envolvendo uma enorme burocracia. Ora, trabalhar com material nacional e em grande quantidade talvez suprisse o problema. Nessa época, vários outros artistas iniciaram suas produções. Entretanto, apenas Maurício continuou somente trabalhando com quadrinhos.

Hoje, praticamente, a luta pela história em quadrinhos brasileira está sobre os ombros de um jovem que, desde 1961, distribui nos jornais de todo o país, inclusive editando suplementos dominicais coloridos completos com personagens só seus. Trata-se de Maurício de Sousa, ou, mais precisamente, *Maurício de Sousa Produções Artísticas Ltda.*
MOYA: 1977, 226

Com o fim do projeto da Editora Continental, Maurício de Sousa literalmente entregava seus materiais para serem publicados, ou seja, oferecia o trabalho já pronto na redação dos jornais. Esse esforço lhe rendeu um grande público para as histórias de *Mônica*, na *Folha de S. Paulo*. Atento a isso, Roberto Marinho rapidamente contratou o

⁵⁹ MOYA: 1977, 231.

artista em 1971. Contudo, devido a complicações com o centro jornalístico da editora, Maurício assinou um contrato com a editora EBAL. Agora em “formatinho” (formato de histórias em quadrinhos de baixo preço), os personagens de Maurício de Sousa estavam em seu lugar de destaque.

Mônica, Cebolinha, Cascão, Magali e Chico Bento eram veiculadas em revistas próprias e de grande sucesso. Com a falência da EBAL, Maurício de Sousa assinou contrato com a Abril, durando até 1989, quando assinou seu segundo contrato com as organizações Globo, empresa na qual permaneceu até o ano de 2006. Atualmente, as publicações de Maurício são produzidas pela editora Panini Comics, detentora dos direitos de publicação da maioria dos títulos norte-americanos.

Único autor realmente empenhado em quadrinhos no Brasil, Maurício é um artista homenageado na França, na Itália e no Japão. Considerado, hoje, como uma espécie de Walt Disney brasileiro, Maurício de Sousa é um nome de referência, um ícone dos quadrinhos nacionais.

Quanto aos aspectos formais de suas arte, percebe-se, em seu desenho, uma nítida evolução. Inicialmente, o desenho do artista se baseava em traços básicos, como os de qualquer criança, quase num estilo de *cartoon*. Com o passar dos anos, ele decidiu seguir a tendência dos desenhos animados, adotando formas mais arredondadas, realçando as expressões obtidas pelos olhos e um melhor detalhamento das mãos, como as ilustrações a seguir evidenciam.

As cores, sempre vibrantes, melhoraram muito o caráter de homogeneidade nas proporções de seus grafismos. Se, inicialmente, Maurício não obedecia formas proporcionais, atualmente, a mudança é nítida, com atenção especial a olhos e bocas dos personagens:



Desenhos de Maurício de Sousa (anos 60 e atualmente)⁶⁰

Outra marca de seus personagens é a falta de sapatos nas crianças (exceto Cebolinha) e a posterior falta de dedos dos pés (exceto Chico Bento). Atualmente, este fato está ligado aos personagens do sexo feminino, o que demonstra que *Maurício de Sousa Produções Artísticas Ltda* possui um traço próprio, um estilo que singulariza sua criação.

Os últimos 20 anos — quanta confusão, Batman!

A partir da década de 1980, principalmente nos Estados Unidos, várias reviravoltas ocorreram na produção de histórias em quadrinhos. As editoras decidiram reformular seus personagens, pois devido aos anos de processos e censura, muitos encontravam-se desgastados⁶¹; escritores e desenhistas não sabiam mais se alguns eram viáveis ou não.

Com isso acontecendo, a *DC Comics*, principal afetada pela desordem editorial, convocou Marv Wolfman e George Pérez para organizar ficcionalmente todos os personagens da editora num único universo coeso. Após três anos, estava pronta a mini-série *Crise nas Infinitas Terras* que, além de localizar todos os heróis em

⁶⁰ <http://www.monica.com.br>

⁶¹ A editora *DC Comics*, por exemplo, foi muito prejudicada pelo fato de adquirir os direitos de diversas personagens ao longo de sua história. Com isso, eles tiveram de adaptá-los ficcionalmente, criando o conceito de multiverso. O multiverso é, na verdade, a criação de territórios para a colocação de personagens novos, sem que houvesse qualquer reorganização da história dos personagens mais antigos. Assim, quando o Capitão Marvel foi para a editora, devido a uma vitória na Justiça Americana, foi simplesmente “levado” para a chamada Terra X.

uma única “Terra” (destruindo as outras), reiniciou toda a história dos personagens, o que fez com que cada equipe de criação tivesse de começar seus trabalhos desde a origem do personagem abordado.

De igual modo, problemas referentes a *Batman* foram, então, abandonados. Por exemplo, a questão da homossexualidade em sua relação com Robin transformou-se em relação dialética, referindo-se, agora, a uma espécie de problemática com agressões.⁶² Os personagens ganharam temáticas mais dinâmicas, possuindo textos mais densos e uma proposta crítica aos valores antes impostos pelo *Comics Code*.

A crítica, porém, não acompanhou esse processo — excetuando-se alguns encontros na França, na Inglaterra, na Itália e nos Estados Unidos, em que a maioria dos conferencistas era de leitores ou produtores, sem conhecimento teórico algum. A Academia esqueceu-se, novamente, deste meio de comunicação, desta forma de arte.

A *Marvel Comics* também renovou seu aparato de super-heróis, criando novos personagens e assumindo uma postura mais radical. Seus personagens passaram a viver a dicotomia entre o mito moderno e a realidade cotidiana de maneira mais contundente, por vezes realista e mesmo dialética. Os heróis passaram a ser representativos de questões da modernidade. Por exemplo, o Homem-Aranha torna-se um jovem com problemas de aluguel, cuidando de uma tia doente e ainda tendo de ser um super-herói. O fato de esses personagens apresentarem poderes era como se fosse um mero detalhe, pois, cada vez mais, o lado humano era mostrado.⁶³

Na verdade, as equipes de criação viram que, nos primórdios de seus personagens (Stan Lee e Jack Kirby), vários temas foram abordados sem que houvesse um acabamento, tais como: a nostalgia inerente ao Capitão América; a relação dialética

⁶² *Super Powers* #4.

⁶³ *O Homem-Aranha* # 72-75.

entre Charles Xavier e Magneto⁶⁴; o cotidiano presente já no início das aventuras do Homem-Aranha.

As temáticas abordadas anteciparam muitas discussões atuais, como a ética da clonagem⁶⁵. Os leitores, agora, eram obrigados a tomar uma posição frente aos personagens. A partir daí, fãs-clubes dedicados a um único herói foram formados e fanzines dominavam as bancas de jornal em todo o território norte-americano.

Na Europa, a história desenvolveu-se de maneira diversa. A temática erótico-pornográfica tornou-se praticamente hegemônica. Milo Manara, Hugo Pratt, Paolo Serpieri e Guido Crepax, na Itália, são os grandes nomes que servem de referências aos quadrinhos europeus. Nesse aspecto, o trio trabalha incessantemente, tornando as histórias em quadrinhos importantes obras de discussão da estética do século XX. Sobre Crepax e Serpieri, já tecemos comentários no segundo capítulo, mas, aqui, vale a pena mencionar o trabalho de Manara. Ao contrário de Crepax e Serpieri, que utilizam muitas sombras e composições com ranhuras na imagem, Manara tem um estilo mais limpo:

⁶⁴ Charles Xavier representa, desde os primórdios das histórias dos *X-Men* (ou conforme o filme homônimo), a convivência pacífica entre humano e mutantes. Magneto, ao contrário, prega a supremacia da raça mutante sobre a humana, devido ao seu *status* mais elevado na evolução biológica.

⁶⁵ Esta saga foi chamada, no Brasil, de *A saga do Chacal*. Trata-se da história de um determinado professor de Peter Parker, Miles Warren, que havia feito, no subsolo do Colégio, alguns experimentos sobre genética, criando um clone seu. Apaixonado por Gwen Stacy, namorada de Parker na época, Warren decide fabricar a sua própria Gwen. Assim, pede à cada aluno da turma de Parker uma amostra de seu sangue. Curioso com a composição do sangue de Parker, após ter criado sua Stacy, ele decide cloná-lo também. Assusta-se com o resultado, pois seu clone, envelhecido artificialmente, demonstrara ter as habilidades do Homem-Aranha. Mesmo assim, o professor decide guardar segredo por um tempo. Com a morte da verdadeira Gwen, Warren decide se tornar um vilão, por culpar Parker pela morte da mocinha. Assim, surge o Chacal. Subjacente à história, emerge a idéia de que a clonagem é um processo ambicioso que pode gerar mais calamidades do que benefícios à humanidade. (*A teia do Aranha* # 24-40)



Apud. LUCHETTI: 2001, 96

Aliando fantasia à realidade, as histórias de Manara não só seduzem pelo seu forte apelo sexual, mas também pelo seu traço - mais simples e vibrantes do que de seus companheiros europeus. As obras de Manara são recheadas de lugares insólitos (um exemplo disso é *Gullivera*), bem como locais comuns (como, por exemplo, uma loja de roupas). Mesmo assim, Manara é uma referência nos quadrinhos europeus atuais.

Lado a lado com as publicações de caráter mais sério, estão os heróis da *Sergio Bonelli Editore*. Desde 1948, publicando histórias ambientadas no maior estilo *western*, a editora tem em *Tex* sua principal revista e personagem. Esta espécie de *ranger* moderno e *cowboy* do início do século XX fez tanto sucesso que, mesmo nos Estados Unidos, é considerado um ídolo. A editora de *Tex* publica vários títulos na Itália, e alguns deles já apareceram no Brasil: *Nathan Never*, *Mister No*, *Zagor*, *Ken Parker*, *Legs Weaver*, *Comandante Mark*, *Nick Raider*, *Dylan Dog*, *Martin Mystère*.



<http://www.sergiobonellieditore.it>

Outro momento importante nos quadrinhos europeus, a partir de 1970, foi a organização da revista *Heavy Metal*, na França. Unindo histórias fechadas⁶⁶ ou de dois capítulos dos nomes máximos dos quadrinhos europeus, *Heavy Metal* apresentava histórias densas. São pequenos contos em que são retratadas as mais diversas temáticas, de forma irreverente e crítica, contribuindo ainda mais para a expansão dos quadrinhos no mundo. Hoje, a revista é lida em mais de 50 países, incluindo o Brasil.

As histórias em quadrinhos, assim, definitivamente, afastam-se, durante os anos de 1980, da temática humorística, excetuando-se os EUA e o Brasil. Na Europa e no resto da América Latina, os temas são cada dia mais adultos ou voltados a esse público.

No Brasil, a hegemonia americana só foi quebrada pelos trabalhos de Maurício de Sousa, além de alguns outros. Uma outra produção impressionante, no Brasil, é o mercado de gibis erótico-pornográficos, abundante desde 1970. Em suas origens, temos a Editora Edrel, em São Paulo, como referência neste tipo de publicação. Porém, suas

⁶⁶ Utilizo, aqui, este termo para explicitar todo o tipo de história que apresenta seu final na própria edição em que é publicada, não permitindo seqüências.

publicações duraram apenas três anos (de 1970 a 1973), devido à intolerância militar.

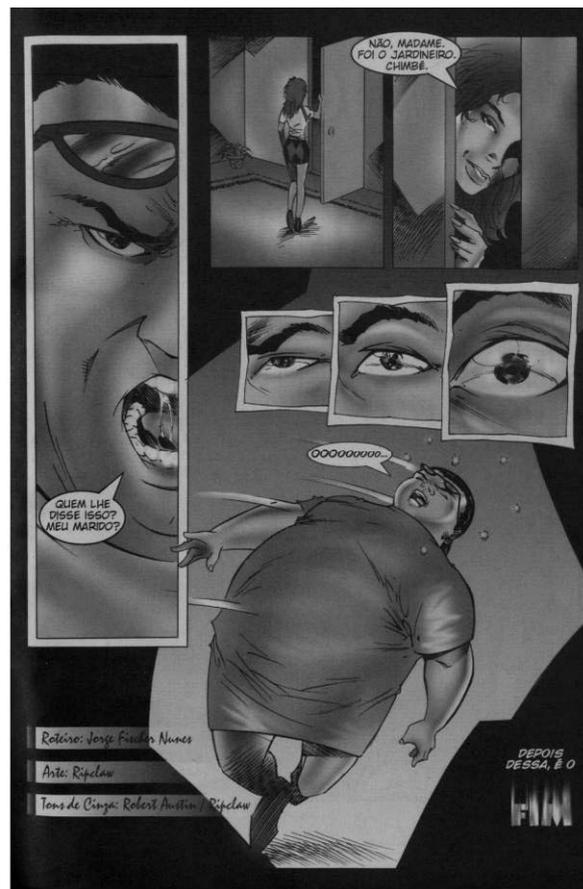
Segundo Cirne,

O quadrinho erótico de seus autores não era tão “grosseiro” quanto o de Carlos Zéfiro, contudo as recaídas pornográficas aconteciam com sistemática frequência.

1990, 46

O autor cita uma importante figura: Carlos Zéfiro. Em 1968, suas revistas já eram conhecidas nos grandes centros brasileiros. De maneira clandestina, eram distribuídas como uma resistência à repressão instaurada com o Golpe Militar de 1964. Na verdade, sabe-se pouco sobre esse autor. Seria um pseudônimo, um corpo editorial? Hoje, já conhecemos a sua identidade: trata-se de Alcides Aguiar Caminha, funcionário do Serviço de Emigração do Ministério do Trabalho. Porém, o importante de sua produção foi a criação de um estilo continuado pela Edrel.

A maior parte da produção erótico-pornográfica posterior a Edrel encontra-se em São Paulo. Grafipar e Idéia Editorial são algumas das editoras que invadiram a década de 1980 com suas publicações. Esta produção possui duas marcas características: ótimos desenhos e péssimas histórias. Não há uma preocupação formal em narrar, apenas em mostrar incessantes cenas pornográficas, a fim de vender cada vez mais revistas. A produção pornográfica brasileira, hoje, tem cerca de 75 títulos nacionais em banca. Essa contagem exclui os exemplares distribuídos de maneira setorializada (primeiro, sudeste, depois, nordeste e resto do país) e exemplares regionais. Vejamos um exemplo:



Pervers Jumbo # 1, 79-80

Voltemos nossa atenção, novamente, aos super-heróis. A editora Escala, mesmo estando há alguns anos longe do mercado, merece menção. Suas várias tentativas nesse tipo de publicação foram canceladas pelo principal motivo de todos os cancelamentos: as baixas vendas em comparação com as publicações vindas dos Estados Unidos. Na década de 80, com o sucesso dos grupos de heróis japoneses que dominavam as telas da Rede Manchete, a Editora Escala contratou vários artistas brasileiros e, em 1989, lançou a primeira edição de *Heróis da TV*, contando as histórias de *Changeman*, *Jaspion*, *Flashman*, *Sharivan* e outros. A iniciativa durou apenas um ano.

Sua segunda tentativa foi em 1993, com *Street Fighter*, um projeto mais audacioso, já que o sucesso do jogo homônimo era enorme. Entretanto, diferentemente de *Heróis da TV*, formou-se uma equipe artística, chefiada por Alexandre Nagado

(roteiro e argumentos), Arthur Garcia (desenhos) e Alexandre Silva (arte-final). A *Street Fighter* durou dois anos, mas, apesar do pouco tempo, foi um marco nas histórias em quadrinhos nacionais, pois superou as vendas da Abril Jovem em seu primeiro ano de publicações. Hoje, a Editora Escala tenta novamente publicar quadrinhos, mas voltou a repetir o esquema desorganizado de *Heróis da TV* com a *HQ, a revista do Quadrinho nacional*. Várias outras tentativas são feitas — como *O Galha*, por exemplo —, mas elas se apresentam em poucos locais, sendo, assim, experiências restritas demais para o grande público. A Editora Escala publicou, até agosto de 2001, a revista *HQ, a revista do Quadrinho brasileiro*, publicação que contava com vários colaboradores, e cujo ponto alto era a independência temática. Contudo, devido às baixas vendas e a outros problemas — algumas histórias tinham seu final somente colocado na Internet —, a revista foi cancelada.

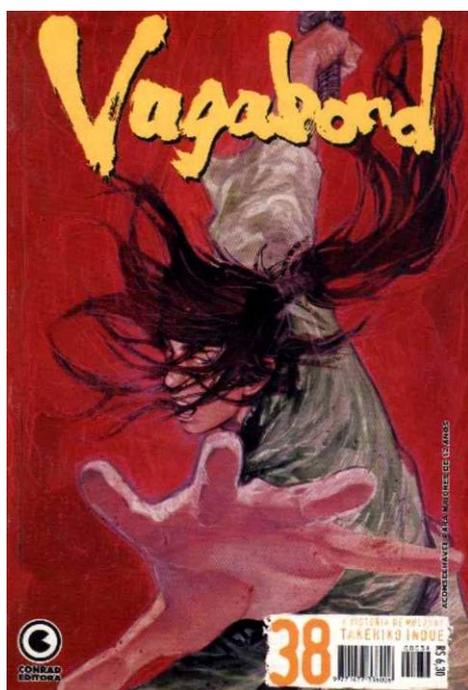
A maioria dos artistas, hoje, está em um novo projeto: *Quadrinhos Nona Arte* é um site que contempla várias publicações em arquivos PDF para a leitura *on-line* ou *off-line*. É um esforço sistematizado e pioneiro de referência em histórias em quadrinhos. A qualidade da imagens é impressionante, além das temáticas, que abordam desde o humor até o cotidiano dos guerrilheiros dos tempos da ditadura.

Em 1998, houve uma tentativa interessante feita pela Editora Magnum. Devido ao sucesso, no Brasil, de jogos de videogame — tais como *Mario Bros*, *Sonic*, *Megaman*, *Street Fighter* —, a editora decidiu publicar histórias sobre um dos personagens mais conhecidos pelos jogadores brasileiros, *Megaman*. A revista, de nome igual ao do protagonista, durou dois anos e contou com inúmeros colaboradores. Dessa revista, vale ressaltar o aspecto humorístico dado a determinados personagens⁶⁷ e o fato de não fixarem uma única equipe criativa. Cada história contava com uma equipe

⁶⁷ Um exemplo desse aspecto é o caso da personagem Roll que, a partir do número 4 da revista, passa a ter o corpo de uma máquina de lavar roupas.

diferente, valorizando-se a utilização de vários materiais, do pincel a desenhos computadorizados.

Outra editora a atingir certo prestígio é a Conrad Editora. Desde 1995, relaciona-se com histórias em quadrinhos e desenhos animados graças à publicação de uma revista chamada *Herói*, com traduções de reportagens americanas e alguns artigos de artistas nacionais. Com o sucesso dessa revista, publicada até hoje, a Conrad decidiu investir em um mercado novo de história em quadrinhos: os mangás. Também atrelada à questão dos animes — desenhos animados japoneses —, a Conrad decidiu lançar duas revistas em 2000: *Dragon Ball* e *Cavaleiros do Zodíaco*. Esses dois títulos, que já apareceram nos desenhos fazendo grande sucesso no Brasil, são o carro-chefe atual das publicações da Conrad. Em 2006, a Conrad decidiu relançar a série *Dragon Ball* e lançou a série *Cavaleiros do Zodíaco – episódio G*, que trata dos antecedentes da série *Cavaleiros do Zodíaco*. Além disso, desde 2003, a editora lança a série premiada no Japão *Vagabond*, baseada no romance épico, *Musashi*.



Algumas publicações da Conrad

Aproveitando a onda de publicações japonesas iniciada pela Conrad, a JBC Editora iniciou, em 2001, a publicação de duas revistas: *Sakura Card Captors* e *Samurai X*. A primeira não rendeu muitos frutos e foi cancelada; já a segunda foi publicada da primeira à última edição, impulsionando outras publicações, como *Shaman King* e *Berzeck*. Vale ressaltar, também, a iniciativa da editora de publicar as histórias do brasileiro Fábio Yabu, que, desde 1998, tem adquirido vários prêmios com sua publicação na Internet, *Combo Rangers*⁶⁸. Yabu, na verdade, tenta pela segunda vez firmar-se no mercado impresso. Sua primeira tentativa, em 2000, com a Editora Escala, não saiu da quarta edição. Indo para a JBC, Yabu encontrou uma espécie de redenção para seus personagens. Esta publicação, contudo, difere das outras da JBC. Yabu recebeu um tratamento especial da editora: sua publicação é feita a cores e em formato clássico (21 x 14 cm), enquanto que as histórias importadas recebem tratamento em papel jornal, preto-e-branco e em um formato menor (18 x 12,5 cm). Após isso, Yabu firmou contrato com a editora Panini Comics, durando apenas 12 números.

O Brasil, mesmo com a imensa publicação de histórias em quadrinhos, parece continuar com o mesmo problema de 50 anos atrás: o que mais vende é o material traduzido e, portanto, é o que continua a ser publicado.

Um sopro de esperança

O objetivo deste capítulo foi apresentar uma breve história das histórias em quadrinhos. Cada vez mais, elas se tornam um objeto de estudo rico e interessante, não só do ponto de vista pedagógico, mas também em seu aspecto cultural. Acreditamos que, junto ao segundo capítulo que refere-se ao tratamento estético dado aos quadrinhos,

⁶⁸ <http://www.comborangers.com.br>

conseguimos estabelecer um forte aspecto histórico dessa arte que é, por vezes, colocada de lado pela comunidade acadêmica.

Atualmente, os estudos culturais estão preocupados com os novos fenômenos comunicativos (*Internet, RPG, videogames*). Esses estudos, todavia, quase sempre se encontram com o universo das histórias em quadrinhos e chegam aí um problema: a falta de estudos que acompanhassem a evolução da produção quadrinhística.

Este trabalho procura dar um primeiro passo nessa direção. Veremos, no próximo capítulo, como um arquétipo mítico se desenvolveu na ambientação das histórias em quadrinhos. Ele tratará de um dos autores mais importantes da articulação artística nos quadrinhos, Frank Miller, e de sua produção acerca do tema de Electra.

CAPÍTULO 5:

ELECTRAS, ELEKTRA: UM CASO DE PERMANÊNCIA

“O que eu estou oferecendo às pessoas, correndo por aí de colante e esmurrando bandidos? O que estou mostrando a elas?”

Matt Murdock

Muito já foi dito até o momento atual sobre a situação arquetípica dos personagens de quadrinhos. Abordamos alguns pontos essenciais para o desenvolvimento de nosso argumento. Todavia, faz-se necessário um estudo de caso para que possamos ver como as teorias de Meletínski, Nuñez e Dumézil podem ser trabalhadas no universo dos super-heróis. Além disso, este estudo serve como análise da hipótese presente em nossa Tese. Ao traçarmos a comparação entre as peças e a abordagem feita pelas histórias em quadrinhos, poderemos verificar como se dá a reconfiguração do mito de base, transformado aqui em uma nova espécie de mito.

Remontando novamente à Grécia Antiga, podemos perceber que as tragédias que giram em torno do mito de Electra remetem à temática do matricídio. Filha de Agamêmnon e Clitemnestra, a jovem princesa, quando da saída de seu pai a Tróia, viu seu irmão, Orestes, ser praticamente banido do reino, enquanto que outro homem, amante de Clitemnestra, assumia o comando da cidade. Egisto e Clitemnestra tramaram a morte do pai da princesa que, após o retorno do irmão, vingasse da mãe e de seu amante. O final do mito diz que Orestes vai a Atenas e é julgado, enquanto que Electra casa-se com Pilades, seu primo¹.

Nossa preocupação é estabelecer até que ponto Elektra (o personagem contemporâneo) serviu-se do arquétipo² de Electra. A partir daí, iremos analisar as características da primeira, e, ao mesmo tempo, indagar se a transposição de meios — do palco aos quadrinhos — implicou mudanças na forma do mito. Devemos lembrar

¹ HARVEY: 1987, 386.

² Arquétipo literário é, aqui, definido como a permanência de um modelo mitológico no imaginário, através de um determinado recorte temporal. Ou seja, é a manutenção de determinadas características que são indissociáveis se relacionadas a um personagem na formulação de uma mentalidade épica por excelência.

que duas peças centram-se no personagem, em suas problemáticas e em seu papel no mito dos Atridas.

A primeira aparição do mito de Electra deu-se na obra do “maior poeta trágico da Antigüidade”³ — Ésquilo. Autor de cerca de noventa peças, só restaram para nosso conhecimento sete: *As suplicantes*, *Os persas*, *Os sete contra Tebas*, *Prometeu Acorrentado* e a famosa trilogia *Oréstia* — composta de “Agamemnon”, “Coéforas” e “Eumênides”. É exatamente esta trilogia, última vitória do autor nos concursos teatrais, que será estudada nesse capítulo.

Ésquilo, para que possamos entender sua importância no cenário grego, é considerado o criador do gênero trágico, pois estabeleceu seus princípios básicos. Foi ele quem introduziu o segundo personagem nos diálogos (o antagonista clássico), além de conceituar vestimentas e posições cênicas. Na maioria das peças que nos restaram, fica a impressão de que o tragediógrafo recorria ao mitos para compor seus diálogos. A única exceção é a peça *Os persas*. Normalmente, Ésquilo marcava seus personagens com a obstinação, seus protagonistas eram movidos por um desejo único que os levava a ir contra os ditames do destino⁴.

O segundo dos três maiores tragediógrafos gregos foi aquele que inseriu grande parte dos elementos conhecidos no campo da encenação. Sófocles escreveu cerca de 120 peças, obtendo vitória em 18 tetralogias. Da mesma forma que Ésquilo, a contemporaneidade conhece somente sete de suas peças: *Antígona*, *Édipo Rei*, *Édipo em Colono*, *Filoctetes*, *Ájax*, *Traquínicas*, e *Electra*⁵. Segundo Carlinda Nuñez e Victor Hugo Pereira, Sófocles “amplia o número de atores para três, inventando a tritagonista

³ *Idem*, 213.

⁴ NUÑEZ e PEREIRA:1999, 102.

⁵ HARVEY: 1987, 467-8.

(...), tão necessário para atender as exigências de sua dramaturgia”⁶. O autor amplia, ainda, o número de participantes do coro para quinze, bem como desenvolve o cenário teatral, criando uma espécie de ambiente cênico. Além disso, sua principal preocupação era o desenvolvimento de um contraste entre a vontade humana e a vontade divina, onde a primeira era levada em maior consideração que a segunda, ao contrário das peças de Ésquilo. Segundo Paul Harvey, Sófocles encontra seu ponto mais alto nos diálogos, verdadeiros tratados sobre o ser humano e suas vicissitudes⁷.

Eurípides, o último dos grandes tragediógrafos, tal qual Sófocles, centrou-se no personagem Electra, em peça de título homônimo. O autor escreveu cerca de 90 peças e obteve premiação apenas quatro vezes. Diferente dos dois outros, Eurípides tem 18 peças conhecidas hoje. Em termos de temática, Eurípides preferia abordar as tensões geradas pelos conflitos emocionais mais intensos, mostrando homens e mulheres dominados por paixões ou dilacerados por emoções conflitantes. Sua principal escolha, no tocante aos protagonistas de suas peças, eram as mulheres, aproveitando para um questionamento da moral e da religião tradicionais. Em *Electra*, o poeta trágico compôs, por exemplo, um dos mais polêmicos personagens vistos no teatro antigo.

Expulsa do palácio, diferente das outras versões, e dominada pelo desespero de não ser mais reconhecida como membro da realeza, a Electra de Eurípides é a única que se torna verdadeiramente assassina. O autor explorou, em sua peça, a emoção feminina, levando o personagem principal ao mais absoluto desespero. Por isso, Eurípides é considerado, atualmente, o pintor da realidade humana na Antigüidade⁸.

⁶ NUÑEZ e PEREIRA:1999, 102.

⁷ HARVEY: 1987, 468.

⁸ *Idem*, 218.

Com todos os poetas clássicos a serem estudados apresentados, devemos, por uma questão de critério, apresentar também o autor contemporâneo que iremos estudar a fim de estabelecer uma forma coerente de análise. É claro que o arquétipo de Electra já foi amplamente estudado, reconhecendo que sua fixação no imaginário se deu de maneira plena na literatura de vários séculos⁹. Porém, vale ressaltar que, ainda não foi feito um estudo sobre personagens em outras mídias. O objetivo aqui é exatamente este: ver como o arquétipo antigo se configurará em uma mídia tão dinâmica quanto os quadrinhos.

Frank Miller, autor de diversas histórias ao longo de seus 30 anos de carreira na Indústria de quadrinhos e cinema, é considerado um autor de prestígio dentre os apreciadores dos gibis. Suas histórias são constantemente republicadas, principalmente aquelas que se referem ao personagem Demolidor. Nosso estudo se centrará numa série de histórias que foram publicadas pela terceira vez tanto nos Estados Unidos da América quanto no Brasil, conhecidas pelo nosso público como *Elektra Saga*, *Elektra Assassina* e *Elektra Vive*.

O autor é mundialmente famoso pela sua passagem em *Batman*. Com esse personagem, Miller promoveu uma reviravolta na estética dos quadrinhos de super-heróis na década de 1980 com a história *Batman – O cavaleiro das trevas (Batman – The Dark Knight Returns)*, onde uma visão deturpada do conceito de herói até então utilizado nos quadrinhos da editora *DC Comics*, acabou por renovar o mesmo conceito, transformando os heróis da editora em algo mais além de simples modelos¹⁰.

⁹ NUÑEZ: 2000, 283/4.

¹⁰ ASSIS: 2005 e ver o segundo capítulo de nossa Tese em que encontramos uma análise dessa criação de Frank Miller.

Como desenhista, Miller mostra um estilo influenciado, em sua primeira fase, pelos desenhistas de quadrinhos da década de 1970, é notável a semelhança de certos traços do artista com os desenhos de Neal Adams. Vejamos como se configurava um desenho da primeira, segunda e terceira fase de Frank Miller como desenhista:



Os maiores clássicos do Demolidor de Frank Miller, # 1, 8.



Batman – O cavaleiro das trevas, 140.



Batman – O Cavaleiro das Trevas 2. # 1, 80.

Nota-se, comparando os três desenhos do autor que há uma evolução em termos de traço. No primeiro, datado originalmente em janeiro de 1981, Miller ainda sofre das influências de Neal Adams, como comentamos anteriormente. Seu desenho, nesse caso, apresenta uma forte carga de sombras, procurando ressaltar a imagem temerária da figura do herói (Demolidor). Vale notar ainda que os cenários aqui são expressos de maneira detalhista, um dos problemas analisados no segundo capítulo. Suas montagens de página eram influenciadas por Will Eisner e o já citado Adams, ambos com grande influência cinematográfica.

No segundo caso, vemos uma nova maneira de expressar figuras humanas através de imagens. Nele, temos uma nova técnica sendo usada pelo desenhista: os traços como impostura de sombras. Não é mais uma área que será pintada de preto, mas pequenas rachuras feitas a nanquim que possibilitam o efeito claro-escuro desejado. A montagem também começa a sofrer algumas alterações: temos mais cenas panorâmicas, além de closes nas personagens secundárias.

No terceiro caso, o mais recente, temos o atual estilo de Miller como desenhista. Mais caricatural e voltado aos desenhos orientais (mangá), Frank Miller abandona a utilização de uma única técnica de desenho. Percebe-se que o preenchimento em preto e a técnica do tracejado mesclam-se para servir à nova proposta referencial do autor. Agora, seus desenhos encontram-se num estilo muito próprio e particular, possibilitando, assim, um melhor reconhecimento dos leitores de histórias em quadrinhos. Percebe-se, nesse desenho influências de Kazuo Koike, Goseki Kojima, Klaus Janson e outros.

Como argumentista, Frank Miller também é associado ao personagem Batman. Seu impacto como idealizador de uma nova abordagem sobre como narrar uma história em quadrinhos é tão profunda no personagem, que duas de suas séries são referências contemporâneas para que possamos entender o Cavaleiro das Trevas¹¹. Porém, a reviravolta na conjectura implementada por ele e alguns outros autores nas décadas de 1970 e 80, começou, em realidade, com as histórias do Demolidor (*Daredevil*), da Marvel Comics.

¹¹ Referimo-nos aqui a *Batman – Ano Um*, série que reconta o primeiro ano de carreira de Bruce Wayne como justiceiro; como também *Batman – O cavaleiro das trevas*, que aponta para a atual abordagem da personagem.

Sobre os desenhos de Frank Miller em *Elektra Saga*, vemos uma referência clara aos artistas europeus. Conforme apontamos no segundo capítulo de nossa Tese, Miller aproveita-se de esquemas sugeridos por Guido Crepax para dinamizar sua história. Muitas vezes, em *Elektra Saga*, vê-se personagens em meio a esquemas de luz inusitados:



Os maiores clássicos do Demolidor #2, 29

Aqui temos Elektra meditando, o que nos chama atenção é que a página é feita em dois planos: o primeiro apresenta o personagem de corpo inteiro e o segundo apenas em close de sua face. Vemos aqui como o esquema de luz é utilizado, da mesma forma que Guido Crepax anos antes, para realçar o personagem: o fundo no primeiro plano é colocado somente com duas cores (verde e amarela), essas duas cores entram em contraste com o vermelho do biquíni da ninja. Isso é feito com o intuito específico de direcionar os olhos do leitor para que imagens ele deve se ater para que a narrativa se desenvolva. Miller, comparando o primeiro com o segundo plano, faz uma experimentação com as sombras: percebe-se que Elektra no primeiro plano está de frente à luz e essa última incorpora-se a ela mesma. Já no segundo plano, a luz permanece, mas temos um realce maior no sombreamento do rosto, indicando, assim, como a mercenária está concentrada em seu ato de meditação.

Da mesma forma que Guido Crepax, analisado no capítulo 3, Miller insere-se diversas cadeias de montagens de página para que a leitura de *Elektra Saga* e *Elektra Vive* (as duas séries que desenhou envolvendo esse personagem) possa ser mais dinâmica. Além disso, o autor insere-se numa tradição: não somente Eisner e Adams são citados, mas a Europa com suas referências a Crepax.

O mito em diferentes lugares – Teatro e quadrinhos

Conforme já dissemos, o teatro da Antigüidade se encarrega em trabalhar o conteúdo mítico de diferentes formas. No caso de Electra e seu *mythos*, os três grandes tragediógrafos conceberam trabalhos em que as alterações em cada uma das abordagens aponta para um personagem diferente. Em cada um deles, Electra é um personagem que é perpassada por aspectos filosóficos, religiosos e políticos de seu tempo.

Por outro lado, Miller concebe um personagem que se mantém próxima aos três tragediógrafos, mantendo também certa autonomia deles. Ela não perde seu conteúdo mítico de origem e ainda sofre o acréscimo de problemas contemporâneos, atualizando o personagem e respeitando seu arquétipo. Com as três obras produzidas por Frank Miller acerca do tema de Electra, o autor trabalha com as facetas trágicas do personagem, indo além, pois, ao reconfigurar o personagem por meio de uma mesclagem de mitos, Miller acaba gerando um novo conteúdo mítico relacionado à contemporaneidade. Ao propor essa mistura, Miller não trabalha propriamente com o *mythos* (existente na *Iliada*), mas com o mito trágico¹² criado pelo imaginário teatral.

Em todas as abordagens da Antiguidade, Electra tem como inimiga sua própria mãe que se encarrega da morte de Agamêmnon. No caso de Frank Miller, a figura da mãe desvia-se de um personagem específico (tanto Demolidor como Elektra não conheceram suas mães¹³) para tornar-se algo mais abstrato. A figura materna que a eles se liga é instaurada em uma nova estrutura, apresentada numa imagem extremamente importante para a cultura ocidental: a justiça.

Miller vê a justiça como o nutriente regulador da vida dos homens, sendo responsável pelo bem-estar da humanidade. Assim, o autor transfere a presença de Clitemnestra para o imaginário das leis, local onde a justiça é regulada, tornando essa presença um espectro, uma imagem que permanece em toda a história de Elektra

¹² Há uma diferença conceitual entre o mito clássico (épico) — *mythos* — e o mito trágico. Para Jean-Pierre Vernant, as problemáticas focalizadas pelos tragediógrafos são temas próprios dos chamados homens trágicos (pertencentes ao final do século V a.C.). Os helenistas só focalizam esses temas trágicos de maneira incidental e, mesmo assim, sua abordagem se dá de maneira explicativa e, portanto, superficial (VERNANT: 1999, 7). *Mythos* é a designação clássica que retrata o pensamento anterior ao tempo trágico. A separação se faz por causa de seu caráter ficcional de representação: o *mythos* é, de certa forma, uma verdade sobre a humanidade; o mito trágico irrompe, por seu lado, em uma definição para o homem trágico.

¹³ Na verdade, Matt Murdock (Demolidor) acaba por conhecer sua mãe posteriormente às histórias abordadas por esta análise. Ele somente se defronta com a figura materna real em *A queda de Murdock*.

elaborada por Miller. Assim, o autor trabalha numa nova instância — sem a presença da mãe com personagem, Elektra terá de manter-se como símbolo de reação contra algo diferente do assassinato pelo poder.

A Elektra contemporânea lida com um novo crime igualmente impraticável (como o matricídio): a completa liberdade de desejos, estando acima das normas sociais e das leis. Numa sociedade composta de várias instâncias legislativas, a liberdade plena se transforma num delito contra a ordem estabelecida. Somado a esse fato, Elektra rompe com o ordenamento jurídico, do qual se havia aproximado, devido à paixão de seu pai pelas leis internacionais (nessa versão da personagem, o pai de Elektra é um embaixador).

Considerações comparativas sobre o tempo

O gênero trágico trabalha com temáticas que foram inicialmente compiladas por Homero em suas duas epopéias¹⁴. Tratam-se, pois, de motivos de pequenos temas mitológicos que foram apresentados pelo aedo, que receberam uma nova abordagem, mais voltada ao pensamento do homem do século V a.C. Assim, o *mythos* é reconfigurado e apresentado de uma forma a estabelecer uma relação com o ideário da época, nos festivais dramáticos.¹⁵

Em realidade, em termos de público, implica dizer uma informação de extrema importância: não há novidades a serem vistas, os temas e o enredo de cada mito é extremamente conhecido pelo homem da Antigüidade. Ou seja, uma das funções da tragédia não é a originalidade temática. O que importa é o como essa ação irá desenvolver-se a fim de manter-se fiel ao *mythos* tradicional.

¹⁴ SATALLONI: 2001, 51/2.

¹⁵ NUÑEZ e PEREIRA: 1999, 101-4.

Em cada abordagem teatral do mito de Electra, temos uma versão para o crime do matricídio. Desse modo, o tempo mítico (épico) não é resgatado de maneira plena. Aqui, o que importa não é a demonstração de uma história, mas como ela se desenrola com diferentes preocupações. Assim, temos uma espécie de hibridismo temporal, pois o tempo trágico se desenvolve a partir da soma de uma determinada preocupação do tragediógrafo (a política, a religião ou o pensamento jurídico), para ser somado ao próprio tempo mítico de base da história, criando, assim, o tempo trágico.

Anteriormente, vimos que os quadrinhos também são regidos por uma ambigüidade temporal:

A personagem mitológica da estória em quadrinhos encontra-se, pois, nesta singular situação: ela tem que ser um arquétipo, a soma de determinadas aspirações coletivas, e, portanto, deve necessariamente imobilizar-se numa fixidez emblemática que a torne facilmente reconhecível (...); mas, como é comerciada no âmbito de uma produção “romanesca” para um público que consome “romances”, deve submeter-se àquele desenvolvimento característico, como vimos, da personagem do romance.

ECO: 2000, 251

Da mesma forma que na tragédia, o personagem de quadrinhos configura-se em dois âmbitos temporais — o primeiro refere-se à componente mitológica; o segundo trata do caráter de desenvolvimento progressivo que Eco chama de componente romanesco. O tempo trágico, conforme já dissemos, forma-se pela junção de dois tempos diferentes, o próprio tempo da peça e a constituinte mítica, gerando um tempo híbrido em última instância¹⁶. Os quadrinhos, de igual forma, funcionam numa temporalidade híbrida, mas suas componentes não influenciam a ponto de uma temporalidade se sobrepor à outra. Elas funcionam com o intuito de formar uma narrativa em que haja um embate entre as duas temporalidades.

¹⁶ NUÑEZ e PEREIRA: 1999, 77/9.

Os quadrinhos de super-heróis têm em seus personagens arquétipos que retomam motivos e temas, para formar um determinado modelo, conforme vimos no terceiro capítulo. Porém, esses temas recebem uma nova roupagem, pois são transferidos para a contemporaneidade, além de configurarem, muitas vezes, temas em conjunto. Necessariamente, um personagem de quadrinhos não se refere somente a um único arquétipo. Isso implica dizer que, desde sua concepção, um personagem de quadrinhos apresenta um hibridismo.¹⁷

Os quadrinhos, portanto, trabalham com duas temporalidades: a mítica e a contemporânea (que Eco chama de *romanesca* e nossa abordagem discorda). Em realidade, as histórias em quadrinhos não buscam no tempo *romanesco* uma válvula de saída temporal: o que ocorre é uma digressão do tempo mítico de origem com o intuito de revalidar o *mythos*, gerando uma nova espécie de mitologia. Como não é possível que os heróis sejam encarados como deuses e semi-deuses, os quadrinhos reconfiguram esse ideário, transformando seus heróis em defensores do *status quo*, colocando-os no patamar de seres externos à própria dinâmica da humanidade.¹⁸

Portanto, as histórias em quadrinhos de super-heróis formulam uma temporalidade análoga ao tempo que é visto no teatro da Antigüidade, tempo mítico relacionado à temporalidade contemporânea. Miller, pois, atualiza o mito trágico, remodelando-o e nutrindo-se dele para configurar a sua *Electra* e um novo tipo de mito, a saber, um mito heróico-estilizado.

¹⁷ Nas histórias do Demolidor, por exemplo, além de Orestes, podemos ver que Édipo é um dos modelos de base na concepção dessa personagem (AMORIM NETO: 2005, 2-5).

¹⁸ O maior exemplo desse fato, talvez, é a saga *Reino do Amanhã*, escrita por Mark Waid e desenhada por Alex Ross, onde temos a configuração, ao final da história, de uma embaixada na ONU para os superseres (super-heróis e super-vilões).

Verdades e estilo

Os poetas, ao refletir acerca do pensamento de sua época, acabam por transformar o que encontramos de forma meramente explicativa nas épicas em material para a configuração do que é conhecido como mito trágico.¹⁹ O que importava para o trabalho com o *mythos* era o modo como se poderia narrar a história, fazendo com que ela servisse para uma base de reflexão para os problemas existentes naquela sociedade. Daí, pode-se afirmar que cada Electra representa uma problemática concernente à Antigüidade. Ésquilo explora o tema religioso, Sófocles o enfrentamento dialético e Eurípides as grandes angústias humanas.²⁰

Explicando melhor: o teatro grego era a forma pela qual se pensava a democracia grega, tal como foi conhecida no século V a.C. O homem trágico era dotado de um padrão de pensamento em que a culpa era o motor de suas ações — temia o destino e lutava contra as imposições por ele exigidas.²¹ A tragédia, então, organiza-se a partir de um paradoxo: ao equacionar o mito, as obras trágicas constituíam verdadeiros tratados sobre o homem, sendo colocado em diferentes situações-limites que exigiam uma solução. Porém a matéria-prima da tragédia é o *mythos* já conhecido²².

Da mesma forma, a questão da temporalidade serve aqui para mostrar a analogia com os quadrinhos também acontece neste aspecto. Ao trabalhar com duas noções de tempo diferentes (mitológica e atual), as histórias em quadrinhos interagem com duas proposições. Ao manter o personagem em referência mítica, o caráter exemplar necessita ser ressaltado para que ele possa tornar-se um novo modelo. Ao mesmo tempo, o personagem é colocado em meio à contemporaneidade, na vida

¹⁹ NUÑEZ e PEREIRA: 2000, 9.

²⁰ LESKY: 1996, 91, 142 e 198.

²¹ NUÑEZ: 2000, 10/1.

²² LESKY: 1996, 34.

cotidiana, o que possibilita a apreciação de problemas do mundo contemporâneo. Em outros termos, os quadrinhos utilizam uma ambientação contemporânea para que personagens modelares possam mostrar-se como verdadeiros mantenedores de certos valores já conhecidos, de determinadas “verdades” que possibilitam a identificação do imaginário em torno dos super-heróis.

Segundo Umberto Eco, os quadrinhos tendem a defender certas estruturas poderosas de organização ideológica. Veremos a seguir, todavia, de maneira comparativa, como uma história em quadrinhos pode problematizar uma ideologia dominante. Este não é o foco de nosso trabalho, é certo, mas nossa análise suscita tal fato.

As Electras na roda

Os arquétipos míticos são um dos elementos formadores dos personagens de quadrinhos de super-heróis. Vejamos, nesse momento, como os motivos que formam o mito de Electra foram reelaborados na formação da Elektra de Frank Miller. Além disso, veremos, em cada caso, como Frank Miller se supera, em sua abordagem. Já comentamos que a ausência de uma Clitemnestra (transfigurada numa abstração) é um claro índice de mudança, mas a análise pontual dos modelos também serve como substância para nossa hipótese de trabalho: uma nova forma de mito é verificada nos quadrinhos de super-heróis.

Nossa análise não será linear, nossa intenção é mostrar como os elementos trágicos aparecem na abordagem de Miller, espalhados nas diversas histórias que ele escreveu e desenhou sobre Elektra. Assim, não nos preocuparemos com a continuidade dos quadrinhos, mas com a elaboração de um mito contemporâneo.

a) Miller e Ésquilo: a estrutura onírica

Se podemos afirmar que haja uma alegoria que defina a primeira peça da trilogia de Ésquilo acerca do mito de Orestes e Electra, somos obrigados a nos referir ao sonho de Clitemnestra. Segundo Carlinda Nuñez:

O ideal grego de visibilidade como que dispõe o mundo sob duas formas de percepção: de um lado, a realidade impermanente, transitória, evolutiva e mortal, referida pela vigília; de outro, a realidade referida pelo sonho, povoada de deuses e amigos (ou inimigos) distantes, mas sempre imortais, reportando o não-tempo e a utopia.

NUÑEZ: 2000, 47.

Ao se identificar com a serpente do sonho de sua mãe, Orestes adota a identidade do matricida, que, no início da peça, não passa de um local onde a utópica justiça se encontra. Assim, em Ésquilo, Orestes age em função de seu próprio renascimento²³. Nas “Coéforas”, a única peça em que Electra aparece da trilogia, o foco narrativo é o assassinato da mãe pelas mãos do filho. Orestes, na peça, é o verdadeiro herói trágico, aquele que desempenha a ação que será o estopim das outras duas peças.

Electra, todavia, ao reconhecer seu irmão, define Orestes como “doce visão, que contém quatro partes de minha ternura”.²⁴ Ela estabelece, assim, o eixo de seu amor fraternal na figura do irmão em quatro outras partes, em que pode-se ver a própria fragmentação afetiva da personagem: ela mesma, Agamêmnon, Clitemnestra (que, segundo a peça, nunca demonstrara tal sentimento pelos filhos) e Ifigênia (a irmã sacrificada pelo pai).²⁵

Na obra de Frank Miller, o sonho não decorre de Clitemnestra, pois ela não existe como um personagem, mas como uma aspiração de dois outros — Matt Murdock

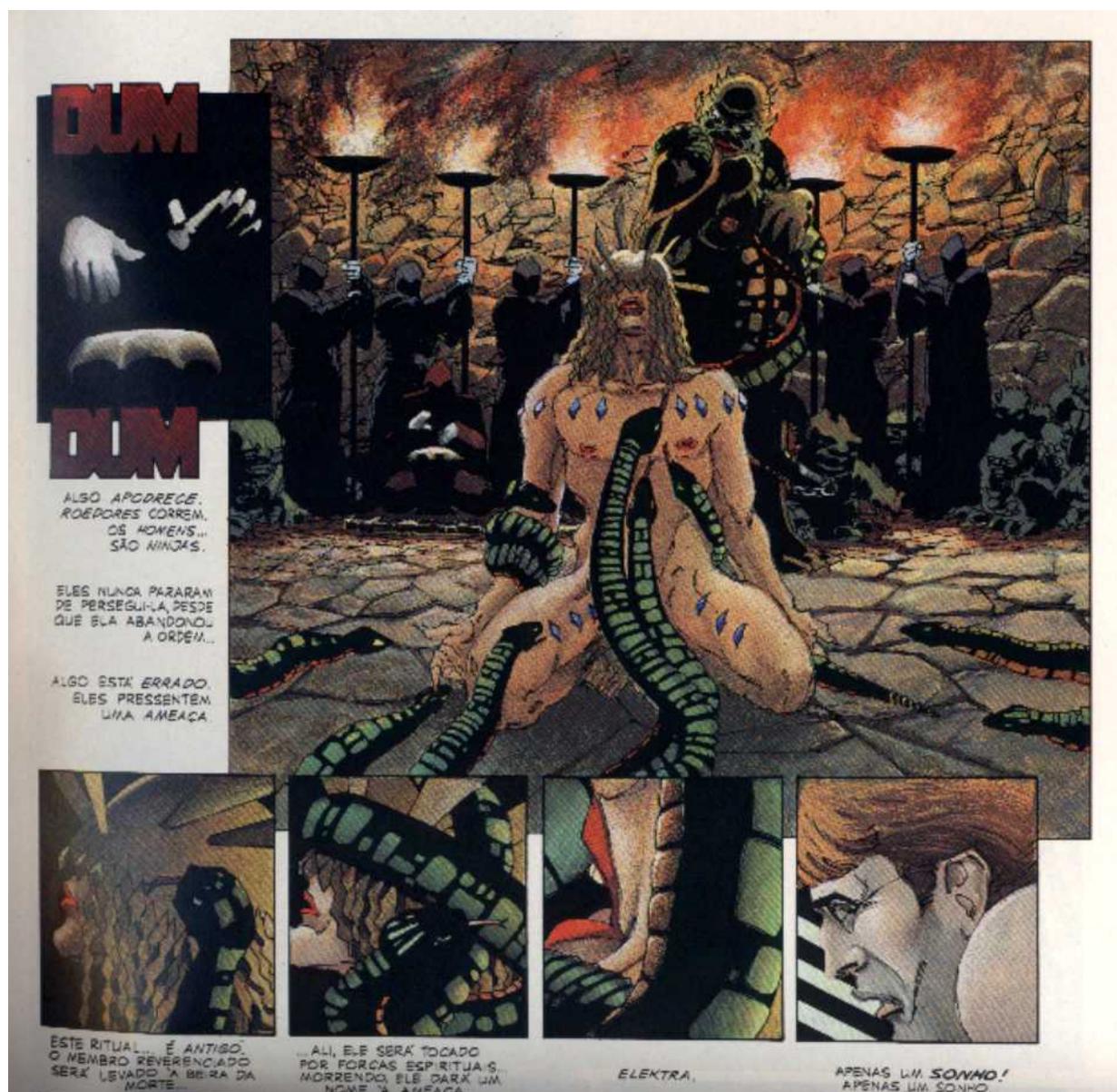
²³ NUÑEZ: 2000, 48.

²⁴ ÉSKULO: s.d., 54.

²⁵ NUÑEZ: 2000, 87/8.

e Elektra Natchios. Na verdade, o sonho do Demolidor lida diretamente com o personagem Elektra. Certas metáforas do original têm de se perder, para que haja a ascensão de um novo aspecto do sonho funesto. Segundo Ésquilo, Orestes é aquele que se identifica diretamente com o sonho de sua mãe, a serpente que Clitemnestra vê nascendo dela mesma como a representação de sua morte. Por uma pequena alteração, o sonho serve para a mesma descrição em *Elektra Vive*.

Vejamos, agora, o sonho de Murdock, envolvendo Elektra:



Este sonho se refere ao ritual de transformação de um ninja em Kirigi, o assassino supremo, mostrando claramente que Elektra se encontra no ápice de uma hierarquia familiar. Da mesma forma que, em *Ésquilo*, a questão familiar é o pano de fundo para que ocorra toda a ação dramática, aqui vemos o patriarcado, na imagem do sonho que é abundantemente composta por homens, como formador desse conglomerado de assassinos orientais. Os rituais, portanto, que cercam esta organização de ninjas, são reminiscências de ritos de passagem vistos em várias narrativas clássicas.²⁶ No caso de Elektra, o rito de passagem que é representado pelo sonho coloca-a numa situação diversa da Clitemnestra esquiliana, pois o sonho matriarcal da heroína dos quadrinhos se refere à nutriz de uma família. Elektra, na elaboração de Miller, é, ao mesmo tempo, meio e nutriz: a ninja se torna meio para que o Tentáculo (*The Hand*)²⁷ possa tornar-se absoluto no domínio dos clãs de ninjas. Esse ritual, contudo, também pressupõe que a personagem se transforme em nutriz com sua imagem de força, adquirindo, assim, novos afiliados para a organização. Elektra se apresenta ao lado de Clitemnestra, nesse caso. Cada uma, na instância que lhe concerne, é representativa: a primeira do clã (Elektra) e a segunda da família (Clitemnestra, com relação a Agamêmnon).

Aqui, apresentam-se duas problemáticas muito próprias do mundo grego. A questão familiar ou do clã refere-se, nos clássicos, a uma noção conhecida como *thémis* e a relação entre as famílias, *dike*. Portanto,

²⁶ MELETÍNSKI: 1998, 62.

²⁷ Tentáculo é uma organização de ninjas que é devotada ao culto do assassinato e da dominação pelo medo. Apesar de a tradução óbvia de *The Hand* ser “a mão”, adotou-se o nome “Tentáculo” por abrir um campo semântico maior que a tradução direta poderia gerar. Assim, as referências que faremos serão não somente sobre o nome traduzido, mas também a sua referente em inglês. (*Enciclopédia Marvel*, vol. 1: 108-10)

A noção de *thémis* tem seu complemento na de *díke*. A primeira indica a justiça que se exerce no interior do grupo familiar; a outra, a que rege a relação entre as famílias.

BENVENISTE: 1995, 109

Thémis é a palavra que designa a lei do clã, oriunda do plano divino. *Díke* é a lei de compensação que foi gerada pelo convívio dos homens. A forma da serpente que aparece no ritual, em *Elektra Vive*, refere-se diretamente aos dois eixos, unindo-os. Porém é importante ressaltar que tratamos aqui do último capítulo da saga de Elektra. Assim, o que inicia a peça de *Ésquilo*, torna-se o final da trama para Miller. Para que haja equilíbrio no clã, Elektra deve se tornar o assassino supremo que ela mesma matou²⁸, restaurando, pois, a harmonia do clã.

Em contrapartida, vemos que, em *Ésquilo*, o feito abordado por Miller sofre uma pluralização de sentidos. Agamêmnon matou Ifigênia, sua filha, incorrendo em um crime no âmbito familiar. Clitemnestra vingava a filha, ou seja, o clã familiar dos Atridas, mas mata o rei de Micenas (*díke*). Orestes vingava o pai, Micenas e família unem-se; porém ele mata a própria mãe, incorrendo em crime familiar novamente (*thémis* e *díke* em paradoxo contínuo). Ocorre que Orestes fora designado por um deus para executar o matricídio e, por esse motivo, é salvo pela defesa de Apolo e pela interferência de Atená.

Mais uma vez devemos ressaltar que a figura da mãe é inexistente na obra de Miller, trata-se apenas de uma abstração devido ao legalismo dos dois personagens. Tanto para Elektra, quanto para Demolidor (Orestes), a presença da mãe é transferida para o ideário de justiça. Elektra rompe com este, mas Murdock não. Eles não conhecem suas progenitoras.²⁹ No caso do Demolidor, seu pai é morto por criminosos

²⁸ *Elektra Saga*, #2, 38.

²⁹ Na verdade, Matt acaba por conhecer sua mãe posteriormente ao *corpus* estudado aqui. Descobre-se que ela é uma freira que abandonou o filho ainda bebê (*Demolidor Especial 1 – A Queda de Murdock*).

(renegados da justiça, podemos dizer). Este fato torna-se o estopim para que o personagem assuma sua luta contra os malfeitores. A favor das leis humanas, Matt Murdock atua como uma espécie de vigilante, ajudando a polícia e a preservação das leis. Vigilantismo, no mundo contemporâneo, porém, é um crime. Demolidor aproxima-se, assim, do arquétipo de Orestes, pois está numa situação em que as leis estão em relação paradoxal com suas ações. Orestes, vingador familiar e mantenedor do poder dos Atridas; Demolidor, advogado e vigilante. Entretanto, Matt Murdock, visto por Miller (devemos lembrar que os personagens de quadrinhos são constantemente abordados por outras equipes criativas) é um personagem movido pela crença na Justiça. Diferente do Orestes que se vale da honra familiar e da honra dos reis, a preocupação do Demolidor é a Justiça e é, de certa forma, relacionar-se novamente com a mãe.

Ao contrário do texto trágico de Ésquilo, o pai de Matt Murdock, estopim para sua decisão ao vigilantismo, morre pelas mãos de criminosos. Entretanto, conforme dissemos, a figura de Clitemnestra aparece travestida sob a forma da Justiça, que preexiste à personagem. Por sua vez, Jack Murdock, pai do herói, foi assassinado devido à negação de um sacrifício — a derrota em uma luta de boxe. Sua vitória significou a morte. Agamêmnon moderno, ele não pode ser morto pela própria esposa, mas pode sofrer nas mãos daqueles que têm relação contrária à própria imagem da Justiça. Nota-se, porém, que Jack Murdock, da mesma forma que o estopim da morte de Agamêmnon, age por orgulho, mas Miller transfere o problema, pois o orgulho de Jack é relacionado ao seu filho, não mais ao *status* de conquistador. É necessário que Jack se sacrifique para que Matt possa seguir em sua trajetória como herói. Trata-se de um dos motivos arquetípicos mais antigos, a morte do velho herói para o início da trajetória do

mais jovem. Ao colocar-se sob o signo do orgulho, Jack “*Daredevil*” Murdock encerra sua representatividade na vida de seu filho, inoculando a semente da bravura necessária para reagir às contradições da vida em sociedade.

Vejamos, nesse momento, como se deu a morte de Jack Murdock:



Da mesma forma que Orestes, Matt vinga a morte de seu pai. No seu caso, aparentemente a vingança não apresentaria problemas no que tange à questão da *thémis/díke*. Ao realizar sua vingança, porém, o futuro Demolidor, sem querer, mata uma mulher em meio à luta com o assassino de seu pai³⁰. Mesmo não sendo culpado direto pela morte da mulher, Stick³¹, seu velho mestre, o abandona. Matt vê em seu pai um exemplo de realização heróica, mas sua morte torna-se necessária à narrativa para que o filho possa substituir e elevar-se frente ao progenitor.

Estranhamente, a saída de Stick — mestre de Matt —, nesse momento, funciona como uma espécie de *deus ex machina*³² para o jovem Murdock: ele reencontra o eixo de equilíbrio, da mesma forma que Orestes quando se encontra com Apolo, no início das “Coéforas”. Ambos são auxiliados pela presença/ausência de uma personagem que os protege, mesmo não podendo fazê-lo de maneira direta. Assim, enquanto Orestes foge das Fúrias rumo ao julgamento, Matt Murdock abraça a advocacia como profissão, aproximando-se, uma vez mais, à imagem da Justiça.

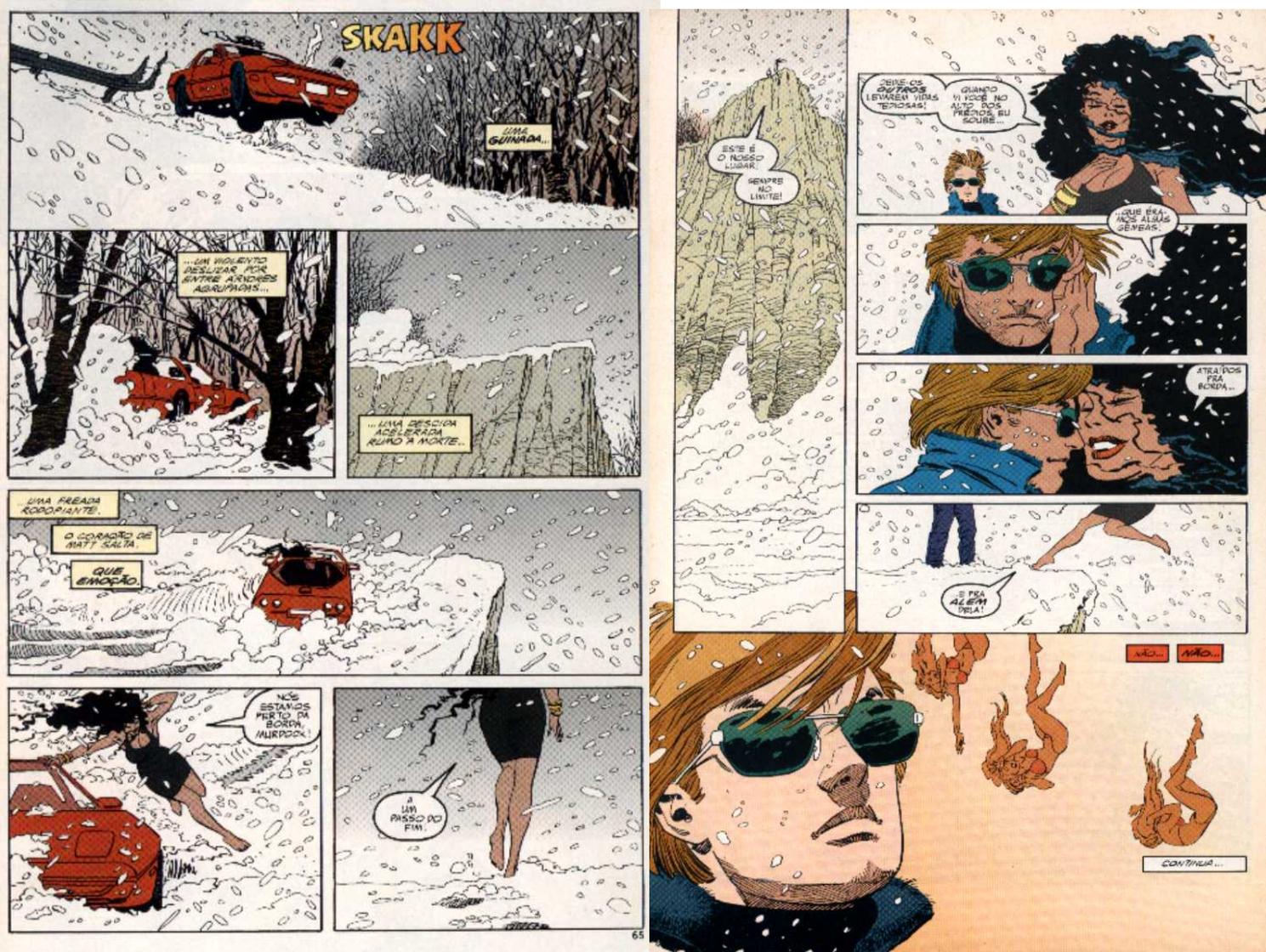
O primeiro encontro entre Matt e Elektra se dá de maneira dinâmica, num breve diálogo. Notemos como a montagem da página e os recursos imagéticos que são utilizados por John Romita Jr, o desenhista da história, concedem maior dinâmica até o sexto plano. Depois desse momento, a cena pára e o diálogo entre os dois personagens ganha relevo aos olhos do leitor. Além disso, é notável a utilização das onomatopéias como índice de movimento, aqui a freada do carro não é o dado importante, pois o

³⁰ *Demolidor, o homem sem medo*, # 2, 46.

³¹ Logo após o acidente com lixo radiativo, Matt Murdock passa a ser treinado por Stick, o líder dos Escolhidos — organização ninja rival do Tentáculo. Como o garoto desenvolveu todos os outros sentidos, menos a visão que perdera no acidente, precisava de orientação para adequar-se novamente no mundo dos homens. Assim, Stick tem, num primeiro momento, o papel de mestre de Murdock (*Demolidor, o homem sem medo*, # 1, 20-9).

³² MELETÍNSKI: 2000, 62.

veículo encontra-se em meio à neve, mas a quebra da proteção da estrada e, portanto, a quebra de um limite acentua-se pela simples utilização da onomatopéia, gerando uma analogia com o próprio comportamento de Elektra: a revolta contra as imposições sociais.



Demolidor, o homem sem medo, # 2, 65/6.

Neste diálogo, encontra-se uma das chaves mais importantes de nossa abordagem acerca dessa série de histórias. Aqui, pode-se ver como a aproximação entre Orestes e Matt Murdock é mais clara do que até então. O limite, representado pelo penhasco, quando contrastado com a fala de Elektra, torna-se uma metáfora visual que

desempenha o papel dos limites em que a justiça se encontra contemporaneamente. Enquanto Elektra é ungida pelo livre arbítrio e capacidade de desejo ilimitados, Matt coloca sua vida em função da manutenção das leis, neste momento somente como advogado e, posteriormente, como vigilante. Não podemos esquecer que, neste momento da narrativa, a futura ninja segue um caminho similar no âmbito da diplomacia e das leis internacionais. Porém, para ela, Matt bebe do leite amargo de sua mãe, já que a Justiça aparece como se fosse a grande nutriz de toda a sociedade.

Concentremo-nos, nesse momento, na personagem Elektra. Parece que há uma espécie de citação do material clássico, na própria apresentação da personagem — ela se chama Elektra Natchios (sobrenome grego tradicional) e, além disso, seu pai é o Embaixador da Grécia nos Estados Unidos da América. Por duas vezes, Frank Miller conecta o leitor ao ideário do mundo grego, através de pequenas referências. Devemos, todavia, perceber também que o cargo de embaixador é uma profissão que traz pompa e *status*. Assim, o correlato rei de Micenas/Embaixador da Grécia não é de todo tão forçoso, trata-se, na verdade, de uma adaptação à contemporaneidade.³³

Em *Ésquilo*, Elektra é uma princesa que não foi destituída de sua herança, mas passa a ser ignorada por seus pares. O isolamento a oprime de tal forma, que seu único desejo é a vingança. Seu irmão é, pois, o meio para que ela consiga restaurar o *status* antigo de nobreza. A Elektra de Miller, por um aspecto, assume um papel análogo a esse. Ela recebe as mesmas regalias de uma princesa, pois é filha de um homem público. Filha devotada, Elektra assume o papel de uma jovem ingênua até o momento da morte paterna, uma vida isolada onde o único refúgio são os estudos e a figura paterna. Com a morte de seu pai, Elektra decide abandonar os estudos: “Eu não posso continuar

³³ DUMÉZIL: 1992, 1.

estudando as leis se não acredito mais nelas! (...) O mundo que antes a gente queria mudar se tornou algo que eu odeio e desprezo!”³⁴ A imagem representativa da mãe torna-se, agora, um incômodo às aspirações da personagem. Ela precisa estabelecer um novo rumo para conseguir suportar sua nova condição.

Mesmo assim, percebe-se claramente que ainda há uma relação de complementaridade entre Elektra e Matt Murdock. Ela confere o acabamento necessário ao futuro advogado, mesmo com o afastamento dos dois. A Elektra de Ésquilo é o elemento complementar de Orestes nas *Coéforas*. É ela quem realiza os ritos que validam a ação do irmão vingador.³⁵ Analogicamente, a escolha de Elektra funciona como um dos meios para que Matt se torne advogado e vigilante. Aparentemente, o herói se afasta da imagem da mãe/Justiça ao se tornar um vigilante, mas, como o Orestes esquiliano, ele realmente deseja uma aproximação com a mãe e, por isso, seu desvio é essencialmente uma forma de adito à Justiça. Como vimos, Matt reconhece no ordenamento jurídico, a nutriz e, por isso, seus atos como vigilante não podem envolver novos crimes. Assim, as duas opções de Matt se equilibram.

É claro que o principal foco em Ésquilo é a questão familiar, o que não poderia aparecer de maneira clara em Frank Miller, pois, em última instância, a relação entre Demolidor e Elektra não é desse tipo. Entretanto, a questão continua presente devido às similitudes nas histórias de ambos. A sutil diferença se encontra na morte de seus pais: enquanto Jack Murdock é morto por criminosos, o Embaixador da Grécia é morto pela própria polícia de Nova York. Afrontar as leis torna-se um meio para que Elektra se afirme, enquanto que, para Matt, as leis são o catalisador necessário de suas ações.

³⁴ *Elektra Saga*, # 1, 10.

³⁵ NUÑEZ: 2000, 94-5.

b) Miller e Sófocles: o desafio da verdade

A Electra de Sófocles, ao contrário do que é visto em *Ésquilo*, é uma escrava, desprezada ao extremo. Esta princesa coloca-se como um personagem que não consegue suportar a posição na qual se encontra no início da trama que a levará ao mesmo caminho mítico.

(...) como se fosse uma estrangeira desprezada, sou tratada de serva do palácio, uso esta vestimenta inconveniente e tenho que assediar mesas que nada têm para mim.

SÓFOCLES: 1975, 9

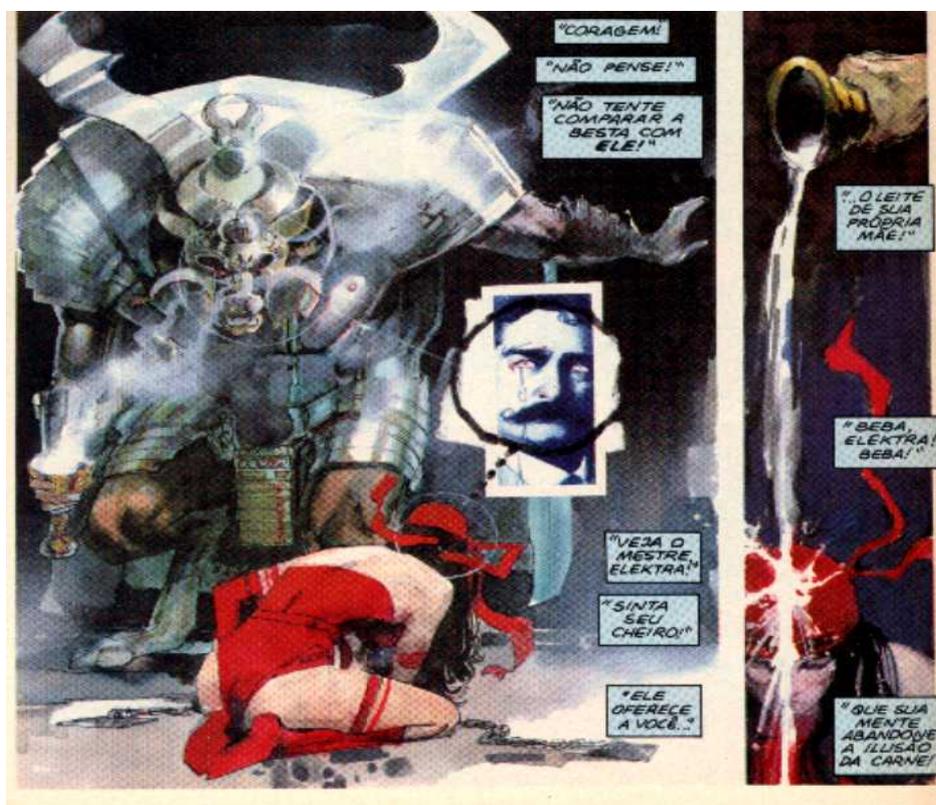
Em outro ponto da narrativa de Elektra, Frank Miller mostra como foram os anos de treinamento da personagem nas mãos de Stick. Nossa heroína acredita, neste momento, estar cercada por pessoas que a amam. Porém, um dado a diferencia claramente da Electra de Sófocles: aqui, a ninja sente inveja daqueles que são diferentes (ou melhores, se preferir) que ela:



Elektra Assassina, 13.

Há um desvio claro aqui: a figura paterna é transferida para Stick, o líder da ordem ninja dos Sete. Mesmo rejeitando esse amor, o velho mestre sabe que Elektra nutre esse sentimento por ele. A pequena aprendiz encontra-se, pois, numa relação diferente daquela proposta por Sófocles: o amor paterno foi transferido para outro homem, para que a situação de ser uma mera serva seja suportável para ela. Ao expulsá-la e ao tratá-la como uma mera escrava, Stick transforma-se no estopim de uma nova mudança do personagem.

Elektra, aqui, revolta-se tão somente contra a justiça do clã. Ao se unir, posteriormente, ao Tentáculo, o personagem busca independência. Porém, ela logo percebe que a estrutura hierárquica da organização ninja baseia-se numa figura nutriz conhecida como “Besta”. Trata-se de uma entidade diabólica voltada ao assassinio. Não obstante, essa figura estabelece uma relação maternal com a ninja, provocando uma cena de alimentação por amamentação³⁶.



Elektra Assassina, 21.

³⁶ *Elektra Assassina*, 21/2.

Sófocles, em sua *Electra*, traz uma nova personagem à ação dramática — Crisótemis. Ela é o personagem que, na peça, mais dialoga com Electra, sendo o símbolo de acomodação perante a situação em que as duas se encontram³⁷. No caso de Miller, temos a figura de Castidade McBryde, uma agente da S.H.I.E.L.D.³⁸ que serve, em *Elektra Assassina*, de contraponto dialógico para a ninja. McBryde acredita nos relatórios e nas ordens que lhe são dadas pelos superiores, está absolutamente aclimatada com as questões que lhe são dadas, tal qual Crisótemis em sua situação de ex-princesa escrava. Ao contrário de Crisótemis, a atuação de McBryde é somente voltada aos seus atos que, vistos pelos olhos de Elektra, são colocados numa estrutura de diálogo com as próprias atitudes da ninja.

Na tragédia de Sófocles, Clitemnestra representa a interdição: Electra deseja ser esposa, mãe. Porém, reduzida ao *status* de escrava, a antiga princesa não pode desejar realizar esses sonhos. Devemos lembrar que, na versão quadrinizada, Elektra, por renunciar o caminho da nutriz Justiça, afastou-se de seu amor, impossibilitando seus desejos mais íntimos.

A Electra de Sófocles, em realidade, é o espelho distorcido de Clitemnestra.³⁹ É ela quem traça os planos que possibilitam que Orestes possa cumprir o seu caminho mítico, da mesma forma que sua mãe planejara a morte do rei de Micenas. A Elektra apresentada em *Elektra Assassina* segue o mesmo caminho, pois trata-se de uma personagem que se revolta contra a nutriz (nesse caso, a Besta), utilizando os mesmos

³⁷ NUÑEZ: 2000, 99/100.

³⁸ Superintendência Humana de Inteligência, Espionagem, Logística e Dissuasão – órgão de espionagem internacional que apresenta sua base num porta-aviões aéreo, podendo locomover-se em todo o território internacional. Comandado por Nick Fury, o órgão apresenta-se como a primeira força de inteligência ligada à ONU e ao governo norte-americano (*Enciclopédia Marvel*, vol. 1, 113).

³⁹ NUÑEZ: 2000, 102.

métodos que aprendera com ela. Assim, para ambas, o estatuto da liberdade só é conseguido pela aceitação dos procedimentos de suas respectivas fontes maternas.

Ainda na versão grega, Electra é privada de marido e família, conforme já dissemos. Ela é castrada pelos ditames de sua própria mãe (reduzida à escrava e serviçal do palácio onde era uma das figuras mais importantes). Electra, para se afirmar novamente como uma nobre, necessita de uma figura masculina. Essa é exatamente a função de Orestes nessa peça. Em Miller, ao contrário, Elektra não necessita de figuras masculinas para realizar seus feitos. Na verdade, o Tentáculo atua como um mantenedor da ordem da mãe (Besta) — como as Erínias, em “Eumênides”, a perseguir Orestes. A organização auxilia os intentos da Besta, castrando cada vez mais a ninja de suas pulsões femininas. Todavia, há uma personagem ainda não comentada até o momento que representa exatamente esse retorno ao lado feminino de nossa heroína: Demolidor.

Há um elemento no contexto imagético de Elektra que pode causar espanto aos leitores de quadrinhos que é representativo da feminilidade da personagem, por se tratar de um presente dado por Matt Murdock⁴⁰: a bandana vermelha que Elektra usa é exatamente esse símbolo. Presente dado por ele na época em que os dois tiveram um envolvimento amoroso, a bandana é o único símbolo de feminilidade ainda restante na personagem. Ao retirá-la, o que ocorre inúmeras vezes na narrativa de Miller, Elektra assume o lado mais cruel de seu ser. Em alguns casos, porém, a utilização da bandana, como uma arma, denota exatamente o oposto: plenitude do feminino. Como na defloração, a supressão de um tecido — o mais feminino de todos — representa a aquisição de um lado que a ninja sempre tenta esconder: a própria feminilidade. Vejamos:

⁴⁰ *Elektra Saga*, # 1, 10.



Elektra Saga, #02, 38

Nessa cena, podemos perceber que o recurso final usado pela ninja para matar o principal assassino do Tentáculo, Kirigi, é o enforcamento, claro índice de feminilidade.⁴¹ O enforcamento, por si só, já representaria sua feminilidade⁴², mas o realce de ser pela bandana, o presente dado com amor, reconstitui o único resquício e último elemento de ligação com o macho (Demolidor/Orestes). Apesar de viril, a

⁴¹ NUÑEZ: 2000, 81/2.

⁴² sg. *Idem*, 144-6.

Elektra de Frank Miller apresenta nuances femininas, herança deixada por Sófocles em sua concepção de *Electra*.

Assim, a virilidade transmitida por Sófocles — afinal, quem comanda as ações é Electra — é captada por Miller, mas ambos ainda demonstram que a personagem é perpassada por traços de feminilidade.

c) Miller e Eurípides: histeria e ação

A Electra de Eurípides é, talvez, o personagem que está mais envolvido num clima de desespero e penitência. Desespero por conta de sua situação de isolamento do palácio real e penitência devido à própria carência que a aflige.

Ó Noite escura, nutriz dos astros de ouro; sob teu manto de sombra eu vou, com este cântaro à cabeça, em busca da fonte... Não que me veja reduzida a tão grande miséria, mas para mostrar aos deuses o crime de Egisto, e espalhar, pelo espaço a fora, minha lamentações por meu pai. Expulsou-me Tíndaris de seu lar, para agradar ao marido; e desde que deu um filho a Egisto, considera-nos, a Orestes e a mim, como estranhos em sua casa...

EURÍPIDES: s.d., 30.

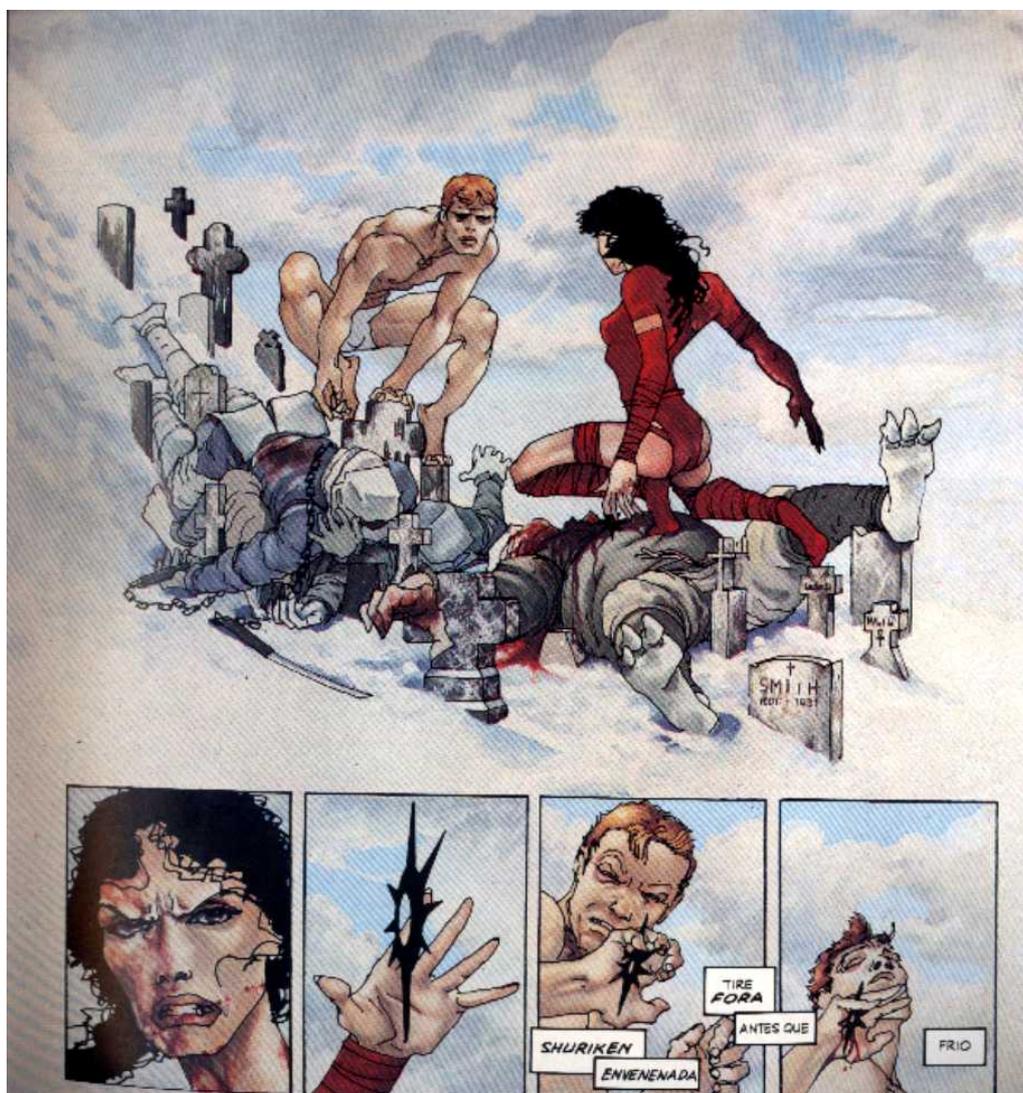
A Electra de Eurípides é um personagem solitário, perdeu as esperanças de reencontrar seu irmão e, enfim, realizar sua vingança. Trata-se de um personagem que “só consegue pensar na própria desgraça, porque regida por um narcisismo em negativo”.⁴³

Em *Elektra Vive*, o problema da solidão da personagem também é apresentado. O narrador da trama é Matt Murdock, o que torna a narrativa mais interessante, pois nos encontramos no ponto de vista daquele que ainda não consegue aceitar a separação com a ninja. No primeiro encontro dos dois⁴⁴, essa situação se esclarece ao leitor. Elektra,

⁴³ *idem*, 131.

⁴⁴ *Elektra Vive*, 33-7.

agora, é um personagem completamente independente. É ela quem decide não mais se relacionar com Murdock e isso fica claro na cena em que ela o envenena. Contudo, o vigilante não percebe o que isso significa e continua a persegui-la até o final da trama.



Elektra Vive, 37.

A Electra euridipiana não consegue amar. Por isso, torna sua vida um martírio melancólico, ressaltando a questão de sua infelicidade. Essa sensação decorre pelo fato de Orestes estar desaparecido, pelo ultraje a seu pai, pelo seu casamento arranjado, pelas injustiças cometidas por Egisto e Clitemnestra e por sua inveja relacionada ao amor de sua mãe ao novo marido.

Voltemos ao início da peça para uma pequena análise. Há um elemento cênico que traz uma simbologia em relação à qual devemos tecer alguns comentários. Referimo-nos ao jarro d'água que deverá ser preenchido. Simbolicamente, o jarro retrata a própria feminilidade da personagem, pois seu companheiro não a “preencheu”. Isso implica dizer que Electra casou, mas não consumou o casamento. Assim, a personagem se encontra em busca do falo sonogado por ela e pelos outros.⁴⁵

Em *Elektra Assassina*, a narrativa se estrutura sob dois pontos de vista. Primeiramente, é o olhar de Elektra que narra as cenas, estando ela ainda num manicômio. Espécie de devaneio, ela narra toda sua trajetória até chegar àquele ponto⁴⁶. Nessa narrativa, Miller cria um novo personagem que irá de encontro ao lavrador euridipiano — John Garrett, uma espécie de amante para a ninja. Unido à ninja por uma espécie de vínculo mental, Garrett acredita estar apaixonado por ela.

Elektra foge do hospício e traça uma estratégia para matar a Besta, anteriormente citada. Não se pode afirmar seguramente se as ações em *Elektra Assassina* realmente ocorreram, pois o clima criado na narrativa é bastante impreciso. Os narradores, Elektra e Garrett, sofrem de alguns problemas psicológicos: a ninja estava internada, e Garrett é um psicopata conhecido. Ou seja, a tensão narrativa é levada ao nível da descrença. Tudo, incluindo as imagens utilizadas, leva a crer que a realidade está extramente distorcida na visão das duas personagens.

Violência e histeria são dados absolutamente comuns em *Elektra Assassina*. O discurso dos narradores coloca-os num paradoxo elementar: o mal pode trazer o bem? Esta pergunta é respondida no último capítulo, mas também de maneira duvidosa pela personagem Ken Wind. Ele é o potencial Egisto nessa narrativa, pois deseja tornar-se

⁴⁵ NUÑEZ: 2000, 132.

⁴⁶ *Elektra Assassina*, 3-34.

Presidente dos Estados Unidos da América e se interpõe a Elektra todo o tempo. Com as eleições quase ganhas, Elektra descobre o verdadeiro objetivo de Wind — instaurar o caos, com a Terceira Guerra Mundial. Trata-se, em realidade, de um plano da Besta, pois Wind, em sua campanha presidencial, foi inoculado pelo leite da mesma, tornando-se seu escravo⁴⁷.

Em Eurípides, temos o distanciamento completo da questão divina. Electra aqui deseja somente retornar ao direito de realizar seus ímpetos como princesa e mulher. Em *Elektra Assassina*, Miller tece uma Elektra que não deseja mais realizar-se no plano do amor romântico, pode-se perceber que esta história não apresenta a participação de Demolidor, ele é somente uma amarga lembrança, tal qual o pálido Orestes de Eurípides. Diferente do tragediógrafo, o autor de quadrinhos explora apenas uma nuance da personagem arquetípica (a ação solitária) para desabar o relacionamento maternal entre Electra e Orestes, colocando em seu lugar uma ferida narcísica que a personagem passa a usar os outros em prol de seu objetivo. Miller, assim, desmistifica esse amor com dois simples golpes: a separação brutal em *Elektra Vive* e a criação de uma paixão em *Elektra Assassina*.

Tampando o nanquim

Frank Miller, em sua criação, promoveu por duas vezes a morte de Elektra — *Elektra Saga*, # 4, 48 e *Elektra Vive*, 78/9 —, seguindo um sentido básico dos temas arquetípicos. Segundo Meletínski, as tragédias gregas geram uma nova forma modelar de personagens. É exatamente este tipo de arquétipo que, costumeiramente, encontramos nos quadrinhos. O arquétipo do mito trágico se relaciona a uma

⁴⁷ *idem*, 165.

complicação da personalidade, na sua relação com o social, gerando uma colisão interna e, ao mesmo tempo, destaca a atuação de forças que independem dessa colisão (deuses e outros), servindo de contraponto à caracterização épica, por exemplo. Isso gera os motivos arquetípicos que são, na verdade, apropriações de determinados elementos que constituem o roteiro actancial de determinadas personagens da história da literatura⁴⁸.

Segundo tal formulação, Electra é uma personagem que persegue a liberdade que lhe foi tirada. A Elektra de Frank Miller possui a mesma ambição. Contudo a personagem contemporânea possui máculas maiores que as gregas, pois, ao ir contra a mãe/Justiça, ela se torna a assassina que as heróinas trágicas não conseguiram ser. Ainda assim, ao final de sua trajetória, a ninja é purificada pelo Demolidor, tornando-se, enfim, capaz de fazer parte dos Sete.⁴⁹

Esse ritual de ressurreição contempla, na realidade, a função emotiva na qual a saga se encontra. Por se tratar da problemática do amor à ordem e do amor à liberdade, Elektra busca a própria destruição, pois torna-se elemento dela mesma. Nesse caso, Matt Murdock é aquele que resgata-a à situação inicial de humanidade. Do mesmo modo que o Orestes esquiliano, Demolidor serve de retorno para a personagem, purificando-a para que uma vez mais ela possa ter a chance de sentir, ou seja, viver.

Todavia essa liberdade não é plenamente sentida pela personagem, pois seu amor, em última instância, não a inclui a ela mesma. Electra é capaz de amar o outro, mas desligou-se de si mesma. Espécie de valor de muleta, Elektra somente consegue se afirmar, tal qual suas versões trágicas, pela relação com o outro. Assim, podemos chegar à conclusão de que a personagem não se ama, mas sacrifica-se em prol de algo que nunca conseguirá.

⁴⁸ MELETÍNSKI: 1998, 86-91.

⁴⁹ *Elektra Saga*, # 6, 43.

Assim, Frank Miller leva seu personagem a um novo patamar: Elektra não é somente o símbolo da revolta contra o que lhe foi tirado, mas torna-se um referencial da revolta em si. Como vimos, em cada comparação, Miller leva o constituinte de base às últimas conseqüências — sua Elektra alia-se ao caos (Tentáculo) para atingir seus objetivos; posteriormente, alia-se ao maior criminoso de Nova York para exercer sua liberdade; e, ainda, ataca seu amante (Demolidor) como uma espécie de contraponto ao que ele representa. Mesmo redimida, essa personagem tem de se isolar para a preservação da ordem estabelecida.

A Elektra de Miller, pois, torna-se um novo mito. Seu referencial relaciona-se com a liberdade a qualquer custo, transferindo-se, finalmente, para um novo patamar. Ao utilizar os modelos gregos, o autor redimensiona-os e recria-os. Ao recriá-los, na problemática dos quadrinhos e do mundo contemporâneo, Miller estabelece um novo mito de Electra. Na verdade, o autor cria o mito de Elektra.

CONCLUSÃO

MAIS UMA SAÍDA PELAS NOITES DE GOTHAM...

“As histórias em quadrinhos têm um sério problema de auto-estima...”

Frank Miller

As histórias em quadrinhos, desde 1895 — mesmo ano de invenção do cinema —, são um meio artístico que ainda não descobriu todas as suas potencialidades. Isso ocorre em parte por seu próprio ritmo de produção, em parte pela falta de interesse das Universidades em dar prosseguimento aos estudos acerca da estética e das técnicas envolvidas nesse tipo de narrativa.

Muito já foi feito, contudo, para a disseminação de sua linguagem, que se forma por meio da relação entre imagem e texto. Cabe a este uma parte específica e, àquela, a retratação de descrições, objetos e ações que, no caso da literatura, são representadas por meio do jogo entre palavras e imagens mentais. Essa predominância da imagem gera uma narrativa mais dinâmica para o leitor e, portanto, melhor aparentada esteticamente às Artes do Espetáculo. A funcionalidade dos diversos constituintes desta linguagem está claramente relacionada à imagem: tudo o que há nos quadrinhos — balão, onomatopéia e até mesmo a utilização da letra — interage com a imagem, pois o dado visual confere à leitura o caráter dinâmico proposto pelos escritores de quadrinhos e esperado pelos leitores para a melhor fruição da narrativa.

Assim, as histórias em quadrinhos são um gênero narrativo completamente diferente da literatura, já que as duas apresentam objetos diferentes: a primeira é mais voltada aos problemas de língua/linguagem, enquanto a outra é mais voltada a problemas particularmente ligados ao espetáculo. Apresentando questões lingüísticas diversas, as duas linguagens comparadas no primeiro capítulo apresentam caminhos distintos desde a sua concepção como modos de contar uma história.

Discutiui-se, aqui, exatamente o problema que perseguiu os quadrinhos desde seus primeiros estudos: a conceituação de sua linguagem. Este trabalho não quis sobrepor nenhuma das duas linguagens estudadas — literatura e história em quadrinhos —, mas, sim, apresentar os problemas que circundam os estudos sobre essas duas

formas de arte. Nosso intuito foi seguir com nossas análises em torno do problema estético do humor, numa narrativa que é basicamente composta pela sucessão de imagens nos planos de uma página.

Percebe-se que, nos quadrinhos, principalmente nos casos dos de super-heróis, há a permanência de temas e trajetórias muito parecidas com as dos heróis mitológicos, sejam eles de origem greco-latina, sejam orientais. Essa predominância de temáticas mais antigas se dá pela inquietação que é mantida desde o início da história da arte sobre determinados temas. Daí é que, exatamente, se formam os arquétipos: pela manutenção desses temas. Outros se formam paralelamente a eles, criando uma rede de mitologias mais diversas e um sistema de referências cada vez mais complexo.

Readaptando e reaplicando esses questionamentos a uma nova linguagem, as histórias em quadrinhos podem dinamizar e polemizar ainda mais os arquétipos vistos por Meletínski. Vimos esse processo, especificamente, através do mito de Electra, abordado no último capítulo deste trabalho. O quarto e o segundo capítulos, porém, apresentam problemas ainda não solucionados, pois os caminhos percorridos por essa forma de arte se alteraram tanto, do ponto de vista estético e do ponto de vista propriamente temático, que torna-se possível abordar diversas interpretações, partindo-se sempre de uma mesma premissa: as histórias em quadrinhos são uma forma de narrativa eficaz para a propagação de temas.

Seguindo a história das histórias em quadrinhos durante o último século (XX), encontramos mais problemas do que soluções. Vimos que, no início dessa produção narrativa, não existia muito material acadêmico que analisasse esse novo fenômeno cultural, apesar de seu enorme sucesso junto ao público leitor, tanto jovem quanto adulto. Vimos também que, apesar das pouquíssimas análises, os autores de quadrinhos possuíam similaridades quanto a questionamentos de dimensão estética. O problema

continua, até que Fredric Wertham propõe que os Quadrinhos — além de considerados uma sub-arte — sejam claramente fiscalizados, já que não passariam de um meio para aumentar a violência de seus leitores, como também um método de ensino contra a moral. E também algo mais que o autor não soubera explicar.

Foi a partir daí, e opondo-se a tal perspectiva, que vários autores começaram a estudar os quadrinhos e a lidar com os problemas referentes à tipologia mítica de suas personagens, mesmo que de maneira breve e generalizadora. Depois que as idéias de Wertham foram superadas, os estudos sobre os gibis perderam muito de seu fôlego. Porém, hoje — talvez, devido à enorme popularidade das adaptações de quadrinhos a outras mídias, entre outros motivos —, os estudos sobre essa narrativa atingiram um outro nível, com várias publicações relacionando-os à Internet, ao cinema, à TV etc. Esperamos que mais estudos sobre o tema sejam desenvolvidos principalmente na área de Letras, pois acreditamos que esta é a área do saber que mais se preocupa e tem maiores referenciais teóricos para analisar esse gênero pelo que ele fundamentalmente é: uma forma narrativa.

A comprovação das idéias referentes a este trabalho ocorre de maneira abrangente no terceiro capítulo e de maneira sistemática no último. Neste, trabalhamos a linguagem dos quadrinhos como objeto de estudo e abordamos um tema sob determinada ótica, com a preocupação de analisar o potencial deste tipo de arte. Vimos, nesse mesmo capítulo, como Elektra teve de sobreviver com a nova faceta de seu antigo crime, sendo, ainda, abençoada (ou amaldiçoada) com quantos pais o autor pudesse usar em seu trabalho ficcional. Além disso, vimos, no terceiro capítulo, como ficcionalmente as questões de criação de universo, em ambas as principais editoras do gênero de super-heróis, se assemelham a questões que evocam mitos e mitologias completas de outras eras.

Tratando-se de uma forma narrativa que ainda não alcançou todo o seu potencial, as histórias em quadrinhos merecem um estudo apurado de seus temas e de suas capacidades estéticas. Os gibis trabalham com uma linguagem própria, precisando de um estudo de sua história, na medida em que não se trata mais de apurar fatos de maneira enciclopédica. Hoje, o problema necessita de um trabalho ainda a ser feito, um trabalho que aborde sistematicamente alguma questão pelo viés historiográfico, bem como pelo viés ficcional. De igual modo, essa forma de narrar constitui um importante meio artístico na história cultural do século XX, sendo uma das formas artísticas de maior importância para a ativação do imaginário mítico contemporâneo.

Este trabalho é, na verdade, um estudo que aponta para vários desdobramentos das problemáticas referentes às narrativas contemporâneas — a questão arquetípica como determinante temático de várias dessas narrativas. Cremos que conseguimos cumprir aquilo que foi prometido em nossa Dissertação de Mestrado: a ampliação de abordagens e de temáticas referentes às histórias em quadrinhos, partindo de uma hipótese que pudesse se concretizar num problema crucial para os estudos acerca do imaginário do século XX.

BIBLIOGRAFIA

- AGOSTINI, Ângelo. *As aventuras de Nhô Quim e Zé Caipora – Os primeiros quadrinhos brasileiros (1869-1883)*. Pesquisa, organização e introdução de Athos Eichler Cardoso. Brasília: Senado Federal, 2002.
- AIZEM, Naumim. “Bum! Prááá! Tchááá! Pou! Onomatopéias nas Histórias em Quadrinhos”. In. *Shazam!* São Paulo: Perspectiva, 1977.
- , “BUM! PRÁÁÁ! TCHÁÁÁ! POU! Onomatopéias nas Histórias em Quadrinhos”. In. *Shazam!* São Paulo: Perspectiva, 1977.
- , “Super-Heróis: importância”. In. *O Mundo dos Super-Heróis*. Revista de Cultura Vozes, número 4. Petrópolis: Vozes, 1971.
- AMORIM NETO, Thomaz Pereira de. “Evolução e adequação nos Quadrinhos de *supers*”. In. *Anais do XII Congresso Assel-Rio*. Rio de Janeiro: Assel-Rio, 2004.
- , *O último filho de Krypton: um estudo sobre a problemática do mito nas histórias em quadrinhos*. Rio de Janeiro: UERJ, 2002.
- ARMSTRONG, Karen. *Breve história do mito*. Tradução de Celso Nogueira. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.
- APPEL, John; APPEL, Selma. “O negro americano e a experiência do imigrante: semelhanças e diferenças”. In: *Comics da imigração na América*. São Paulo: Perspectiva, 1994.
- ARISTÓTELES. *Poética*. Tradução, prefácio, introdução, comentário e apêndices de Eudoro de Sousa. Lisboa: Imprensa Nacional – Casa da Moeda, 1998.
- ASSIS, Érico. “Batman: à sombra de Frank Miller”. In. *Omelete*. <http://www.omelete.com.br> São Paulo: Omelete, 20/06/2005.
- ASSIS, Machado. *Memórias Póstumas de Brás Cubas*. São Paulo: Globo, 1997 (1882).
- AUERBACH, Erich. *Mimesis: A representação da realidade na literatura ocidental*. São Paulo: Perspectiva, 1998 (1946).
- AUGUSTO, Sérgio. “Space-comics: um esboço histórico”. In. *Shazam!* São Paulo: Perspectiva, 1971.
- BAKHTIN, Mikhail. “O problema do texto”. In. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 2000 (1979).
- BARTHES, Roland. *Mitologias*. Tradução de Rita Buongiorno e Pedro de Souza. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1999.

- BENVENISTE, Émile. “Thémis” e “Díke”. In: *O vocabulário das instituições indo-européias*. Tradução de Denise Rottmann. São Paulo: Ed. Da Unicamp, 1995.
- BERGSON, Henri. *O riso – ensaio sobre a significação da comicidade*. Tradução de Ivone Castilho Benedetti. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- CAMARA JR., Joaquim Mattoso. “Onomatopéia”. In: *Dicionário e Lingüística e Gramática*. Petrópolis: Vozes, 1986.
- CAUQUELIN, Anne. *Teorias da arte*. Tradução de Rejane Janowitz. São Paulo: Martins, 2005.
- CAVALCANTI, Ionaldo. *Esses incríveis heróis de papel*. São Paulo: Mater, s.d.
- CHRISTENSEN, William e SEIFERT, Mark. “Anos Terríveis”. In: *Wizard, o guia dos Quadrinhos*. número 7. São Paulo: Globo, 1997.
- CINTRA, Celso Cunha Lindely. “Onomatopéia”. In: *Nova Gramática do português contemporâneo*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1985.
- CIRNE, Moacy (org.). *Literatura em quadrinhos no Brasil – Acervo Biblioteca Nacional*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2002.
- . *Bum! A explosão criativa dos Quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1970.
- . *História e crítica dos Quadrinhos brasileiros*. Rio de Janeiro: Europa: FUNARTE, 1990.
- . *Para ler os Quadrinhos – da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada*. Petrópolis: Vozes, 1972.
- . *Quadrinhos, sedução e paixão*. Petrópolis: Vozes, 2000.
- CODESPOTI, Sérgio. “Os quadrinhos na Europa”. In: *Kaboom! Quadrinhos de A a Z – Tudo o que você precisa (ou deveria) saber para entender o vasto mundo das HQs*. São Paulo: Eclipse, 2006.
- . “Surgem os super-heróis”. In: *Kaboom! Quadrinhos de A a Z – Tudo o que você precisa (ou deveria) saber para entender o vasto mundo das HQs*. São Paulo: Eclipse, 2006.
- COSTA, Mário. *O sublime tecnológico*. Tradução de Dion Davi Macedo. São Paulo Experimento, 1995.
- DANTON, Gian. *A divulgação científica nos Quadrinhos*. São Paulo: Virtualbooks, 1998.

- DAVIDSON, H. R. Eliis. *Deuses e Mitos do norte da Europa: uma mitologia é o comentário específico de uma era ou civilização sobre os mistérios da existência e da mente humanas*. São Paulo: Madras, 2004.
- DUMÉZIL, Georges. *Do mito ao romance*. Tradução de Álvaro Cabral. São Paulo: Martins Fontes, 1992.
- ECO, Umberto. “Ascensão e decadência do Super-Homem”. In. *O Super-Homem de massa*. São Paulo: Perspectiva, 1991 (1978).
- , “Leitura de *Steve Canyon*”. In. *Apocalípticos e Integrados*. Tradução de Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- , “O mito do Superman”. In. *Apocalípticos e Integrados*. Tradução de Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- ÉSQUILO. *Oréstia*. Tradução de Ir. Maria de Eucaristia. Rio de Janeiro: USU, 1975.
- EURÍPIDES. *Electra, Alceste, Hipólito*. Tradução de J.B. Mello e Souza. Rio de Janeiro: Ediouro, s.d.
- EVANIER, Mark. *Wertham was right*. North Carolina: TwoMorrrows, 2003.
- FABRIS, Annateresa. “A estética da comunicação e o sublime tecnológico”. In. COSTA, Mario. *O sublime tecnológico*. São Paulo: Experimento, 1995.
- FARR, Carol. *The Book of Kells – Its Function and Audience*. Londres/Toronto: The British Library/University of Toronto Press, 1997.
- FERNANDES, Achieta. “Literatura & Quadrinhos (Do verbal ao iconográfico)”. In. *Revista de Cultura Vozes*. Número 6, volume LXX. Petrópolis: Vozes, 1976.
- GOIDA. *Enciclopédia dos Quadrinhos*. Porto Alegre: L&PM, 1990.
- GRANT, Paul J. “Tecendo uma nova teia”. In: *Wizard, o guia dos Quadrinhos*. números 8. São Paulo: Globo, 1997.
- GUEDES, Roberto. *A saga dos super-heróis brasileiros*. Vinhedo: Opera Graphica, 2005.
- , *Quando surgem os super-heróis*. Vinhedo: Opera Graphica, 2004.
- GIUCCI, Guillermo. *A vida cultural do automóvel – percursos da modernidade cinética*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2004.
- GUIMARÃES, Célio Heitor (org.). *Gibi é coisa séria!* Curitiba: Digital, 1980.

- HAMILTON, Edith. *Mitologia*. Tradução de Steele Savage. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- HARVEY, Paul. *Dicionário Oxford de Literatura Clássica Grega e Latina*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1987.
- HOMERO. *A Ilíada* (tradução de Fernando C. de Araújo Gomes). Rio de Janeiro: Ediouro, 1999.
- . *A Odisséia* (tradução de Fernando C. de Araújo Gomes). Rio de Janeiro: Ediouro, 1999.
- HÜHNE, Leda Miranda. *Curso de Estética*. Rio de Janeiro: UAPÊ, 2006.
- JIMENEZ, Marc. *O que é estética?* São Leopoldo: Ed. UNISINOS, 1999.
- JOBIM, José Luís(org.). *Introdução aos termos literários*. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1999.
- JONES, Gerald. *Homens do amanhã – geeks, gângsteres e nascimentos dos gibis*. Tradução de Guilherme da Silva Braga e Beth Vieira. São Paulo: Conrad, 2006.
- JÚNIOR, Gonçalo. *A guerra dos gibis*. Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 2004.
- LAPLANTINE, François; TRINDADE, Leila. *O que é imaginário*. São Paulo: Brasiliense, 1997.
- LESKY, Albin. *A Tragédia Grega*. São Paulo: Perspectiva, 1996.
- LONG, Everitt. *Reading, writing and rendering the world in Neil Gaiman's Sandman*. Ontario: University of Western Ontario, 1997.
- LUCHETTI, Marco Aurélio. *A Ficção Científica nos Quadrinhos*. São Paulo: GRD, 1991.
- . *As sedutoras dos quadrinhos*. São Paulo: Opera Graphica, 2001.
- . *Desnunando Valentina – Realidade e fantasia no universo de Guido Crepax*. São Paulo: Opera Graphica, 2005.
- LUYTEN, Sonia Bibe. *Mangá – O poder dos quadrinhos japoneses*. São Paulo: Hedra, 2000.
- LUYTEN, Sonia Bibe. *O que é história em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- MCCLLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: Markron Books, 1995.

- .. *Reinventando os Quadrinhos – Como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte*. São Paulo: Markron Books, 2006.
- MCLUHAN, Marshall. “Estórias em Quadrinhos: MAD – vestibulo para a TV”. In. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 1964.
- MELETÍNSKI, Eleazar. *Os arquétipos literários*. Tradução de Aurora Fornoni Bernardini, Homero Freitas de Andrade e Arlete Cavaliere. São Paulo: Ateliê, 1998.
- MORRISON, Grant. “Manifesto Morrison – 20 de outubro de 2000”. Tradução de Edu Tanaka e Helcio de Carvalho. In. *X-Men Widescreen*. São Paulo: Panini Comics, 2003.
- MOYA, Álvaro de. “Era uma vez um Menino Amarelo...” In. *Shazam!* São Paulo: Perspectiva, 1977.
- .. “Os quadrinhos suburbanos do Tio Sam”. In. *Kaboom! Quadrinhos de A a Z – Tudo o que você precisa (ou deveria) saber para entender o vasto mundo das HQs*. São Paulo: Eclipse, 2006.
- .. “Sexo em quadrinhos”. In. *Kaboom! Quadrinhos de A a Z – Tudo o que você precisa (ou deveria) saber para entender o vasto mundo das HQs*. São Paulo: Eclipse, 2006.
- .. “Terror nos bastidores”. In. *Kaboom! Quadrinhos de A a Z – Tudo o que você precisa (ou deveria) saber para entender o vasto mundo das HQs*. São Paulo: Eclipse, 2006.
- .. *Anos 50/50 anos – São Paulo 1951/2001: Edição comemorativa da primeira exposição internacional de histórias em quadrinhos*. São Paulo: Opera Graphica, 2001.
- .. *História da história em quadrinhos*. Porto Alegre: L&PM, 1986.
- .. *Vapt-vupt*. São Paulo: Clemente & Gramani, 2003.
- NEOTTI, Clarêncio (org.). *O Mundo dos Super Heróis*. Revista de Cultura Vozes. número 4, ano 65. Petrópolis: Vozes, 1971.
- NERY, Laura. “Charge: cartilha do mundo imediato”. In. *Revista Semear*. N. 7. Rio de Janeiro: PUC-RIO, 2001.
- NEVES, Luiz Felipe Baêta. “A dialética da origem e a ideologia da permanência dos super-heróis das Histórias em Quadrinhos”. In. *O Mundo dos Super- Heróis*. Revista de Cultura Vozes, número 4. Petrópolis: Vozes, 1971.
- NUÑEZ, Carlinda Pate. *Electra ou uma constelação de sentidos*. Goiânia: UCG, 2000.

- PATATI , Carlos; BRAGA, Flávio. *Almanque dos quadrinhos – 100 anos de uma mídia popular*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.
- PINO, Wladimir Dias. “Quadrinhos: uma tatuagem projetada na pele suada da Arte”. In. *O Mundo dos super-heróis – Revista de Cultura Vozes*. Número 4. Petrópolis: Vozes, 1971.
- PLATÃO. *A República*. Introdução, tradução e notas de Maria Helena da Rocha Pereira. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1996.
- SENAC. “A escrita na Europa antes do advento da imprensa por tipos móveis”. In. *Curso de Técnico em Imprensa*. Rio de Janeiro: SENAC, 2005. In. <http://senacsp.edu.br/>
- SHUTT, Craig. “Código de Guerra”. In: *Wizard, o guia dos Quadrinhos*. Número 8. São Paulo: Globo, 1997.
- SOARES, Jô. “Os dilemas do Fantasma e do Capitão América”. In. *Shazam!* São Paulo: Perspectiva, 1971.
- SÓFOCLES. *Electra*. Tradução de Ir. Maria de Eucaristia. Rio de Janeiro: USU, 1975.
- STAIGER, Emil. *Conceitos Fundamentais da Poética*. Tradução de Celeste Aída Galeão. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1997.
- SUASSUNA, Ariano. *Iniciação à estética*. Rio de Janeiro: José Olympio, 2005.
- VERNANT, Jean-Pierre. “O momento histórico da tragédia na Grécia: algumas condições sociais e psicológicas”. In. *Mito e tragédia na Grécia Antiga*. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- . “Razões do mito”. In: *Mito e sociedade na Grécia Antiga*. Tradução de Myriam Campello. Rio de Janeiro: José Olympio, 1999.
- . “Tensões e Ambigüidades na Tragédia Grega”. In: *Mito e tragédia na Grécia Antiga*. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- . “A organização do espaço” In: *Mito e pensamento entre os gregos: estudos de psicologia histórica*. Tradução de Haiganuch Sarian. São Paulo: Difusão Européia do Livro, Ed. da USP, 1973.
- WETHAM, Fredric. *Seduction of the Innocent*. New York: Rinehart, 1954.
- XAVIER, Cristina Levine Martins. *Spawn, o soldado do inferno – Mito e religiosidade nos quadrinhos*. São Caetano do Sul: Difusão, 2004.
- ZIRALDO. “O Menino Maluquinho”. In. *Globinho*. Rio de Janeiro: Globo; 30/06/2002.

GIBIGRAFIA

- A morte do Super-Homem.* São Paulo: Abril Jovem, 1993.
- A Saga de Thanos # 1 a 5.* São Paulo: Abril Jovem, 1992-3.
- A Teia do Aranha # 23, 25, 31, 34, 60 e 99.* São Paulo: Abril Jovem, 1991 -1998.
- Almanaque do Capitão América. # 60.* São Paulo: Abril, 1984.
- Amazing Spider-Man #90.* New York: Marvel Comics, 1973
- As aventuras do Capitão América – Sentinela da Liberdade # 1 a 4.* São Paulo: Abril Jovem, 1992.
- Batman – A queda do Morcego # 1 a 17.* São Paulo: Abril Jovem, 1994-5.
- Batman – Ano Um.* São Paulo: Abril, 2002 (1988).
- Batman – Asilo Arkhan.* São Paulo: Panini Comics, 2003.
- Batman – O Cavaleiro das Trevas 2 #1 a 3.* São Paulo: Abril, 2002.
- Batman – O Cavaleiro das Trevas.* São Paulo: Abril, 1989.
- Batman – Vigilantes de Gotham #13.* São Paulo: Abril Jovem, 1997.
- Batman # 3 e 15.* São Paulo: Panini Comics, 2003-4.
- Batman Anual # 3.* “O primeiro contato com o Coringa”. São Paulo: Abril Jovem, 1994.
- Batman Premium # 7.* São Paulo: Abril, 2001.
- Batman. # 44.* São Paulo: Abril, 2000.
- Batsquad # 5.* São Paulo: Abril, 2002.
- Capitão América – As primeiras histórias.* São Paulo: Abril Jovem, 1992 (1941).
- Capitão América – Edição Extra comemorativa dos 50 anos!* São Paulo: Abril Jovem, 1991.
- Capitão América Especial.* São Paulo: Abril Jovem, 2000.
- Capitão América. # 91, 94 a 99, 100, 105, 134, 151, 161, 163, 165, 166, 178, 187, 192, 200.* São Paulo: Abril Jovem, 1986 - 1999.
- Cavaleiros do Zodíaco. # 9.* São Paulo: Conrad, 2001.

- Combo Rangers*. # 1 e 10 . São Paulo: JBC, 2001/2002.
- Crise nas Infinitas Terras* # 1, 2 e 3. São Paulo: Abril, 1989 (1986).
- Crise nas Infinitas Terras*. # 1 e 2. São Paulo: Panini Comics, 2005.
- CRUMB, Robert. *Fritz, the cat*. São Paulo: Conrad, 2002.
- Cruzada Infinita* # 1 a 3. São Paulo: Abril Jovem, 1996.
- Desafio Infinito* # 1 a 3. São Paulo: Abril Jovem, 1995.
- Dragon Ball*. # 19 e Z-26. São Paulo: Conrad, 2001.
- Dragon War*. # 1. São Paulo: Mythos, 2001.
- Edição Maravilhosa*. # 62, 71 e 180. Rio de Janeiro: EBAL, 1953 / 1959.
- Flash Especial – Futuro Relâmpago*. São Paulo: Abril, 2001.
- FOSTER, Hal. “Prince Valliant”. In. *New York Weekly*. 13/07/1983. New York: King Features Syndicate, 1983.
- Frauzio*. # 2. São Paulo: Escala, 2001.
- Grandes Clássicos DC – Lanterna Verde/Arqueiro Verde* #2. São Paulo: Panini Comics, 2005.
- Grandes Heróis Marvel* #33. São Paulo: Abril Jovem, 1991.
- Grandes Heróis Marvel mensal*. # 1. São Paulo: Abril, 2000.
- Grandes Heróis Marvel Premium* # 6 a 16. São Paulo: Abril, 2001-2.
- Guerra Infinita* # 1 a 3. São Paulo: Abril Jovem, 1996.
- Heavy Metal – Edição Brasileira* # 2. Rio de Janeiro: HM, 1995.
- Hentai X Jumbo*. # 1. São Paulo: Xanadu, 2002.
- Heróis da TV*. # 95, 97. São Paulo: Abril Jovem, 1987.
- Homem-Aranha* # 7 a 45. São Paulo: Panini Comics, 2003-4.
- Justiceiro Especial* # 1. São Paulo: Abril Jovem, 1990.
- Liga da Justiça e Batman* # 1 a 24. São Paulo: Abril Jovem, 1993-1995.

- LJA – Liga da Justiça*. # 25 e 27. São Paulo: Panini Comics, 2004.
- Loki* # 1 a 3. São Paulo: Panini Comics, 2005.
- Marvel Apresenta* # 8, 9, 12, 13 e 17. São Paulo: Panini Comics, 2004-2005.
- Marvel Especial*. # 4, 8, 10. São Paulo: Abril Jovem, 1986-1990.
- Marvel Millenium – Homem-Aranha*. # 37. São Paulo: Panini Comics, janeiro de 2005.
- MCCAY, Winsor. “Little Nemo in Slumberland”. In. *New York Herald’s Little Nemo*. New York: NYH, 1991 (1901).
- . “Little Sammy Sneeze”. In. *New York Herald’s Little Sammy Sneeze*. New York: NYH, 1993 (1905).
- MILLER, Frank. *Demolidor Especial*. # 1. São Paulo: Abril, 1989.
- . *Elektra Saga*. # 1,2,3,4,5,6. São Paulo: Abril, 1989.
- . *Os maiores clássicos do Demolidor de Frank Miller*. Volumes 1 a 4. São Paulo: Panini Comics, 2002-2004.
- ; ROMITA JR, John. *Demolidor, o homem sem medo*. São Paulo: Abril, 1994.
- ; SIENKIEWICZ, Bill. *Elektra Assassina*. São Paulo: Abril, 1989.
- ; VALLEY, Lynn. *Elektra Vive*. São Paulo: Abril, 1990.
- Novas aventuras de Megaman*. Ano 1, # 4. São Paulo: Magnum, 1998.
- O Homem-Aranha*. # 201. São Paulo: Abril, 2000.
- O Melhor de Batman* # 1. São Paulo: Abril Jovem, 1996.
- O Retorno do Super-Homem*. # 1 a 3. São Paulo: Abril Jovem, 1994.
- Origens dos Super-Heróis Marvel*. # 1, 2 e 3. São Paulo: Abril Jovem, 1994.
- Os Novos Titãs*. # 55 a 57. São Paulo: Abril Jovem, 1990.
- Pervers Jumbo* #1. São Paulo: Xanadu, 2001.
- RAYMOND, Alex. *Flash Gordon – Os proscritos e o tirano de Mongo*. Rio de Janeiro: EBAL, 1979.
- Samurai X*. # 1 – 5. São Paulo: JBC, 2001.

- Star Wars Episode I – A ameaça fantasma*. São Paulo: JBC, 2002.
- Street Fighter*. # 16. São Paulo: Escala, 1994.
- Stripmania – A revista de tiras de aventuras*. # 2. Vinhedo: Opera Graphica, 2003.
- Super Powers* # 14, 17, 32 e 36. São Paulo: Abril Jovem, 1989 - 1994.
- Superamigos*. # 24. São Paulo: Abril, 1987.
- Superaventuras Marvel*. # 133. São Paulo: Abril Jovem, 1993.
- Super-Homem – Morcego de Aço*. Série Túnel do Tempo. São Paulo: Abril, 1994.
- Super-Homem* # 79 a 87. São Paulo: Abril Jovem, 1991.
- Super-Homem* (2ª série). # 24, 25, 29, 32. São Paulo: Abril Jovem, 1998/1999.
- Super-Homem eternamente*. São Paulo: Abril, 1999.
- Superman & Batman – As duas faces da justiça* # 1 a 3. São Paulo: Abril, 2002.
- Superman Premium*. # 8. São Paulo: Abril, 2001.
- Superman's girlfriend Lois Lane* # 64. New York: DC Comics, 1951.
- The Amazing Spider-Man*. # 245. Nova York: Marvel Comics, outubro de 1993.
- The vault of horror* # 30. New York: EC Comics, 1953.
- UDERZO, Albert; GOSCINNY, René. *Asterix versus Caesar*. Chicago: CM Press, 1990.
- Um conto de Batman: A espada de Azrael*. # 1 e 2. São Paulo: Abril, 1996.
- X-Men – Os filhos do átomo*. São Paulo: Abril, 2001.
- X-Men Classic*. # 1 a 4. São Paulo: Abril Jovem, 1995.

FILMES

BURTON, Tim. Batman – O retorno. Hollywood: Warner, 1992.

------. Batman. Hollywood: Warner, 1989.

DISCOVERY. Os super-heróis dos quadrinhos. New York: Discovery Channel, 2000.

DONNER, Richard. Superman – The movie. Hollywood: Warner, 1978.

HENSLEIGH, Jonathan. O Justiceiro. Hollywood: 20th Century Fox / Marvel Entertainment / New Regency Pictures / Horseshoe Bay Productions, 2004.

JOHNSON, Mark Steven. Demolidor, o homem sem medo. Hollywood: 20th Century Fox / Marvel Entertainment / New Regency Pictures / Horseshoe Bay Productions, 2003.

------. Elektra. Hollywood: 20th Century Fox / Marvel Entertainment / New Regency Pictures / Horseshoe Bay Productions, 2004.

LEE, Ang. O Incrível Hulk. Hollywood: 20th Century Fox / Marvel Entertainment / New Regency Pictures / Horseshoe Bay Productions, 2003.

LEE, Stan. Mutantes, monstrous e quadrinhos. Hollywood: Columbia Tri-Star, 2002.

-----; MILLER, Frank; et alii. The Man Without fear: creating Daredevil. Hollywood: Twenty Century Fox, 2003.

NOLAN, Christopher. Batman Begins. Hollywood: Warner, 2005.

RAIMI, Sam. O Homem-Aranha 2. Hollywood: 20th Century Fox / Marvel Entertainment / New Regency Pictures / Horseshoe Bay Productions, 2004.

------. O Homem-Aranha. Hollywood: 20th Century Fox / Marvel Entertainment / New Regency Pictures / Horseshoe Bay Productions, 2002.

RATNER, Brett. X-Men 3 – O confronto final. SINGER, Brian. X-Men – O filme. Hollywood: 20th Century Fox / Marvel Entertainment / New Regency Pictures / Horseshoe Bay Productions, 2006.

SHYAMALAN, M. Night. Corpo Fechado. Hollywood: Touchstone, 2000.

SINGER, Brian. Superman Returns. Hollywood: Warner, 2006.

------. X-Men – O filme. Hollywood: 20th Century Fox / Marvel Entertainment / New Regency Pictures / Horseshoe Bay Productions, 2000.

------. X-Men 2. Hollywood: 20th Century Fox / Marvel Entertainment / New Regency Pictures / Horseshoe Bay Productions, 2000.

STORY, Tim. Quarteto Fantástico. Hollywood: 20th Century Fox / Marvel Entertainment / New Regency Pictures / Horseshoe Bay Productions, 2005.

INTERNET

- American Splendor the movie* – <http://americansplendorthemovie.com>. Hollywood: Columbia, 2004.
- BARNES, Julien. “A nova guerra dos super-heróis” In. *Site JB On-line* – www.jb.com.br. Rio de Janeiro: Jornal do Brasil, 2001.
- Cosmo HQ. <http://hq.cosmo.com.br>. São Paulo, 2001.
- DC Comics* – <http://www.dccomics.com>. New York: DC, 1999-2006.
- FONSECA, Rodrigo. “Homem-Aranha e os atentados”. In. *Site JB On-line* – www.jb.com.br Rio de Janeiro: Jornal do Brasil, 2001.
- HQ Cosmo* – <http://cosmo-hq.com>. Porto Alegre, 2000-2005.
- Hq Maniacs* – <http://www.hqmaniacs.uol.com.br>. São Paulo: UOL, 2005-2006.
- Mangá*. “O que é mangá?”. www.ubuuz.hpg.ig.com.br . Rio de Janeiro, 2000.
- Marvel Comics* – <http://www.marvel.com>. New York: Marvel, 1999-2006.
- Melhores do Mundo* – <http://melhoresdomundo.net>. Rio de Janeiro: 1999-2006.
- OLIVEIRA, Cleofas. “Dr. Fredric Wertham, o vilão dos Quadrinhos”. In. *Site Comix* — www.angelfire.com/ma/comix. São Paulo, 2000.
- Omelete* – <http://www.omelete.com.br>. São Paulo: IG, 1998-2006.
- Pocket-ninja* – <http://pocket-ninja.com>. Boston, 2006.
- Portal do Sushi*. “O que é mangá”. www.portaldosushi.com.br São Paulo, 2000.
- Site Combo Rangers*. www.comborangers.com.br. São Paulo: Fábio Yabu.
- Site Gibindex – a enciclopédia brasileira dos gibis*. “Gibi”. www.gibindex.com. São Paulo, 2001.
- Site Herói* – www.heroi.com.br. São Paulo: Conrad.
- Site Heróis* – www.herois.com.br. São Paulo: Abril.
- Universo HQ*. <http://www.universohq.com>. São Paulo: Sidney Gusman, 2000-2006.