

A luta chega a um nível tão intenso que após ser nocauteado, o espírito do jovem monge sai de seu corpo. Nessa espécie de “plano etéreo” Inshun vê toda sua vida, desde a trágica morte dos pais em sua infância, da qual ele não se lembrava, até o treinamento com a lança. Só literalmente morrendo nas mãos de Musashi que o sacerdote-guerreiro percebe que também não dava valor a sua vida, vivendo apenas para ser forte e poder ter uma luta real até a morte. Com essa revelação ele ganha a força de vontade necessária para voltar a seu corpo. A partir desse momento Musashi e Inshun se reconhecessem como oponentes à altura um do outro, se tornando amigos e rivais.

Só após vencer esse combate, o monge ancião entrega a Musashi roupas novas e um par de *katana*⁸² de verdade, já que ele ainda lutava com a espada de madeira. Após passara de “brigão” a “lutador”, Musashi passa de “lutador” a samurai e assim começa sua jornada como um guerreiro. Mesmo não estando explicitados no mangá, esses estágios são sempre acompanhados por uma mudança de postura e aparência.

3.4 A morte do herói

3.4.1 A Morte do Superman

Podendo contar com a força do sol como “bateria”, no mundo ficcional da DC Comics o Superman é virtualmente invencível. Além da força sobre-humana, da visão de calor, da de raio-X e da habilidade de voar, sua pele também é invulnerável, aguentando desde pancadas, até rajadas de armas de fogo e disparos de energia. Sua única fraqueza é a kryptonita, mas para matá-lo seria necessário que Superman fosse exposto a ela por um tempo prolongando e num local longe dos raios solares. Por estes motivos, em “A Morte de Superman” optou-se por trabalhar a questão da vulnerabilidade do herói de outra maneira.

A equipe criativa simplesmente assumiu que não existia uma forma de incapacitar permanentemente o Homem de Aço e então criou uma nova personagem que estivesse à altura do desafio. Nascia assim o Apocalipse (no original, *Doomsday*), uma forma alienígena também vinda de Krypton, só que milhares de anos antes do nascimento do bebê Kal-El. Na trama, Apocalipse seria um bebê humanoide que foi submetido a uma experiência com o intuito de criar o ser mais forte do universo. Assim, ele foi seguidamente assassinado e

⁸² O plural em japonês não é representado pela adição da letra “s” ao final da palavra, mas pelo contexto da frase.

posteriormente clonado. Cada novo clone teria em seus genes a memória de seu assassino, passando a “emular” parte de suas características assim como criar uma espécie de resistência a elas. Esse processo foi repetindo tantas vezes que a própria criatura, até então sem nome, incorporou a si a habilidade de se regenerar após ser morto.

Ou seja, é preciso um ser tão fantástico quanto o próprio Superman para que a história de sua morte seja ao menos verossímil. Há também uma clara referência mítico-religiosa na relação entre Superman, um salvador com uma caracterização messiânica, como foi visto na história de sua origem, e o termo bíblico apocalipse, o dia do juízo final, que seria a tradução exata do original *doomsday*. Ele seria algo como uma personificação da própria morte que veio buscar o Superman.

Embora suas forças sejam equivalentes, em outros aspectos os dois são opostos. O Apocalipse não possui uma consciência, ele age segundo o único referencial que conheceu: o instinto de destruição. Por isso, quando chega a Terra, ele está enclausurado, totalmente imobilizado numa espécie de traje funerário colocado nele em uma de suas mortes, isso num outro planeta alienígena. Ao acordar de seu “sono” e conseguir libertar sua mão esquerda, provavelmente na queda, Apocalipse parte numa marcha assassina. Fazendo jus a sua falta de consciência, ele segue em linha reta, preferindo destruir tudo por onde passa ao invés de desviar do seu caminho.

Superman, que estava sendo entrevistado num programa de auditório, é chamado imediatamente para combater o gigante musculoso. Ao ver o rastro de destruição causado pela criatura, a qual já havia derrotado até a Liga da Justiça, Superman percebe que só ele pode ser capaz de vencê-la. Em determinado momento, Superman prefere enfrentar Apocalipse a ajudar uma família que está presa num incêndio causado pela luta monumental. Ele só parte para prestar socorro a eles após imobilizar Apocalipse jogando-o no fundo de um lago (o monstro não consegue voar, só dá grandes saltos, e o fundo lodoso do lago não possibilitaria o atrito necessário para o impulso do pulo). Esse acontecimento é emblemático, pois uma das máximas implícitas dos heróis de quadrinhos é salvar o maior número de pessoas possível sempre que for possível. Portanto, esse momento de “negligência” de Superman, pensando nas vítimas em potencial ao invés do sofrimento imediato da família mostra a quebra de um pensamento fantástico – base das histórias do Homem de Aço – para um pensamento mais realista.

É curioso ver como ninguém acredita que Superman possa ser morto, até seu inimigo Lex Luthor pensa assim. Vale ressaltar que este Lex Luthor não é o mesmo da minissérie “*Man of Steel*”, lançada seis anos antes. Este Luthor é jovem, esguio e possui uma vasta

cabeleira ruiva. Chamado de Lex Luthor II, para a população da cidade ficcional de Metrópolis ele é o filho perdido do primeiro Luthor, que morreu num desastre de avião, mas, na realidade, ele é um clone de Luthor no qual foi implantado seu cérebro – teoricamente detentor de suas memórias e afeições. Nas edições anteriores, Lex Luthor contraiu câncer por sua exposição prolongada a kryptonita e precisou forjar sua morte para conseguir reaparecer num novo corpo sem deixar suspeitas.

O combate de proporções titânicas entre Superman e Apocalypse chega ao centro de Metrópolis e Superman percebe que precisa matar seu inimigo, caso contrário ele continuará seu caminho de destruição. Decidido a levar sua missão como defensor até o final, seu último ato é morrer como sacrifício para salvar todo o mundo. No embate entre uma força irrefreável, o Apocalypse (a fúria personificada), e um objeto impassível, Superman (o escudo, um protetor), os dois se anulam e acabam morrendo.



Figura 13 - O embate de proporções monumentais entre Superman e a criatura conhecida como Apocalypse. Retirado da edição encadernada de "Death of Superman".

Há duas mortes representadas nessa história, a morte do personagem na narrativa e a morte do símbolo, com a quebra de seu compromisso de não matar – lembrado várias vezes por seu interesse amoroso, Lois Lane, que estava noiva do herói e já conhecia seu segredo. Por esse motivo, a morte do Superman pode ser considerada também uma espécie de “penitência” pela quebra de uma de suas prerrogativas mais básicas. O personagem não poderia sobreviver após matar um adversário, isso seria moralmente incompatível com o mito do Superman. O final do confronto marca também o final do arco “A morte de Superman”. No seguinte, “Funeral para um amigo”, vemos a maneira como o mundo lida com a morte de seu maior herói e, por final, em “O Reino dos Supermen”, a volta do mesmo.

“Funeral para um amigo” trabalha a ideia de um mundo sem o Superman. Em primeiro lugar, mostra-se a comoção geral pela morte do herói que foi anunciada em todos os cantos do mundo. Na sede da Organização das Nações Unidas (ONU) todas as bandeiras estão hasteadas a meio mastro e vários líderes mundiais se dirigem a Metrópolis para o funeral que, aliás, conta com um discurso do então presidente Bill Clinton e da primeira-dama Hillary Clinton. Até os inimigos do Superman se dividem entre os que estão felizes com sua morte e os que estão tristes. Mesmo na cadeia, alguns lembram que tiveram parentes salvos por ele. Até Lex Luthor chora a morte de Superman, mas, no caso, porque ele queria tê-lo matado. Luthor diz que esse era seu motivo de vida e lhe foi tirado.



Figura 14 - O casal Bill e Hilary Clinton discursando no velório do Superman. Recorte retirado de "Funeral for a Friend".

Por outro lado, há também a questão do legado do Superman, como substituir um ser único. A princípio, a organização governamental Cadmus quer estudar o corpo e posteriormente cloná-lo. No entanto, a opinião pública não permite que isso aconteça. Ele podia ser um alienígena, mas seus feitos e a forma como ele se expressava e se sentia eram de um ser humano. Provando mais uma vez a legitimidade conferida ao Superman pelo público.

Coincidência ou não, há na trama uma seita que cultua Superman como se fosse um deus e eles acreditam que ele também vá ressuscitar, como teria acontecido com outras figuras mítico-religiosas presentes na história da humanidade. E é exatamente isso que acontece!

Superman acorda na Fortaleza da Solidão, seu refugio na região antártica, ainda em posição de batalha, sendo que já se passaram meses desde sua morte. Para ele, é como se nada tivesse acontecido. Debilitado e sem nenhum de seus poderes ele descobre que agora existem quatro novos Supermen, cada um com uma personalidade – isso sem contar a Supergirl⁸³ que já existia quando ele ainda “era vivo”. São eles: um clone adolescente, um ciborgue, um outro kryptoniano e um humano com uma armadura de aço. Cada um personificando um apelido famoso do Superman: “A Maravilha de Metrópolis”, “O Homem do Amanhã”, “O Último Filho de Krypton” e o “Homem de Aço”, respectivamente.

Os Supermen começam a lutar entre si por causa de suas personalidades conflitantes. O clone, por exemplo, só quer saber de publicidade e dinheiro, seria a representação do típico adolescente deslumbrado com a fama. Já o “Último Filho de Krypton”, na verdade um vilão reformado chamado Erradicador, age como um fascista, eliminando todos os vilões sem dó.

Erradicador só muda de atitude em seu confronto com Steel, como passa a ser chamado o “Homem de Aço”. Mesmo sendo o mais fraco dos quatro postulantes ao “cargo” de Superman, Steel é o mais centrado e correto, seguindo a risca os ensinamentos do Superman original que o salvou da morte uma vez. No confronto, o Erradicador vê que não é preciso só força bruta para ser o Superman, mas também compaixão e altruísmo.

Enquanto o ex-Erradicador parece convencido que a violência extrema desrespeita o legado do Superman, o ciborgue se revela um maníaco homicida. Ele auxilia o grupo alienígena comandado pelo vilão Mongul a explodir uma cidade inteira, no caso Coast City, a cidade natal do Lanterna Verde Hal Jordan.

Após se recuperar completamente, mas ainda sem todos os poderes, o Superman original parte para o local do desastre acompanhado de Steel e do jovem clone, que com a

⁸³ A Supergirl dessas histórias é um alienígena transmorfo de outra dimensão. Ela mora com Lex Luthor II que finge ser um milionário filantropo para o resto do mundo.

volta do Superman original vira Superboy. O garoto havia sido capturado pelo ciborgue e a derrota o fez esquecer um pouco de sua antiga frivolidade.

Curiosamente, esse Superman enfraquecido de agora veste preto e só recupera seu uniforme original ao final da história, quando também voltam seus poderes. Nesse estado, ele utiliza armas para se defender e assim garantir sua sobrevivência. Ele está decidido a morrer se for preciso, mas apenas como último recurso. Superman afirma que morrer sem cumprir sua missão não adiantaria nada. Ou seja, mesmo sem seus poderes ele carrega ainda as responsabilidades do herói salvador. Ele pode não ter o corpo superpoderoso, mas a mente e a alma (coração) continuam os mesmos.



Figura 15 - Com o símbolo prateado no peito rasgado por conta de uma rajada disparada anteriormente, um Superman praticamente irreconhecível atira contra uma máquina na esperança de salvar os aliados aprisionados. Retirado de *Reign of the Supermen*.

Com a invasão da cidade fortaleza que o ciborgue e Mongul construíram nas ruínas de *Coast City* a identidade do autômato é finalmente revelada. Ele é Hank Henshaw, um ex-astronauta que após entrar em contato com uma radiação misteriosa no espaço conseguiu

superpoderes. No entanto, essa radiação era mortal e ele precisou se sacrificar para poder salvar os amigos e a esposa que também estavam na nave espacial. Só que Henshaw não havia realmente morrido, apenas perdeu seu corpo. Assim, sua “consciência”, ainda superpoderosa pela radiação, passou a controlar tudo que era metálico e tecnológico. Dessa forma, Henshaw passa a viajar pelo espaço como um simbiote tecnológico literalmente infestando outras formas de vida – é dessa forma que ele conhece Mongul.



Figura 16 - A vida de Henshaw resumida em uma página. Sua aparência original acima e à direita, a esposa morta embaixo e sua aparência como Superman Ciborgue no centro. Retirado de *Reign of the Supermen*, DC Comics.

Na batalha final, o Erradicador volta à cena após ter sido pego na explosão que dizimou a cidade. Superman o trata com frieza, pois não sabe que ele se regenerou. Nesse momento é revelado que foi o Erradicador quem retirou o corpo do Superman de sua tumba e colocou na matriz energética existente na Fortaleza da Solidão, similar aquela em que o bebê Kal-El foi concebido.

Além de lhe trazer de volta à vida, o Erradicador se sacrifica para salvar o Superman. Quando Henshaw utiliza um canhão de raios de kryptonita concentrada, ele se joga na frente do disparo. Nesse momento, um efeito inesperado acontece, seu corpo “filtra” toda aquela energia e a passa de forma “limpa” para Superman, devolvendo seus poderes. Com os poderes de volta Superman desintegra Henshaw de forma que ele não possa se regenerar novamente.

Há ainda espaço para uma explicação sobrenatural para a volta de Superman. Um personagem chamado Doutor Oculto revela que a ressurreição de Superman foi uma combinação de eventos físicos e metafísicos que não vai ocorrer novamente. Aparentemente, durante uma parada cardíaca sofrida pelo pai adotivo de Clark Kent, Jonathan, sua consciência foi parar numa espécie de plano astral e lá ele encontrou o espírito do filho e pediu que ele voltasse a seu corpo. O corpo kryptoniano de Superman continuava funcional, pois ainda restava uma quantidade ínfima de energia solar armazenada nele (por isso o corpo não entrou em decomposição). Foi precisamente nesse momento que o Erradicador entrou na história e o colocou na matriz energética.

Resta apenas um problema, para o grande público Clark Kent foi dado como morto por causa de seu desaparecimento, por motivos óbvios, após a luta. É preciso ressuscitá-lo também aos olhos de seus familiares e amigos, afinal, Superman é apenas uma *persona* e Clark é sua verdadeira identidade. Assim, usando as habilidades de transformação da Supergirl, os dois encenam o salvamento do repórter que supostamente teria ficado preso no subsolo de um prédio que desabou no confronto.

3.4.2 *Knightfall*

Diferente de “A morte de Superman”, no qual há um choque entre forças, na megassaga *Knightfall* acontece um embate entre intelectos. Na trama, o vilão Bane (do inglês, desgraça, perdição), planeja acabar com Batman, não só destruindo seu corpo, mas, principalmente, quebrando seu espírito, e assim dominar *Gotham City*. O que ele não contava é que o Homem-Morcego já estaria bastante debilitado. Se sentindo cada vez mais cansado

por causa do estresse da vida dupla e da recente morte de seu parceiro Jason Todd, o segundo Robin, nas mãos do Coringa⁸⁴, Bruce Wayne estava à beira de um colapso de nervos. Um dos motivos fisiológicos apontados como causa de sua condição, por exemplo, é a privação de sono. O próprio mordomo Alfred ainda em “Batman: Ano Um” já fazia comentários sobre os danos psicológicos que a vida dupla cobraria de seu patrão.

Sem alternativas, Bruce procura uma solução na medicina holística e contrata a psicóloga Shondra Kinsolving que futuramente vai se tornar um interesse amoroso do Homem-Morcego. Seu primeiro tratamento são sedativos, com isso Bruce perde o ataque do vilão Croc⁸⁵ - meio homem, meio réptil –, que vem destruindo parte da cidade num ataque de fúria. O novo Robin, Tim Drake, não consegue lutar contra ele sozinho e chama seu amigo Jean-Paul Valley, o ex-assassino Azrael, para combater a fera vestido como Batman.

Os dois não são páreo para um Croc descontrolado e é nessa hora que Bane chega ao local do confronto. Seu único objetivo é conseguir notoriedade entre os criminosos derrotando o mais forte dentre eles. Através de um aparato em seu braço ele injeta uma substância chamada “Veneno” (do inglês, *venom*) diretamente em seu córtex cerebral e medula, ganhando assim força sobre-humana. Graças a isso ele derrota facilmente Croc, chegando a quebrar seus braços. Bane usa uma roupa de malha e uma máscara, fazendo com que sua aparência lembre a de um lutador mexicano de luta livre – possivelmente atribuída a sua origem hispânica.

Com Bruce Wayne de volta ao manto negro, o próximo criminoso que assola a cidade é o Charada. O maníaco planeja explodir um edifício e a localização deste está contida num enigma. Sem estar completamente recuperado, Batman demora demais para solucionar a charada e Bane chega primeiro ao local. Ao invés de derrotar o criminoso, Bane injeta nele sua substância anabolizante. Agora, além do intelecto, o antes franzino Charada possui uma força considerável, sendo muito mais difícil para Batman derrotá-lo, isso quando ele finalmente chega à cena do crime.

Considerados inimigos fracos, Croc e Charada só dispõem de uma qualidade, ou a força bruta ou o intelecto. Sua participação inicial na trama serve para ilustrar como o corpo e a mente de Batman estão debilitados, pois ele não enfrenta Croc porque está dormindo e só soluciona a charada faltando 10 minutos para a explosão.

⁸⁴ No arco “Morte na Família”, de 1988, a DC Comics organizou um concurso via ligações de telefone e os leitores escolheriam se o personagem morreria ou viveria. Numa votação apertada a maioria decidiu pela morte do personagem.

⁸⁵ No original em inglês Killer Croc, crocodilo assassino, uma referência a seu passado, quando a criatura lutava com crocodilos como parte de um circo de horrores.



Figura 17. - Utilizando seu "Veneno", Bane derrota facilmente Croc. Retirado de "Knightfall: The Broken Bat".

A pedra final do jogo de gato e rato entre Batman e Bane, com Batman como o rato, é a fuga do asilo Arkham orquestrada pelo vilão. Bane liberta todos os criminosos insanos da cidade, desde figuras de menor expressão, como o Chapeleiro Louco e o esfaqueador Szasz, até os chamados grandes vilões da história em quadrinhos, Coringa, Espantalho e Duas-Caras. Assim, mesmo no estado em que se encontra, Batman precisa caçá-los um por um e os colocar de volta na cadeia. Cada captura é uma forma de enfraquecer mais o Batman.

Segundo o vilão musculoso, ele quer exaurir as forças do Batman, levá-lo ao desespero, antes de atacar seu corpo.



Figura 18 - Batman quase perde o controle com as provocações de Szasz e precisa ser parado pela policial Montoya. No último quadro é possível ver seu estado de desespero. Retirado de *Knightfall: The Broken Bat*.

Chega a ser dramática a perseguição aos criminosos, pois, mesmo sem energias, Batman encontra forças para combater o crime levando seu corpo às últimas conseqüências. Esse seria seu diferencial. Enquanto Superman tem energia ilimitada, Batman, como humano

que é, pode ficar sem forças e adoecer, mas usando apenas sua força de vontade ele se força a agir quando necessário. Ele desenvolve até um “bordão”, um tipo de mantra que o ajuda a se concentrar: “seus problemas não importam, você não é importante, apenas Gotham importa”. Esse exercício de pura devoção a seu trabalho ilustra o comprometimento do Homem-Morcego.

Por esse motivo, uma temática presente em toda a saga é a impossibilidade de salvar a todos. Se for preciso escolher entre capturar um bandido e salvar uma vida, Batman sempre vai preferir salvar aquela vida. Mesmo que isso esconda a perversa realidade que deixar o criminoso fugir pode arriscar mais vidas no futuro, ser um herói faz dessa escolha um risco ocupacional, é preciso tentar salvar todo mundo. No estado em que se encontra, usando o máximo da capacidade humana, e até superando-a, Batman se vê às voltas com essa questão repetidamente – o que agrava o seu quadro de estresse. Durante toda a saga, inclusive, ele afasta o Robin das missões, recusando sua ajuda, para evitar expô-lo ao perigo – tudo por causa do trauma causado pela morte de Jason Todd.

Quando Batman volta à mansão Wayne completamente exaurido após salvar o prefeito que havia sido sequestrado por Coringa e Espantalho – que conseguem fugir – Bane está esperando por ele. O vilão fisiculturista nocauteia Alfred e não encontra dificuldade em vencer o Batman. No entanto, quando ele estava prestes a matá-lo ele muda de ideia e decide quebrar sua coluna, deixando-o paraplégico.



Figura 19 - A emblemática cena final do arco Knightfall: The Broken Bat.

Com Bruce Wayne incapacitado, o amigo de Tim Drake, Jean-Paul Valley assume a identidade de Batman permanentemente. Na trama, o próprio Tim Drake descarta a possibilidade deles combaterem o crime apenas como Robin e Azrael. Segundo o Menino Prodígio, Gotham precisa de um Batman, esse é um único símbolo que ela conhece e respeita. Contudo, o jovem Jean-Paul não se mostra a altura do desafio se tornando um Batman mais sombrio e violento do que o original.

Mesmo com o treinamento adequado, o herói é único. Aqui há duas mensagens conflitantes. Ao mesmo tempo em que as histórias em quadrinhos do Batman passam a ideia geral de que qualquer um pode ser um super-herói, a inadequação de Jean-Paul para o cargo ressalta as características únicas que resultaram na criação do Batman. Sendo um personagem que vive na linha tênue entre anti-herói, vigilante e vilão, o Batman de Jean-Paul Valley demonstra como o “poder” da máscara nas mãos errados pode se tornar perigoso.

A intenção de Bruce Wayne sempre foi causar medo em seus adversários, mas esse medo era baseado num jogo de cena produzido pelo milionário: a roupa, a voz, o uso controlado da força. Valley prefere causar pavor, não tendo piedade de seus inimigos e não se importando com a vida dos inocentes. O próprio Bane reconhecesse que ele está matando o símbolo que era o Batman. Isso um pouco antes de ser facilmente derrotado por Valley que incorporou ao uniforme do Batman os apetrechos letais de sua armadura de Azrael.

Enquanto isso, numa cadeira de rodas, Bruce Wayne continuava se afundando em autopiedade. No entanto, um evento inesperado lhe dá um novo animo. A Dra. Shondra Kinsolving e o pai de Tim Drake, Jack, foram sequestrados e então ele e Alfred partem para resgatá-los numa viagem que os leva ao Caribe e a Inglaterra. O sequestrador é o irmão adotivo de Shondra, Benedict Asp, os dois são médiuns com poderes curativos e Asp pretende canalizar esses poderes para realizar assassinatos à distância.

Mesmo paralisado da cintura para baixo, Bruce continua em ação, pois é o único que conhece suas identidades. Quando Asp ameaça matar o presidente, Alfred se demite, afirmando que não aguenta ver seu patrão se esforçar tanto, mesmo com a coluna vertebral fraturada. Mais uma vez, Bruce Wayne afirma que seus ideais estão acima dele e de sua saúde. Mesmo nessas condições, se tiver uma chance, por menor que seja, ele precisa tentar.

Na última parte desse arco, Bruce se torna refém dos bandidos como parte de seu plano. Eles estão numa ilha deserta no Caribe, incomunicáveis, e um furacão impede que qualquer ajuda chegue ao local. Agindo sozinho, ele nocauteia os bandidos, só que Asp começa a usar seus poderes paranormais para eliminá-lo. Nesse momento Shondra decide se opor ao controle do irmão e os dois travam uma batalha psíquica na qual Asp morre – e a

coluna de Bruce é curada. Shondra continua viva, mas o esforço da batalha psíquica e as drogas que o irmão administrava para controlá-la fazem com que ela perca a sanidade.

Depois de recuperado, Bruce volta à Gotham para recuperar seu posto como Batman. Porém, antes precisa recuperar suas habilidades. Mesmo estando curado, seu corpo não é mais o mesmo. Bruce, então, recorre a sua antiga mestra, a ninja-assassina Lady Shiva. Ele precisa vencer a morte, representada pela tutora, para voltar a sua velha forma.

Após algumas semanas de treinamento, Shiva arma um plano para fazer com que Bruce, seu melhor aluno, mate alguém e assim finalmente complete seu treinamento. Ela mata um velho mestre das artes marciais fazendo com que seus discípulos venham atrás dele. Após derrotar três dos ninjas, Bruce percebe que só vai se ver livre do teste se “matar” alguém. Assim, ele aplica um golpe letal em seu adversário para a satisfação de sua mestra. Mais tarde o indivíduo acorda, Bruce teve sucesso em enganar a morte.

Chega o momento do combate entre o Batman de Bruce e o de Jean-Paul. Agora a loucura dele atingiu o máximo e sua armadura de combate possui garras cortantes e um lança-chamas. No confronto entre os dois, Bruce Wayne, mais centrado e controlado, parece ter a vantagem. Nesse momento Valley começa a criar situações de perigo fazendo com que Batman pare de lutar para salvar as pessoas em perigo – alguns sendo até criminosos – o Batman verdadeiro não faz essa distinção moral, ele é um defensor e a vida humana está em primeiro lugar.

A última parte da luta acontece na Mansão Wayne, local que Valley também usava como base. Ao superá-lo tanto intelectualmente quanto em força, Valley admite a derrota e assume não ser digno do manto negro. Ao invés de castigá-lo, Wayne o abraça dizendo que o erro foi todo dele ao não considerar a carga psicológica de ser o Batman. Esse arco mostra como as histórias de Batman têm um caráter intrinsecamente transcendental, o Homem-Morcego salva a vida de Gotham, mas também salva sua “alma”. Através de sua conduta, ele age diretamente na psique dos cidadãos de Gotham.



Figura 20 - O confronto final entre o Batman original e a versão de Jean-Paul Valley. Nessa página a armadura de Valley está com suas cores originais de Azrael, simbolizando sua transformação completa. No entanto, em suas primeiras missões como Batman, ela era azul e cinza. Mais próxima do uniforme do Homem-Morcego.

3.4.3 Samurai X: arco da vingança

A “Saga da vingança” propriamente dita começa após o arco “Reminiscências”. Tendo terminado de narrar os acontecimentos que o levaram a vagar como um andarilho, o samurai Kenshin Himura parte para enfrentar o novo adversário Enishi Yukishiro, irmão caçula de sua primeira esposa, Tomoe. Ao contrário de seus companheiros da “irmandade dos seis”, Enishi não está interessado apenas em matar Himura, para realizar sua vingança, o vilão planeja fazer com que o samurai sofra o mesmo que ele sofreu ao perder a irmã. Por isso, seu alvo real é Kaoru Kamiya, a mocinha da história e novo interesse amoroso do herói. Ao matá-la sua intenção é levar Kenshin a loucura, “quebrar seu espírito”, por novamente não ter sido capaz de salvar a mulher que ama.

Depois que a irmã morreu quando ele tinha dez anos, Enishi se mudou para Xangai, na China. Segundo a história, a cidade no século XIX era uma terra sem lei e para sobreviver ele precisou se adaptar a rotina de violência do local. Dessa forma, em sua volta ao Japão, 15 anos depois do ocorrido, Enishi já se tornou o chefe da máfia chinesa e são os recursos dessa organização que ele emprega para realizar sua vingança. Além do dinheiro, esse período na China possibilitou que ele se especializasse nas artes marciais do país, empregando-as para derrotar o samurai Kenshin e chegar até Kaoru Kamiya. Quando Kenshin finalmente consegue chegar até Kaoru, após ter que enfrentar outro membro da “irmandade dos seis”, o gigante Kujiranami, ela já está morta, com a espada chinesa de Enishi cravada no coração. Começa então o martírio do herói.

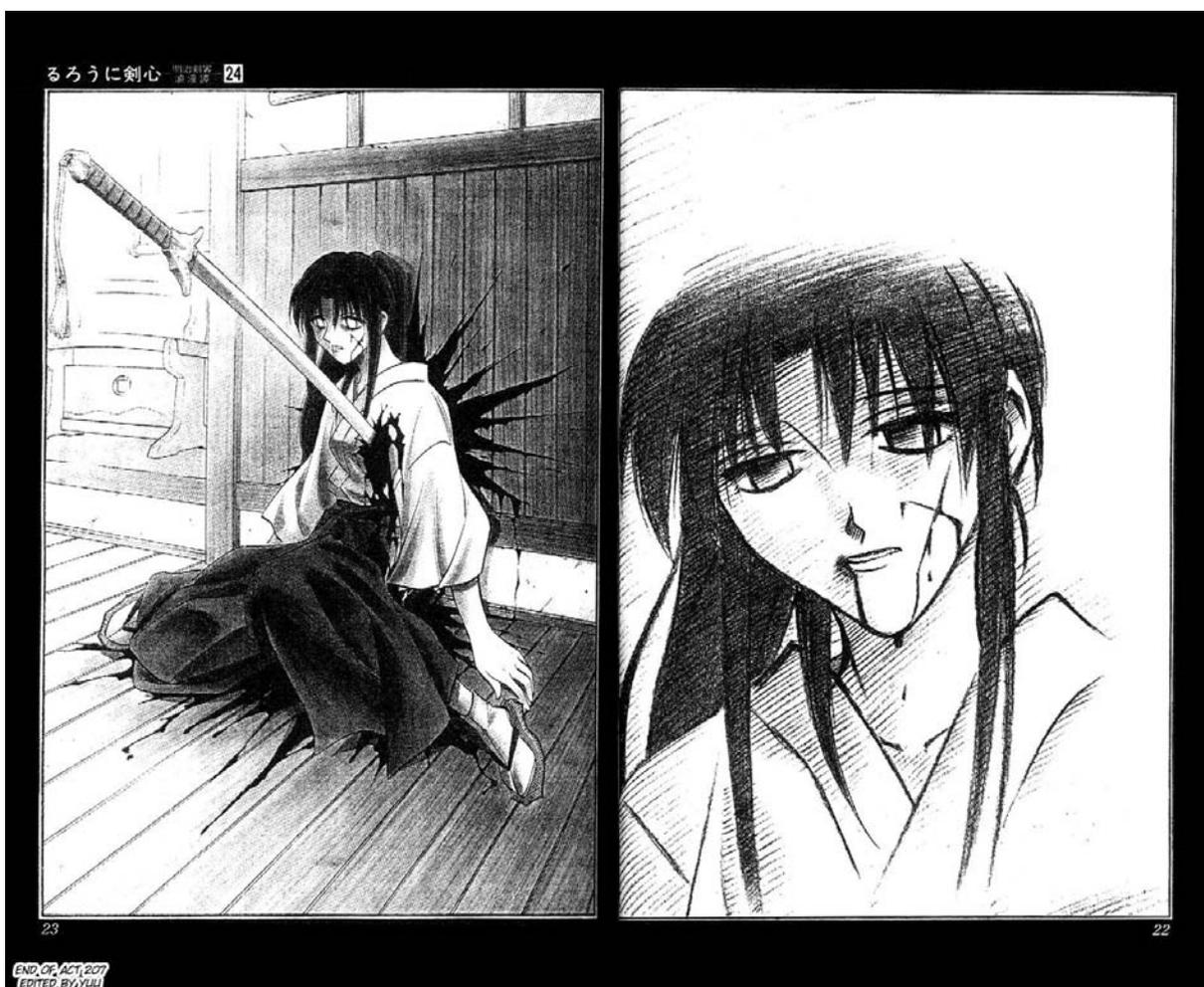


Figura 21 - Heroína Kaoru Kamiya assassinada pelo vilão Enishi Yukishiro. Reprodução a partir de Rurouni Kenshin #24.

O maior medo de Kenshin sempre foi a consequência de seus atos como assassino, segundo o próprio, o “pagamento por seus crimes”. Essa noção de autopenitência é interessante, pois, a priori, os assassinatos cometidos por ele tiveram um fim ideológico e

efetivamente ajudaram a moldar politicamente o Japão do século XIX. Mesmo que muitos de seus “colegas” retalhadores, de ambos os lados, tivessem sido convocados para ocupar cargos políticos ou militares, ele ainda assim se considera um criminoso, um “pecador” (não num contexto judaico-cristão, claro).

Kenshin se exila num lugar chamado *rakunin-mura* (do japonês, vilarejo dos párias). Um tipo de “comunidade” destinada aos rejeitados pelo *establishment*: mendigos, ladrões, criminosos de todo tipo, ex-samurais sem honra⁸⁶ ligados ao xogunato, entre outros. Curiosamente, quando o lutador Sanosuke Sagahara e outros amigos do samurai tentam levá-lo a força, os moradores do lugar intervêm. Eles já consideram Kenshin como um deles e acham que a intromissão de alguém de fora é desrespeitosa.



Figura 22 - Kenshin desolado com "olhar vazio" e sua espada envolta em correntes. O herói está morto por dentro. Retirado de Ruouni Kenshin #25.

Esse autoexílio funciona como uma espécie de purgatório, no qual o herói permanece sentado num barraco, com um olhar vazio, sem comer nem beber nada por dias e com sua espada presa por correntes. Em meio a seus delírios, Kenshin se vê sentado numa pilha de cadáveres e seu maior inimigo, Makoto Shishio, morto no arco anterior, vem para rir de sua

⁸⁶ Os conceitos de honra e lealdade estão intrinsecamente ligados na cultura samurai. Por isso, era um costume da época o suicídio ritual (no original, *seppuku* ou *harakiri*) em caso de derrota, desonra ou morte do senhor a quem o samurai servia. O servo leal deveria morrer junto do seu senhor e aqueles que não o cumprissem seriam considerados párias, trazendo vergonha para o próprio e para todos os seus descendentes e ancestrais.

desgraça e Kenshin então pergunta se ele veio levá-lo para o inferno. Essa passagem ilustra a maneira como o corpo e a mente de um guerreiro não possuem defesas contra um ataque a alma do herói, seu coração.

No entanto, Kaoru não está morta. Enishi não conseguiu matá-la pela semelhança dela com sua irmã, Tomoe. Ao invés disso, ele fez com que o mestre das marionetes, Gein, produzisse mais um de seus fantoches, dessa vez, com a aparência da mocinha. Segundo a história, essas marionetes seriam feitas usando ossos, pele e carne humana, por isso mesmo um médico não conseguiria diferenciar o boneco de um cadáver real sem uma autópsia – o que aparentemente não era praticado. Os amigos, contudo, decidem não contar sobre o embuste do vilão, segundo eles, isso não curaria o sofrimento do herói. Ele só iria atrás de vingança e depois de resgatar a donzela continuaria no mesmo estado de autocomiseração.

Na verdade, Kenshin estaria sofrendo por se sentir impotente e também culpado, pois acredita que todo o mal que acontece às pessoas a sua volta é culpa de sua ação como retalhador no passado. Afinal, as pessoas que matou também teriam entes queridos e a dor delas também deve ser vingada. Cercado por seus fantasmas, o samurai recorda todos os momentos de sua vida. Todas as pessoas que influenciou positivamente e também os inimigos que, sendo também espadachins, só viam a morte no caminho da espada.

Mesmo para um samurai que não mata, há muito sangue e morte em sua jornada. Por fim, Kenshin se diz exausto de tentar consertar o que está errado e proteger os fracos e só ter tragédia como retorno. Ou seja, antes de salvar a donzela, Kenshin precisaria se perdoar e descobrir novamente um ideal de vida para assim curar sua alma. E essa resposta ele só encontrará sozinho.

Os dias se tornam semanas e a situação não muda até que o gigante Kujiranami foge da cadeia e o jovem guerreiro Yahiko, de 10 anos, o protegido de Kenshin, vai enfrentá-lo sozinho. Em meio às súplicas de Tsubame, amiga de Yahiko, e da possível morte de seu protegido, Kenshin não sai de seu transe. Ele ouve tudo, mas permanece imóvel enterrado em seu pesar. A morte de Kaoru não lhe dá vontade de salvar mais ninguém, ele não vê sentido em sua ação. Kenshin ainda busca uma forma de espiar seus pecados como um retalhador e sua culpa é tão grande que ele não consegue se mexer, nem mesmo para ajudar um amigo em perigo.

Confrontado com a dura realidade de que seu plano inicial, mudar o mundo “salvando uma pessoa de cada vez”, não o impediu de perder a pessoa que mais amava novamente, Kenshin continua em depressão profunda. No entanto, as palavras de um velho mendigo considerado louco o tiram de seu transe. Ele diz que enquanto houver pensamentos e

sentimentos que ele não puder abandonar e pessoas para proteger, ele não deve se entregar. Mesmo que na realidade ele não consiga salvar todo mundo, isso não é motivo para desistir de tentar. Por menor que seja a diferença que ele possa fazer com apenas uma espada na mão, ele deve tentar proteger aqueles a sua volta.

Dessa forma, não são os gritos por vingança de seus amigos que motivam o herói e o fazem se levantar de sua depressão, é a necessidade de proteger. Ou seja, sempre que alguém chamar por socorro o herói deve se esquecer dele mesmo, não importa a situação em que esteja, e partir para ajudar. Essa é sua natureza. É isso que faz dele um herói.



Figura 23 - Na imagem, o "gigante" Kujiranami é impedido de matar Yahiko (no ar) pela aparição de Kenshin. Cada balão com um ideograma é um golpe aplicado por Kenshin. Embora essa história se passe no “mundo real”, os inimigos são representados de forma fantástica. Reprodução de Rurouni Kenshin #25

Assim, Kenshin chega a tempo de impedir que o gigante Kujiranami mate seu protegido. Cheio de ódio por ter perdido a mão num confronto anterior com Kenshin, Kujiranami é salvo pelas palavras do jovem Yahiko. Após Kenshin tê-lo derrotado facilmente em sua volta “ao mundo dos vivos”, o gigante ainda procurava completar sua vingança matando a todos com uma explosão, isso porque Kenshin supostamente lhe negou a honra de

morrer em batalha. O jovem Yahiko então repete as palavras que lhe foram ensinadas por Kenshin dizendo que ele não precisa morrer e pode seguir um caminho mais nobre e, por isso mais difícil, o do perdão.

Dessa forma, o mangá mostra que Kenshin construiu também um legado e mesmo após sua morte haverá alguém que continuará seguindo seus preceitos. Curiosamente, Yahiko não é um discípulo de Kenshin, pois o samurai se nega a passar a diante sua técnica mortal, o estilo *Hiten Mitsurugi*⁸⁷. O menino aprendeu seus preceitos por conviver com Kenshin e Kaoru, sendo ela, sim, sua mestra no estilo fictício *Kamiya Kashin*, “a espada para a vida”.

3.4.4 Vagabond: batalha contra o clã Yoshioka

Após sua luta com o monge Inshun, Musashi ganha confiança para prosseguir em sua jornada. Por isso, em sua próxima parada ele se dirige até a sede do clã Yagyu de espadachins para encontrar o mestre septuagenário Sekishusai Yagyu, considerado o único “santo da espada” (kensei) vivo no Japão na época. Musashi entra escondido nos aposentos do ancião decidido a matá-lo. A sede de sangue que julgava estar controlada o compelia a atacar o velho mestre e tomar para si o título de melhor espadachim do Japão. Debilitado pela idade e deitado, o velho Yagyu consegue derrotá-lo apenas usando seu “espírito de luta” e um “coçador de costas”. Assombrado pelas habilidades de Yagyu, Musashi parte do local com uma nova lição de humildade.

O jovem samurai pensava que tivesse descoberto a verdadeira força lutando contra Inshun, mas novamente ficou surpreso ao averiguar a distância que há entre ele e mestres como Yagyu e In’ei. Contudo, ele credita essa diferença entre as habilidades apenas a experiência dos velhos mestres, ou seja, se ele se dedicar aos combates mortais durante anos, matando todos os adversários fortes que encontrar, pode atingir o nível dos mestres que admira e teme.

É esse pensamento que o traz de volta a escola Yoshioka para ter sua revanche contra o segundo em comando, Denshichiro Yoshioka. Porém, ele encontra antes o irmão mais velho, Seijuro, o líder do clã. Seijuro que havia ignorado Musashi em sua primeira visita a cidade, sentindo seu “espírito de luta” renovado chama-o para um duelo – o mangá dá a entender que os espíritos de luta dos dois se atraem. Considerado o melhor entre os

⁸⁷ Do japonês, “A Sagrada Espada que Voa no Céu”, um estilo inventado pelo autor.

espadachins de seu tempo, a luta entre Seijuro e Musashi toma proporções épicas e até hoje é lembrada na história do Japão tanto que, no mangá, Seijuro agradece aos deuses da guerra por poder enfrentar um inimigo tão forte como Musashi. O samurai autodidata se concentra em sua luta de tal maneira que entra numa espécie de estado de transe e vence a luta cortando o corpo de Seijuro ao meio com um só golpe de espada – mesmo com uma espada muito afiada, esse tipo de ferimento não é normal.



Figura 24 - Mesmo à beira da morte o mestre Yagyū (deitado) vence e dá lições à Musashi (sombra). Retirado de Vagabond #11.

Com a morte do líder, os demais discípulos não querem que Denshichiro lute, pois sabem que ele é bem mais fraco do que o irmão. Contrariando a todos em nome da honra da escola, Denshichiro enfrenta Musashi e também é morto. Com a escola em desgraça sem seus

dois mestres, o novo líder, Ryohei Ueda, opta por um ataque conjunto com todos os membros restantes do clã Yoshioka, totalizando 70 samurais altamente treinados⁸⁸.

Musashi derrota todos eles, sendo esse, seu grande feito na trama. Assim, o espadachim que já possuía certo reconhecimento entre a população por seus duelos anteriores é alçado ao mesmo patamar daqueles mestres que admira. No entanto, o combate hercúleo contra tantos samurais cobra seu preço e Musashi sofre um corte profundo na perna e corre o risco de ficar sem lutar e até sem andar.



Figura 25 - Em meio aos corpos dos 70 guerreiros mortos, Musashi finalmente se deixa cair por causa do ferimento na perna. A cena é bem visceral uma vez que corvos já sobrevoam os cadáveres e o chão do descampado se tornou uma espécie de lama feita de terra e sangue. Retirado de Vagabond #27.

Seu ferimento e a ferocidade da batalha fazem com que Musashi comece a questionar o caminho que tomou. Após matar 70 homens numa só batalha Musashi não sente como se tivesse vencido, pelo contrário, passa a não se achar digno de nenhuma de suas vitórias. De volta ao convívio com o monge Takuan Soho, Musashi precisa também decidir o que fará de

⁸⁸ Esse arco é uma romantização feita a partir do livro, também ficcional, de Eiji Yoshikawa. Segundo as notas da edição norte-americana de *Vagabond*, acredita-se que Mushashi foi mesmo o responsável pela morte dos irmãos Yoshioka e depois teve que enfrentar um grande número de guerreiros como forma de retaliação, mas não se sabe o número exato.

sua vida. Takuan o encoraja a abandonar de vez o caminho da espada, o monge acredita que essa é uma forma dos “Céus” lhe dizerem que acabou o tempo de lutas.

Para Takuan essa seria a hora ideal para que ele finalmente case com sua amiga de infância, Otsu. Embora o amor de Musashi por Otsu seja correspondido, seu amor pela espada parece ser maior, por isso nenhum dos dois tem coragem de confessar esses sentimentos. Um casamento ou até um relacionamento faria com que Musashi se distanciasse do caminho da espada e isso mataria uma parte dele, isso no entendimento dos dois. Já o monge afirma que todo guerreiro precisa de um lar, ele diz que Musashi não encontra sentido em seu caminho, justamente pela falta de um referencial.

Enquanto Musashi convalescia, sua fama continuava crescendo a ponto dele precisar ser detido pelos soldados do governante de Kyoto, pois samurais do país inteiro vinham à cidade para desafiá-lo. Foi na prisão que Musashi conversou com Takuan a respeito de seu futuro. O primeiro passo, segundo Takuan, seria Musashi entender que as lutas dele até agora foram para satisfazer seu próprio egocentrismo. Dessa forma, aquilo que o impede de se considerar digno de suas vitórias seria o peso das vidas que tirou em vão.

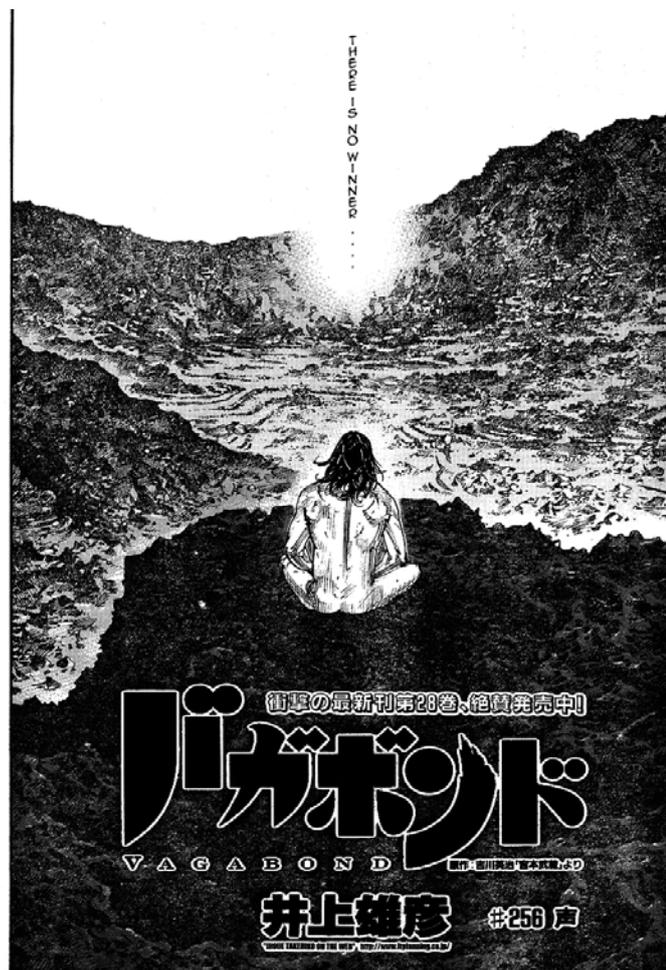


Figura 26 - Ilustração de abertura do capítulo #256 com Musashi supostamente meditando nu. Ele continua preso em sua cela, mas a imagem seria uma metáfora de um momento de revelação. Retirado de Vagabond #29.

Musashi entrava em batalhas sucessivas para provar sua força. Quanto mais ganhava, mais sentia como se não tivesse ganhado. E isso o forçava a lutar novamente. Conversando com Takuan ele enxerga que essas lutas não tiveram um vencedor. Musashi estava preso no que se chama uma “espiral de sangue e morte”, cada vez se afundando mais nela. Sua última revelação é perceber a tolice que é buscar a invencibilidade.

Mesmo tendo conseguido o título de “Melhor sob os céus”, ele se vê abaixo de outros guerreiros que encontrou em sua jornada. Esses títulos são apenas palavras, exatamente como o mestre Yagyu havia lhe dito quando se encontraram. Assim, não lutar demonstraria mais força do que lutar. Resistir a seus impulsos assassinos seria a verdadeira força, o verdadeiro caminho da espada. Para aperfeiçoar suas técnicas ao máximo, aquilo que todos esperam que ele faça, não seria necessário retalhar seus adversários. Para Musashi, descobrir a opção de não matar se torna libertador, pela primeira vez ele aprende o sentido da verdadeira liberdade.

Com a perna parcialmente curada, Musashi foge da prisão. Ele pretende encontrar o mestre Yagyu e conversar com ele sobre as descobertas que fez. Reconhecido e desafiado várias vezes durante o trajeto, o samurai evita ao máximo o conflito, só matando seus adversários quando eles efetivamente ameaçarem sua vida. O momento mais emblemático dessa caminhada é seu encontro com Itou Ittousai. Dado como morto, Ittousai é um espadachim lendário com a fama de nunca ter perdido. Conhecido por sua ferocidade, ele foi um dos únicos ídolos de Musashi na infância. Ele personifica a pura sede de sangue, aquilo que Musashi teria se tornado se tivesse continuado num caminho em busca de invencibilidade.

Musashi, a princípio, quer enfrentá-lo, o contato entre os espíritos de luta dos dois parece quase irresistível para ele. Quando o samurai está prestes a atacar Ittousai o espírito de Yagyu, que entrou em coma, aparece no local. Embora Ittousai não possa vê-lo, Musashi e Yagyu começam a conversar numa espécie de plano astral, no qual o “recém-iluminado” espadachim é relembrado das descobertas que havia feito. Assim, ele refreia seu espírito de luta para poder enfrentar Ittousai com a mente limpa e a mesma paz de espírito que possuía no começo da luta.



Figura 27 - Representação visual da "sede de sangue" de Musashi em contato com a de Ittousai. Retirado de Vagabond #31

Frustrado com o autocontrole de Musashi, o próprio Ittousai resolve fazer o primeiro contato. O mestre investe contra Musashi, sua técnica consiste justamente em derrotar o oponente com apenas um golpe. Ele finge que vai sacar a espada com mão direita, mas o golpeia com a esquerda sem espada. Musashi vai ao chão derrotado (mas não morto), porém, faz um corte profundo no ombro direito de Ittousai. Esse é o primeiro combate de Musashi em alto nível após o ferimento da perna, ele está feliz. Ele perdeu, mas sente como se tivesse ganho. Enfrentou um dos espadachins mais ferozes do Japão e mesmo estando com uma perna ferida, seu medo não ativou sua sede de sangue bestial, ele não perdeu o controle.

Assim, com suas novas resoluções devidamente testadas contra “seu passado” e “seu futuro”, Musashi continua sua peregrinação. Seu objetivo é enfrentar o amigo Kojiro Sasaki, tido como o maior rival de Musashi na realidade e na ficção. Sasaki é um homem adulto, surdo e mudo, mas com a personalidade de uma criança – inocente e doce. Há uma crença no mangá que os dois estão destinados a se encontrar, a metáfora utilizada seria que eles são “espadas” sem rumo, a procura de uma bainha e um seria a bainha do outro.



Figura 28 - Musashi é desarmado e perde a luta e para Ittousai. Reprodução de Vagabond #32.

3.5 Samurais VS super-heróis: uma análise comparativa

3.5.1 O herói de quadrinhos ocidental

Superman e Batman foram escolhidos para essa análise, pois representariam, no universo das histórias em quadrinhos, a síntese das figuras do herói e do anti-herói, respectivamente. Como foi dito, herói e anti-herói seriam classificações que distinguiriam estilos de personagens e de narrativas por seus traços psicológicos, morais e pela conjuntura dos mundos ficcionais aos quais pertencem, no entanto, sua função dentro da história ainda assim seria a mesma, servir como guardiões e protetores. Através das características que serão descritas a seguir espera-se revelar as construções das figuras do herói e do anti-herói na década de 1990.

Em primeiro lugar, dentro de suas narrativas, Superman e Batman possuem abrangências diferentes. Superman possui uma abrangência macrocósmica. Sua base é Metrópolis, mas ele age no mundo todo, como foi mostrado em “Funeral para um amigo”.

Socialmente falando, Metrópolis seria um modelo de cidade norte-americana ideal, com algumas mazelas, mas predominantemente pacífica e próspera. A ação de gangues e criminosos comuns seria facilmente coibida por Superman, por isso ele se dedica a missões mais “monumentais” no resto do mundo.

Os próprios antagonistas de Superman também são delineados segundo fatores macrocósmicos. São alienígenas que querem dominar a Terra, como Mongul, ou destruí-la, como Apocalipse, até mesmo Lex Luthor exerce uma influência global. Em “Man of Steel”, por exemplo, seus negócios escusos na América Latina atraem terroristas venezuelanos para Metrópolis. Mesmo assim, as ações de Luthor ficam na clandestinidade, para a população ele é um rico empresário e filantropo. Por isso, Superman sempre consegue frustrar seus planos, mas nunca consegue prendê-lo – fora o incidente isolado em “Man of Steel”.

Já Batman possui uma abrangência microcósmica. Agindo apenas em Gotham, sua missão não é salvar o mundo. Gotham é tida como uma sociedade distópica, mergulhada na criminalidade e no caos, ela demanda uma ação contínua e o acompanhamento do herói. Os antagonistas são violentos e conhecidos, embora usem máscaras, o oposto de Luthor. Ou seja, os antagonistas em Batman, assim como o próprio herói, tendem mais para o realismo. São criminosos “comuns” – assassinos, ladrões, sequestradores – só que mascarados. Ao contrário dos antagonistas de Superman que são cercados de uma aura fantástica assim como seu protagonista.

Por sua vez, a defesa da coletividade em Batman se relaciona intrinsecamente a figura do herói. Em “Batman: Ano Um”, não há ainda menção aos costumeiros vilões mascarados como Coringa e Espantalho, no entanto, a transformação de Selina Kyle em Mulher-Gato é mostrada como um reflexo direto do surgimento do Homem-Morcego. Já em Knightfall, no qual a galeria de vilões já está formada, fica mais claro que cada um dos criminosos age com intenção de atrair e subjugar o Batman como forma de dominar a cidade, inclusive o vilão principal, Bane. Nas narrativas escolhidas de Superman, fora Luthor, seu arqui-inimigo, o Homem de Aço enfrenta adversários que não estão particularmente interessados nele, assim, ele é levado às situações de heroísmo apenas para defender a coletividade.

Desta forma, a saga do herói contemporâneo se mostra predominantemente contida na questão da manutenção da ordem civil, ou seja, em sua ação como patrulheiro e o posicionamento do mesmo em relação às autoridades oficiais. Batman age como um detetive, tomando integralmente o lugar da polícia, por isso, suas histórias em quadrinhos abordam a temática do herói como vigilante ou fora da lei, alguém que toma a justiça nas próprias mãos estando assim fora dela também. Superman, por outro lado, age principalmente contra

inimigos que ninguém mais conseguiria impedir. Muito acima da ordem civil, ele cuida do bem-estar das pessoas e da Terra como um todo. Ele também faz o papel de patrulheiro, mas sua maior exigência é como salvador. Assim, o que legitima um herói perante sua sociedade ficcional seria o tipo de antagonistas que ele enfrenta e o papel de autoridade que toma para si.

Quanto a suas identidades, novamente observam-se duas posturas opostas. Enquanto Clark faz questão de reafirmar a humanidade que não possui, por isso trabalha e fica noivo, Bruce Wayne foge da sua, vivendo como um *playboy* mimado apenas o suficiente para não levantar suspeitas para seu combate ao crime. Só na noite ele se sente realmente à vontade.



Figura 29 - Superman e Lois aproveitam um momento da batalha e trocam um beijo de "despedida". Logo após Superman seria morto por Apocalipse. Vale lembrar que é de conhecimento geral seu noivado com Clark Kent e caso alguém tivesse visto a cena, isso teria revelado a identidade secreta do herói. Reprodução de Death of Superman.

O tema da identidade adquire um tom bastante complexo quando Jean-Paul Valley assume o manto do Batman. A incompatibilidade de Valley com o uniforme, fazendo com que ele o modifique na primeira chance que tem, e o estranhamento de outras pessoas, especialmente o comissário Gordon, que não o reconhecem como sendo o Batman que eles conheciam, reforçam a hipótese de que o Batman é único justamente porque não existe um “Bruce Wayne” *per se*, sendo o Batman a “verdadeira” personalidade do herói.

Isso leva a uma reflexão sobre o papel dos substitutos dos heróis em suas ausências. Como foi dito, os heróis são únicos, se encaixando perfeitamente a conjunta ficcional em que são colocados, por isso, seus substitutos são mostrados sempre como inadequados, seja pelo excesso ou pela falta. Após suas “mortes”, simbólicas ou reais, suas missões devem continuar, daí aparecem esses substitutos como resposta ao buraco deixado pelos heróis originais. O Batman de Jean-Paul Valley mostrou-se um degenerado, um justiceiro ao invés de um herói, e o Robin Tim Drake se mostrou impotente, ainda muito fraco para assumir o lugar de seu mentor. Já a Supergirl de “A Morte e Retorno do Superman”, mesmo conseguindo combater o crime, acabou se tornando um brinquedo nas mãos de Lex Luthor, com quem era romanticamente envolvida. Além disso, o fato de não ser uma kryptoniana, mas uma alienígena transmorfa faziam dela apenas uma sombra do verdadeiro Superman. Isso sem falar, claro, dos quatro Supermen impostores: cada um emulava apenas uma característica do Superman original e um deles até se revelou um maníaco homicida – aniquilando uma cidade inteira.

A oposição entre os “métodos de trabalho” expressa em “Man of Steel”, quando Superman esteve prestes a prender o Batman, também aparece em seus uniformes. Enquanto um escolhe como símbolo o morcego, o representante indireto da noite, o outro emprega o próprio sol como referência. A escolha de uma aparência bestial remetia a um referencial profano (mundano) e, por sua vez, o astro-rei traria inferências divinas ou “superiores”.

Independente dessa orientação, suas roupas fazem uma ligação com o fantástico, tornando-os semideuses, super-heróis, mesmo que em direções opostas. Esse pode ser interpretado como o diferencial do super-herói. É o símbolo que constrói a força do personagem dentro e fora da narrativa. Dentro, o simbólico legitima as ações do personagem, e fora, cria um laço com a herança cultural de uma sociedade.

Isso também estaria refletido na origem de seus “poderes”, uma vez que Batman usa a ciência e as artes marciais, seculares por excelência, e o Superman tem poderes sobre-humanos de origem alienígena e, portanto, ligados ao sobrenatural, ao sagrado. Como pode ser visto pela trama, após o estranhamento inicial os dois se tornam amigos, companheiros de

combate ao crime, mostrando, então que a relação entre eles não é dicotômica, mas sim dialética. Eles seriam duas faces da mesma moeda.

Mercadologicamente, o Batman quebrado e a morte do Superman fazem parte de um movimento editorial que buscou dar mais dramaticidade as narrativas de heróis consolidados como os dois líderes do Universo DC. No próprio arco “Crise das Infinitas Terras”, de 1985, há a morte do Flash Barry Allen, e depois da saga da morte do Superman, o Lanterna Verde Hal Jordan enlouquece matando todos os outros lanternas se tornando o vilão Parallax. Ou seja, os autores passam a trabalhar com os pontos fracos dos personagens na tentativa de mostrar que até eles possuem limites. Pode ser dizer que Bane e Apocalipse são especialmente criados para conferir mais “humanidade” aos heróis, independente da mitologia que cerca os personagens, essa humanidade ou “fragilidade” teria uma função extranarrativa, identificando o herói diretamente com o leitor.

No entanto, humanizar demais o herói faria com que ele perdesse a sua aura, suas características fantásticas que os fazem serem idolatrados. Por isso, há a necessidade da recuperação e os fatos que envolvem essa volta também precisam estar envoltos em magia, mostrando que todo herói, mesmo humano, precisa ter um quê de fantástico. Assim, a coluna de Bruce Wayne é restaurada através do sacrifício de uma paranormal e o Superman volta à vida pela intervenção tanto da ciência kryptoniana quanto pela ação sobrenatural do espírito de seu pai adotivo, Jonathan Kent.

3.5.2 O herói de quadrinhos oriental

Samurai X e *Vagabond* são contos ficcionais a respeito de duas figuras de períodos distintos da História do Japão, Gensai Kawakami (Kenshin Himura) e Musashi Miyamoto. No primeiro, aproveitam-se algumas características físicas e o contexto histórico numa narrativa completamente ficcional. Já no caso de Musashi, o mangá mescla realidade e ficção de maneira que fiquem praticamente indissociáveis. As diferentes abordagens sobre essas questões definem os caminhos tomados pelas duas narrativas: enquanto uma se trata de um conto romantizado sobre a vida de um herói, a outra se foca na conturbada jornada de um homem que viria a se tornar uma lenda.

Em termos editoriais, essa distinção se deve ao público-alvo dos mangás. Sendo um representante do chamado *shonen manga*, mangá para garotos, Samurai X possui um público predominantemente infanto-juvenil situando-o num estilo mais convencional de narrativa de

herói. Já *Vagabond* não possui essa “amarra” editorial, sendo um *seinen manga*, mangá para homens jovens, podendo trabalhar temáticas mais adultas e/ou menos “formulaicas”.

Por isso, a obra não faz uso da luta dicotômica entre certos e errados tornando difícil identificar Musashi como um herói nos termos adotados nessa pesquisa, ou seja, de um guardião ou defensor de outrem. No entanto, não é deixado de lado o caráter agonístico da narrativa ressaltado por Helal (2001) em sua pesquisa sobre os heróis esportivos. Assim como no esporte, não há um lado moralmente superior, mas há um embate entre forças da qual apenas uma pode vencer. Além disso, da mesma força que o perfil esportivo de herói, a história de vida de Musashi representaria sua cultura através de outros ideais como o de superação e perseverança.

Musashi segue o Caminho da Espada com o único objetivo de se tornar mais forte, o que significaria um ganho pessoal de habilidades técnicas, ou seja, aparentemente com nenhuma relação com a coletividade. Posteriormente, após ser ferido na perna direita, ele começa uma jornada de “Iluminação pela espada”. Aliás, esse seria o “verdadeiro” Caminho da Espada, razão pela qual samurais como Musashi foram chamados de “santos da espada”, do original, *kensei*. Dessa forma, esse viés transcendental, arraigado numa dimensão poética da cultura japonesa, ilustra em parte a defesa de Campbell (2007) de um herói japonês ligado à figura de Buda. Isso sem contar as concepções japonesas de guerreiro, obrigação, dever e sacrifício que diferem das ocidentais.

Mesmo com essas ressalvas iniciais, a discussão proposta por esta pesquisa será feita considerando essas “narrativas de samurai” como equivalentes as “narrativas de herói”. Dito isso, pode se entender como essas histórias em quadrinhos transmitem alguns dos valores e conceitos da cultura japonesa que seriam independentes desses fatores editoriais.

Como foi dito acima, os mangás possuem uma dimensão poética que se expressa narrativa e graficamente, abrindo espaço para longas reflexões, similares aos comentários políticos de Batman. Não só voltadas para a esfera política (presente nas duas histórias), essas reflexões tratam de aspirações mítico-religiosas, questionamentos morais, arte, beleza e, claro, o Caminho da Espada, o significado da verdadeira força. Em *Vagabond*, as conversas entre Musashi e o monge Takuan, por exemplo, versam sobre a maioria desses temas, principalmente, a santidade da vida humana e o controle do instinto assassino do samurai. Noutro momento, o mesmo monge conversa com um mestre artesão sobre a beleza das espadas. Eles chegam à conclusão de que não há beleza numa espada que não mata, ela seria feita pelos homens com esse objeto, então, só assim realizaria o seu “destino”. Em contrapartida, os homens teriam sido feitos pelos deuses e do conflito entre essas duas ideias

surgiria a beleza da espada. Graficamente, o mangá tenta acompanhar o que é dito, seja pelo contraste das palavras com as imagens ou pela representação abstrata buscando um sentido transcendental.



Figura 30 - Representação visual do medo como serpentes travando os movimentos de Musashi em sua luta com Inshun. Recorte retirado de Vagabond #5.

Na medida em que os dois mangás adotam uma perspectiva histórica, a maneira como seus protagonistas se inserem nas conjunturas apresentadas se mostra a primeira forma de diferenciação dos mesmos. O espadachim Kenshin Himura de Samurai X está no lado vencedor da revolução que levou o imperador Meiji de volta ao poder. Embora a Restauração Meiji não tenha trazido todas as mudanças sociais que pregava, houve de fato um processo de modernização e crescimento do Japão em decorrência dela e para isso foi preciso fazer reformas sociais. Assim, o sistema de castas foi oficialmente extinto e os habitantes do país passaram ser considerados cidadãos com os mesmos direitos e deveres, independente de sua função social (SAKURAI, 2007).

Kenshin, então, teria ajudado com sua espada a criar uma era de decadência dos samurais, ilustrada, por exemplo, pela proibição do porte de armas, em 1876, e até do corte de

cabelo no estilo dos samurais (SAKURAI, 2007). Por isso, várias vezes no início do mangá ele é repreendido pelas autoridades civis por ter um cabelo grande demais e nos *flashbacks* pré-Restauração Meiji do mangá os mesmos personagens que na continuidade temporal têm cabelo curto aparecem com o cabelo cumprido.

Nesse contexto, sua desobediência civil, insistindo em portar uma espada e mantendo a aparência de um samurai, seria devido a sua missão de proteger os oprimidos e injustiçados das mazelas da Era Meiji. Ele consegue ver que sua ação poderia ser interpretada como a de um vigilante, mas, na história, ele tem uma boa reputação, sendo requisitado pelo próprio delegado de polícia para intervir nos casos. Ou seja, ele tem o respaldo das autoridades para agir. Dessa forma, não seria possível enquadrá-lo com um anti-herói, sua postura subserviente e altruísta e suas habilidades excepcionais fizeram, no decorrer do mangá, com que conquistasse a legitimidade por parte das autoridades – na história ele não é particularmente conhecido pela população em geral da cidade de Tóquio, onde vive, apenas pelo seu grupo de amigos e pelas autoridades oficiais, civis e militares, que ocasionalmente vem requisitar sua ajuda.

Por outro lado, a participação de Musashi na guerra que culminou no xogunato Tokugawa foi motivada por sua “sede de sangue”, ele só queria testar sua força contra outros guerreiros e ficar famoso por isso. Contudo, ele defendeu o lado perdedor e chegou a ser brevemente caçado por isso. De maneira geral, Musashi não apresenta uma consciência política como a de Kenshin e mesmo em sua fase mais “iluminada”, seus interesses continuaram sendo a espada e a estratégia militar.

Musashi também não demonstra nenhuma preocupação especial com quaisquer distúrbios civis que possam acontecer a sua volta, sendo o causador de alguns quando ainda se chamava Takezo. Isso porque, a própria trama não dá destaque a esses eventos de ordem civil sendo focada no confronto entre os espadachins. A Era Edo, de domínio da família Tokugawa, é mostrada como um tempo de ordem e rigoroso controle sobre a população, por isso Musashi pode se ocupar apenas com seu caminho de Iluminação.

Curiosamente, quem age de forma mais altruísta é seu futuro rival, Kojiro Sasaki, mostrado salvando prostitutas de serem espancadas e meninos de morrerem afogados. O único salvamento de Musashi, por assim dizer, foi das mulheres que o acolheram e trataram de seus ferimentos, lembrando que o Japão possui um estrito código de honra no qual a retribuição é uma parte fundamental.

Outra comparação que pode ser feita entre Kenshin e Musashi diz respeito ao emprego das artes marciais. No *shonen manga* convencional, o protagonista obrigatoriamente precisa

das artes marciais para se tornar um verdadeiro herói, somente suas habilidades (adquiridas ou inatas) não bastam para que atinja esse status (MESSIAS, 2011).

No que se refere às técnicas em si, Musashi é autodidata e Kenshin aprendeu o estilo *Hiten Mitsurugi* de um mestre. Mesmo não pertencendo a nenhum estilo, Musashi passa a ser considerado um gênio natural por “decifrar” e vencer as técnicas dos adversários somente através do instinto. Kenshin, por sua vez, começou seu treinamento aos 10 anos, quando foi adotado por seu mestre, e aos 15, nos eventos de “Reminiscência”, já era considerado um espadachim imbatível. A técnica de luta aqui faz então uma diferenciação entre o gênio de habilidades inatas e o que se esforça para se aperfeiçoar.

Por outro lado, ambos são samurais e vivem num rigoroso regime de treinamento. Dessa forma, defende-se que uma temática comum aos dois seria a importância da disciplina, mesmo para o gênio natural, sem ela, o poder puro e a técnica não valem nada. Por isso, as duas séries dão ênfase ao autocontrole e ao refinamento da técnica. No caso de Musashi, o autodidata, mestre In’ei lhe diz que falta graça aos seus movimentos.

Outro ponto relevante para a história do herói japonês se encontra no tema do amor não realizado. Musashi e Kenshin e seus respectivos interesses amorosos, Otsu e Kaoru, possuem relacionamentos não declarados, os quais são reconhecidos pelo círculo de amigos e até pelos próprios amantes, mas não há uma expressão explícita desses sentimentos. Como os mangás possuem uma narrativa fechada, parece haver um acordo tácito entre a mocinha e o herói de que eles vão ficar juntos “no tempo certo”, o que geralmente acontece quando a história termina. Kenshin e Kaoru, por exemplo, ao final do mangá se casam e têm um filho.

Como *Vagabond* ainda está em publicação no Japão ainda não se sabe o destino do casal, mas ele deve seguir o roteiro do livro de Eiji Yoshikawa. Lembrando que quando o amor é realizado antes do final da história acontece a tragédia, como no caso de Kenshin e sua primeira esposa, Tomoe. Isso porque, segundo Benedict, o final trágico seria o mais comum numa história japonesa, mas nesse caso não seria aplicável por se tratar de uma história em quadrinhos infanto-juvenil.

Em relação aos antagonistas, cabe ressaltar que nos mangás os termos rivais, inimigos e vilões ganham significados e funções diferentes, reforçando o emprego diferenciado da ideia de vilania pelos japoneses, como foi dito por Luyten e Benedict. Nos mangás, um rival é uma pessoa contra quem um indivíduo compete em bons termos. Em muitos casos é através dessa rivalidade que nasce a amizade, mesmo que ela comece ou leve a “duelos até a morte”, como Kenshin Himura e Sanosuke Sagara ou Musashi e o monge Inshun.

O inimigo, por outro lado, é aquele que faz de tudo para vencer/destruir o herói, geralmente empregando métodos escusos, tal qual Enishi Yukishiro em *Samurai X*. Essa inimizade, no entanto, pode se transformar em amizade, uma vez que o herói japonês ao derrotar (ou até matar) um inimigo muitas vezes faz também com que ele se solidarize a sua causa ou se arrependa de seus atos. Em *Samurai X*, o gigante Kujiranami seria um exemplo disso e, em *Vagabond*, há Ryohei Ueda, o “deus da morte” Kohei Tsujikage e o próprio Musashi, uma vez que inicialmente ele age com hostilidade contra o mestre Yagyu.

Por fim, o vilão é aquele que põe em risco a coletividade. O vilão de um mangá na maioria das vezes não está interessado especificamente no herói, ele quer destruir ou controlar o mundo, como Shishio em *Samurai X*. E aí o herói precisa intervir para salvar o dia. O vilão raramente muda de lado e só é vencido com a morte. Como pode ser visto novamente, as diferenças editoriais de *Vagabond* fazem com que ele não se enquadre perfeitamente em categorizações preparadas para mangás juvenis (MESSIAS, 2011), pelo fato do mangá não ter um vilão.

Tratando do herói em si ainda foi possível identificar um traço bem característico nas representações desses personagens: a comicidade. Nesse caso, Kenshin e Musashi, são realmente opostos. A caricatura faz parte da forma de expressão do primeiro e tem até função na narrativa, uma vez que sua fisionomia, considerada feminina, se modifica quando ele está enfrentando seus inimigos. Já Musashi pertence a um modelo mais típico de samurai, austero e realista. Sua feição só adquire traços caricatos nos raros momentos de alívio cômico da história.

4 CONSIDERAÇÕES

A presente dissertação buscou investigar a construção da figura do herói nas histórias em quadrinhos do Japão, os mangás, e dos Estados Unidos, os *comics*, publicadas entre o final da década de 1980 e a década de 1990. Por meio do conceito de representação social tentou-se explicar os processos socioculturais que resultam no surgimento e disseminação dessas construções simbólicas nas sociedades estudadas. Trabalhando essa questão a partir das figuras do super-herói e do samurai, procurou-se identificar os elementos narrativos e gráficos que agem na produção de sentido de uma HQ e também seus mecanismos de identificação.

Alguns dos apontamentos feitos por essa pesquisa indicam que o herói é um ser disciplinado, pelo menos o herói humano. Batman, Kenshin Himura e Musashi Miyamoto aderem a árduas rotinas de treinamento visando aperfeiçoar seu corpo e sua mente. Aliás, esses dois elementos são treinados juntos e um não se desenvolve sem o outro. Só Superman não é mostrado fazendo nenhum tipo de treino, suas habilidades inatas, não demandariam nenhum exercício. Ele precisou apenas desenvolver sua “alma/coração de herói” com os Kent, esse seria o seu treinamento.

Um terceiro item comum aos quatro personagens seria justamente a alma/coração do herói, considerado fundamental em todos os quadrinhos analisados. Quando todos caem em desgraça nas sagas que retratam suas “mortes”, somente essa alma continuaria intacta. Mesmo com a mente e o corpo debilitados, e até destruídos, essa fonte simbólica de onde surgiriam a força de vontade, coragem e altruísmo seria o grande motivador que separaria os heróis dos “homens comuns”.

Falando em altruísmo, a renúncia de si também faz parte da construção da figura do herói, não é o bastante arriscar a sua vida, é preciso abdicar de sua personalidade e individualidade em favor de algo. Só Musashi parece encontrar essa resposta mais tardiamente e o “algo” pelo qual ele abdica de si é o Caminho da Espada, a verdadeira força.

Outro dos elementos fundadores do mito do herói seria a aparência. No caso específico do super-herói, seu uniforme não serviria apenas para criar uma identidade visual com o leitor, ele seria o elemento definidor de sua condição enquanto super-herói. Desde que o gênero começou com Superman em 1938, esses heróis vestem máscaras não apenas com a função narrativa de esconder suas identidades, mas como uma tentativa de ligação de suas figuras a símbolos que remetam a uma ideia de grandeza, superioridade ou espanto. Até heróis como Hulk e O Coisa se utilizariam de representações visuais para conseguir esse efeito catártico.

Dessa forma, o super-herói se diferenciaria do samurai que só representa a ele mesmo, enquanto figura histórica do Japão. Por se tratar de uma adaptação que busca um ar documental, os samurais em *Vagabond* não possuem nenhum atributo fantástico ou extraordinário. Pelo contrário, o próprio protagonista, Musashi, é representado como um homem simplório com vestes simples. Apenas no meio da história ele ganha roupas novas do monge In'ei e dessa forma passa a se vestir como os outros. Já em *Samurai X*, há um cuidado em destacar Kenshin dos demais personagens, mas também sob um princípio de “inferioridade”. Ele é mais baixo até do que mulheres, tem cabelo comprido e ruivo e feições gentis e caricatas – quando não está lutando – isso passaria uma ideia de fragilidade.

Assim como os vilões dos *comics*, os antagonistas em *Samurai X* são criados de forma a se oporem visualmente ao herói. Enquanto, Kenshin seria magro e franzino seu adversários seriam representados como gigantes ou com “anormalidades” diversas – corpo coberto de bandagens, cabelo descolorido etc. O mesmo vale para Batman e Superman, nos quais Bane e Apocalipse contrastam de forma radical com sua figuras esguias. Bane, mesmo sendo um humano, fica “monstruoso” com seu anabolizante, o “Veneno”.

De maneira geral, conclui-se que samurais e super-heróis se utilizam de um conceito geral de herói refletido na disciplina, na renúncia de si, na natureza agonística de seus confrontos e no caráter subjetivo chamado de “alma/coração” que os diferenciaria dos “reles mortais”. No entanto, eles também absorvem parte do universo representacional das culturas em que estão inseridos, dessa forma, nas histórias de samurai não é raro os antagonistas possuírem nuances variadas que vão desde a rivalidade “sadia” – na qual os personagens apenas competem por suas habilidades – até uma vilania similar a dos quadrinhos norte-americanos. Em contrapartida os super-heróis estudados primam pela imponência, sua indumentária, como foi visto, alude às ideias de autoridade e de extraordinário.

Na questão herói/anti-herói, nota-se que o anti-herói seria mesmo uma desmistificação ou secularização do herói. Este possuiria uma espécie de “aura” que é reconhecida imediatamente por aqueles que estão a sua volta, daí sua legitimidade. Superman e Kenshin Himura de *Samurai X* são exemplos de personagens que possuem este tipo de aceitação espontânea, mesmo que Kenshin seja um humano. Já Batman, por se valer de uma simbologia ligada à noite e ao medo, passa uma ideia de dubiedade que caracteriza o anti-herói. Musashi é um caso a parte, ele é considerado um anti-herói por suas ações na narrativa e seu visual maltrapilho que denotariam sua “falta de virtude”. No entanto, a narrativa dá a entender que ele está num caminho de iluminação e que o mangá contaria as partes tortuosas de seu trajeto. Dessa forma, entende-se que para ser um anti-herói não seria necessário apenas ser um

personagem humano, mas representar simbólica e narrativamente essa humanidade, “mundanidade”.

Sendo assim, espera-se que este estudo tenha contribuído para a pesquisa em história em quadrinhos, em especial, na questão do herói. O objetivo do trabalho foi promover um debate sobre a influência da cultura nos meios de comunicação. Dentro da metodologia empregada, procurou-se analisar modelos icônicos para conferir mais representatividade às considerações apresentadas, sem, no entanto, a pretensão de esgotar o tema. Observa-se que ainda poderiam ser discutidos, ampliados o número de objetos, a relação entre os demais subgêneros dos mangás, com os mangás esportivos e os mangás femininos, *shojo manga*, com suas heroínas específicas, e também outros quadrinhos ocidentais que não seja de super-herói como os franceses, especialmente Tintin e Asterix, e, claro, quadrinhos brasileiros como Turma da Mônica.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Carlos Alberto. *A cabeça do brasileiro*. 4. ed. Rio de Janeiro: Record, 2007.
- BADIOU, Alain. *Ética: um ensaio sobre a consciência do Mal*. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 1995.
- BECKER, Howard S. *Falando da sociedade: ensaios sobre as diferentes maneiras de representar o social*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2009.
- BENEDICT, Ruth. *O crisântemo e a espada: padrões da cultura japonesa*. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- BERGER, Peter; LUCKMANN, Thomas. *A construção social da realidade*. Lisboa: Dinalivro, 1999.
- BRANDÃO, Junito de Souza. *Mitologia grega vol. Petrópolis: Vozes, 2001. v. 3*.
- CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2007.
- CARDOSO, Athos Eichler. *As Aventuras de Nhô Quim & Zé Caipora: os primeiros quadrinhos brasileiros 1869-1883*. Brasília: Senado Federal, 2002.
- CHARTIER, Roger. *História Cultural: entre práticas e representações*. Portugal: Difel, 2002.
- CLARK, Andy. *Mindware: an introduction to the philosophy of cognitive science*. New York/Oxford: Oxford University Press, 2001.
- COMPARATIVO de vendas entre a década de 1960 e a década de 2000. 2000. disponível em: <http://enterthestory.com/comic_sales.html>. Acesso em: 20 ago. 2011
- DAMATTA, Roberto. *A Casa e a Rua: espaço, cidadania, mulher e morte no Brasil*. 5. Ed. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.
- DURKHEIM, Emile. As formas elementares da vida religiosa. In: _____. *Os Pensadores*. 2. ed. São Paulo: Abril Cultural, 1983.
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1979.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- GRAVETT, Paul. *Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos*. São Paulo: Conrad, 2006.
- _____. Will Eisner: The Grand Master Of Comic Book Art. 2005. Disponível em: <http://www.paulgravett.com/index.php/articles/article/will_eisner/>. Acessado em: 2011.
- FOUCAULT, Michel. *As Palavras e as Coisas: uma arqueologia das ciências humanas*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

- HELAL, Ronaldo. As Idealizações de Sucesso no Imaginário Brasileiro: um estudo de caso. In: HELAL, Ronaldo; SOARES, Antonio Jorge G.; LOVISOLO, Hugo. *A Invenção do País do Futebol: mídia, raça e idolatria*. 2. ed. Rio de Janeiro: Mauad, 2001.
- JOLY, Martine. *Introdução à Análise da Imagem*. Lisboa: Edições 70, 2007.
- JUMPLAND. Disponível em: <<http://shonenjump.com/e/about/>>. Acesso em: 24 jan. 2012.
- KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *One Thousand Years of Manga*. Paris: Flammarion, 2007.
- LATOURE, Bruno. "On Technical Mediation". *Philosophy, Sociology, Genealogy. Common Knowledge*, [s. l.], v. 3, n. 2, 1994.
- McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.
- McLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensão do homem (understanding media)*. São Paulo: Cultrix, 1969.
- LUYTEN, Sonia. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. São Paulo: Hedra, 2000.
- MARCH 2011 Comic Book Sales Figures. 2011. Disponível em: <<http://acomickbookblog.com/2011/04/march-2011-comic-book-sales-figures/>>. Acesso em: 20 ago. 2011.
- MARCONDES, Danilo. *Introdução à História da Filosofia: dos pré-socráticos a Wittgenstein*. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.
- MESSIAS, José. No superhero allowed: o herói de mangá contemporâneo. In: JORNADAS INTERNACIONAIS EM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, 1., 2011. *Anais eletrônicos das I Jornadas Internacionais em Histórias em Quadrinhos*. São Paulo: USP, 2011.
- MOLINÉ, Alfons. *O grande livro dos mangás*. São Paulo: JBC, 2004.
- MOSCOVICI, Serge. *A Representação Social da Psicanálise*. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- MOYA, Álvaro de (Org.). *Shazam!* São Paulo: Perspectiva, 1977
- ORICON. 2012. Disponível em: <<http://www.oricon.co.jp/entertainment/ranking/2011/bookrank0601/index05.html>>. Acesso em 20 ago. 2011.
- PESAVENTO, Sandra Jatahy. *História & História Cultural*. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.
- RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo, Editora Contexto, 2009.
- RAMOS, Paulo. Tiras Livres: Um Gênero em Processo de Consolidação. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 33., 2010. *Anais do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. [S.l.: s.n.], 2010.

- REGIS, Fátima. Tecnologias de comunicação e de informação, ficção científica e imaginário tecnológico. In: Simpósio de Pesquisa em Comunicação da Região Sudeste, 10., 2004. *Anais...* Rio de Janeiro: UERJ, 2004. 1 CD-ROM.
- REIS, Carlos; LOPES, Ana Cristina M. Dicionário de Teoria da Narrativa. São Paulo: Ática, 1988.
- SÁ, Celso Pereira de. Representações Sociais: o conceito e o estado atual da teoria. In: Spink, M.J. (org). *O Conhecimento do Cotidiano*. São Paulo: Brasiliense, 1993.
- SAKURAI, Celia. *Os Japoneses*. São Paulo: Contexto, 2008.
- SCOTT, A. O. A Golden Age of Foreign Films, Mostly Unseen. 2011. Disponível em: <<http://www.nytimes.com/2011/01/30/movies/awardsseason/30scott.html?pagewanted=all>>. Acesso em 20 ago. 2011.
- SILVA, Fábio Mourrilhe. *O Quadro nos Quadrinhos*. Rio de Janeiro: Multifoco, 2010.
- WRIGHT, Bradford W. *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*. Cambridge: The Johns Hopkins University Press, 2003.