

Universidade de Brasília
Faculdade de Comunicação
Departamento de Audiovisual e Publicidade

THIAGO BRUNO DOS SANTOS

**DUPLA IDENTIDADE: A CULTURA NACIONAL NOS QUADRINHOS DE
SUPER-HERÓIS BRASILEIROS**

Brasília

2011

THIAGO BRUNO DOS SANTOS

**DUPLA IDENTIDADE: A CULTURA NACIONAL NOS QUADRINHOS DE
SUPER-HERÓIS BRASILEIROS**

Monografia de conclusão de
graduação no curso de Comunicação
Social com habilitação em
Publicidade e Propaganda pela
Universidade de Brasília

Orientador: Professor Dr. Wagner
Antonio Rizzo

Brasília

2011

THIAGO BRUNO DOS SANTOS

**DUPLA IDENTIDADE: A CULTURA NACIONAL NOS QUADRINHOS DE
SUPER-HERÓIS BRASILEIROS**

Monografia de conclusão de
graduação no curso de Comunicação
Social com habilitação em
Publicidade e Propaganda pela
Universidade de Brasília

Orientador: Professor Dr. Wagner
Antonio Rizzo

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Wagner Antonio Rizzo
Orientador

Prof. Dra. Selma Regina Oliveira
Examinadora

Prof. Ciro Inácio Marcondes
Examinador Externo (IESB)

Brasília

2011

Agradecimentos

Agradeço primeiramente a Deus por me conceder a vida e a sabedoria para realizar este trabalho; aos meus pais, meu irmão, meus parentes, professores, amigos e colegas por me incentivarem aos estudos, em busca de uma vida melhor, e a minha esposa Marcilene por estar sempre ao meu lado me incentivando sempre com palavras otimistas, e pelo carinho e paciência.

RESUMO

Desde o seu surgimento, como meio de comunicação, as histórias em quadrinhos buscaram representar aspectos da cultura das sociedades em que elas estavam inseridas. Apesar das contradições da origem desse meio na sociedade norte-americana, sua hegemonia comercial acabou influenciando a identidade cultural de outras sociedades. Dessa forma, as histórias em quadrinhos brasileiras acabaram sofrendo essa influência. Isso ficou mais evidente no gênero de super-heróis. Assim, o presente trabalho pretende analisar como ocorre essa influência em relação à representação da identidade cultural nos quadrinhos brasileiros desse gênero. Para tanto, o objeto de pesquisa será o personagem *Overman*, de Laerte Coutinho.

Palavras-chave: comunicação; história em quadrinhos; cultura; identidade cultural; super-heróis.

ABSTRACT

Since its emergence as a communication medium, the comics have sought to represent aspects of the culture of the societies in which they were embedded. Despite the contradictions of the origin of this medium in American society, influencing their commercial hegemony over the cultural identity of other companies. Thus, the comic ended up suffering the Brazilian influence. This was most evident in the genre of superheroes. Thus, this study aims to examine how this influence occurs in relation to the representation of cultural identity in Brazilian comics of this genre. To this end, the object of research is the character Overman of Laerte Coutinho.

Keywords: communication; comic; culture; cultural identity; superheroes.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	8
1.1 Tema do Projeto e Delimitação do tema	8
1.2 Problema da Pesquisa	9
1.3 Justificativa	9
1.4 Objetivo	10
1.4.1 Objetivos Específicos	10
1.5 Síntese da Metodologia	10
1.6 Estrutura do Trabalho	10
2. REFERENCIAL TEÓRICO	12
2.1 Cultura	12
2.1.1 Identidade cultural e cultura nacional	13
2.1.2 Cultura erudita e cultura popular	14
2.1.3 Cultura de massa e indústria cultural	15
2.1.4 A invasão cultural norte americana	18
2.2 Paródia e Paráfrase	19
2.3 História em quadrinhos e super-heróis	20
2.3.1 Breve panorama histórico dos quadrinhos	20
2.3.2 A linguagem e a estética dos quadrinhos	40
2.3.3 Breve histórico dos quadrinhos no Brasil	42
2.3.4 A figura do super-herói: mito, ideologia e dupla identidade	47
2.3.5 Os super-heróis brasileiros	55
3. METODOLOGIA	61
4. DESENVOLVIMENTO	62
4.1 Uma análise do Overman	62
5. CONCLUSÃO	84
6. REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO	85

1. INTRODUÇÃO

1.1 Tema do Projeto e Delimitação do tema

Desde seus primórdios, mesmo antes de serem reconhecidas como meio de comunicação surgidas no interior da indústria cultural, as ilustrações que se assemelhavam às histórias em quadrinhos representavam algum aspecto histórico e social das sociedades nas quais seus criadores estavam inseridos. Esses aspectos denotavam algum acontecimento importante de sua história ou mesmo uma representação de costumes nos quais ficavam evidenciados traços de sua cultura. Assim, no seu surgimento como meio de comunicação essa representação cultural nos quadrinhos ficou mais evidente.

Advindos dos avanços técnicos da imprensa e ligados à sua história assim como a da ilustração, da caricatura e a do cinema, os quadrinhos tiveram sua especificidade em função da indústria cultural (CIRNE, 1982). E foi em função desta que a hegemonia cultural e comercial da sociedade norte-americana nesse meio de comunicação que influenciou e vem influenciando a cultura de diversas sociedades, inclusive a brasileira.

Dessa forma, essa influência cultural dominou e ainda vem dominando muitas das iniciativas brasileiras em suas histórias em quadrinhos. Isso fica mais evidente em alguns gêneros do que em outros, assim como no de super-heróis. Este, surgido nos quadrinhos norte-americanos em 1938 pela criação do super-homem, o protótipo do super-herói, representou uma reconstrução tanto dos heróis da literatura em novas concepções quanto da figura do herói mitológico surgido em sociedades ancestrais como as da Europa, por exemplo. A figura do super-herói surgiu carregada de simbologias mitológicas moldadas pela indústria cultural norte-americana trazendo consigo a política e a ideologia dos contextos históricos e sociais em que teve origem.

Assim, como a política imperialista dessa sociedade, seus quadrinhos, não só os de super-heróis, irromperam em terras brasileiras dominando seu mercado editorial, e segundo Alves (2003), isso criou barreiras que impediram o desenvolvimento de uma produção local, gerando duas estratégias adotadas pelos produtores nacionais: criar personagens semelhantes aos originais; e se utilizar da paródia para ridicularizar o discurso épico desse tipo de personagem.

Em vista disso, a partir dessas estratégias das representações desses personagens no Brasil, serão evidenciados alguns super-heróis brasileiros para demonstrar como ocorre essa influência em relação à representação da identidade cultural. E para uma análise um pouco

mais detalhada será utilizado como objeto de estudo o personagem *Overman*, de Laerte Coutinho, um personagem representante de uma daquelas estratégias surgidas para combater a hegemonia comercial dos personagens norte-americanos do mesmo gênero, a da paródia, mas que no contexto atual não mais são utilizadas para este fim, mas sim como uma forma de resistência e contraponto ideológico daquele autor àquela hegemonia. O personagem adquire importância, pois é tido como um fiel representante da identidade cultural brasileira, fato o qual o presente trabalho buscará evidenciar.

1.2 Problema da Pesquisa

Como ocorre a influência da cultura norte-americana nos quadrinhos de super-heróis brasileiros em relação à representação da identidade cultural?

1.3 Justificativa

Atualmente o tema dos super-heróis vem ganhando cada vez mais relevância, seja em sua própria mídia de origem, seja na adaptação em outras, como no cinema e na televisão, esses tipos de personagens tem sido colocados cada vez mais em evidência. Assim, é natural que surjam estudos com perspectivas e focos os mais variados possíveis.

Desse modo, o estudo do tema em suas representações nos quadrinhos de super-heróis brasileiros traz importantes questões a serem analisadas. Uma destas é a questão da representação da identidade cultural, a qual aqui será analisada buscando identificar e evidenciar de que maneira ela é construída em relação à influência cultural norte-americana, pois esta costuma estar intrinsecamente relacionada àqueles personagens originários dela, os quais, assim, trazem consigo toda a política e ideologia do contexto cultural, histórico e social em que foram criados.

Assim, a importância desse estudo é saber como a identidade nacional brasileira pode ser representada em vista disso. Com isso, busca-se, enfim, avaliar a importância do contexto cultural como forma de identificação entre um produto midiático, representado aqui pelos quadrinhos, e seu consumidor em prol de uma ação comunicacional mais eficaz.

1.4 Objetivo

Analisar um dos tipos de abordagens utilizadas nos super-heróis brasileiros, a da paródia, observando a importância do contexto cultural nacional como representação da identidade brasileira.

1.4.1 Objetivos Específicos

- Identificar que elementos da cultura nacional estão presentes em determinadas histórias e não em outras;
- Identificar como é construído o contexto cultural nacional nas histórias.

1.5 Síntese da Metodologia

Primeiramente, a pesquisa realizada possui caráter exploratório, pois por meio da análise de algumas histórias em quadrinhos se buscará os elementos referentes à cultura nacional assim como obter um maior aprofundamento no tema, e também terá caráter descritivo e comparativo, pois com a identificação daqueles elementos torna-se necessário a apresentação e a comparação deles em relação a seu aparecimento ou não nas histórias analisadas.

Será ainda bibliográfica e documental se baseando em livros e textos de autores que possam contribuir com o presente estudo

1.6 Estrutura do Trabalho

Além deste primeiro capítulo, o trabalho possui mais quatro capítulos.

O segundo apresenta o referencial teórico, no qual são encontradas as abordagens dos conceitos que formam o embasamento do presente estudo.

No terceiro é apresentado o objeto de estudo e os procedimentos de busca e análise das informações. Isso em prol de um melhor esclarecimento dos métodos utilizados.

O quarto refere-se ao desenvolvimento, nele aparece o objeto de estudo e sua análise utilizada de acordo com os conceitos teóricos abordados e a proposta de análise, de modo a tratar e atingir os objetivos da pesquisa.

No quinto capítulo é apresentada a conclusão, nela são abordados os aspectos mais relevantes da pesquisa, assim como as considerações finais sobre o tema analisado.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Cultura

“Cultura é uma preocupação contemporânea, bem viva nos tempos atuais. É uma preocupação em entender os muitos caminhos que conduziram os grupos humanos às suas relações presentes e suas perspectivas de futuro.” (SANTOS, 2006, p. 7).

Para entender estes caminhos, as definições acerca do que pode ser entendido como cultura são essenciais. Ainda segundo este autor, a cultura pode ser entendida como “diferentes modos de organizar a vida social, de conceber a realidade e expressá-la” (idem, 2006). Entretanto, essa não é a única definição de cultura, mas por ser uma definição bastante abrangente pode englobar as muitas acepções do que possa ser entendido por cultura: desde aspectos do conhecimento, ideias, crenças e costumes de um povo; assim como aspectos de uma dada realidade social.

Desse modo, cada realidade social ou realidade cultural tem sua própria lógica interna (ibidem, 2006), a qual é muito importante para entender cada sociedade e suas práticas culturais em um contexto histórico e social específico. Disso, surgem aspectos como a concepção da realidade social e o modo de representá-la. Mas, a cultura não pode ser entendida como um conceito estático nem como uma cultura única, pois é um conjunto de realidades culturais de uma dada sociedade, as quais estão em constante evolução, e dessa evolução e dos contatos e conflitos com outras sociedades advém à concepção de cultura dessa dada sociedade, assim como a representação de sua identidade cultural. Nesse sentido, Arantes afirma que:

[...] interpretar os significados das culturas implica em reconstruir, em sua totalidade, o modo como os grupos se representam as relações sociais que os definem enquanto tais, na sua estruturação interna e nas suas relações com outros grupos e com a natureza, nos termos e a partir dos critérios de racionalidade desse grupo. (ARANTES, 1985, p. 34)

Assim, essas representações das relações sociais internas e externas de uma sociedade podem ser mais bem entendidas e visualizadas quando se buscam os elementos que podem referir-se ao contexto da identidade cultural desta sociedade.

2.1.1 Identidade cultural e cultura nacional

Segundo Stuart Hall, o conceito de identidade cultural está relacionado a “aqueles aspectos de nossas identidades que surgem do nosso ‘pertencimento’ a culturas étnicas, raciais, linguísticas, religiosas e acima de tudo, nacionais” (HALL, 2005, p. 8). Assim, o entendimento referente aos aspectos dessas identidades se faz necessário para compreender essa noção de pertencimento cultural, a qual é importante na compreensão da inserção dos sujeitos e de seus objetos culturais em suas realidades sociais tanto para entendê-los quanto para entender a relação com o outro (representando outra realidade social e cultural) nos processos de formação de um contexto cultural nacional.

Enquanto a identidade nacional pode ser contextualizada subjetivamente como uma forma de representação da identidade cultural de uma cultura nacional. Esta pode ser entendida “como a cultura comum de uma sociedade nacional, uma dimensão dinâmica e viva, importante nos processos internos dessa sociedade, importante para entender as relações internacionais” (SANTOS, 2006, p. 73). Sendo que cultura comum pode ser compreendida como as principais características culturais de uma sociedade as quais podem definir sua identidade cultural: estas na sociedade brasileira seriam as relacionadas às desigualdades sociais e políticas; ao “jeitinho”, modo como os brasileiros supostamente burlam certas regras; e ao seu aspecto conciliatório, sugerindo ser sempre possível acomodar os interesses mais díspares e contraditórios (idem, 2006, 73-74).

Assim, muitos estudiosos já tentaram buscar uma definição para a identidade cultural brasileira, como afirma Alves (2003):

A busca por uma identidade cultural que explique e defina o que é “ser brasileiro” permeia grande parte da nossa teoria social e tem representantes significativos na literatura sociológica, em obras clássicas que tentam mostrar qual nossa origem e porque somos assim. *Casa Grande & Senzala* (Gilberto Freyre), *Raízes do Brasil* (Sérgio Buarque de Hollanda), *O Processo Civilizatório* (Darcy Ribeiro), *O Caráter Nacional Brasileiro* (Dante Moreira Leite), *Carnavais, Malandros e Heróis* (Roberto DaMatta), citando os mais influentes, mostram os elementos que ajudaram a construir nossos mitos fundadores, alguns deles até hoje cristalizados nessas discussões como *democracia racial*, *cordialidade*, *país do futuro*, *pacificidade*, *ludicidade*, *povo alegre e ordeiro* – estes os adjetivos mais “positivos”. (ALVES, 2003, p. 2)

Desse modo, o presente trabalho não tentará aqui definir ou buscar a definição acerca da identidade cultural brasileira, pois isso não faz parte do objetivo do presente trabalho sendo que isso poderia resultar em um extenso estudo. Mas sim, buscar aspectos ou elementos que possam estar relacionados a essa cultura, visando assim encontrar um contexto cultural nacional brasileiro nas posteriores análises. Contextos relacionados a aspectos históricos, sociais e políticos dessa sociedade que poderiam abranger a sua diversidade cultural. O que depende também de definições acerca de outras acepções culturais, como a cultura erudita, a popular e a de massa.

2.1.2 Cultura erudita e popular

Além daquela concepção de cultura comum relacionada à identidade cultural de uma cultura nacional, em uma nação podem ser encontradas várias acepções de cultura, como a cultura erudita, a popular, e a de massa. A primeira refere-se ao ser “culto” e à produção de conhecimento e de valores de instituições oficiais de ensino, principalmente universidades, as quais são responsáveis por difundir esses como os mais corretos, adequados e plausíveis (ARANTES, 1985, p. 9). “Esta é identificada por Gonzaga de Melo como uma cultura hegemônica, por corresponder a cosmovisão das classes dominantes.” (MELLO, 1986 apud REBLIN, 2008, p. 34). A segunda é a cultura popular, atribuída à cultura criada pelo povo, e em geral para o próprio povo. Esta, geralmente, expressa bastante a diversidade cultural de uma sociedade e, muitas vezes, características dessa são incorporadas pela cultura de massa de certas sociedades, como, por exemplo, a brasileira. Essas concepções de cultura são acepções de valor ditadas por uma dada sociedade às formas específicas de organização e expressão de uma parcela da sociedade ou de uma classe. Assim como a cultura de massa, a qual surgiu com a Revolução Industrial por meio da indústria cultural como uma cultura para a massa, para o “povão” em geral.

2.1.3 Cultura de massa e indústria cultural

A cultura de massa surgiu, então, a partir da industrialização da cultura, ou seja, da indústria cultural. Mas, esta, segundo Teixeira Coelho (1993), só foi aparecer com o surgimento dos meios de comunicação de massa (jornal, TV, rádio, cinema, história em quadrinhos, etc.), mas precisamente com o surgimento de um deles, o jornal, o qual devido à invenção dos tipos móveis de imprensa, feita por Gutemberg no século XV, permitem o seu aparecimento quando torna possível a reprodução ilimitada de textos da época, apesar de que seu consumo era baixo e restrito a uma elite de alfabetizados nesse período. Assim,

A indústria cultural só iria aparecer com os primeiros jornais. E a cultura de massa, para existir, além deles exigiu a presença, neles, de produtos como o romance de folhetim — que destilava em episódios, e para amplo público, uma arte fácil que se servia de esquemas simplificadores para traçar um quadro da vida na época (mesma acusação hoje feita às novelas de TV). Esse seria, sim, um produto típico da cultura de massa, uma vez que ostentaria um outro traço caracterizador desta: o fato de não ser feito por aqueles que o consumiam. (COELHO, 1993, p.5-6).

Entretanto, o surgimento efetivo da cultura de massa só se deu com a simplificação e massificação de produtos culturais como o teatro, a ópera e a pintura, os quais surgiram como teatro de revista, opereta e cartaz respectivamente, “o que situaria o aparecimento da cultura da massa na segunda metade do século XIX europeu.” (idem, 1993, p.6).

E para se falar em indústria cultural, ela só apareceu depois da Revolução Industrial, a qual aconteceu no século XVIII, mas essa indústria não apareceu propriamente neste século, pois foi preciso a existência de uma sociedade de consumo, a qual só foi surgir na segunda metade do século XIX. (ibidem, 1993, p.6).

Diversos estudos culturais abordam esse fenômeno da indústria cultural relacionado aos meios de comunicação de massa e a cultura de massa. Dentre eles a Escola de Frankfurt representados por Theodor Adorno e Max Horkheimer, os quais em sua obra “A dialética do esclarecimento” desferem críticas severas aos “males” advindos dessa cultura, como a perda da individualidade e dos referenciais éticos e morais das pessoas, da alienação gerada por essa cultura, assim como a perda do caráter erudito ou elitista da arte, isso por causa da reprodução em massa dos produtos culturais artísticos. Para esses autores, a indústria

cultural transforma a tudo e a todos em coisas (a reificação), assim as pessoas são individualizadas e classificadas em prol da ideologia de consumo de uma classe dominante detentora do poder de produção, e a padronização e os estereótipos são as regras dos produtos culturais dessa indústria.

Ainda a esse respeito, encontramos em Dwight MacDonald uma diferenciação extremamente valorativa entre cultura superior, média e de massa. A cultura superior é a erudita relacionada aos produtos já canonizados por sua crítica como “as pinturas do Renascimento, as composições de Beethoven, os romances ‘difíceis’ de Joyce e Proust e a arquitetura de Frank Lloyd Wright e todos os seus congêneres.” (COELHO, 1993, p.8). A média é aquela ligada aos valores pequeno-burgueses como os romances de linguagem e alegorias fáceis, assim como as músicas de discoteca e poesias cheias de lirismo e chavões. E a de massa seria a relacionada aos meios de comunicação de massa. O equívoco aqui nesta classificação, percebido por Teixeira Coelho (1993), seria colocar produtos em categorias estanques assim como as suas classes de consumidores: como se um desses produtos não pudesse ter certas características de mais de uma classificação ou mudar de classificação durante o passar dos anos assim como se seus consumidores pertencentes a certa classe não pudessem desfrutar de um produto caracterizado fora de sua classe.

A respeito destas classificações e das críticas, a indústria cultural e a cultura de massa sempre geraram abordagens antagônicas em seus estudos e análises. Uma das abordagens é a de que os produtos dessa indústria geram alienação, o que já foi mencionado em alusão às críticas de Adorno e Horkheimer, os quais por isso se enquadrariam como “apocalípticos” segundo o estudo de Umberto Eco em sua obra “Apocalípticos e Integrados”, pois esses seriam os que veem os produtos dessa indústria como uma “barbárie cultural” que causam a degradação do homem. Enquanto para outros, como Walter Benjamin - autor do ensaio “A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica”, e da mesma Escola de Frankfurt de Adorno e Horkheimer -, estes mesmos produtos podem gerar uma “revelação” para o homem de suas significações e do mundo que o cerca, e também pela reprodutibilidade empregada nos produtos culturais pode-se obter uma democratização da cultura, o que, assim, o enquadraria nos “integrados” pelo estudo de Eco.

Outra característica bastante marcante e citada da indústria cultural e da sua correspondente cultura de massa é a tendência a homogeneização cultural e a inexistência de estímulos a atividade crítica, isso mais em uns meios de comunicação do que em outros. Isso, assim notabilizaria a existência de seu caráter alienante em detrimento do revelador, pois apesar de existir uma aparente democratização da cultura e uma globalização de informações,

estas atuam em maior causa a uma ideologia de manutenção dos interesses das classes dominantes. Em relação a isso, Teixeira Coelho (1993) ao analisar a sociedade brasileira, aponta uma divergência ao caráter homogeneizante da indústria cultural em relação a esta sociedade:

Diz-se que uma das primeiras conseqüências da indústria cultural é formar uma cultura homogênea, materializada numa cultura de massa de onde estão ausentes os traços diferenciadores da cultura superior e da cultura popular. No Brasil, porém, a cultura formada pela indústria cultural está longe de ser homogênea. [...], as desigualdades gritantes na divisão da renda nacional impedem que se fale na existência, no Brasil, de uma sociedade de consumo; há bolsões de consumo, em certas regiões, ao lado de grupos voltados para o subconsumo e de outros entregues ao desespero da simples sobrevivência. Assim, mesmo que a indústria cultural *tenda* a veicular uma cultura só para toda a sua audiência, a disparidade entre os receptores é tamanha que essa cultura, *embora tendendo para a uniformidade*, não pode deixar de apresentar vertentes diversas. A indústria cultural apresenta aqui, assim, fatias mais populares, ou popularescas, e fatias mais eruditas, ou "erudicizantes". (Coelho, 1993, p. 38).

Assim, outra característica apontada por este autor em relação à heterogeneidade da indústria cultural brasileira é a permanência do "grotesco"¹, referente ao aspecto do ridículo, do caricato e do cômico de certas produções culturais brasileiras. O desenvolvimento da indústria cultural brasileira se deu na década de 1930, e pela incorporação de características da cultura popular, incorporou-se também o grotesco, já bastante característico desta cultura. Nesse contexto, a cultura de massa brasileira sempre se utilizou de aspectos da cultura popular, pois nunca houve um embate significativo entre elas, ou com alguma delas com a cultura erudita em nossa sociedade, onde o consumo desta é mínimo. E apesar da maciça presença do produto cultural estrangeiro, o norte-americano principalmente, a sociedade brasileira sempre buscou produzir produtos culturais com características nacionais, até mesmo se utilizando do grotesco, ou mais propriamente do aspecto caricato e cômico como forma de dar sua identidade para produtos nitidamente influenciados ou semelhantes àqueles norte-americanos.

¹ O grotesco, enquanto manifestação de formas aberrantes e escatológicas, é um fenômeno que se alastra pela vida contemporânea, com reverberações fortes na mídia e nas artes em geral. A contrafação dos cânones esteticamente corretos seduz amplas faixas de audiência, predispostas a rir diante das situações chocantes que desfilam em telas e imagens. (Dennis de Moraes, 2002, em A hegemonia do grotesco no imaginário da mídia, disponível em: <http://www.uff.br/mestcii/denis9>, acessado em 03 de junho de 2011).

2.1.4 A invasão cultural norte-americana

Conforme Moura (1993), o interesse e a maior presença dos EUA no Brasil se estabeleceu por volta de 1940, mas muito antes os produtos culturais norte-americanos já tinham vindo para o país, como os quadrinhos no começo do século XX e o cinema que se estabeleceu predominantemente em meados da década de 1920². Assim na década de 40 começa a chamada política de boa vizinhança, conforme Moura:

Proclamava-se naquela época a idéia de uma política de boa vizinhança entre os Estados Unidos e os demais países americanos. Essa boa vizinhança significaria um convívio harmônico e respeitoso entre todos os países do continente. Significaria também uma política de troca generalizada de mercadorias, valores e bens culturais entre Estados Unidos e o restante da América. (MOURA, 1993, p. 8).

Mas, essa política foi mesmo um imperialismo cultural³ disfarçado, o qual chegou para garantir os interesses econômicos e políticos dos Estados Unidos no Brasil. E assim essa política de boa vizinhança

[...] apresentava-se como uma avenida larga, de mão dupla, isto é, um intercâmbio de valores culturais entre as duas sociedades. Na prática, a fantástica diferença de recursos de difusão cultural dos dois países produziu uma influência de direção praticamente única, de lá para cá. (idem, 1993, p. 9)

E foi desse modo que a influência e os produtos culturais norte-americanos tomaram conta do Brasil, dificultando assim a concorrência desses produtos com os produtos culturais brasileiros. E assim, mais em relação aos produtos culturais midiáticos, como filmes de cinema, quadrinhos, e programas televisivos ou radiofônicos, os brasileiros acabaram tendo que se utilizar de estratégias para concorrer com esses produtos, assim muito utilizaram o discurso da paródia e o da semelhança (paráfrase) em relação aos produtos culturais norte-americanos como as histórias em quadrinhos de super-heróis, se utilizando dessas estratégias para criar seus personagens neste gênero.

² LEITE, Sidney Ferreira. Cinema Brasileiro: Das origens à Retomada. 1. ed. São Paulo: Editora Perseu Abramo, 2005, p. 25.

³ Imperialismo cultural é o nome dado a um conjunto de políticas que têm por objetivo ampliar a esfera de influência geopolítica de um país sobre outro (ou outros), impondo-lhe(s) a sua cultura. (Fonte: www.wikipedia.com, acessado em 25/06/2011).

2.2 Paródia e paráfrase

Paródia e Paráfrase são dois tipos de Intertextualidade, esta é definida textualmente como a criação de um texto a partir de outro pré-existente, sendo definida também como um diálogo entre textos, mas é um recurso que é utilizado também em outras áreas do conhecimento e não só pela literatura, mas também pelas artes e produtos midiáticos. Assim quando há uma referência explícita, ou implícita, de um texto em outro ocorre a intertextualidade, conforme Platão e Fiorin⁴.

Assim, segundo estes mesmos autores a paráfrase é a intertextualidade utilizada para reafirmar alguns dos sentidos do texto citado, ou seja, em um discurso de semelhança; enquanto a paródia é a inversão, a contestação e a deformação de alguns dos sentidos do texto citado; para polemizar com ele.

Desse modo, são citadas em Alves (2003) outras acepções tanto de paráfrase quanto de paródia elaboradas por Maingueneau,

Quando o texto repete a linha discursiva do texto primeiro com a intenção de confirmá-la configura-se aí o que MAINGUENEAU (1997: 102) chama de *valor de captação*; o oposto seria o *valor de subversão*, quando o texto primeiro é assimilado com a intenção de rebaixamento e/ou questionamento. (ALVES, 2003. p. 76).

Essas definições serão utilizadas quando forem citadas as estratégias abordadas pelos produtores de quadrinhos brasileiros de super-heróis quando estes se utilizaram do recurso da paródia e da semelhança (paráfrase) para criarem seus personagens inspirados nos personagens norte-americanos do mesmo gênero.

⁴ FIORIN, José Luiz. SAVIOLI, Francisco Platão. Para entender o texto: Leitura e Redação, 16ª ed. São Paulo: Editora Ática, 2003, pg. 19.

2.3 História em quadrinhos e Super-heróis

2.3.1 Breve panorama histórico dos quadrinhos

Desde a pré-história, a aproximadamente 10.000 a.C., os indivíduos tentavam representar nas paredes das cavernas, por meio de desenhos, aspectos de sua vida cotidiana, de sua história e de sua cultura. Isso como forma primitiva de se comunicarem, transmitir tradições e certos conhecimentos ou com finalidades ritualísticas, como, por exemplo, para garantir a caçada. Estes desenhos ficaram conhecidos como a forma mais antiga de arte, chamada de “pintura rupestre” (do latim *rupes*, “rocha”). E assim, para muitos estudiosos isso representou a origem mais remota das histórias em quadrinhos (também conhecida só como quadrinhos e como HQ entre os brasileiros).

A esse respeito, Luyten afirma que:

Durante o processo civilizatório, várias manifestações aproximaram-se desse gênero narrativo: mosaicos, afrescos, tapeçarias e mais de uma dezena de técnicas foram utilizadas para registrar a história por meio de uma sequência de imagens. [...] No fim do século passado, com o aprimoramento das técnicas de impressão, as histórias em imagens foram largamente utilizadas nos livros e jornais. (LUYTEN, 1985, p.16).

Assim, mesmo antes dos quadrinhos adquirirem suas características modernas que os definem como tais no final do século XIX, MacCloud (2005) já encontra algumas destas características, as imagens em sequência, em manuscritos em imagens pré-colombianas em torno do século XI, descobertas por Cortés, em torno de 1519, os quais aludem a certos momentos históricos da civilização Asteca. Do mesmo modo, este autor encontra também aquelas na *Bayeux Tapestry* (Tapeçaria de Bayeux), uma tapeçaria de 70 metros que detalha a conquista normanda da Inglaterra iniciada em 1066, assim como a alusão aos hieróglifos egípcios que também conteriam algumas dessas características. Já Luyten (2000), encontra imagens sequenciais ilustradas na China na Dinastia Han do Oeste (206 a.C. a 24 d.C.); e em um período em que ocorreu o florescimento destas, nas Dinastias Sung (960 a 1279) e Yan (1279 a 1368).

Por convenção entre pesquisadores do tema, começa a história propriamente dita das HQ, a qual tem como marco inicial o aparecimento do *The Yellow Kid* (O Menino Amarelo), do americano Richard F. Outcault, em 1895. Esse tipo de convenção já denota em si, um dos primeiros passos da hegemonia cultural norte-americana neste meio de comunicação.

Entretanto, alguns teóricos contestam esse marco inicial, pois mesmo o início da utilização do balão ou sua invenção por Outcault não procede segundo Alves (2003), o qual alude a essa utilização deste elemento como a adaptação do filatélico (pequenas e irregulares caixa de texto presente em gravuras da Idade Média) que segundo ele já existia em algumas gravuras e iluminuras européias do século XIII.

Apesar dessas discordâncias, muitos teóricos acabam concordando com este marco inicial, pois nele constam já algumas características que marcam o surgimento da HQ moderna, como a sua veiculação em um meio de comunicação de massa, o jornal, diferente de seus precursores antes editados em álbuns, ou livros, ou mesmo em estampas, além da utilização do balão, o qual tornou a narrativa mais dinâmica libertando-a da figura do narrador e do texto em rodapé utilizados nesses mesmos precursores dos quadrinhos surgidos no século XIX, conforme Moya (1993) e Luyten (1985).

Entretanto, muitas características encontradas nesses precursores são encontradas nos primeiros quadrinhos modernos desde o *Yellow Kid*. Um autor desses precursores é o pedagogo, escritor e ilustrador suíço Rudolph Töpffer (1799-1846), criador de *M. Vieux-Bois*, em 1827, conhecido também como precursor da “literatura em estampas”, e cujos trabalhos foram elogiados, e denominados pelo poeta e novelista alemão Johann W. Goethe (1749-1832) como “romances caricaturados”. Töpffer admirava as estampas inglesas, especialmente as de William Hogarth⁵ (1697-1794), entre elas *Harlot's Progress*, a qual continha as imagens em sequencia que o influenciaram. As histórias deste autor suíço apresentavam imagens satíricas, caricaturais e geralmente eram bem curtas e compostas por poucos quadros como as tiras cômicas⁶ que surgiriam posteriormente, mas diferente delas eram acompanhadas por textos em rodapé ao invés de balões.

Outro destes precursores é o poeta, pintor e cartunista alemão Wilhelm Busch (1832-1908), o qual influenciou gerações com seus personagens *Max and Moriz* (nomeados Juca e Chico no Brasil), de 1865, os quais com suas “traquinagens” inspiraram os primeiros quadrinhos modernos, assim como alguns mais atuais, como respectivamente os *Katzenjammer Kids* (Os sobrinhos do capitão), do americano Rudolph Dirks, em 1897, e os Skrotinhos, do brasileiro Angeli. Diferentemente do artista suíço, as histórias de Busch

⁵ Pintor e ilustrador inglês que foi responsável pela sofisticação da história com imagens, o qual produziu uma série de pinturas que deveriam ser vistas lado a lado, em sequência, como a obra “O progresso de uma prostituta” (*Harlot's Progress* no original) publicada em 1731. (MACCLOUD, 2005, p. 16-17).

⁶ Ou “comic strips” para os americanos, que surgiram praticamente em sua forma moderna a partir do *Yellow Kid*, mas que já tinham certas características em seus precursores como nas histórias de Töpffer e, principalmente, nas de Wilhelm Busch.

apresentavam um humor pesado e mais satírico, mas também se baseava em traços caricaturais, e em referência a *Max and Moriz*, geralmente, quase não tinham textos.

Outro precursor bastante importante é o professor e cartunista francês Georges Colomb (1856-1945), que utilizava o pseudônimo Cristophe, o qual criou a *Família Fenouillard*, em 1889, e utilizou nestas histórias muitos recursos inovadores para a época e para o gênero: como ângulos inusitados, movimentos acelerados, técnicas de silhueta e as ações que ligavam os quadros; e apesar de não utilizar balões, incluía breves textos de excelente qualidade literária, conforme afirma Moya (1993). E segundo este autor, essas características fizeram com que fosse considerado um dos que mais contribuíram no nascimento dos *comics* (os quadrinhos norte-americanos).

Assim, antes de voltar-se aos quadrinhos propriamente ditos, ou conforme convencionados como tais, outro precursor ou pioneiro deve ser lembrado. Trata-se do desenhista, caricaturista, ilustrador, crítico, pintor e gravador ítalo-brasileiro Angelo Agostini (1843-1910), criador de “As Cobranças”, em 1867, assim como de “As aventuras de Nhô Quim ou Impressões de uma viagem à corte”, em 1869, e “As aventuras de Zé Caipora”, em 1883, as quais fizeram com que ficasse conhecido como um prolífico precursor dos quadrinhos tanto no Brasil como no mundo. Graficamente as histórias deste artista parecem bastante com as obras de Töpffer, mas, ele adota uma temática com uma postura bastante crítica à sociedade de sua época, demonstrando assim prenúncios de uma crítica social e política que permeariam muitas tiras, charges e cartuns⁷ brasileiros.

Esses autores, apesar de não terem sido reconhecidos como os primeiros criadores dos quadrinhos, são importantes, pois antecipam vários aspectos da linguagem deste meio de comunicação, os quais contribuiriam significativamente na evolução desta mídia e na influência de seus autores. Assim, mesmo apesar da existência desses precursores e de suas obras, é notável a atribuição de marco inicial na história dos quadrinhos ao *The Yellow Kid* (O Garoto Amarelo), em 1895, o que já evidencia em muito a hegemonia cultural norte-americana nesta mídia, desde, assim, tomando para si a atribuição de seu surgimento. Mas, segundo Alves:

⁷ Tiras, como já mencionado, seriam os quadrinhos curtos composto de três a cinco páginas; charge é um estilo de ilustração que tem por finalidade satirizar, por meio de uma caricatura, algum acontecimento atual ou algum fato importante social ou político, e, geralmente, se apresenta em uma única imagem; enquanto o cartum retrata, por meio de um estilo caricatural, acontecimentos cotidianos, também se apresentando, geralmente, por uma única imagem.

A importância deste personagem reside no fato de o mesmo ter sido o primeiro com publicação regular e de ter aberto o caminho, com seu sucesso, para a consolidação da linguagem, que teve início com as *daily strips* (tiras diárias) e as *Sunday pages* (páginas dominicais), culminando no surgimento dos *comic books* (revistas em quadrinhos). (ALVES, 2003, p. 8).

Entretanto, deve-se salientar o contexto técnico, cultural e histórico que contribuiu para que o *Yellow Kid* atingisse o *status* que alcançou, pois o sucesso deste personagem não foi só de um *insight* criativo que o autor possa ter tido. Para isso, além da contribuição dos precursores deste meio, é necessário enfatizar a contribuição das revistas humorísticas editadas a partir de 1875, as quais primeiramente apareceram em alguns países europeus, e só em 1881 é que surgiram suas versões norte-americanas. Elas contribuíram com a valorização e a maior divulgação de charges e cartuns, os quais em sua maioria de cunho político, e assim valorizaram também seus autores, os cartunistas. Com o sucesso dessas revistas acirrou-se a concorrência e a rivalidade entre elas e seus artistas, impulsionando o desenvolvimento de novos modelos, isso contribuiu para que conforme evidenciado por Iannone (1994) surgissem a partir de 1890 enredos com “as características essenciais das histórias em quadrinhos” como “as narrativas em sequência de imagens, a manutenção dos personagens nessas sequências e os diálogos inseridos nos quadros” (IANNONNE, 1994, p.30), mas ainda não em balões.

Foi nesse contexto e na acirrada disputa comercial de certos jornais para atrair maior quantidade de público leitor que surgiu o *Yellow Kid*. Disputa essa representada por dois magnatas da imprensa nova-iorquina da época, Joseph Pulitzer e William Randolph Hearst, os quais por meio dos seus respectivos jornais, o *New York World* e o *New York Journal*, tentavam atrair mais leitores por meio de artifícios como a impressão em cores ou o lançamento de suplementos dominicais. O Garoto Amarelo surgiu, então, nesta disputa em que os artistas ilustradores e cartunistas ganhavam cada vez mais espaço nesses jornais, os quais lançaram mão da estratégia que seria utilizada também no cinema, a qual se utilizava da imagem para atrair o público consumidor iletrado e imigrante.

Assim, por volta de 1895 o suplemento dominical do *New York World* começa a publicar um cartum chamado “Hogan’s Alley” (Beco do Hogan), desenhada por Richard F. Outcault (1863-1928), em que povoado de personagens estereotipados, representando provavelmente a maioria imigrantes de uma favela urbana, ou um cortiço nova-iorquino, aparece em primeiro plano a figura de um garoto oriental careca e orelhudo vestido com um camisolão. O personagem não tinha nome inicialmente, e nem seu camisolão era amarelo, e

sim azul, mas, posteriormente o adjetivo amarelo que designaria sua etnia passou a ser associada à cor de seu camisolão, que ganhou essa cor por uma evolução técnica que permitiu a impressão dela. O personagem acabou sendo um sucesso, e a “inovação” do autor foi ter colocado os textos ou diálogos inseridos na imagem como nos objetos e no camisolão, e não em seu rodapé como faziam seus predecessores. Só posteriormente, quando o personagem já era publicado como *Yellow Kid* em outro jornal, no *New York Journal* de William Hearst (o qual contratou o desenhista), é que ele começou a utilizar os balões com textos e imagens sequenciais, representando assim o aparecimento da primeira tira cômica. Outro fator a ser citado é que mesmo com a saída de Outcault de seu jornal anterior, este contratou outro artista para dar continuidade ao *Hogan’s Alley*, o que, fruto de uma decisão judicial pelos direitos do personagem, fez com que o personagem continuasse sendo publicado em dois jornais diferentes. E o camisolão tido como panfletário, o qual trazia frases humorísticas e reivindicatórias, “herdado da tradição francesa de charge política”, segundo Moya (1993, p.23), acabou influenciando na origem da expressão “jornalismo amarelo”, por causa do sensacionalismo praticado pelos dois jornais.

Por causa desse sensacionalismo, Outcault mesmo ganhando dinheiro pelo sucesso de sua criação não estava satisfeito, pois se ressentia das críticas a essa imprensa sensacionalista. Acabou por abandonar o jornal e o personagem, e em 1902 acaba por publicar o personagem “*Buster Brow*” (por aqui nomeado Chiquinho) no *New York Herald*. O personagem já havia aparecido como figurante no Menino Amarelo em 1897, ele se caracterizava vestido de marinheiro e sempre estava acompanhado de seu cão Tige. A inovação aqui foi a presença constante de um grupo coadjuvante de personagens. O grande sucesso deste personagem irrequieto que aprontava muitas confusões em suas histórias, mais do que o personagem anterior, e, inclusive, obteve mais sucesso e carreira mais duradoura, fez com que William Hearst contratasse novamente seu criador. E os dois personagens, o Menino Amarelo e o Chiquinho foram uns dos primeiros personagens de quadrinhos a gerarem “merchandising”, com anúncios publicitários e a venda de produtos como roupas e brinquedos.

Entretanto, em termos de confusões nos quadrinhos outros personagens eram mestres, estes eram os dois personagens surgidos em “*Katzenjammer Kids*” (Os sobrinhos do Capitão) publicados no *New York Journal*, de Hearst, em 1897, desenhado por Rudolph Dirks. Os protagonistas desta história, os garotos Hans e Fritz, foram visivelmente inspirados nos personagens *Max* e *Moriz*, de Busch, sendo que seu autor seguiu a fórmula de Outcault, usando os balões e as imagens em sequência e uma história composta de mais quadros do que as do Menino Amarelo, e se utilizou de personagens coadjuvantes constantes, o que viria a ser

utilizado no Chiquinho e se tornar padrão nos quadrinhos posteriores. Enfim, mais do que Oultcault, Dirks consolidou a estética dos quadrinhos assim como a conhecemos, e, assim como ele, também mudou de jornal fazendo o movimento inverso ao de Outcault, e, mais uma vez, por decisão da justiça, os dois jornais acabaram produzindo a duas histórias com os mesmos personagens, mas com títulos e autores diferentes. E teve mais longevidade que os de Outcault, sendo publicados por mais de 70 anos até o falecimento de seu autor em 1967, sendo continuado por seu filho.

Outros quadrinhos surgidos posteriormente trouxeram inovações estéticas a esta mídia. Um deles foi o *The Upside Dows of Little Lady Lovekins and Old Man Muffaroo*, de 1903, de Gustave Verbeck, o qual conseguia narrar a cada domingo duas histórias na mesma página, era só virar a página de cabeça para baixo e ver a continuação da aventura, uma inovação jamais repetida. Outro foi o *Little Nemo in Slumberland*, de Winsor McCay, de 1905, o qual narrava a cada domingo uma história surreal de um sonho de um garoto, o qual sempre acordava no final da história, e sua aventura no sonho continuava na próxima história. Além da inovação temática, o estilo de traço do artista era ricamente elaborado, abusando de elementos da *art nouveau*, trabalhando magistralmente os cenários e seus personagens e também as variações dos enquadramentos, de suas formas e de seus posicionamentos, evidenciando seu conhecimento de perspectiva e seu senso estético apurado.

Até então, esses quadrinhos só eram veiculados nos suplementos dominicais, uma tentativa de tira diária foi feita em 1904 com *A. Piker Clerk*, de Clare Briggs, mas não deu certo porque o dono do jornal, William Hearst, o achou vulgar. Assim, outra tentativa mais bem sucedida foi feita em 1907 com *Mutt and Jeff*, de Bud Fisher, com uma *gag* (piada) completa por dia. Foi também um prenúncio de dupla de personagens cômicos gordo e magro, sendo que a tira inicialmente só tinha o personagem magro *Mutt*, um apostador inveterado em corrida de cavalos, mas logo surgiu o gordo Jeff saído de um manicômio, o qual se dizia ser um campeão de boxe. Assim essa foi considerada a primeira tira diária, abrindo um novo espaço nos jornais para a veiculação deste tipo de HQ. As tiras diárias libertadas dos suplementos dominicais, agora eram publicadas nas páginas internas dos jornais e não em cores como nos suplementos dominicais, o que fez surgir as tiras seriadas, as quais tinham menos espaço nas páginas tendo quadros menores e de três a cinco quadros surgindo o recurso de criar no último quadro um certo suspense para manter a expectativa no leitor e obrigá-lo a comprar o jornal no dia seguinte para ler a continuação das histórias.

A partir de 1910, surgiram novas tendências nos quadrinhos, enquanto alguns cartunistas se mantiveram no caráter inocente e cômico, alguns aderiram a uma linha mais

intelectual de quadrinhos seguindo os passos de McCay. Foi o caso de George Herriman (1880-1940), o qual criou, em 1911, “Krazy Kat”, em que o autor inovou criando histórias cheias de lirismo nos mais variados formatos nas quais um triângulo amoroso entre três personagens: uma gata que é apaixonada por um rato, mas este a ignora e um cachorro que é policial e gosta da gata, o qual se realiza prendendo o rato; tudo isso em um ambiente desértico, e de muitas sombras em que o lirismo do enredo se contrapõe ao cenário pouco elaborado, mas o qual não prejudica a história trazendo elementos de interação entre os personagens e assim enriquecendo as tramas.

Outro autor dessa corrente dos intelectuais é George MacManus, criador de *Bringing up Father* (Pafúncio e Marocas), em 1913, a qual, praticamente, inaugurou um gênero na HQ, a *family strip*, tira como a própria denominação sugere trata de famílias, no caso desta: uma família de novos ricos na qual o marido, um ex-pedreiro que ganhou na loteria, não quer se adaptar a uma vida de luxos preferindo sua vida simples, comportamento que se contrapõe a sua esposa, uma ex-lavadeira esnobe e egoísta. Assim, por meio dessa temática, a tira satirizava a própria sociedade norte-americana com um ritmo alegre, humor em um rico estilo *art déco*. A tira foi um sucesso tanto nos EUA como em outros países sendo traduzida para 27 idiomas, e conseguiu ser publicada em 71 países, inclusive no Brasil.

Entretanto, essa tira só conseguiu essa internacionalização por meio dos *Syndicates*⁸ (agências distribuidoras de material jornalístico), mais especificamente pelo *King Features Syndicate*, uma das mais importantes distribuidoras dentro e fora dos EUA, criado por William Hearst inicialmente em 1912 com o nome de *Internacional News Service*, e só em 1914 adotaria o outro nome. Essas agências já existiam como forma de distribuição de material jornalístico em geral, e foi utilizada nos quadrinhos como recurso para aumentar as tiragens e alcançar novos mercados consumidores. Assim, esse foi um segundo passo para garantir a hegemonia cultural norte-americana nessa mídia, pois por trás dessas agências havia toda uma estrutura que tornava difícil a concorrência com os quadrinhos distribuídos por elas. Essa estrutura baseada em técnicas de comercialização agressivas, as quais impõem seus quadrinhos com um preço absurdo de barato para grandes e pequenos jornais e revistas do mundo inteiro, pois o lucro delas advém da grande quantidade de tiras vendidas sem ter que redesenhá-las, isso dificultaria qualquer concorrência com produtos que não sejam distribuídos por essas agências. Além disso, elas controlam tanto os direitos autorais como o

⁸ *Syndicate* pode ser traduzido como “agência”, termo empregado no jornalismo para definir a empresas distribuidoras de notícias, horóscopos, histórias em quadrinhos e outras matérias. Os *Syndicates* surgiram por volta de 1840, para abastecer os jornais rurais norte-americanos, geralmente de pequeno porte e sem estrutura para produzir seus próprios artigos e materiais gráficos. (IANNONE, 1994, p. 44).

merchandising, isto é, a comercialização dos personagens em camisetas, brinquedos e todas essas coisas; além de terem uma censura interna que submete seus artistas a um controle de conteúdo de suas histórias a fim de colocá-las em qualquer sociedade, conforme afirma Luyten (1985). O que evidencia, assim, a dificuldade de países como o Brasil em produzir quadrinhos nacionais, o que será visto com mais detalhes no próximo subcapítulo deste trabalho.

Outro quadrinho que pode ser enquadrado na corrente dos intelectuais e o qual também foi lançado pelo *King Features Syndicate*, foi o *Felix The Cat* (O Gato Félix), de Pat Sullivan, publicado a partir de 1923. Foi um dos primeiros quadrinhos a serem adaptados de um desenho animado, o qual foi criado pelo mesmo autor em 1917, e com seu sucesso acabou sendo contratado para adaptar o personagem em uma tira nas páginas coloridas de um suplemento dominical em 1923. E se tornou um sucesso também nos quadrinhos virando tira diária no ano seguinte. A grande inovação desse autor foi usar de metalinguagem como recurso narrativo: em uma história o personagem utiliza o balão do quadrinho para fugir do planeta Marte e voltar para a Terra, e em outra, usa o ponto de exclamação sobre sua cabeça transformando-o em bastão para se defender. Depois de *Krazy Cat* e *Felix The Cat*, proliferaram histórias protagonizadas por animais, “tendência que se consolidou com Walt Disney, nos anos 40” (IANNONE, 1994, p. 40).

Ainda na tendência dos intelectuais, surge, em 1924, *Little Orphan Annie* (Aninha, a Pequena Órfã), de Harold Gray (1894-1968), lançada pelo *Chicago New York Syndicate*. Começou como tira diária, mas passou a ter um capítulo dominical em cores no ano seguinte. A história tinha um estilo caricatural com traços bem simples em que seus personagens eram desenhados com bolas brancas no lugar dos olhos. Este estilo simples contrasta com sua temática, tido como “um melodrama que introduziu nos *comics* a ideologia política, ou seja, um conjunto de crenças e valores políticos” (idem, 1994, p. 40). Essa ideologia, de extrema direita, era representada pelas ações de um personagem, um poderoso milionário, o qual acolhe a pequena órfã desamparada, e por meio dessas ações todo o conservadorismo e posições políticas e pessoais do autor transpareciam em suas mensagens políticas introduzidas sutilmente nos textos das histórias, segundo Moya (1993). Assim, essa ideologia representando e enfatizando os ideais do capitalismo por meio dos quadrinhos ficou mais evidenciada e consolidada, sobretudo, em anos posteriores como nos quadrinhos Disney e no de super-heróis nas décadas de 30 e 40.

Em 1929 aparece nos quadrinhos o camundongo *Mickey*, criado por Walt Disney e desenhado por Ub Iwerks, e distribuído pelo *King Features Syndicate*. O personagem já havia

aparecido um ano antes em desenhos animados, e foi batizado inicialmente como *Mortimer*, mas depois rebatizado pela esposa de Walt Disney. Nos quadrinhos era uma tira cômica clássica de animais, mas a qual tinha o desenho em cartum muito bem elaborado tanto os personagens quanto os cenários. Posteriormente com o surgimento de outros personagens atribuídos como criações de Disney, mas desenhados por vários artistas, o personagem se tornou marca do império Disney de entretenimento, relacionando-se assim a vários outros produtos em diferentes mídias: cinema, tevê, *merchandising*, quadrinhos e até parques temáticos.

Entretanto, a este império surgiram várias críticas. Uma delas é com relação aos artistas, muitas vezes eles desenhavam sem assinar o próprio trabalho, eram os chamados *ghosts* (fantasmas), mas, alguns artistas acabaram sendo reconhecidos pelas suas contribuições artísticas a esse império, como Carl Barks, o criador do *Tio Patinhas*, em 1947. Mas, a desculpa para isso seria pelo menos em seus momentos iniciais com a criação dos primeiros personagens de Disney: a utilização de desenhos com conceitos e design de personagens previamente estabelecidos. Ou seja, os desenhistas ao serem contratados se submetiam a isso, assim como processo semelhante é feito em menor escala pelo estúdio do cartunista Mauricio de Souza no Brasil, o célebre criador da Turma da Mônica. Porém, um diferencial entre eles tem que ser esclarecido: Walt Disney concebeu poucos personagens, enquanto ao Maurício de Souza é atribuída a criação da quase totalidade de seus personagens. Outro ponto atribuído aos quadrinhos de Disney é a difusão da ideologia⁹ e do capitalismo norte americano e a tese radical dessas histórias como lavagem cerebral de populações infanto-juvenis no mundo inteiro, argumentos adotados por dois sociólogos chilenos, Dorfman e Mattelart, conforme Luyten (1985). Mas, ainda segundo esta mesma autora:

As posições são bastante radicais mas, pessoalmente, acho que no fundo os dois sociólogos não deixam de ter razão, principalmente porque o modelo Disney é exportado para inúmeros países (sic). E as crianças do Brasil ou do Paquistão, sem terem outros heróis nacionais nas bancas, vão assimilando, em quadrinhos, lições de como obter lucro fácil sem produzir, aproveitar-se dos mais fracos e a desprezar as sociedades primitivas. Mas o grande mérito de Disney (e isso ninguém pode contestar) é ter dado às HQ um estilo elástico, equilibrado, que influenciou desenhistas do mundo inteiros, principalmente os franceses. (LUYTEN, 1985, p.29).

⁹ A ideologia consiste precisamente na transformação das idéias da classe dominante em idéias dominantes para a sociedade como um todo, de modo que a classe que domina no plano material (econômico, social e político), também domine no plano espiritual (das idéias). (CHAUÍ, 2004)

Com relação a isso, muitos outros quadrinhos norte-americanos foram acusados também de difusores do capitalismo desta sociedade, da ideologia política e do *american way of life* (modo de vida americano), como muitas das HQ de aventura e de super-heróis, mas isso visto muitas vezes como características nefastas das HQ norte-americanas estão impregnadas na quase totalidade de seus produtos culturais em diversas mídias, em umas mais evidentes do que em outras.

Porém, existiram alguns quadrinhos que utilizaram esse meio de comunicação para criticar sua própria sociedade. Um desses foi *Li'l Abner* (Ferdinando no Brasil), de Al Capp, distribuído pelo *United Features Syndicate* a partir de 1934. Era uma *family strip* que satirizava tanto o modo de vida americano como esse próprio gênero de HQ. Surgido na era da aventura, o protagonista tinha o físico dos heróis desse gênero, mas o desenho do seu rosto era caricatural assim como os outros personagens, o que assim já poderia evidenciar o caráter cômico de suas histórias. Assim, o protagonista nada heroico era satirizado por seu próprio comportamento, assim como os outros personagens e o mundo em que eles viviam. Um fato muito interessante é que existia dentro da história uma crítica a um personagem famoso da era da aventura nas HQ, o *Dick Tracy*, o qual era parodiado como *Fearless Fosdick*, um personagem policial como o citado com todos os clichês do gênero e que era personagem de quadrinhos adorado por *Ferdinando*. Com todos esses ingredientes não foi à toa que fez sucesso em sua sociedade e também no Brasil, sendo que o autor chegou a ser elogiado pelo cineasta Alan Resnais e por Charles Chaplin. Esta HQ citada aqui fora da cronologia que estava sendo utilizada neste trabalho foi apenas para evidenciar o caráter de contraponto ideológico a certos quadrinhos como os de Disney, os de aventura e os de super-heróis; mas isso será abordado com maior profundidade posteriormente.

Assim, até o final da década de 20, esses foram os tipos de quadrinhos mais predominantes nos EUA, os humoristas e os intelectuais, sendo que estes buscaram sempre alguma inovação estética seja de forma ou conteúdo para se desvencilhar do conteúdo cômico daqueles que predominaram nesta temática desde seus precursores. E com os *Syndicates*, esse país conseguiu conquistar uma hegemonia cultural neste meio de comunicação.

Na Europa, apesar dos poucos registros, predominaram ainda no começo do século XX, os quadrinhos com muitas características ainda dos precursores do século passado, como desenhos infantis estilizados e textos inseridos sobre os quadros, mas isso mudou bastante no final da década de 20. Especificamente no ano de 1929, enquanto surgia e se consolidava o gênero aventura no começo de um período atribuído como “A Era de Ouro dos Quadrinhos” nos EUA, na Europa, mais precisamente na Bélgica, surgia o quadrinho Tintin, criado pelo

belga Georges Rémi, o qual utilizava o pseudônimo de Hergé. As HQs desse personagem foram publicadas em álbuns, diferentemente das norte-americanas até então, e mesmo sem contar com a estrutura de um Syndicate, fez sucesso tanto na Europa como em outros continentes sendo traduzido para vários idiomas. O autor influenciou até o surgimento de vários desenhistas em seu país, e a partir de sua obra e de seu reconhecimento como um cartunista de sucesso, iniciou-se a Escola de Bruxelas, um centro criador de quadrinhos na Europa, de onde, anos mais tarde surgiriam histórias também famosas como Asterix e Lucky Luke, conforme Moya (1993) e Luyten (1985). As histórias de Tintin eram do gênero aventura e acompanhavam um garoto jornalista e investigador em suas aventuras ambientadas em vários países, os quais eram retratados realisticamente, e a ambientação realista se contrastava com a representação caricatural de seus personagens, recurso chamado por MaCloud (2005) de “efeito máscara”¹⁰, o qual seria utilizado por muitos outros quadrinhos posteriormente, assim como pelos quadrinhos japoneses.

Em 1929 surgem os quadrinhos norte-americanos do gênero da aventura, como já mencionado, mas isso não significa que outros gêneros ou outros tipos de quadrinhos como os cômicos e os intelectuais já estivessem extintos ou mesmo que não houvesse surgido até então nenhuma outra HQ de aventura, de maneira alguma, o que se constata a partir desse ano é o surgimento de vários quadrinhos no gênero da aventura. O contexto histórico pelo qual passava os EUA nesse ano contribuiu significativamente tanto para o surgimento como para a consolidação do gênero aventura e de seus protagonistas, os heróis. Com a depressão econômica norte-americana advinda da quebra da Bolsa de Nova York, uma crise sem precedentes atingiu não só essa sociedade, mas o mundo inteiro. Essa Nação havia crescido na segurança de um eterno milagre econômico, e a década de 20 foi marcada pelo esbanjamento da classe dirigente, mas logo veio a crise e com ela milhões de desempregados. O que mudou profundamente os hábitos de consumos dessa sociedade neste período. Assim, neste contexto, descobriu-se a aventura como forma de escapismo, de evasão, dessa triste realidade. Desse modo, Luyten afirma que:

[...] A aventura indica um desejo de evasão e a criação de mitos, de heróis positivos. Revela a necessidade de novos modelos nos quais se inspirar para a conduta humana. [...] É a era de Tarzã (aventura na selva), Flash Gordon (aventura de ficção científica) e do Príncipe Valente (aventura no passado medieval). É como se os heróis envolvidos nas histórias compensassem as perturbações e inseguranças da

¹⁰ É um recurso citado por MCCloud, em que há combinação de personagens muito icônicos com cenários extraordinariamente realistas (MCCLLOUD, 2005, p. 42).

triste realidade e todos resolvessem fugir para lugares desconhecidos. (LUYTEN, 1985, p.26)

Os primeiros desses quadrinhos surgiram coincidentemente no mesmo dia, O Tarzan, de Hal Foster, e o Buck Rogers, de Dick Calkins, publicados em 7 de janeiro de 1929. O primeiro foi a adaptação de um romance chamado *Tarzan of the Apes*, do escritor Edgar Rice Burroughs, a obra foi “best-seller” em 1914, e em 1918 chegou aos cinemas. Os quadrinhos inspirados nesse sucesso foram distribuídos pelo *United Features Syndicate*. A história inicial da HQ do Tarzan vinha com textos em rodapés, o que viria a ser característica marcante do artista, o qual trazia um traço realista e acadêmico tanto para os personagens quanto para os cenários o que viria a ser padrão em muitas histórias desse gênero, e abusava também do contraste claro-escuro realçado pela tira em preto e branco na qual o personagem era inicialmente publicado. Mas, ele acabou abandonando a tira em 1937, para publicar “O Príncipe Valente” nesse mesmo ano, Tarzan ficou então nas mãos do desenhista Burne Hogarth, o qual só engrandeceu mais as histórias com suas anatomias perfeitas dos personagens, influência clássica de Michelângelo, e dava a página uma incrível visualização de ação ininterrupta, tida como influência de Eisenstein.

Outra característica marcante nesse período de quadrinhos de aventura foi o surgimento de muitos personagens que surgiam no mesmo subgênero para concorrer com outros. Característica que ficou evidenciada nos trabalhos do desenhista Alex Raymond. Seu traço a bico de pena era tão perfeito assim como seu domínio de anatomia e perspectiva, e ele tinha uma versatilidade incrível para caracterizar diferentes personagens em diferentes ambientações. Assim, logo criou inspirado pelo sucesso de Tarzan, um personagem que também era ambientado na selva como o nome da tira evidenciava: o *Jungle Jim* (Jim das Selvas), criado em 1934; assim como criou ou participou na criação de dois outros personagens nesse mesmo ano para também concorrer em outros subgêneros de quadrinhos que já faziam sucesso. Essa tendência da inspiração ou de se basear em personagens de sucesso já havia sido utilizada de uma forma diferente desde O Garoto Amarelo e Os sobrinhos do Capitão, quando ambos os autores mudaram de jornais, fazendo com que fossem disputados os direitos autorais na justiça, e ambos os lados ganharam, fazendo com que fossem publicados os mesmos personagens em jornais e com autores diferentes, pois na era dos Syndicates, os personagens não eram propriedade de seus autores. E isso se problematizou mais na década de 40, no gênero de super-heróis, período em que surgiram vários personagens semelhantes uns aos outros, assim surgindo disputas judiciais pelos

direitos autorais dos personagens. Isso será mais bem evidenciado posteriormente neste trabalho.

O personagem Buck Rogers, apesar de ter sido publicado na mesma data que *Tarzan*, já havia nascido em 1928, em uma revista de ficção científica chamada *Amazing Stories*, na novela escrita *Armageddon 2419*. O editor desta revista teve a idéia de ilustrá-la e para isso foi contratado o desenhista Richard (Dick) W. Calkins. Foi publicada à cores em um suplemento dominical em um jornal chamado *Courier Press*, de *Evansville*. A HQ apesar de contar com uma equipe de cinco escritores especialistas para dar o tom pseudocientífico, não foi capaz de concorrer com a HQ também de ficção científica Flash Gordon, de Alex Raymond, publicada em 1934, a qual tinha uma concepção gráfica muito superior. Assim, Buck Rogers encerrou-se praticamente no mesmo ano na morte de seu desenhista, em 1947, sendo que outros desenhistas tentaram continuar a história, mas não conseguiram competir com os desenhos de Alex Raymond, em Flash Gordon, o qual com seu visual antecipou o design do futuro, conforme Moya (1993).

Entretanto, apesar das várias HQs de aventura que surgiram na década de 30, apareceram quadrinhos de outros gêneros que também fizeram sucesso. Foi o caso de *Blondie*, uma *family strip*, de Chic Young, publicada em 1930, a qual fez muito sucesso representado a classe média nesse período de crise nos EUA. Apareceram também nesse mesmo ano as *Dirty Comics* (conhecidos como “gibis sujos” ou “bíblis” por aqui), quadrinhos pornográficos produzidos por autores anônimos que por meio de péssimos desenhos colocavam vários personagens conhecidos dos quadrinhos ou de outras mídias em práticas sexuais uns com os outros. Esse tipo de HQ influenciaria bastante tanto as revista humorísticas como a MAD, nos anos 50, como os *undergrounds comics*, nos anos 60, assim como os quadrinhos humorístico brasileiros, na década de 80 e 90, nas revistas *Chiclete com banana* e *Piratas do Tietê*.

Voltando as HQs de aventura, em 1931 surge o subgênero de quadrinho policial em Dick Tracy, de Chester Gould. O qual por meio de traços caricaturais retratava o protagonista como um policial imbatível e incorruptível combatendo o crime em Chicago em uma sociedade cheia de gângsteres, representando caricaturalmente e genericamente esses bandidos que realmente existiram durante o período da Lei Seca. O quadrinho fez sucesso e influenciou cineastas como Alan Resnais e Jean-Luc Godard, segundo Moya (1993). Surgiu até outro quadrinho do mesmo gênero para concorrer com ele, o Agente Secreto X-9, em 1934, de Dashiell Hammett nos roteiros e Alex Raymond nos desenhos. Hammett, roteirista vindo dos cinemas engradeceu as historias policiais dos quadrinhos em X-9, e juntamente com os magníficos desenhos de Alex Raymond tornou um sucesso esse quadrinho. Sucesso

que este desenhista já tinha obtido em Flash Gordon e Jim das Selvas, ambos lançados pelo *King Features Syndicate* nesse mesmo ano.

Em 1934 surge também outra importante HQ, Terry e os Piratas, de Milton Caniff, distribuída pelo *Tribune News Syndicate*, em que o autor se utilizava de técnicas cinematográficas para narrar as aventuras de um garoto em busca de um tesouro, mas logo o garoto cresceu e a tira ficou mais ambientada em um universo militar norte-americano que refletia os ideais políticos militaristas dessa sociedade, o que fez com que durante a Segunda Guerra a tira fosse ambientada neste conflito. Ideais que tomaram mais forma quando durante este conflito, vários quadrinhos do gênero aventura “convocaram” seus heróis para “participarem” da Guerra, assim como aconteceria com os super-heróis.

Ainda no gênero da aventura, no ano de 1934 surgiria outro importante personagem, o Mandrake, de Lee Falk, nos roteiros muito bem elaborados, e Phil Davis, nos desenhos notáveis com um extremo requinte de detalhismo, distribuído pelo *King Features Syndicate*. O protagonista era um mágico, com toda indumentária clássica de um mágico de *vaudeville*¹¹, o qual combatia o mal se utilizando de truques mágicos como o ilusionismo. Mas, dois anos depois é que surgiria um personagem que inspiraria o aparecimento de muitos mascarados e uniformizados em anos posteriores no gênero de super-heróis. Esse personagem era *O Fantasma*, de Lee Falk e Ray Moore, distribuído também pelo *King Features Syndicate* a partir de 1936. O herói, conhecido também como “O Espírito que anda”, alusão a sua “imortalidade”, pois com a morte do personagem seu legado de combate ao mal era passado de geração em geração, trazia assim várias inovações em sua concepção desde essa alegada mortalidade como o seu traje e máscara que ocultavam a sua identidade civil. E a concepção gráfica com estilo “*noir*” do desenhista Ray Moore em que havia bastante contraste claro-escuro, lembrando muito as primeiras histórias de *Tarzan* desenhadas por Hal Foster, e era bem elaborada, mas, não tanto detalhista quanto a arte de Phil Davis, desenhista de Mandrake. Assim, o criador do *Mandrake* e do *Fantasma*, Lee Falk, conseguiu notoriedade em um mundo dominado por criações de artistas gráficos e revolucionou o mundo dos heróis, abrindo as portas para o surgimento dos super-heróis.

Um ano depois, em 1937, surge o *Príncipe Valente*, de Hal Foster, distribuído pelo *King Features Syndicate*. Entretanto, apesar do sucesso do autor com *Tarzan*, o *United*

¹¹ Mandrake evocava a essência dos mágicos de *vaudeville*, que faziam espetáculos itinerantes pelo sul dos Estados Unidos, muito populares entre 1880 e 1920. As apresentações combinavam números de dança e acrobacias, música popular, encenações de operas e peças de teatro, adestramento de animais e todo tipo de “maravilhas exóticas de toda parte do mundo”. (Fonte: Site Pop Balões, disponível em: <http://www.popbaloes.com/bios/falk>, acessado em 13 de junho de 2011).

Features Syndicate ligado a distribuição desta HQ não se interessou por essa nova criação de Foster, a qual acabou sendo aceita pelo *King*, pois este já havia feito propostas para contratar esse autor. E este cansado de adaptar um roteiro que não era escrito por ele em *Tarzan*, acabou aceitando as condições desse Syndicate para veicular a sua nova criação com roteiro próprio. Surgiu, então, o *Príncipe Valente*, uma obra ambientada em um mundo medieval que contava com o traço ricamente detalhista de Foster, ele praticamente havia abandonado o extremo contraste claro-escuro de *Tarzan* que ele utilizava pelo menos quando começou em suas tiras diárias, e aproveitou o espaço de um suplemento dominical para trazer o realismo em cores na aventura medieval e mesmo não se utilizando de balões e, sim, de textos em rodapé, isso não desmereceu a qualidade gráfica de seu trabalho tido como “uma das mais honoráveis sagas de cavalaria, elevando o desenho dos quadrinhos no nível da melhor pintura clássica” (MOYA, 1993, 115). E apesar do artista ambientar a história no século V, e não propriamente na Idade Média como se poderia pensar, ele cometeu alguns equívocos com fatos históricos segundo Guimarães (2005). Mas, segundo este mesmo autor, Foster não se preocupava com isso, pois para ele esse era um período pouco documentado historicamente e assim suscetível a tornar realista o ambiente fantasioso em que um príncipe vivia várias aventuras em meio ao lendário e mítico Rei Arthur e seus cavaleiros.

Nesse gênero dos quadrinhos de aventura apesar de ter protagonistas predominantemente do sexo masculino, existiram em menor número as protagonistas femininas como a *Sheena*, de 1937, criada por Jerry Iger e Will Eisner, este se utilizando do pseudônimo William Thomas. A HQ foi publicada em uma revista mensal, uma das primeiras *comic books* (revista em quadrinhos), e a personagem era uma versão feminina de *Tarzan*, e fazia sucesso, principalmente entre o público masculino, por causa das “posições sugestivas, com doses de sexo, sadismo e incentivo ao onanismo” Moya (1993, p. 118). Foi um dos primeiros trabalhos de Will Eisner, quadrinista que faria sucesso na década posterior com seu personagem *Spirit*, assim como com suas “Narrativas Gráficas” representadas por suas *Graphics Novels*¹² (Novelas Gráficas ou Romances Gráficos) que elevariam os quadrinhos a um novo patamar.

¹² Conceito utilizado para álbuns em quadrinhos com conteúdo mais adulto, com papel de melhor qualidade e, geralmente, com histórias fechadas. O conceito foi equivocadamente atribuído como utilizado pela primeira vez por Will Eisner, em 1978, transcrito na capa de sua obra *Um Contrato com Deus*, mas o qual já fora utilizado anos antes, em 1964, por Richard Kyle em seu fazine (revista independente contendo só textos, e estes e também quadrinhos ou outras formas de arte) *CAPA-alpha*, conforme Guedes (2008, p. 208). Este autor ainda evidencia que o termo *Graphic Novel* ainda seria utilizado em outras publicações até se tornar mais conhecido por meio da obra de Eisner. Sendo que este conceito poderia ser aplicado a muitos álbuns europeus.

Outro estilo ou gênero ligado a HQ de aventura que se consolidou e tomou formas mais realistas neste período foi o quadrinho de faroeste. Um bom exemplo disso é o *Bronco Piler* (*Red Rider* no original), de Fred Harman, surgido em 1934 como tira dominical em que o protagonista era um rapaz e o traço era caricatural, mas em 1938 a tira mudou bastante, adquirindo o desenho mais realistas para os personagens adultos como o próprio protagonista e os caricaturais para os personagens mais infantis. O quadrinho foi inspirado no gênero cinematográfico de mesmo estilo que tomou forma na década de 30, que inspiraria muitas HQ posteriormente tanto norte-americanas quanto europeias, principalmente, italianas. Como, por exemplo, o *Lone Ranger* (o Cavaleiro Solitário, equivocadamente confundido com o *Zorro*, por causa da semelhança das máscaras dos personagens), de 1938, de Frank Striker e Charles Flanders; e o quadrinho italiano *Tex*, de Giovanni Luigi Bonelli e Aurelio Gallepini, de 1948.

Outro gênero importante surgido nessa época foi o de super-heróis. O qual nasceu com o *Superman* (Super-Homem), em 1938, criado por Jerry Siegel e Joe Shuster. Inicialmente foi recusado pelos *Syndicates*, pois acharam a história fantasiosa demais. Acabou sendo publicada no formato *comic book* (revista em quadrinhos) por uma editora especializada neste tipo de publicação, a *National Periodical*¹³, pois um executivo desta empresa, Jack Liebowitz, conseguiu as tiras desse personagem que haviam sido recusadas e as editou em um *comic book* chamado *Action Comics*, lançado em seu nº 1, em 1938. Depois do sucesso de sua publicação, vários outros personagens foram criados inspirados por ele. Assim começou o mito dos super-heróis, personagens surgidos na temática de combate ao mal, assim como os heróis da aventura antes deles, mas os quais terminaram por refletir, mais do que aqueles, um caráter ideológico-político de sua sociedade, o que culminou na criação de tipos de personagens como o *Capitão América*, criado em 1941, por Jack Kirby e Joe Simon, publicado também em formato *comic book* pela *Timely Comics*¹⁴, personagem que surgiu em plena II Guerra Mundial, tendo como vilões os nazifascistas. Esses personagens serão analisados posteriormente neste trabalho, assim como outros do mesmo gênero.

¹³ Editora fundada em 1935, por Malcolm Wheeler-Nicholson, e que estava quase falindo neste período do surgimento do Super-homem, em 1938, pois publicava mais *comic books*, formato que até então reunia quase que predominantemente compilações de tiras que já haviam sido publicadas nos jornais. Com o sucesso desse novo gênero, posteriormente a empresa mudou de nome para *DC Comics*, em 1977, alusão a *Detective Comics*, uma de suas primeiras publicações periódicas a qual se tornou sucesso com a estréia do personagem *Batman* em suas páginas, em 1939.

¹⁴ Editora a qual até 1939 era especializada em *pulps* (revistas de contos com papel de baixa qualidade), chefiada por Martin Goodman nesta época, e a qual posteriormente adotou o nome *Marvel Comics*, inspirada no título de uma de suas primeiras publicações. E juntamente com a *DC Comics*, são as duas maiores editoras no gênero de super-heróis.

Nos meados dos anos 40, com o fim da guerra, os super-heróis perdem bastante seu apelo consumidor. Assim surgem no final dessa década e no começo da posterior, quadrinhos que questionam a sua própria sociedade com críticas sociais e filosóficas. Uma destas é Pogo, de Walt Kelly, de 1948, que por meio de traços simples de cartum feitos pelo autor saído dos estúdios de Disney, aborda temas sociais e políticos de sua época protagonizados por animais com características humanas.

Nesse mesmo estilo, mas com personagens humanos, predominantemente crianças, surge *Peanuts* (Minduim ou a Turma de Chalie Brow em português), em 1950, de Charles Schulz. A qual imortalizou seu protagonista Charlie Brow e seu cãozinho Snoopy, e por meio de uma temática aparentemente infantil tratava das angústias, traumas e problemas do homem na sociedade moderna, criticando também os valores da própria sociedade norte-americana.

Nessa mesma década surgiram várias revistas de quadrinhos do gênero terror, os quais com seus desenhos mostravam bastante violência, nudismo e sexo; o que chamou atenção da moralista sociedade norte-americana e logo iniciaria um período de caça as bruxas. Isso, mais a partir de 1954 com a obra *The Seduction of the Innocents* (A sedução dos Inocentes), do psiquiatra Frederic Wertham, o qual já havia escrito vários artigos denegrindo os quadrinhos e fazendo alusão à má influência desta mídia em crianças e adolescentes, e com esta obra o autor culpa os quadrinhos pela delinquência juvenil e, inclusive, influenciando associações de pais e educadores contra a indústria de HQ, conforme Alves (2003). A partir daí os editores de quadrinhos acabam criando um Código de ética, o *Code Comics Authority*, que seria responsável por proibir violência, terror e sexo. É dessa época a alusão no livro de Wertham ao homossexualismo dos famosos personagens *Batman e Robin*, personagens criados inspirados pelo sucesso do super-homem. O primeiro foi criado em 1939, por Bob Kane, e apareceu pela primeira vez no nº 27 da revista *Detective Comics* da editora *National* (posteriormente *DC Comics*), e o segundo um parceiro mirim (um *sidekick*¹⁵) do primeiro, criado por uma equipe formada pelo Bob Kane, Bill Finger e Jerry Robinson em 1940, o qual estreou no nº. 38 da mesma revista. E também o livro de Wertham insinuou o lesbianismo da Mulher-Maravilha, criada pelo psicólogo William Moulton Marston, em 1941, o qual ficou mais conhecido pela participação na invenção do detector de mentiras. A personagem estreou na revista *All Star Comics* nº 8, também da *National*. Essas alegações e as proibições do

¹⁵ Palavra que utilizada no universo dos quadrinhos de super-heróis remete aos parceiros, geralmente mais jovens, de super-heróis mais conhecidos e experientes neste universo, sendo ao mesmo tempo parceiro, aprendiz e discípulo desses. Esse tipo de personagem é muito utilizado nos quadrinhos, predominantemente, no gênero de super-heróis, e mais pela editora *DC Comics* do que por outras. E começou a ser utilizado com intuito de gerar maior identificação nos jovens leitores.

referido Código evidenciam o conservadorismo de uma parcela da sociedade norte-americana, e fizeram com que, mais uma vez, as HQ de super-heróis decaíssem de qualidade e fossem fracassos de venda assim como praticamente extinguiu no período as HQ de horror nesse país; e geraram também repercussões negativas nessa mídia que até hoje são sentidas.

Mas, se por um lado, as repercussões geradas pelo Código e por Wertham foram negativas para muitos quadrinhos e seus autores, por outro, ajudou no desenvolvimento do quadrinho *underground*¹⁶, inspirados pela contracultura¹⁷, na década de 60, o qual por meio de autores como Robert Crumb, Gilbert Shelton, Moscoso, Rick Griffin e outros contribuíram para novas experimentações gráficas e temáticas nesse novo gênero. E como esse tipo de HQ não era regido pelo código, seus autores colocavam sexo, drogas, contestações políticas e também contestavam o “modo de vida americano”. Um dos autores mais representativos desse movimento, do *Underground*, e tendo sido iniciador dele nos *comics* foi Robert Crumb, o qual criou vários personagens, mas um dos mais famosos deles é o *Fritz the cat*, de 1965, o qual apareceu pela primeira vez em uma revista humorística chamada *Help*, de Harvey Kurtzman, um dos criadores da famosa revista *Mad*, e os quais, Kurtzman e *Mad*, influenciaram bastante nesse movimento juntamente com as *dirty comic books* dos anos 30. Com seu gato *Fritz*, Crumb com seu traço cartunesco lembra muitas o estilo de muitos autores famosos de quadrinhos, como Segar (criador do personagem *Popeye*), Barks (Tio Patinhas) e Herrimann (*Krazy Cat*), conforme Moya (1993); e o tema de suas história não tem nada de infantil, o personagem “vira e mexe” se mete em aventuras sexuais. Esse tipo de quadrinhos influenciaria bastante os quadrinhos brasileiros em décadas posteriores, assim como serão vistos ainda neste trabalho.

Nessa mesma década acontece uma valorização dos quadrinhos, por causa dos estudos da comunicação de massa. Contribuições positivas a esse respeito são atribuídas a intelectuais franceses como o escritor Francis Lacassin e o cineasta Alan Resnais. Contribuíram para isso também o surgimento de muitos eventos que atribuíam a HQ o devido status de arte, não à toa esta já é conhecida como a nona arte. Desse modo, Moya afirma que:

(...) Funda-se o *Club des Bandes Dessinées* em 1962. Aparece a primeira revista no mundo especializada no estudo dos quadrinhos, *Giff Wiff*. (...) Livros, revistas,

¹⁶ Os quadrinhos independentes que ficaram conhecidos como *Comix* nos EUA, e surgiram na década de 60, e por meio de uma produção amadora refletiam a contestação e uma crítica a essa sociedade e aos quadrinhos padronizados das grandes editoras.

¹⁷ Reação dos jovens dos anos 1960, com destaque aos hippies, contra os valores da sociedade moderna e a indústria cultural vigente – o consumismo, o preconceito racial e as guerras -, ao imprimir, a partir daí, um estilo de vida alternativo. (GUDES, 2005, p. 31).

artigos, reuniões, conferências, adesões importante, nomes que abriam notícias de jornais no mundo todo como Resnais, Fellini, Zavattini, Lelouch, Eco, McLuhan, Marcuse, Morin, Damiani e o apoio e prestígio da Universidade de Roma. Surgem as manifestações de pop art em 63, com influência (ou ampliação pura e simples) de quadrinhos como Roy Lichenstein. O *Club des Bandes Dessinées* transforma-se em Centre d'Étude des Literatures d'Expression Graphique (CELEG). Reeditam-se álbuns luxuosos de histórias antigas, como Flash Gordon, Tarzan, Little Nemo e outros, com estudos sérios e introduções importantes. (MOYA, 1977 apud ALVES, 2003, p. 12-13).

Ainda nessa perspectiva, segundo Alves (2003),

Em 1965, realiza-se em Bordighera, Itália, o *Primeiro Congresso sobre Comics* organizado pela Universidade de Roma e o CELEG de Paris. E em 1967, o Museu do Louvre abre as portas para uma exposição intitulada *Bande dessinée et figuration narrative*, organizada pela *Société d'Études et de Recherches des Littératures Dessinées* (SOCERLID), uma dissidência do CELEG. (ALVES, 2003, p. 13).

Entretanto, mesmo antes desse Congresso e dessa exposição, o português radicado no Brasil Jayme Cortez e o brasileiro Álvaro de Moya já haviam organizado em São Paulo a primeira exposição de *comics*, em 1951, a qual foi a primeira do mundo, evidenciando assim um pioneirismo na devida valorização das HQs. E em 1972, os norte-americanos organizariam em Nova York, a *First American International Congress of Comics*¹⁸, e como sempre já no título do evento deram um jeito de atribuir a seu país o primeiro congresso internacional americano, não que estivessem equivocados no título, mas como sempre tomaram para si uma dianteira internacional.

Nos anos 80, essa dianteira se assume como uma nova Era de Ouro das HQs. Um dos precursores desta foi o renomado autor Will Eisner, que anos antes, mais precisamente em 1940 já havia revolucionado os quadrinhos com seu personagem *Spirit*, que inicialmente publicado em tiras de um suplemento dominical evidenciou por meio de várias técnicas cinematográficas de seu autor, várias possibilidade estético-literárias desse meio de comunicação. Assim, em 1978, Eisner colocou em evidência e popularizou o conceito de

¹⁸ Os encontros e convenções de quadrinhos nos Estados Unidos começaram a acontecer ainda nos anos 1960. Entretanto, um dos mais memoráveis – ocorrido em abril de 1972, em Nova York -, foi o “1º” Congresso Internacional de Quadrinhos (ICON – Internacional Comic Organization), concebido por Claude Moliternie David Pascal, espelhado no Festival italiano de Lucca. Entre os ilustres convidados estavam: Stan Lee, Harvey Kurtzman, Neal Adams, Jim Steranko, Burne Hogarth, Hergé (da Bélgica), Druillet (da França), o espanhol Emílio Freixas, e os nossos Jayme Cortez e Mauricio de Souza. (GUEDES, 2008, p. 174).

graphic novel, por meio de uma destas chamada *Um Contrato com Deus*. A qual por meio de uma coletânea de pequenas histórias retrata a vida de pessoas comuns do mundo real em uma determinada época, década de 30, e em um determinado local dos EUA, o condado do Bronx em Nova Iorque. Esta característica de tornar mais humana as histórias, assim como ambientá-las em mundo mais real buscando maior identificação com o público leitor já havia sido utilizada por outros autores, como, por exemplo por Stan Lee, o qual criou vários super-heróis a partir da década de 60 para a *Marvel Comic*, entre estes destacam-se os membros do Quarteto-Fantástico, o Homem-Aranha, o Hulk, o Homem-de-ferro e outros; estratégia que ajudou bastante na renovação e em uma nova popularização desse tipo de personagem, assim como foi utilizado em outros gêneros com o mesmo sucesso. A partir de *Um Contrato com Deus* muitas outras seriam produzidas por Eisner, e as quais também obteriam o mesmo sucesso. E outras produções de outros autores viriam também a contribuir com essa nova forma de concepção das HQs.

Nessa década, além das já citadas obras de Eisner, surgiram alguns marcos significativos para os quadrinhos. Em 1985 foi lançada a HQ *Cavaleiro das Trevas*, escrita e desenhada por Frank Miller, uma mini-série sobre o *Batman*, que por meio de influências dos quadrinhos japoneses e dos autores de álbuns europeus se tornou um sucesso e um paradigma, o qual foi seguido por muitos autores posteriormente. Assim como a HQ *Watchmen*, de 1988, escrita por Alan Moore e desenhada por Dave Gibbons, a qual tornou extremamente realista o tema dos super-heróis ao mesmo que desconstruiu o mito por trás desses personagens. Surgiram outras também com bastante repercussão, assim como *Akira*, de 1986, de Katsuhiro Otomo, um mangá (revista em quadrinhos japonesa) lançado como mini-série em preto e branco no Japão, mas que, com o sucesso dessa publicação, foi relançado como HQ ocidental e em cores nos EUA. Essas HQ foram paradigmáticas e redefiniram o modo de ver e fazer quadrinhos, assim como influenciaram outras artes e mídias. Com o sucesso dessas obras, os autores ganham mais liberdade tanto temática quanto de estética e estilo pessoal, assim quadrinistas que começam a fazer sucesso não se tornam mais tanto refém da padronização imposta pelas editoras, e estas começam a criar selos de quadrinhos dedicados a leitores adultos, assim como lançam também selos de quadrinhos autorais.

Na década de 1990 os quadrinhos japoneses invadem o ocidente, e a tecnologia advinda com a Internet renova e democratiza mais esse meio de comunicação. Assim países, como o Japão, mostram a sua força nessa mídia, a HQ japonesa por meio de sua forma de produção que engloba uma variada segmentação temática para vários tipos de pessoas influencia autores de vários países também. Assim, nitidamente, a influência dessa HQ

combate com bastante força a já um pouco desgastada hegemonia norte-americana nessa mídia, assim como atinge também significativamente os autores brasileiros. E a tecnologia com a Internet torna possíveis novas formas de expressão nos quadrinhos, e os produtores independentes ou profissionais adquirem novas possibilidades de produzir e distribuir os seus quadrinhos.

Das cavernas a uma tela de um computador, os quadrinhos tiveram um longo caminho percorrido. Mas, apesar disso a essência da linguagem dos quadrinhos se mantém e cada vez mais influencia outras linguagens, mídias, artes, moda e representa e reflete o comportamento social e político assim como a cultura de diversas nações. Desse modo, na HQ fica também evidenciado o discurso político e ideológico da representação cultural de seus produtores, discurso que também é evidente em outras mídias e em outras artes, assim como a forma de relação entre as identidades culturais nacionais e como estas podem ser representadas.

2.3.2 A linguagem e a estética dos quadrinhos

O surgimento dos quadrinhos, como visto na primeira parte deste capítulo, foi marcado por incertezas acerca das datas do seu surgimento, assim como que artista ou país teria realmente criado esta mídia, ou a utilizada pela primeira vez. Assim, ficou evidenciada a hegemonia dos Estados Unidos que tomaram para si a “ívenção” desta mídia.

Com a definição do que poderia ser quadrinhos não foi diferente, pois há várias definições, mas a maioria especifica ou pelo menos tenta definir este meio de comunicação.

Os quadrinhos foram definidos por Eisner (2010) como “arte sequencial”, e mais especificados por McCloud (2005, p. 9) como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”. Uma outra definição seria a de Iannone:

A melhor definição para a história em quadrinhos está em sua própria denominação: é uma história contada em quadros (vinhetas), ou seja, por meio de imagens com ou sem texto, embora na concepção geral o texto seja parte integrante do conjunto. Em outras palavras, é um sistema narrativo composto de dois meios de expressão distintos, o desenho e o texto. (IANNONE, 1994, p. 21).

Já há outros que relacionam a HQ ao cinema, da qual ela foi precursora, como o famoso criador e artista gráfico Alex Raymond, citado por Alves:

Estou sinceramente convencido de que a arte dos quadrinhos é uma forma de arte autônoma. Reflete sua época e a vida em geral com maior realismo, e, graças a sua natureza essencialmente criativa, e artisticamente mais válida do que a mera ilustração. O ilustrador trabalha com máquina fotográfica e modelos; o artista dos quadrinhos começa com uma folha de papel em branco e inventa sozinho uma história inteira -- é escritor, diretor de cinema, editor e desenhista ao mesmo tempo. (RAYMOND apud ALVES, 2003, p. 16).

Há ainda outros que chamam os quadrinhos de “literatura da imagem”, como Gubern (1979), o qual os compara a fotonovela.

Assim, não importa muito como as HQ sejam definidas ou especificadas, contanto que essas englobem a utilização de texto e imagem agindo em conjunto, ou somente imagem, para narrar uma história. E, apesar de muitos as analisarem com a linguagem do cinema, pois elas podem ser assim analisadas por meio dos tipos de planos, enquadramentos, e cortes; as HQ tem seus elementos que as definem esteticamente de forma autônoma:

- Os balões: os quais representam as falas dos personagens, assim como o ruído de aparelhos eletrônicos, e podem assumir várias formas para demonstrar a emoção, ou pensamento de um personagem, assim como podem conter imagens representando emoções, pensamentos e idéias, e também serem trabalhados de modo metalinguístico assim como era usado pelo *Gato Félix*.
- As onomatopéias: que representam os sons e os ruídos das histórias; em comparação ao cinema, essas poderiam ser consideradas a sonoplastia dos quadrinhos.
- Os requadros: é o espaço em que são representados o ambiente, os personagens e as ações da história. Podem assumir diferentes formatos, mais na revistas em quadrinhos, pois nas tiras predominam o formato retangular; assim como podem definir o espaço sem nenhuma linha demarcatória, apenas com a intersecção de planos e enquadramentos (recurso bastante utilizado por Eisner). Entre os requadros se encontram o entrequadro ou a sarjeta como utilizado por McCloud.
- E as legendas, antigamente conhecidas como recordatórios: são as caixas de texto em que o autor pode situar a ambientação, descrever a cena, ou narrá-la, ou se expressar de modo metalinguístico como conversar com o leitor, por exemplo, ou ainda representar a fala ou pensamento dos personagens, ou representar algo escrito por eles.

O modo de utilização desses elementos costuma variar de autor para autor, assim como de país para país. Assim cada autor e país demonstra a sua estética, o estilo, mas nem sempre os autores são livres para utilizar com tanta liberdade alguns desse elementos, como, por exemplo, nas tiras de jornais em que o requadro, geralmente, é padronizado; assim como ainda muitos quadrinhos de super-heróis impõem por meio de seus editores a padronização dos desenhos a seus artistas.

2.3.3 Um breve histórico dos quadrinhos no Brasil

Aqui acontece algo parecido com as indefinições acerca do surgimento dos quadrinhos vistos na primeira parte deste capítulo. Por exemplo, Guedes (2005) adota como a primeira HQ brasileira (HQB) a publicação *As Aventuras de Nhô Quim ou Impressões de uma viagem à Corte*, a qual foi dividida em nove capítulos na revista *Vida Fluminense*, do já citado, como um dos precursores, o ítalo-brasileiro Ângelo Agostini, em 1969; pois segundo Guedes (2005) se tratava da primeira história em série com um mesmo personagem. Já Alves (2003) cita *As Cobranças*, do mesmo Ângelo Agostini, publicadas no jornal *O Cambrião* em 1867. Mas, como foi já instituído um prêmio em nome deste autor, assim como um Dia do Quadrinho Nacional inspirado da data de 1969, então a primeira HQB foi mesmo a desse ano.

Outro marco importante para a HQB foi a revista brasileira *O Tico Tico*¹⁹, publicada em 1905 pela editora *O Malho*, publicação infantil que continha contos, textos informativos e com curiosidades, passatempos e também quadrinhos. Inicialmente a revista trazia decalques de quadrinhos norte-americanos como *Buster Brow* e *Tige*, de *Outcault*, os quais foram renomeados como *Chiquinho* e *Jagunço*, e fizeram sucesso por décadas tendo continuidade mesmo com o posterior cancelamento das tiras nos EUA. Essa revista chegou a ter seu cabeçalho desenhado por Ângelo Agostini, e teve como leitores ilustres *Rui Barbosa* e *Carlos Dummond de Andrade*, segundo *Iannone* (1993).

Em 1929 seria lançada a *Gazeta Infantil*, por *Casper Libero*, no jornal *A Gazeta*, em que juntamente com quadrinhos norte americanos como *Gato Félix*, *Fantasma* e *Little Nemo in Slumberland*, tiveram também quadrinhos nacionais, como o *Juca Pato*, de *Belmonte*,

¹⁹ Foi lançada pelo jornalista *Luiz Bartolomeu de Souza*, o qual se inspirou no nome do passarinho fringílideo para batizar a sua publicação. *O Tico-Tico* foi muito popular na década de 1930, mas durou – as duras penas – até os anos 1960, quando foi, de forma definitiva, suplantado pelos dinâmicos gibis de super-heróis, que correspondiam mais às expectativas das crianças (GUEDES, 2005, p. 10).

personagem que sempre “pagava o pato” por alguma coisa que outros faziam. E o mérito dessa revista foi exatamente esse, dar espaço para autores nacionais; mas, apesar de seu sucesso na década de 30, acabou deixando de ser publicada em 1950.

Apesar do sucesso do pioneirismo da revista Tico-Tico e contar com histórias originais em seus números posteriores criadas por Agostini como *Histórias do Pai João* e História do Macaco e *Chico Caçador*; além de contar com desenhistas famosos como J. Carlos, com seus personagens Melindrosas e Lamparinas, com conteúdo bem brasileiro tanto na temática, quanto nos personagens e nos cenários; além de Luiz Sá, autor de Reco-Reco, Bolão e Azeitona, com personagens tipicamente brasileiros; a revista acabou sendo suplantada na década de 1930 pelo início da massificação dos quadrinhos norte americanos advindo com o Suplemento Juvenil²⁰, lançado em 1934 por Adolfo Aizen, assim como com o Globo Juvenil²¹ e o Gibi²², de Roberto Marinho, lançados posteriormente em 1937 e 1939 respectivamente. Com esses lançamentos chegaram os heróis norte americanos como *Tarzan*, *Flash Gordon* e outros.

Nesse período é constatada por Luyten (1985) a grande diferença entre os quadrinhos estrangeiros, principalmente norte americanos, e os brasileiros: enquanto os primeiros ficaram conhecidos por seus personagens e autores, nos segundos se destacaram mais as revistas e os suplementos, assim como seus editores. Assim, poucos personagens brasileiros conseguiram sobreviver além dessa época, segundo essa mesma autora.

Entretanto, mesmo com a massificação dos quadrinhos norte americanos, surgiram alguns personagens brasileiros significativos como, por exemplo, o Roberto Sorocaba, do desenhista Monteiro Filho, publicado em 1934 no Suplemento Juvenil, de Aizen; a história mostrava um explorador na região da Amazônia em busca da Atlântida com um bom estilo do traço do desenhista, com um traço vigoroso, segundo Moya (1993).

Na década de 1940, reflexo da “política de boa vizinhança” entre Estados Unidos e Brasil, os quadrinhos e outros produtos norte americanos irromperam em terras brasileiras, assim como os quadrinhos Disney. A esse respeito Alves afirma que:

²⁰ O Suplemento foi, durante um ano, alimentado pelo material cedido gratuitamente pelos Syndicates americanos à Adolfo Aizen, que em seguida fundaria a poderosa Editora Brasil-América (ALVES, 2003, p. 23).

²¹ De acordo com o professor Diamantino da Silva: “O Globo Juvenil assumiu papel de líder absoluto junto à juventude brasileira a partir de agosto de 1939, quando o senhor Roberto Marinho, de uma só canetada, levou todos os famosos personagens distribuídos pelo King Features Syndicate, até então exclusivos do Suplemento, para seus editados: O Globo Juvenil e o Gibi. Essa manobra, considerada por Adolfo Aizen como um golpe baixo, estremeceu de tal forma as relações entre os dois empresários que ficaram anos e anos sem se falar”. (GUEDES, 2005, p. 11).

²² A palavra “gibi”, a rigor, significava “moleque”, mas essa revista ficou tão popular entre os seus leitores que emprestou o seu nome para designar tudo o que é revista de HQ. (LUYTEN, 1985, p. 70).

Foi a época da política getulista de boa vizinhança com os EUA, o que rendeu ao Brasil empréstimos, equipamentos, montagem de subsidiárias de empresas americanas e na parte cultural, o aumento da importação de filmes, músicas e hq's. Como prova do bom relacionamento entre os dois países, Walt Disney criou o papagaio *Zé Carioca*, modelo fiel de como os americanos hegemônicos viam seus vizinhos periféricos: um povo alegre, cordial e inofensivo, porém preguiçoso e caloteiro. (ALVES, 2003, p. 24).

Entretanto, um fato inusitado, apontado por Miguel (2009), é que o personagem *Zé Carioca* não foi criado por Disney, e sim pelo desenhista brasileiro J. Carlos, o qual, segundo aquele autor, não registrou o personagem. O desenhista brasileiro teve contato com Disney quando este estava no Brasil em 1941, em uma exposição organizada pelo departamento de imprensa e propaganda, assim Disney conheceu o desenhista e seus desenhos, os quais tinham como um personagem um papagaio que fumava charuto, vestia um colarinho e usava bengala; e Disney gostou tanto dos desenhos de J. Carlos que o convidou para trabalhar em seu estúdio, mas o desenhista não aceitou. Assim, o personagem surgiria oficialmente como *Zé Carioca* no cinema, no filme *Alô Amigos*²³, em 1942, o qual contava com a participação do *Pato Donald*.

Assim, a chegada dos quadrinhos norte americanos acabaram sufocando “o desenvolvimento de enredos e personagens tipicamente brasileiros. Uma das exceções foi O amigo da Onça, que apesar de não ser um herói de *comic*, representa uma figura característica de uma época da vida nacional” (IANNONE, 1994, p. 50).

Durante o período em que diminuíram as produções de quadrinhos estrangeiros após a 2ª Guerra, a editora Brasil-América (EBAL), fundada em 1945 por Adolfo Aizen, começou a publicar adaptações quadrinizadas de obras da literatura nacional e estrangeira por meio da sua revista Edição Maravilhosa, em 1949; as quais foram desenhadas por artistas brasileiros e foram elogiadas por alguns autores das obras originais, conforme Luyten (1985).

Na década de 1950, os quadrinhos brasileiros foram tomados pelo surgimento de heróis nacionais inspirados por outros meios de comunicação como o rádio e a TV. Entre os

²³ ALÔ AMIGOS é um dos frutos do turbulento período que os Estúdios Disney enfrentaram durante a Segunda Guerra Mundial. O filme é composto por quatro curtas animados unidos por cenas filmadas por Walt Disney e sua equipe durante um tour realizado pelos países da América do Sul em 1941. Os quatro desenhos são: “Lago Titicaca”, em que Donald faz o papel de um típico turista americano explorando o território inca; a história de “Pedro”, um pequeno avião chileno que deve sobrevoar o perigoso monte Aconcagua para resgatar o correio; “O Gaúcho Pateta”, em que o atrapalhado personagem mostra um pouco do modo de vida de um gaúcho argentino (no melhor estilo da série “How to”); e, finalmente, “Aquarela do Brasil”, que introduz o papagaio José Carioca que convida Donald para arriscar uns passos de samba nas ruas do Rio de Janeiro. (Fonte: <http://www.animatoons.com.br/curiosidades/alo-amigos-curiosidades>, acessado em 25/06/2011).

primeiros, inspirados por programas de rádio, destacam-se o Vingador e o Capitão Atlas, de Péricles do Amaral; e Jerônimo, o herói do sertão, de Moisés Weltman. E abrindo um parêntesis: em 1951 realizou-se em São Paulo uma Exposição de HQ, já citada anteriormente, e a qual ajudou no reconhecimento no Brasil desse meio de comunicação como forma de arte. E em 1959 surge o primeiro super-herói brasileiro nos quadrinhos, o Capitão 7, produzidos por Jayme Cortez e Júlio Shimamoto, o personagem fora adaptado de um programa televisivo da TV Record e era interpretado pelo ator Ayres Campos; o programa e a HQ foram um grande sucesso, e essa foi publicada até meados dos anos 60; o personagem era uma mistura de Super-homem com Flash Gordon, assim já trazia aspectos dos personagens que surgiram posteriormente também calcados nos heróis e super-heróis norte americanos, como serão melhor analisados em outro capítulo.

Assim nessa onda de surgimento de heróis brasileiros, surgiram também Sérgio do Amazonas, de Jayme Cortez; O Anjo, de Flávio Colin; e Raimundo, o Cangaceiro, de José Lancelotti.

Nessa mesma década de 50, um outro tipo de produção assolou o mercado brasileiro, a revista em quadrinhos de terror. Surgida como traduções das norte americanas, mas que depois da implantação do Código de ética que impôs várias restrições aos *comics*, como já visto, muitas delas desapareceram. Assim, o gênero continuou com bastante força por aqui, tendo bastante aceitação e abriu espaço para muitos desenhistas nacionais, os quais “logo adaptaram as histórias ao jeito brasileiro” (IANNONE, 1993, p. 51). Mas, a censura acabou encerrando este período a partir 1972, pois “passou a exigir a leitura prévia das revistas”, devido “a proliferação de muitas revistas pornográfica, o sexo atingiu o terror” (LUYTEN, 1985, p. 77).

Na década seguinte, inspirado no clima de nacionalismo, surgiram quadrinhos genuinamente nacionais com o Pererê, de Ziraldo, publicado pela Empresa Gráfica O Cruzeiro, em 1960, e a qual enfocava figuras bastante conhecidas do folclore nacional, como o saci-pererê, e outros tipos de personagens representativos da realidade brasileira. Entretanto, não durou muito, acabou em 1964, com a instabilidade política por aqui.

Entretanto, antes dessa época surge um importante artista no cenário nacional, o Maurício de Souza, que em 1959 publicou sua primeira HQ, o *Bidu*, e posteriormente conseguiu publicar vários personagens em tiras na Folha de S. Paulo, e em suplementos dominicais, até que ele montou um estúdio e consolidou sua carreira com o lançamento de várias histórias em quadrinhos e vários personagens que fizeram e ainda fazem bastante sucesso. Entretanto, há alguns autores que criticam a falta de representatividade brasileira nos

cenários, mas aos quais o autor tem rebatido com o argumento da temática da universalidade das crianças, assim como ele relembra os lugares em que ele brincava quando criança, que seriam esses os representados em suas histórias. Mas, mesmo assim ele já representou vários personagens tipicamente brasileiros como o *Chico Bento* e o *Papa-Capim*.

Na década de 1960, em pleno período de instabilidade política, surgiria o tablóide semanal *Pasquim*, o qual consagrou vários personagens e mais ainda seus artistas, entre eles Jaguar, Henfil, Ziraldo, Fortuna e também por apresentar quadrinhos, charges e cartuns bastante críticos e contestatórios. Um exemplo significativo de personagens importantes surgidos nessa publicação foram Os Fradinhos, do cartunista Henfil, o qual por meio de seu traço caligráfico em um estilo bastante pessoal e reconhecido trazia muitas críticas a nossa sociedade. Esse artista teve até o grade feito de lançar seus personagens nos EUA, sendo adaptados como *The Mad Moks (Os monges doidos)*, por um Syndicate, mas os quais foram duramente criticados por lá, e ele acabou tendo seu contrato cancelado. Entretanto, por aqui ele é até hoje, mesmo depois de sua morte, “considerado um dos melhores quadrinistas brasileiros, sobretudo pelas críticas aos costumes” (IANNONE, 1985, p.53).

Nessa mesma década, inspirado nos quadrinhos *Underground* dos Estados Unidos, foram criados no Brasil os quadrinhos “marginais”²⁴, e os quais surgiram mais predominantemente nos anos 70, representados por muitas publicações independentes, muitas surgidas nos meios universitários. Uma representante dessas foi a *Balão*, editada por alunos da Universidade de São Paulo. O que inspirou muitos autores a buscarem seu espaço no cenário alternativo por meio das produções independentes (fanzines e revistas alternativas²⁵), do que tentarem publicar pelas editoras.

Entretanto, na década de 80 e 90 surgiram pequenas editoras que deram espaço aos autores nacionais, já que as grandes editoras preferiam publicar quadrinhos norte americanos, uma dessas pequenas editoras foi a Circo, de Toninho Mendes, a qual abriu espaço para duas publicações que fizeram muito sucesso: como *A Chiclete com Banana*, publicada na década de 80, do cartunista Angeli, o qual criou personagens antológicos como a *Rê Bordosa*, *Os Skrotinhos*, *Meia Oito* e *Nanico*, *Wood e Stock* e o *Bob Cuspe*, histórias que tinham muita contestação social e política e crítica aos costumes; a outra foi a *Piratas do Tietê*, da década

²⁴ O movimento marginal brasileiro cresceu, principalmente, a partir de 1964, quando a censura tornou-se muito rígida. Embora nossos artistas marginais recebam forte influência de seus correspondentes norte-americanos, aqui as manifestações de protesto caracterizaram-se mais pelo enfoque político social. (IANNONE, 1993, p. 55).

²⁵ Fanzines são as publicações independentes e amadoras, e as quais contêm textos e quadrinhos, ou só textos. Enquanto as revistas alternativas são as revistas de quadrinhos produzidas também de forma independente e amadora, mas as quais contêm, geralmente, só quadrinhos.

seguinte, do autor Laerte, a qual apresentava como seus principais personagens os piratas do título; sendo que este autor também flertou com o gênero de super-heróis tanto na sua história dos Piratas quanto quando criou seu próprio super-herói, o *Overman*, o qual será analisado posteriormente.

Assim, na virada do século, algumas editoras brasileiras criaram selos de publicação de quadrinhos nacionais, como, por exemplo, a Ópera Gráfica, outras em menor escala também dão um certo espaço para os quadrinhos nacionais apostando, geralmente, em álbuns que são vendidos em livrarias ou lojas especializadas em quadrinhos (*as Comics Shops*). Entretanto, muitos autores ainda tem que batalhar bastante para enfrentar esse mercado tão acirrado. Porém, hoje em dia, com a tecnologia surgiu um novo espaço para os autores mostrarem seu trabalho pela Internet. Mas, se autor tentar a temática dos super-heróis, ele pode se preparar para toda uma argumentação contrária a isso. Bom, muitos quadrinhistas vem tentando trabalhar com esse gênero, o qual basicamente é trabalhado por dois discursos: o da paródia e o da semelhança. Assim, a seguir será evidenciada a figura do super-herói norte americano e a sua ideologia, para posteriormente mostrar como esses tipos de personagens são representados pelos super-heróis brasileiros.

2.3.4 A figura do Super-herói: mito, ideologia e dupla identidade

O surgimento da figura do super-herói nasce com a criação do Super-Homem, em 1938, por dois jovens Jerry Siegel e Joe Shuster, como já visto na primeira parte deste capítulo. Assim, o personagem foi lançado na revista Action Comics, e foi um sucesso. Desse modo, antes mesmo de criarem a sua versão definitiva, criaram algumas versões com tipos de personagens parecidos com o Super-Homem, e para esses autores, os quais eram adeptos das revistas *pulp*²⁶, do gênero de aventura, e de ficção científica, foi até natural, então, para eles, acabarem desenvolvendo este tipo de personagem mais cedo ou mais tarde. Mas, inicialmente ele foi recusado pelos Syndicates, pois o acharam fantástico demais, o que posteriormente confirma que o Super-Homem quando foi lançado não era tão poderoso como atualmente. Assim baseados na ciência, os autores diziam que uma formiga pode carregar “cem” vezes o

²⁶ Revistas de contos, as quais eram de baixo custo por causa do papel de baixa qualidade, sendo bem populares até meados dos anos de 1940, e elas costumavam ter as capas muito bem desenhadas em um aspecto realista e serviram de inspiração para muitos autores de quadrinhos; um exemplo de personagem famoso desse tipo de revista foi o personagem Sombra, o qual acabou sendo adaptado para os quadrinhos anos depois.

seu peso, e que grilos conseguem pular uma grande distância, ou seja, o personagem era extraordinariamente forte, pulava grandes distâncias, além de ser mais rápido do que um trem expresso, mas não era tão invulnerável quanto hoje. Quanto a esse personagem, sua criação, e ao sucesso desse gênero, Guedes afirma que:

Esse novo Super-Homem foi retratado como um alienígena do planeta Krypton que veio a Terra para fazer o bem, de certo modo evocando a crença judaica da vinda do messias. Super-Homem vestia um uniforme colante, de aparência futurista, com as cores básicas da bandeira americana – azul e vermelho – e com uma capa, para insinuar movimento. O herói era capaz de realizar proezas espantosas, como saltar edifícios e erguer pesos incríveis. O conceito da dupla identidade foi bem explorado, mostrando como o tímido repórter Clark Kent se transformava em super-herói. Ele apenas tirava os óculos e ninguém mais podia reconhecê-lo. Clark se fingia de covarde para que ninguém o associasse ao seu alter ego. O nome Clark foi inspirado em Clark Gable – o galã do cinema que iria estrelar o clássico ‘E o vento levou...’. Já Lois Lane – a dinâmica jornalista que desprezava Clark, mas admirava o Super-Homem – foi inspirada num amor platônico de Siegel, da época escolar. O escapismo oferecido pelos comic books – com seus semideuses de colantes e suas proezas fantásticas – aliado a uma recessão econômica e à falta de opções de divertimento para a grande massa de crianças e jovens foram, sem dúvida alguma, determinantes no sucesso do Super-Homem e demais personagens em quadrinhos que viriam em sua esteira. (GUEDES, 2004. p. 16).

O super-herói, segundo Cirne (1971) foi

Criado em função da engrenagem que movimenta as coordenadas ideológicas da sociedade de consumo, o super-herói constrói no lançamento de cada novo gibi as suas próprias estruturas mitológicas. O mito do super-herói e mais particularmente o do Super Homem é o mito da classe média americana em busca da auto-afirmação, identificando-se com a possibilidade de usufruir de uma dupla identidade. (CIRNE, 1971, p. 48).

Os super heróis, foram caracterizados por Cirne (1971) como sendo “seres encantatórios dotados de poderes extraordinários e basicamente envolvidos por um mecanismo mitológico criado pela sociedade de consumo (norte-americana)”, assim como “um mito gerado pelas necessidades políticas alienatórias da sociedade capitalista” (CIRNE, 1971, p. 9).

Ainda em relação ao surgimento e ao sucesso do gênero de super-heróis, Alves afirma que:

Após a tomada para si de “inventores” da linguagem dos quadrinhos e da criação dos poderosos *syndicates*, este foi o terceiro e definitivo ato para a consolidação da hegemonia norte-americana no mercado mundial de quadrinhos. Com o êxito comercial, era de se esperar que logo em seguida outros personagens similares fossem criados.(ALVES, 2003, p. 50).

Cirne (1982) afirma que entre 1938 e 1945, cerca de 400 super-heróis povoaram o mundo das hq's, sempre variações sobre o mesmo tema.

O sucesso desses personagens na sociedade da cultura de massa é, segundo ELIADE (1972:159), uma projeção do ideal do homem moderno. Assim, o mito do Super-Homem “*satisfaz às nostalgias secretas do homem moderno que, sabendo-se decaído e limitado, sonha revelar-se um dia um ‘personagem excepcional’ , um ‘herói’* ”. (ALVES, 2003, p. 51).

Em relação ao mito, de forma geral e não propriamente só dos super-heróis, Augusto afirma que:

A palavra mito é polivalente e mesmo vaga. Platão reconheceu *in loco* (Grécia) a vitalidade e a mobilidade do que seus contemporâneos chamavam mitologia: arte aderente e inerente à poesia, dotado de dados materiais específicos; soma dos elementos antigos (mitologemas) ligados aos feitos dos deuses e seres divinos, transmitidos através dos tempos pela tradição, mas sujeitos a transformações de acordo com as necessidades. Nas sociedades primitivas, a mitologia não era apenas uma história contada, mas uma realidade vivida (a definição é de Malinowski) e seus personagens – os mitos – não apenas representavam, mas eram efetivamente a vida psíquica da tribo: os deuses de uma religião viva. (AUGUSTO, 1971, p. 27).

Assim, por meio do Super-Homem nasce a mitologia do super-herói. O Super-Homem evoca a figura de um semideus tal qual aquele da mitologia grega como Hércules, filho de Zeus. Como afirma Augusto sobre o Super-Homem:

Decalcado em heróis do passado (*Apolo, Mercúrio, Atlas, Aquiles, Sansão, Hércules, Siegfried, Doc Savage, Sir Galahad*) e supostamente extraído de um romance de ficção científica (*Gladiator*, de Philip Wylie, 1932), o embrião do Super-homem já possuía poderes inacreditáveis (o de voar, graças a diferença de gravitação da Terra, foi obviamente tirado de algumas novelas do ciclo marciano de Edgar Rice Burroughs), tangia a fronteira do *übermensch* de Nietzsche, e eis o detalhe importante – movia-se no terreno do cotidiano, revezando-se como paladino do Bem contra o Mal e homem comum. (AUGUSTO, 1971, 28).

Algumas concepções aludidas por esse autor, como o poder de voo do Super-homem não foi em relação a concepção moderna, mais atual, do personagem, mas sim a versão criada ainda 1933, conforme Augusto (1971), e a qual não foi aceita pelos *Syndicates*, assim como em relação a sua origem antes formulada como sendo um único sobrevivente de uma guerra atômica, mas a versão a qual foi publicada teve como mote o envio do personagem a Terra por seus pais, pois havia uma reação em cadeia no núcleo de seu planeta, Krypton, que causaria destruição deste; possível interferência da censura, apesar da diferença de 12 anos do Projeto Manhattan²⁷. Ainda tem a menção ao *übermensch*²⁸ (super-humano ou além-do-humano) de Nietzsche, elaborado por este autor para evidenciar a concepção de um ser humano que busca a sua superação constante livre de valores que o possam subjugar ou evitar a sua própria evolução. Assim, esse conceito não se identifica tanto com o Super-Homem, pois este está mais relacionado e limitado aos ideais e valores de sua sociedade, mas esse conceito foi utilizado por Hitler que o relacionou a superioridade ariana, conforme afirma Gustavo Bernardo:

O termo *Übermensch* não teve uma história tranqüila. No século xx, os nazistas apropriaram-se do termo, para melhor forjarem o mito da superioridade ariana. Os norte-americanos, certamente por oposição conveniente — *the Superman* versus *der Übermensch* —, valorizariam sobremaneira seu herói dos quadrinhos. [...] Em que sociedade se precisa tanto de “super-homens”, defendendo, cada um a seu modo, a liberdade, os fracos, e os oprimidos? Talvez, como especula Umberto

²⁷ Projeto norte americano, durante a 2ª Guerra, que teve como objetivo produzir armas nucleares, e no qual foram produzidas as bombas que atingiram Iroshima e Nagasaki no Japão.

²⁸ descrito no livro *Assim Falou Zaratustra* (*Also sprach Zarathustra*), do filósofo alemão Friedrich Nietzsche, em que explica os passos através dos quais o Homem pode tornar um 'Super-Homem' (homos superior, como no inglês a tradução também pode ser compreendida como super-humano): através da transvaloração de todos os valores do indivíduo; através da sede de poder[vontade de potência], manifestado criativamente em superar o nihilismo e em reavaliar ideais velhos ou em criar novos; e de um processo contínuo de superação. (Fonte: [http://pt.wikipedia.org/wiki/Super_Homem_\(filosofia\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Super_Homem_(filosofia)), acessado em 28/06/20011).

Eco, “numa sociedade particularmente nivelada, onde as perturbações psicológicas, as frustrações, os complexos de inferioridade estão na ordem do dia; numa sociedade industrial onde o homem se torna número no âmbito de uma organização que decide por ele”; numa sociedade de tal tipo o herói “deve encarnar, além de todo limite pensável, as exigências de poder que o cidadão comum nutre e não pode satisfazer”.²⁹

Desse modo, com o advento da 2ª Guerra, e com a entrada dos Estados Unidos nesta, seu Super-Homem³⁰ também foi convocado, e assim utilizado como arma ideológica desta nação. Mas, ao se referir a ideologia nos super-heróis devemos citar também o surgimento de um outro super-herói, o Capitão América, criado por Joe Simon e Jack Kirby, em 1941, pela editora Marvel, concorrente da editora DC Comics, do Super-Homem. Esse surgiu em pleno conflito mundial, e assim já surgiu como um super soldado que tinha como vilões os nazistas. E foi idealizado como propaganda de guerra, de recrutamento, pois em sua origem o franzino Steven Rogers se alista como soldado e participa de uma experiência em que recebe um soro que lhe confere habilidades sobre-humanas que o tornam mais forte, ágil e resistente. Assim lhe são confeccionados um traje e um escudo, os quais trazem em suas cores e adereços toda a simbologia da identidade patriótica e nacionalista e da ideologia política dos Estados Unidos, ou seja, pelo seu traje o herói representa fielmente as cores de seu país e em seu escudo está a alusão de que esta nação só ataca como forma de defesa (CIRNE,1982; VIANA,2005). A respeito desse personagem, e preferindo adotar o termo axiologia³¹ ao invés de ideologia, Viana afirma que:

[...] sem dúvida, a origem, o nome, a finalidade, a ação, as ligações com o poder oficial e o uniforme do Capitão América fazem dele o mais axiológico dos super-heróis existentes. A própria personalidade do Capitão América, marcada pelo “espírito de liderança” e “bom senso”, é expressão da axiologia norte americana segundo a qual os Estados Unidos têm o papel de “líder mundial”. (VIANA, 2005, p. 46).

Em uma análise da primeira história do Capitão América, Luciana Zamprogne Chagas constata que:

²⁹ Fonte: <http://www.fcsh.unl.pt/invest/edtl/verbetes/U/Ubermensch>, acessado em 28/06/20011.

³⁰ O Super-Homem, dentro deste contexto da Guerra, foi designado pelo Ministro da Informação nazista, Goebbels, como sendo um judeu.

³¹ O padrão dominante de valores em nossa sociedade, os valores burgueses. Enquanto a ideologia é uma falsa consciência da realidade elaborada de forma sistemática (que, sem dúvida, carrega valores, que são correspondentes aos interesses da classe dominante). (VIANA, 2005, p. 42 e 44).

O “prelúdio” contado pela primeira publicação será o enredo único de todas as publicações posteriores do Capitão América nessa época: batendo em nazistas e distribuindo socos em Hitler. O Capitão também não hesitará em (com)bater (n)os comandantes Japoneses e Italianos, retratados da mesma forma que os outros soldados do eixo. Uma característica preponderante nas histórias de superaventuras³² é o maniqueísmo. A luta do bem contra o mal é necessária para que os super-heróis tenham sentido. (CHAGAS, 2008, p.145).

Nesse sentido, Viana afirma que:

Um super-herói só é um super-herói quando tem que colocar em prática seus poderes e isto só pode ocorrer havendo uma população de seres poderosos num mundo em que ele vive e combate, ou seja, o super-herói só pode existir, em constante relação com super-vilões e com outros super-heróis. (VIANA, 2005).

Desse modo, quando termina a Segunda Guerra, o Capitão América perde bastante a sua função dentro do novo contexto social e político do pós-guerra. Assim,

Transformaram-no em combatente do crime, como tantos por aí – bem mais competentes, diga-se de passagem. Tanto é que o herói não agüentou a concorrência na nova “linha de trabalho”, e sua revista foi cancelada em 1948, em meio a crise de vendas que também seria uma das causas do fim da chamada “Era de Ouro das HQs.”(SOUZA, 2003 apud CHAGAS, 2008).

O Capitão América só ressurgiria tempos depois no contexto da Guerra Fria, em 1954, mas o personagem não fez sucesso e acabou desaparecendo mais uma vez. E só viria a surgir novamente em 1964, na chamada “Era de Prata” das HQs, quando foi reformulado pelo roteirista Stan Lee, da editora *Marvel Comics*. O personagem surgiria mais humanizado, (recurso que o citado roteirista utilizaria em muitos outros personagens de sua editora), e assim em sua nova concepção seria muito influenciado pelo contexto social e político do anos 60, pela Contracultura e pelos movimentos sociais (os quais eram contrários as guerras), o que o tornaria um personagem em constate crise de identidade e amargurado pela morte de seu parceiro, Bucky, na guerra, assim como a explicação para seu ressurgimento e o seu não envelhecimento é que ele tinha sido congelado após cair no Atlântico Norte de um avião ao final da Segunda Guerra e assim teria ficado em estado de morte aparente; assim desconsideraram suas aventuras da década de 50, conforme Chagas (2008).

³² Termo usado pelo autor Nildo Viana para se referir ao gênero dos super-heróis.

Antes de adentrarmos na Era de Prata, há ainda outros personagens significativos para serem citados da Era de Ouro. Um deles é o *Batman*, de 1939 (um dos combatentes do crime como citado anteriormente por Souza), criado por Bob Kane, surgido no rastro do sucesso do Super-Homem e também na mesma editora, na, atualmente, *DC Comics*. Era um personagem mais sóbrio e misterioso, assim como a cidade em que ele combatia o crime, *Gotham City*. Uma inovação surgida com ele era que o personagem apesar de ser considerado um super-herói, não tinha poderes como o Super-Homem ou o Capitão América. Assim, suas habilidades sobre-humanas eram advindas de anos de preparo físico e mental, assim como pelos recursos materiais, um arsenal de variados equipamentos que o ajudavam na empreitada do combate ao mal. E como o Super-Homem, tinha também dupla identidade, assim à noite ele era o Batman e de dia o milionário Bruce Wayne. A origem do espírito de justiça tem início ainda jovem, quando seus pais são assassinados em um assalto, e ele então jura vingá-los sempre combatendo o mal. Posteriormente ele ganhou um parceiro, o Robin, um trapezista de circo chamado Dick Grayson, que foi mais um órfão surgido pela ação da criminalidade, e assim é identificado por Batman como um semelhante, o qual o treina e o torna seu pupilo. Assim, a criação do Robin, e em geral dos parceiros mais jovens dos Super-Heróis surgem como uma estratégia de identificação com o jovem público leitor.

Entretanto, apesar do sucesso desses, e de outros super-heróis surgidos nessa época, eles acabariam fazendo pouco sucesso na década seguinte nos Estados Unidos. Só a partir da chamada Era de Prata dos quadrinhos, na década de 60, que esse gênero seria revitalizado e voltaria a se popularizar e ter sucesso. A esse respeito, Chagas (2008), evidencia que:

Outro ponto que eu gostaria de ressaltar um pouco mais sobre esse período, diz respeito a essa humanização dos quadrinhos de super-aventura. O erro se torna parte da construção social e da teia de significados (Geertz, 1987) dos super-heróis. A velha forma, dos seres inabaláveis, que não erram e não tem problemas, não funciona mais. É preciso que haja uma identificação do público com o seu super-herói e para que isso ocorra, esses devem estar dentro dos padrões de cada momento histórico, ainda que de um modo diferente das pessoas comuns. Nesse contexto, vão nascer heróis mais humanos, como Homem-Aranha e suas eternas crises de identidade e os X-men, um grupo minoritário que vive o drama de não ser aceito por seu meio social, apenas por ser “diferente”. É importante ressaltar essas mudanças, para que se compreenda que o fluxo de influências que existe entre consumidores e mercado é recíproco, ainda que em instâncias e abrangências diferenciadas. O que torna a mídia popular, não só um produto com o objetivo de vender, mas algo que traga uma significação e uma identificação para quem compra. Os super-heróis só

têm a fama que têm, porque estão o tempo todo sendo reinventados de forma a corresponder às expectativas de quem os lê. (CHAGAS, 2008, p. 151).

Assim, na Era de Prata, na década de 60, surgem personagens como o Quarteto Fantástico, o Homem-Aranha, o Hulk e outros que evidenciam uma revitalização do gênero de super-heróis aludindo a características mais humanas e as quais buscam representar identidades com que seu público leitor possa se identificar. Dessa forma, muitos personagens são criados ou revitalizados de acordo com os elementos, características e objetivos que foram expostos acima por Chagas (2008).

E na Era de Bronze, na década de 70, as temáticas das histórias trabalhadas pelo gênero dos super-heróis buscam cada vez mais se aproximar da realidade de seu público leitor, ou pelo menos representar aspectos realistas nas histórias por meio de um contexto cultural específico que demonstre os problemas e os anseios vividos pelo público consumidor. Uma importante figura valorizada nessa época, e que marcou e marcaria bastante tanto os quadrinhos de aventura quanto os de super-herói, seria o anti-herói. Assim, nessa Era esse tipo de personagem é muito bem representado no Conan, um personagem da literatura de fantasia, criado por Robert E. Howard, que foi adaptado para os quadrinhos nessa época e o qual marcou o início da Era de Bronze nos quadrinhos, conforme Guedes (2008). E mesmo que esse não seja um super-herói, representou e idealizou fielmente a figura do anti-herói, o qual seria muito utilizado tanto nos quadrinhos de aventura como no de super-heróis. Como exemplos destes poderiam ser citados a abordagem do Batman na história O Cavaleiro das Trevas, de Frank Miller, e os super-heróis de Watchmen, de Alan Moore e Dave Gibbons.

Desse modo, nos quadrinhos posteriores de super-heróis tanto as tramas quanto os personagens evidenciariam o contexto cultural da realidade de seu público leitor. Assim nesta nova abordagem entraria em foco o aspecto da desmistificação deste tipo de personagem.

Entretanto, em certas representações desses personagens como na cultura brasileira, esse aspecto da desmistificação não é levado muito em conta, como na abordagem da paráfrase, um tipo de representação desses personagens por aqui. Mas, por outro lado esta questão da desmistificação poderia ser melhor encontrada na representação por meio da paródia desses personagens pela cultura brasileira. Assim, essa e outras questões serão melhor analisadas no tópico posterior que trata da representação desse gênero pelos super-heróis brasileiros.

2.3.5 Os super-heróis brasileiros

Com a grande hegemonia comercial e cultural dos quadrinhos norte americanos na sociedade brasileira, eles influenciaram fortemente nossos criadores de quadrinhos. Quando aqui chegaram os primeiros quadrinhos norte-americanos que foram apresentados na revista O Tico Tico, os mais famosos desses acabaram sofrendo decalques, como o Buster Brow e seu cão Tige, que aqui foram adaptados como Chiquinho e Jagunço.

Assim, mesmo nos quadrinhos cômicos a hegemonia norte americana já era bastante sentida. E com a posterior chegada em massa dos quadrinhos de aventuras, esses e mais os cômicos norte americanos acabaram suplantando a produção nacional que não conseguia concorrer com o sistema de produção e distribuição de quadrinhos dos syndicates.

Com a chegada e o sucesso dos super-heróis por aqui a partir da década de 40, sendo que um dos primeiros deles a ser publicado foi o Super-Homem em 1940, segundo Moya (1993), solidificou-se a hegemonia norte americana nos quadrinhos em nossa sociedade. Desse modo era bem difícil para os autores nacionais concorrerem com os quadrinhos norte americanos, sobretudo com os quadrinhos Disney e com os super-heróis.

Em relação aos personagens Disney, na década de 50 com o grande sucesso desses personagens, foi criado um estúdio de produção desses personagens pela editora Abril, de Victor Civita, o qual importou desenhistas norte americanos para ensinar o estilo Disney aos brasileiros desse estúdio pertencente a essa editora, fato semelhante já acontecia na Europa com grande sucesso.

Enquanto que em relação aos super-heróis até antes de 1959 não havia surgido oficialmente nem um personagem nesse gênero nos quadrinhos. Só a partir desse ano é que surgiria o primeiro deles, o Capitão 7, adaptado para os quadrinhos de uma série televisiva brasileira, de 1954, criada por Rubem Biáfora, de grande sucesso protagonizada pelo ator Ayres Campos. Assim, o grande sucesso das séries televisivas nos Estados Unidos com vários super-heróis inspirou o surgimento daquele personagem na TV brasileira, meio de comunicação que havia chegado por aqui também nessa década trazida pelo jornalista Assis Chateaubriand, fundador da TV Tupi. Entretanto, o personagem era transmitido em outra emissora, na TV Record, no canal 7, daí advindo a inspiração para o nome do personagem. E com o seu grande sucesso nessa mídia, na qual era transmitido ao vivo inicialmente, acabou sendo adaptado para os quadrinhos pelos autores Jayme Cortez e Júlio Shimamoto.

O personagem inicialmente na TV mais calcado na temática da ficção científica, mas com um enredo de origem de super-herói, foi transformado nos quadrinhos em mistura de

Flash Gordon com o Super-Homem. Sua revista teve tanto sucesso quanto sua série televisiva, esta foi exibida por doze anos e rendeu mais de 500 episódios, enquanto os quadrinhos foram publicados até 1964, conforme Martins (2010).

Assim, esse personagem brasileiro inaugurou uma estratégia na qual muitos super-heróis norte americanos já haviam se inspirado, criar um personagem inspirado na figura do Super-Homem. Desse modo, Alves (2003) estabelece além dessa estratégia, uma outra da paródia, as quais foram utilizadas para representar esses tipos de personagens em nossa sociedade:

A presença massiva da produção do quadrinho norte-americano no mercado de países periféricos como o Brasil criou barreiras que impediram o desenvolvimento de uma produção local; como forma de combater esta invasão, duas estratégias foram utilizadas pelos produtores nacionais: num primeiro momento foram criados personagens que buscavam um discurso de semelhança como modelo original; em seguida foi utilizada a paródia como recurso narrativo com o objetivo de ridicularizar o discurso épico do super-herói americano. (ALVES, 2003, p. 6).

Ainda conforme Alves, essas formas de representação podem ser identificadas como intertextos que,

[...] de acordo com o contexto histórico, variam de discursos que vão da semelhança à diferença. Quando o texto repete a linha discursiva do texto primeiro com a intenção de confirmá-la configura-se aí o que MAINGUENEAU (1997: 102) chama de *valor de captação*; o oposto seria o *valor de subversão*, quando o texto primeiro é assimilado com a intenção de rebaixamento e/ou questionamento. (idem, 2003, 76)

Assim, quando os personagens repetem as estruturas básicas e essenciais do modelo de personagem considerado hegemônico, com poucas diferenciações nessas estruturas, isso poderia ser considerado a utilização da paráfrase, ou o “valor de captação”, conforme Maingueneau. Enquanto que o segundo valor, o da “subversão”, conforme este autor, seria o relacionado à paródia, como veremos em outras representações de super-heróis brasileiros posteriormente.

Nessa perspectiva, quando é utilizada a primeira forma de representação citada acima, isso evidencia:

A duplicação da forma sem uma elaboração crítica do conteúdo, num ato passivo de ceder sua voz à voz do outro caracteriza essas narrativas como paráfrases. SANT' ANNA (1988) define a *paráfrase* como a intertextualidade das semelhanças, uma continuidade e uma celebração do discurso do outro. Mesmo que em alguns momentos esses personagens parafrásticos revelem algum elemento de qualidade (roteiro, arte ou narrativa visual), os mesmos constroem uma estética da acomodação, do conformismo, reafirmando os elementos do texto original, neste caso, o discurso hegemônico do quadrinho norte-americano. Implica também numa não-identidade, num abandono das referências de localização, de identificação com sua realidade cultural. [...] É a cultura do *simulacro*, umas das estratégias estético-discursivas da pós-modernidade. O simulacro é uma imitação, uma vã representação enganadora. (ALVES, 2003, p. 77).

Logo, assim como no rastro do sucesso do Super-Homem, depois do sucesso do Capitão 7, muitos outros super-heróis brasileiros surgiram. Como o Capitão Estrela, criado em 1961, o qual surgiu por uma encomenda da fábrica de brinquedos Estrela ao desenhista Juarez Odilon, pois como o Capitão 7 tinha o patrocínio do Leite Vigor e assim exibia propagandas deste produto em suas páginas, a Estrela se inspirou em seu sucesso e lançou seu personagem como uma estratégia de marketing, conforme Guedes (2005). O qual foi publicado na mesma editora Continental de seu predecessor, e contou com Jayme Cortez e a mesma equipe de produção do personagem anterior, entretanto aquele não obteve tanto sucesso quanto este nos quadrinhos, rendendo só oito números. Mas, fez sucesso na TV, por meio de uma série televisiva exibida na TV Tupi, conforme Martins(2010).

Anos depois surgiria um outro super-herói brasileiro bastante significativo, o Raio Negro, criado em 1965, por Gedeone Malagola, e publicado pela editora GEP (Gráfica Editora Penteado). Esse foi nitidamente inspirado em dois personagens da Era de Prata dos quadrinhos norte americanos de super-heróis: no Lanterna Verde e no Ciclope, pertencente ao grupo de super-heróis mutantes X-men. Esse personagem brasileiro foi criado tendo em vista que essas pequenas editoras como a GEP não detinham os direitos de publicações dos super-heróis norte americanos, os quais pertenciam as grandes editoras como a EBAL, de Adolfo Aizen. Assim, esse autor teria sugerido à GEP outro personagem seu, o Homem-Lua, mas o qual apesar de ter um visual de super-herói não tinha super poderes. Desse modo, acabou sendo sugerido que ele criasse outro personagem com super poderes e daí surgiu o Raio Negro, o qual tinha o visual parecido com o super-herói norte americano Ciclope, e a origem e o tipo de poder inspirados no também norte americano Lanterna Verde.

Diferentemente do Raio Negro, que fora inspirado no sucesso de super-heróis norte americanos da chamada Era de Prata, surgiu em 1969, o personagem o Judoka, o qual apareceu depois que uma revista em quadrinhos do personagem norte americano *Judomaster* foi cancelada. Assim, o Judoka apareceu pela primeira vez na revista de número sete desse super-herói americano. O personagem foi publicado pela EBAL, e tinha como roteirista Pedro Anísio e vários desenhistas. Foi criado em plena ditadura militar, durante o período do slogan político “Brasil, ame-o ou deixe-o”, da gestão do presidente Emílio Garrastuza Médici. Um período bastante patriótico que influenciou bastante as histórias desse personagem, as quais se passavam em várias regiões do Brasil. Fez sucesso e durou quatro anos, pois contava com bons roteiros e desenhos. Chamou a atenção do autor Moacyr Cirne (1971), para ele e para o fenômeno do surgimento de vários super-heróis brasileiros nos quadrinhos. Para este autor, não seriam as aventuras em várias regiões do país que o tornariam um personagem brasileiro tal qual um Macunaíma ou um Saci-Pererê. Sendo que para este autor, somente com a crítica e a desmistificação teria sentido a criação de super-heróis em nossa sociedade (CIRNE, 1971).

Assim, para Moacyr Cirne os super-heróis paródicos encontravam-se mais de acordo com as suas concepções ideológicas da abordagem desses personagens em nossa cultura. Desse modo, a paródia por meio da sátira aos super-heróis fariam mais sentido para este autor, do que as abordagens parafrásticas que representavam mais aspectos, elementos e a ideologia de sua sociedade de origem.

Nessa forma de representação dos super-heróis brasileiros seria utilizada a paródia

Como forma de resistência à esta ocupação de mão dupla (uma externa através do produto importado e outra interna através dos simulacros), a reação foi a de desmistificar esses personagens hegemônicos, desconstruindo suas estruturas e reorganizando as mesmas através da *paródia*. (ALVES, 2003, p. 82-83).

Bem representativos da concepção de Cirne seriam os Zeróis, de Ziraldo, criados durante a década de 60. Estes não seriam quadrinhos, mas sim cartuns que parodiavam e satirizavam tanto os heróis quanto os super-heróis dos quadrinhos norte americanos com bastante crítica e desmistificação.

Nos quadrinhos um bom exemplo disso seria o super-herói brasileiro Capitão Cipó, de Daniel Azulay, personagem que é uma paródia e uma sátira do Super-Homem, mas o qual também contém elementos do Batman, como seu cinto de utilidades, no qual o Capitão Cipó

guardaria um monte de coisas como “pílulas anticoncepcionais, bombons e isqueiro sem fluído”, além do que o personagem contava com poderes que o permitiam “apagar incêndios com seu supercuspe” e “irrigar plantações secas com seu superespiro”. (IANNONE, 1994, p. 55 e 56). E as histórias desse personagem aludiam a críticas explicitamente políticas, sexistas de costumes, e aos valores culturais brasileiros; assim como ele tinha também uma dupla identidade.

Assim, conforme Cirne (1971), esses seriam personagens desmistificadores segundo a realidade brasileira. Para este autor, os Zeróis e o Capitão Cipó,

[...] “com rara eficácia gráfica, não se afastam da realidade brasileira, levando em consideração que ambos, ao desmistificarem os super-heróis, o fazem conscientes de uma problemática que envolve uma série de questionamentos”, assim diferentemente do Judoka e das outras abordagens que situariam no mesmo nível informacional. (CIRNE, 1971, p. 52-53).

Entretanto, a utilização da paródia pode ser problemática quando predomina a estética do riso pelo riso quando o humor é baseado no predomínio do escárnio e do grotesco. Assim, “A utilização do humor, se por um lado muitas vezes é o único modo dessa crítica aflorar, pode resultar numa dissolução do problemático no riso. O riso acaba fazendo de conta que a negatividade social não é tão problemática assim” (KOTHE, 1987, p. 48-49). E é o que se encontra em muitas paródias e sátiras de super-heróis como, por exemplo, no Capitão Peido.

Ainda assim, por meio da paródia pode se evidenciar bastante a representação do herói na cultura brasileira e o contexto cultural no qual ele está inserido. Desse modo,

[...] a representação social do herói e particularmente do super-herói brasileiro das histórias em quadrinhos está cristalizada nas questões de uma construção identitária fortemente calcada no lúdico e na esperteza para a resolução dos problemas. A estratégia do “jeitinho” para combater o poder hegemônico nos leva ao caráter básico do herói picaresco, conforme descrito por KOTHE[...]. A opção por este discurso em relação à tipologia do herói vem reforçar nossa convicção de que esta estética do grotesco, da paródia, do risível tornou-se um paradigma para a construção dos produtos midiáticos brasileiros e para a caracterização de uma identidade coletiva. Tornando-se um paradigma, esta estética é uma fórmula fácil e cômoda para a criação destes produtos e denota que o mito fundacional brasileiro baseado na questão do humor e do lúdico, do povo alegre e ordeiro está profundamente legitimado pelo universo simbólico e imaginário que constitui nossa formação identitária. (ALVES, 2003, 87).

Assim, na década de 90 surge o Overman, um super-herói brasileiro da abordagem da paródia que conforme seus congêneres é uma sátira do super-herói representado pela figura do Super-Homem. E o qual será analisado neste presente estudo para se tentar evidenciar sua representação em relação ao contexto cultural nacional brasileiro.

3. METODOLOGIA

O principal método de análise utilizado no desenvolvimento em que será apresentado o super-herói brasileiro *Overman* será o método indiciário, conforme o exemplifica Chagas em seu estudo sobre o personagem Capitão América:

[...] utilizo como método de análise o indiciário, que me proporcionou um aprofundamento nas questões dos super-heróis a partir das perspectivas do próprio “mundo dos quadrinhos” e não da perspectiva dos autores e das análises e conceitos que aqui abordo. Segui, dessa forma, “os parâmetros metodológicos do paradigma indiciário discutido pelo pensador italiano Carlos Gizburg: um conjunto de princípios e procedimentos que contém a proposta de um método heurístico centrado nos detalhes, nos dados marginais, nos vestígios encarados como indícios, pistas, sinais ou sintomas, e que orientam a forma de interpretar os fenômenos estudados” (Coelho, 2007: 15). (CHAGAS, 2008).

Assim, esse método conforme utilizado por Chagas (2008) evidencia tanto a forma de representação do personagem quanto analisa o cenário em que esse está inserido, aludindo aos motivos da caracterização do personagem, tanto fisicamente quanto psicologicamente e a caracterização do cenário como forma de representação de um contexto imagético relacionando-se a ambientação social, política, histórica e cultural.

Isso com o objetivo de aludir ou referenciar a presença ou a falta do contexto cultural nacional brasileiro nessa representação do super-herói na abordagem paródica no personagem *Overman*, do autor Laerte Coutinho, por meio do álbum *Overman, O Mito*, da editora Devir, o qual foi publicado em 2003 e é uma compilação de várias tiras desse personagem; além de algumas tiras disponibilizadas pelo autor do personagem em seu site.

Assim, por meio do presente estudo será analisado o personagem *Overman*, dessa abordagem da paródia, para se tentar evidenciar os elementos que estão presentes em sua concepção como um super-herói brasileiro e em que isso o diferencia de seus congêneres; e, enfim, se autor deste personagem consegue ou não inseri-lo no contexto cultural nacional brasileiro.

4. DESENVOLVIMENTO

4.1 Uma análise do Overman

Ao utilizar a concepção moderna da paródia [...], os super-heróis brasileiros vão atacar todas as características e clichês da mitologia dos super-heróis norte-americanos como *Overman*, de Laerte Coutinho, um dos grandes sucessos no gênero, brinca com a mítica da ocultação da identidade: ele é tão ocupado em seu trabalho de herói que não tem tempo de descobrir sua própria identidade secreta, além de ridicularizar as utilidades do uniforme colante e da capa, acessórios básicos de todo super-herói da era clássica. (ALVES, 2003, p. 83)



Figura 1: Tira criada por Laerte Coutinho intitulada *Eu adoraria saber quem sou eu na vida real...*

Fonte: <http://www2.uol.com.br/laerte/tiras/overman> (25/06/2011)

Assim, aqui serão analisadas algumas histórias do personagem *Overman*, definido por seu próprio autor, Laerte Coutinho, como um super-herói brasileiro. E segundo declarações deste autor ele tem apreço pelo gênero de super-heróis, sendo que seu personagem não seria uma ridicularização conforme evidencia Alves (2003) na citação acima, quer dizer, não de uma forma negativa ou pejorativa, mas sim sua forma de representá-lo, ou seja, uma forma da representação do grotesco, como citado no capítulo inicial, a qual predomina bastante nas histórias deste autor quanto nas produções culturais midiáticas brasileiras. Uma declaração dele confirma isso: “Sempre gostei de super-heróis. Criei Overman para inserir um deles no universo do meu humor, não para “sacaneá-lo”. Não sei muito bem o que seja “sacanear”, neste sentido”³³. Sua última frase poderia até ser entendida como ironia, pois se seguiu a um comentário de que ele já teria “sacaneado” o *Batman* em suas histórias dos Piratas do Tietê³⁴ (publicadas em título próprio lançado pela Editora Circo

³³ Afirmação do quadrinhista Laerte Coutinho citada no site www.jblog.com.br/quadrinhos (acessado em: 25/06/2011).

³⁴ A primeira aparição dos Piratas do Tietê ocorreu em 1983, em uma edição da revista Chiclete com Banana da Circo Editorial. Os personagens viriam a ser presença constante na revista, e também na revista Circo. Logo, a popularidade deles serviria para que Laerte tivesse sua publicação: *Piratas do Tietê*, cuja primeira edição foi lançada em maio de 1990. No ano seguinte, a Folha de S. Paulo começou a publicar a tira dos *Piratas do Tietê*. Através da revista e da tira, outros personagens de Laerte foram sendo lançados. A revista foi cancelada pouco

em 1990, e posteriormente na Folha de S. Paulo), comentário feito por Pedro de Luna, autor da postagem no site. Entretanto, não importa muito se Laerte gosta ou não de super-heróis, pois o que é realmente importante é a sua forma de representação e de desmistificação no gênero da superaventura no Overman, o que é uma boa forma de mostrar as possibilidades criativas que esse gênero permite.

O criador do Overman é um prolífico autor de quadrinhos, predominantemente de tiras, que pela criação de seus inúmeros personagens, notam-se suas principais habilidades para com a arte seqüencial: seu traço leve e reconhecível, traço caricatural simples, mas bem expressivo; a utilização de temas e linguagem cotidiana; a presença de questões filosófico-existenciais de forma suave, cínica e desconcertante; e dono de humor sutil e mordaz.

Desse modo, o autor já havia flertado com o gênero de super-heróis em *Piratas do Tietê*, quando o personagem *Batman* fez parte da trupe de piratas que habitam naus no rio Tietê em São Paulo, e que em suas histórias já encontraram até o herói *Fantasma*, aquele criado por Lee Falk, e, inclusive, várias personalidades brasileiras assim como Pedro Alvarez Cabral, o descobridor do Brasil, e também D. Pedro II, fazendo assim parte da história brasileira em suas histórias ficcionais. Assim muito das características culturais brasileiras fariam parte dessas histórias bem como em outras de outros personagens criados por Laerte.

O personagem Overman foi então criado nessa inspiração: de o autor lançar seu próprio super-herói, e por meio do seu estilo cômico o personagem acabou uma sátira e uma paródia do arquétipo do super-herói, o Super-Homem. Desse modo, assim como sua contraparte norte americana, Overman também surgiu em tiras³⁵ e continuou sendo publicada neste formato a partir da década de 90 na Folha de São Paulo, e em 2003 foi lançado um álbum, pela Editora Devir, com a compilação das tiras do personagem até então produzidas. É este que será utilizado como base para análise do presente trabalho, além de outras tiras disponibilizadas pelo autor em seu site. O álbum tem o sugestivo título de Overman, *O Mito*, o qual já diz muito, pois identifica o próprio personagem como um mito e também trabalha toda a mitologia por trás da figura do super-herói com toda a sua desmistificação pelo viés da sátira e da paródia. Além disso, na representação de suas histórias há toda uma

antes do encerramento de atividades da Circo Editorial, mas a tira continua sendo publicada até hoje. (Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Piratas_do_Tiet%C3%AA, acessado em 29/06/2011).

³⁵ Lembrando que, apesar do Super-Homem ter sido publicado em uma revista em quadrinhos (*comic book*), em 1938, suas histórias mesmo aí eram em formato de tiras, as quais foram compiladas e editadas para o lançamento em formato de revista em quadrinhos.

contextualização cultural, a qual nitidamente enfatiza a identidade cultural nacional como aqui será analisada.

O personagem Overman ao representar um super-herói brasileiro ele não é como nenhum outro, nem como os já citados super-heróis parafrásticos, nem como seus semelhantes paródicos, pois a maioria destes são calcados também em personagens norte americanos, uma das exceções seria o Capitão Cipó, de Daniel Azulay, como também já citado, o qual diferenciaria-se do Overman pelo viés de críticas mais explicitamente políticas, sexistas e de costumes, assim como tinha também uma dupla identidade, a qual o *Overman* não possui.

A esse respeito da falta da dupla identidade no Overman, isso é evidenciado em muitas tiras do personagem como na tira da Figura 1, em que ocorre o absurdo de o super-herói não conhecer sua própria identidade secreta, situação que continuaria assim em todas as histórias do personagem. Desse modo o autor brinca com essa forma de caracterização do personagem, a qual demonstra que ele nunca consegue tirar sua própria máscara e que isso seria característica marcante dele, como sendo um personagem misterioso e também muito ocupado, o que evidenciaria um caráter específico dele que definiria sua identidade tanto fisicamente quanto psicologicamente.

Em um segundo nível de análise dessa mesma tira, extrapolando a linguagem imagética, pode-se evidenciar o contexto identitário desse tipo de personagem, o qual alude a certa especificidade de alguns super-heróis brasileiros que mesmo tendo uma identidade secreta, esta quase nunca é mostrada, como o Lagarto Negro, um super-herói brasileiro já citado da abordagem da paráfrase. Isso pode demonstrar a falta da identidade cultural desse na sociedade brasileira conforme sua representação parafrástica, a qual coloca o super-herói em virtude da ação nas histórias em detrimento de uma melhor definição dele de forma mais envolvente em relação ao seu público leitor, ou seja, a ação de combate ao mal e aos vilões neste contexto se sobrepõe ao melhor desenvolvimento tanto da história quanto do personagem. Entretanto, nessa mesma perspectiva, isso é demonstrado de forma diferenciada no Overman, em que a ação é definida pela história e não o contrário, assim essa abordagem desenvolve melhor tanto as histórias quanto os personagens, tornado também um modo de ambientar culturalmente estes, suas histórias e cenários em prol de um contexto cultural específico no qual autor e personagem estejam inseridos.

A primeira tira do personagem (Figura 2) já evidenciou o contexto cultural específico em que ele foi inserido. Essa inserção ocorreu provavelmente no ano de 1997, no período em que foi implantado o Rodízio de veículos automotivos na cidade de São Paulo, e a partir

disso, mesmo sem a informação de quando foi publicada esta tira, podemos situá-la neste ano ou a partir deste. É evidente que poderiam contestar tais afirmações, mas as quais poderiam ser confirmadas pelo contexto fora da imagem da tira, ou seja, em seu veículo, que, provavelmente, foi um jornal, a Folha de São Paulo, como já mencionado, mas que poderia ter sido publicado em qualquer outro veículo. O que ajudaria nesta contextualização cultural seria que está tira poderia ser considerada uma charge, pois satiriza um acontecimento atual, do período, e é composta por somente um quadro; assim elementos característicos da charge. Assim, independentemente de ser considerada uma tira ou uma charge, foi esse o veículo comunicacional, uma história em quadrinhos, em que esse personagem estreou e em que continuou sendo produzido. Daí já adveio toda sua caracterização incônica e contextual, pois ele já surgiu como uma figura tipicamente trajada conforme os super-heróis norte americanos. E tanto pelo veículo que ele surgiu, uma tira, como seu modo de caracterização e pela situação cômica já ficou evidente seu aspecto identitário como um super-herói brasileiro cumpridor das regras impostas por sua sociedade. Mas, esse modo de cumpri-las é que muitas vezes traria as situações cômicas que seriam vividas por ele. E a sua contextualização cultural seria melhor confirmada e desenvolvida em tiras seguintes quando seriam estabelecidos os aspectos representacionais da vida desse personagem, como o local onde ele viveria e como ele viveria; aspectos importantíssimos na identificação com seu público leitor.



Primeira tira de Overman

Figura 2

Fonte: Overman, O Mito, Editora Devir, p. 3 (2003)

Em algumas tiras seguintes seriam apresentados o local onde o *Overman* vive e como ele vive (Figura 3 e 4). Em uma destas tiras, é mostrado o local onde este personagem mora, uma pensão no bairro do Ipiranga, na cidade de São Paulo, na qual ele divide o quarto com um rapaz chamado Ésquilo, o qual poderia ser considerado o seu *sidekick*, o parceiro do

super-herói, figura típica dos quadrinhos norte americanos de super-herói, como já foi mencionado. Mas, o qual aqui não é um parceiro de ação como Robin, parceiro do Batman, e sim um ajudante no sentido literal do termo, mas que mais atrapalha o personagem do que o ajuda; trazendo por isso várias situações cômicas. Desse modo, na Figura 3, situa-se o local onde o personagem reside, uma pensão em uma residência do tipo sobrado, a qual divide o espaço com um estacionamento conforme é demonstrado tanto pelo texto da legenda quanto pelo texto inserido na imagem, no portão da residência. Para Cagnin (1975) isso provavelmente seria interpretado como uma redundância de informações, mas necessária para evidenciar a complementariedade entre texto e imagem. E mesmo que o texto da legenda diga praticamente tudo, a imagem é utilizada para especificar o sentido do texto, evidenciando o tamanho da casa e o pouco espaço do estacionamento, assim como a placa na entrada da pensão com o escrito “Vagas para rapazes” mostraria a função social da residência, demonstrando que o Overman e o Ésquilo teriam que pagar o aluguel para viverem ali. Isso denotaria que os dois teriam que ter alguma forma de remuneração para se estabelecerem ali. O que mostra de certa forma um contexto de realidade cultural vivido por esses dois personagens, uma importante estratégia para torná-los pessoas que vivem em um ambiente cultural e que assim teriam que fazer coisas do cotidiano de pessoas comuns, como seu público leitor, evidenciando-se mais uma estratégia de comunicação que por meio do estabelecimento do contexto cultural busca identificação entre produto midiático, neste caso os quadrinhos, e seu público consumidor.



Figura 3: Tira criada por Laerte Coutinho

Fonte: Overman, O Mito, Editora Devir, p. 4 (2003)

Na Figura 4 mostra-se a caracterização do ambiente em que os dois personagens vivem e convivem. Esse ambiente é o cenário de muitas histórias vividas pelo protagonista e seu coadjuvante. Este é apresentado nesta tira com uma característica específica que já

denotaria a sua personalidade: um jovem preguiçoso e que não leva a vida muito a sério, pois como o texto da legenda diz: ele “faz curso de computação, mas perde muita aula”. Desse modo, é caracterizado tanto o ambiente cotidiano dos personagens por meio de um local simples e desorganizado, o que evidenciaria a classe social deles quanto certos aspectos sociais e psicológicos de suas vidas. Aqui se evidenciaria também que o super-herói Overman não tira seu uniforme nem para dormir, o que mostra o seu modo de vida peculiar, e confirma a falta de sua dupla identidade. Outro fato bastante inusitado nesta tira quanto na anterior é a falta de ação, pois tanto os quadrinhos norte americanos de super-heróis quanto os brasileiros parafrásticos destes são permeados de ação, raramente tendo algum momento onde mostram os personagens dormindo. Assim seu modo de agir como um super-herói seria mostrado em outras tiras com os vários elementos que compõem tipicamente as histórias desse gênero, como, por exemplo, os vilões, os também mais inusitados possíveis, que o Overman combate.

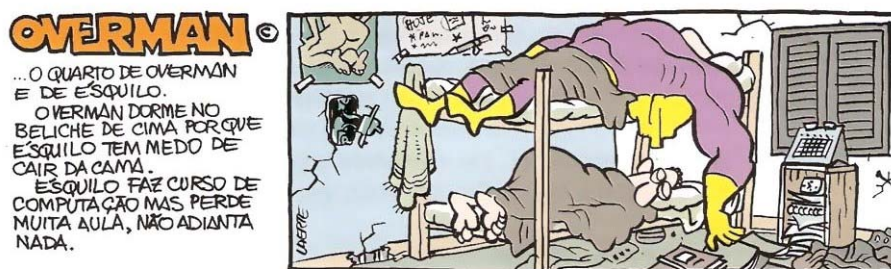


Figura 4: Tira criada por Laerte Coutinho

Fonte: Overman, O Mito, Editora Devir, p.4 (2003)

Um dos mais inusitados vilões do Overman é o Maníaco Flatulento, que pelo nome já evidencia o aspecto grotesco e cômico do personagem. Sua origem é contada na tira *Todos odiavam aquele garoto tímido e feioso*³⁶, disponibilizada no site do autor, mas a qual não consta do álbum em análise. Nesta tira composta de quatro quadros, o próprio Overman narra a história da origem do vilão por meio de balões no início e no final da tira, sendo que nos dois quadros do meio é mostrado o vilão. Assim, no primeiro quadro desses é mostrado o vilão lendo um livro de química e recebendo objetos atirados em sua cabeça; e no quadro seguinte ele tomando uma substância fumegante em um vidro de ensaio, enquanto acima das imagens é narrada esta história pelo Overman em quadros de legenda. Desse modo, o

³⁶ Fonte: <http://www2.uol.com.br/laerte/tiras/overman> (acessado em :25/06/2011).

personagem, aparentemente alvo de *bullying*³⁷, inventa um tal “agente flatugênico”, com o intuito de se vingar de seus detratores, o que o torna “uma mortal arma química ambulante”, ao final da tira o Overman completa que “não deviam tê-lo deixado vivo”, um claro tom de humor negro que também é característico das histórias desse super-herói nada politicamente correto. Assim, o que fica evidente aqui é o aspecto do humor negro e do caráter politicamente incorreto do protagonista, o que mais uma vez diferenciaria o personagem de outros do mesmo gênero, tanto os norte-americanos quanto os brasileiros, os quais são predominantemente regidos por um código de conduta moral representado pelo politicamente correto, mas isso atualmente, pois muitos dos super-heróis norte-americanos na chamada Era de Ouro praticavam inúmeros atos tanto de assassinatos quanto de racismo demonstrados nos estereótipos étnicos nos quadrinhos do Super-Homem, Batman e Capitão América daquele período. Assim, o contexto aqui demonstrado é o de desmistificação desse tipo de personagem. Um contexto que atinge nesta perspectiva seu ápice quando o herói deixa o mencionado vilão cair em um vulcão em uma outra tira, conforme Figura 7.

Sendo que esse vilão ao atacar um estádio em uma tira posterior (Figura 5), depois de ele soltar seu gás flatulento e aparentemente derrotar o Overman, ocorre o inusitado de o vilão ter que se reabastecer com “feijão com ovo”. O qual acaba ficando indefeso diante do Overman.



Figura 5: Tira criada por Laerte Coutinho

Fonte: Overman, O Mito, Editora Devir, p. 6 (2003)

Em uma tira seguinte (Figura 6), após esmagar o vilão na tira anterior, nesta ele o espanca, e quando um policial tenta impedi-lo, ele usa a desculpa de que aos cinco anos de idade os pais dele ficaram presos com um maníaco daquele e nunca mais foram vistos. Aqui o aspecto da violência é amenizado pela comicidade do último quadro o qual por meio de um

³⁷ *Bullying* é um termo utilizado para descrever atos de violência física ou psicológica, intencionais e repetidos, praticados por um indivíduo (do inglês *bully*, *tiranete* ou *valentão*) ou grupo de indivíduos causando dor e angústia, sendo executadas dentro de uma relação desigual de poder. (Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Bullying>, acessado em : 25/06/2011)

escurecimento da imagem do rosto do Overman em primeiro plano tenta contrapor a sua imagem séria e soturna com um fato de que conforme ele diz os pais dele entrarem no elevador com um maníaco flatulento, o que daí advém a comicidade da tira. O que acontece em muitas das tiras desse personagem, o que enfim seria uma característica da tira cômica que diferentemente da tira de aventura que assume certo suspense no último quadro, aquela guarda para este a sua maior carga cômica.



Figura 6: Tira criada por Laerte Coutinho

Fonte: Overman, O Mito, Editora Devir, p. 7 (2003)



Figura 7: Tira criada por Laerte Coutinho

Fonte: Overman, O Mito, Editora Devir, p. 7 (2003)

Na próxima tira (Figura 7), aparece ele voando levando o vilão Maníaco Flatulento para a cadeia. Assim, como ainda não mencionado antes, o Overman tal qual o Super-Homem, possui poder de vôo, super-força e aparentemente é invulnerável, mas a origem de seus poderes é tão misteriosa quanto a sua identidade por trás da máscara. Enfim, nesta tira enquanto o vilão é levado para a cadeia pelo Overman, o antagonista ao ouvir do herói que ele passaria o resto da vida na cadeia pergunta a ele que dia seria aquele, e o protagonista ao estranhar tal pergunta é surpreendido pela resposta do vilão, o qual cita vários tipos de comidas, algumas tipicamente brasileiras, relacionando-as aos dias da semana. Assim, o super-herói ao concluir que o vilão se abasteceria por algum tipo de comida, provavelmente a feijoada, o possibilitando de soltar seu “perigoso gás”, o herói então decide por soltá-lo em

um vulcão, ou seja, fazendo justiça com suas próprias mãos e ao final da tira tendo que inventar uma desculpa por seu ato aos policiais da cadeia. Assim, o final trágico do vilão é amenizado pelo caráter cômico evidenciando mais uma vez o humor negro. E enfim, o contexto cultural nacional é evidenciado nos tipos de comidas citados pelo vilão. E no ato do protagonista de dar um fim ao vilão, isso o relacionaria mais a figura do anti-herói, o tipo de personagem bastante presente na cultura nacional brasileira.

Um outro aspecto da cultura brasileira, a qual aqui se refere a cultura comum, é o “jeitinho” demonstrado pelo modo de agir “querendo levar vantagem em tudo” conforme é visto na ação enganadora do personagem Ésquilo (Figura 8). E ao final da tira fica claro que o Overman é enganado todo dia pelo seu companheiro de quarto, assim também demonstrando que o herói não é muito inteligente, nem muito esperto. Desse modo, esta história também dá indícios de como o coadjuvante Ésquilo poderia “ganhar a vida”, ou seja, ser algum tipo de golpista, pois nas tiras estudadas não é visto como o personagem se sustenta economicamente além, é claro, da possível inferência de ele receber algum tipo de remuneração do Overman, que como seu ajudante anotaria os recados das missões para ele, mas também não sendo muito prestativo nesta função, pois ele costuma esquecer-se de dar os recados das missões para o Overman, e por isso sendo repreendido violentamente pelo herói conforme mostrado em algumas tiras (Figura 9).



Figura 8: Tira criada por Laerte Coutinho

Fonte: Overman, O Mito, Editora Devir, p. 7 (2003)

Outra questão a se citar é referente às missões, as quais o super-herói recebe pelos recados do Ésquilo, por denúncias por telefone, por um mural de recados e por um agente seu. Um fato inusitado disso é que essas missões seriam remuneradas fazendo do ofício do super-herói a sua profissão. Uma tira que exemplifica bastante isso é a da Figura 10, na qual depois do Ésquilo arranjar um quarto em outra pensão conforme uma tira posterior, o Overman acaba tendo que pagar o quarto sozinho, e por isso ele precisa pegar várias missões ao mesmo tempo para reunir dinheiro para pagar o aluguel, segundo fica entendido nesta tira. Mas, ele acaba

fazendo confusão na hora de cumprir as missões, conforme é visto no último quadro, que ao invés de ele escotar a rainha da Inglaterra, ele a massacra, como visto no último quadro; assim invertendo as ações que ele tinha que cumprir nas missões. Daí advém o caráter cômico da história, o qual muitas vezes em suas tiras é notado pelo modo como o protagonista resolve suas missões ou combate os vilões. E o fato de ele receber por isso é também bastante peculiar, diferenciando-se mais uma vez do código moral, de ética e de conduta dos super-heróis norte americanos e brasileiros, os quais combatem o mal e ajudam as pessoas por atos altruístas sem almejar nada em troca por isso. Excetua-se desses o personagem norte americano Luke Cage, um super-herói da Era de Bronze que também cobra por seus serviços, sendo por isso considerado um herói de “aluguel”, o qual tem o poder de ser bastante resistente e à prova de balas, mas pelo seu modo de agir é muitas vezes considerado um anti-herói. Desse modo, no Overman, isso poderia ser também considerado uma questão cultural, pois já que ele age como super-herói em tempo integral fazendo disso uma profissão, nada mais justo que na ótica do personagem e assim de seu autor, ele receber por isso. Por meio disso, se evidencia também a desmistificação do super-herói, pois o aproxima mais da realidade distanciando-se do pedestal de mito do Super-Homem, o qual se aproxima de uma figura exemplar por seus atos nobres e altruístas se aproximado de um deus de uma religião vivida conforme Augusto (1971).



Figura 9: Tira criada por Laerte Coutinho

Fonte: Overman, O Mito, Editora Devir, p. 8 (2003)

Outros aspectos relacionados à desmistificação do Super-herói pelo Overman podem ser evidenciados em alguns de seus comportamentos. Esses poderiam ser representados pela busca de sexo pelo personagem às sextas-feiras (Figura 11), quando esse sai em busca de qualquer um para satisfazer suas necessidades sexuais, sendo que nos outros dias ele se diz imune a sexo, conforme Figura 12. Nesta, ele leva para a cadeia a vilã Pane, a qual pode quebrar qualquer mecanismo mecânico ou eletrônico conforme a história de sua origem na

tira *Pane era uma garota desejada por todos*³⁸, e que na tira da Figura 12 tenta subornar o herói com sexo, mas como não é sexta-feira ele recusa, como é visto no último quadro da tira, assim fica entendido que se fosse sexta-feira ele aceitaria o suborno. Desse modo, por meio dessas tiras (Figura 11 e 12) é trabalhado o comportamento sexual do personagem, diferenciando o mais uma vez dos outros super-heróis, pois esse aspecto não costuma ser muito bem trabalhado nestes tipos de personagens, o que fez com que surgissem as suposições do homossexualismo entre Batman e Robin, e o lesbianismo na Mulher-Maravilha levantadas pelo psicanalista Frederic Wertham, conforme já citado. Entretanto, é claro que essas suposições já foram contestadas, como também já foi visto neste trabalho, mas é uma temática que até hoje não é muito bem desenvolvida no gênero dos super-heróis, seja pela censura de seu próprio meio ou pela moralidade da sociedade moderna, o que reflete também em muitos outros super-heróis brasileiros. Mas, que pelo menos no Overman é mostrada, e de uma forma interessante, inusitada e singular.



Figura 10: Tira criada por Laerte Coutinho

Fonte: Overman, O Mito, Editora Devir, p. 8 (2003)



Figura 11: Tira criada por Laerte Coutinho

Fonte: Overman, O Mito, Editora Devir, p.11 (2003)

³⁸ Tira criada e disponibilizada pelo autor Laerte Coutinho em seu site <http://www.laerte.com.br>, acessado em 29/06/2011.



Figura 12: Tira criada por Laerte Coutinho

Fonte: Overman, O Mito, Editora Devir, p. 10 (2003)

Outro comportamento evidenciador da desmistificação do super-herói no Overman é em relação aos seus vícios. Um deles é a bebida, conforme é mostrado na Figura 13, o que muitas vezes o faz filosofar ou falar besteiras como qualquer bêbado; ou o torna potencialmente perigoso como nesta tira, evidentemente mais para seu companheiro de quarto. Aqui, esse comportamento adquire bastante carga cômica e também dá ao personagem características mais humanas, sendo um ótimo recurso comunicacional de identificação com a realidade de seu público leitor.



Figura 13: Tira criada por Laerte Coutinho

Fonte: Overman, O Mito, Editora Devir, p. 5 (2003)

Outro vício do personagem é por jogos eletrônicos, conforme pode ser visto na Figura 14. O que o faz tanto gastar dinheiro neste vício conforme conclui o herói no último quadro, como o faz ficar violento e consequentemente o faz quebrar as máquinas de fliperama e machucar também os garotos que o atormentam querendo ou utilizar a máquina que o Overman está utilizando ou querendo ensiná-lo, como é mostrado em outras tiras. Por meio da representação desse vício, o autor aproveita para fazer uma crítica social, pois por meio dele o protagonista é obrigado a vender suas coisas e até começar a se prostituir para alimentar seu vício, comportamento tal qual o de um viciado em drogas ilícitas.

Assim, o comportamento do personagem chega ao extremo de ele se vestir de mulher para ele se prostituir e sustentar seu vício, como é mostrado na Figura 15. O vício acaba o levando a aceitar a proposta de casamento de um ricoço que possui várias máquinas de fliperama. E como esposa deste, o Overman acaba se sujeitando a uma vida de exploração, como pode ser visto na Figura 16, situação que só acabaria quando o personagem decidiu procurar um doutor e se sujeitou a um aparelho que o livrou do vício, mas não de sua homossexualidade, como visto na Figura 17, e a esse mesmo doutor e a seu aparelho ele se utilizaria outras vezes para acabar com outros vícios, menos o da bebida, conforme tiras posteriores. Aqui o autor aproveita para fazer mais uma crítica social, só que desta vez à exploração que muitas mulheres são submetidas por seus maridos. Desse modo, o autor monta mais uma vez um contexto de realidade social, buscando, enfim, tanto com a representação dos vícios e de suas consequências como com a condição da exploração feminina, representar sua realidade social e também cultural. Objetivando assim, a aproximação por meio desse contexto comum de realidade social e cultural com seu público leitor.



Figura 14: Tira criada por Laerte Coutinho

Fonte: Overman, O Mito, Editora Devir, p. 30 (2003)



Figura 15: Tira criada por Laerte Coutinho

Fonte: Overman, O Mito, Editora Devir, p. 30 (2003)



Figura 16: Tira criada por Laerte Coutinho

Fonte: Overman, O Mito, Editora Devir, p. 30 (2003)



Figura 17: Tira criada por Laerte Coutinho

Fonte: Overman, O Mito, Editora Devir, p. 33 (2003)

Outro recurso interessante adotado na história do Overman é a utilização da metalinguagem como recurso narrativo. Em uma tira este recurso é muito bem utilizado pelo autor (Figura 18), quando este aparece na própria história no quadro inicial e, brincando com a falta de continuidade na história, afirma que um leitor reclamou do sumiço e do reaparecimento repentino do personagem Ésquilo, o que realmente aconteceu durante as histórias sem nenhuma explicação do seu reaparecimento. Sendo que no quadro final o autor coloca o próprio personagem Ésquilo para dar uma explicação, o qual responde com o seu bordão “mal aí”, o qual é utilizado por ele muitas vezes como desculpa por algo que ele tenha feito ou deixado de fazer para o Overman. Esse recurso nesta tira é uma ótima forma de o autor se explicar para seus leitores e assim, manter um canal de diálogo e interação entre eles, gerando assim uma maior confiança tanto no autor como em suas histórias para seu público leitor.

E se aproveitando da falta da dupla identidade pelo Overman, o autor aproveita para introduzir uma desculpa muito bem formulada para seu personagem se preocupar em arranjar uma identidade secreta, quer dizer, com a função inversa a dos outros super heróis que se escondem atrás de suas máscaras ou de óculos como o Super-Homem. Mas, o Overman ao invés de simplesmente tirar sua máscara e andar incógnito, pois realmente ninguém sabe

quem ele é, nem ele mesmo, ele inventa uma nova identidade para si mesmo, mas mesmo assim não tira sua máscara nem uniforme. A desculpa para isso é para sair da pensão sem ser reconhecido pela dona desta, pois ele deve o aluguel do mês, como visto na Figura 19. Assim, depois de diversas tentativas de formular uma nova identidade, o personagem cria por fim a identidade de Arturo Morsa, sendo que o autor brinca com a própria origem da nova identidade do Overman, formulada pelo próprio personagem, tal quais as ridículas origens de seus vilões. A história da origem é criticada pelo Ésquilo, o qual muitas vezes por isso parece até o alter ego do próprio autor. Esta tira é apresentada na Figura 19. Mas, essa nova identidade não dá muito resultado, pois o Overman é descoberto pelo detalhe da capa que aparece na barra de sua calça, como visto na Figura 20. Assim, o autor alude ao personagem Super-Homem e como nunca é muito bem explicado como ele consegue esconder seu uniforme debaixo de seu terno. Desse modo, ao citar o Super-Homem implicitamente em sua tira, o autor o satiriza ao mesmo tempo em que desconstrói seu mito.



Figura 18: Tira criada por Laerte Coutinho

Fonte: Overman, O Mito, Editora Devir, p. 12 (2003)



Figura 18: Tira criada por Laerte Coutinho

Fonte: Overman, O Mito, Editora Devir, p. 12 (2003)



Figura 19: Tira criada por Laerte Coutinho

Fonte: Overman, O Mito, Editora Devir, p. 12 (2003)



Figura 19: Tira criada por Laerte Coutinho

Fonte: Overman, O Mito, Editora Devir, p. 12 (2003)

Depois de desconstruir o mito do Super-Homem, o autor reinventa seu próprio mito do super-herói na figura do Overman. Assim, nas últimas tiras do álbum em análise, o autor se vale mais uma vez da metalinguagem para relatar uma origem fictícia para as primeiras histórias do Overman. De uma forma a homenagear as histórias em quadrinhos e sua historiografia, aludindo mais ao gênero do super-herói, e ao mesmo tempo citando o aparecimento de uma revista fictícia do Overman em 1959 (mesmo ano do aparecimento do primeiro super-herói brasileiro, o Capitão 7), o autor homenageia também os super-heróis brasileiros. Desse modo, o autor estabelece o aparecimento de seu super-herói em uma revista fictícia chamada “Mocidade em aventuras”, segundo ele de 1959, conforme a Figura 20. Assim, é atribuída toda uma cronologia do personagem surgido nessa revista fictícia, a qual teria surgido com o super-herói com seu uniforme em outras cores: capa azul e malha verde mas que ficaram amarela e roxa por erro de impressão, conforme outra tira posterior; é também citado seu autor fictício: um tal J.V.L., conhecido como Porterinho, o qual teria vendido a história por cinquenta cruzeiros, equivalente a cerca de um dólar, no mesmo ano de 1959, conforme Figura 21. Nesta tira o autor aludiu mais uma vez ao Super-Homem, quer dizer, mais aos seus criadores, os quais venderam o personagem para a editora DC Comics por um valor bem baixo também. Assim uma homenagem a esses criadores e também em

geral aos autores de quadrinhos, e no último quadro da tira o autor explica a inclusão de uma lata de Coca-Cola no ano de 1959, a qual não existia ainda segundo ele, assim a imagem do desenhista fictício criador do Overman é definida pelo autor como “uma reconstituição de valor simbólico”, e sendo que a Coca-Cola estaria ali para representar a grande presença de seu país exportador dela, os Estados Unidos, assim simbolicamente representado por ela por meio de uma simbologia metonímica. A qual aí representaria a grade influência cultural que esse país exerceu e ainda exerce sobre nossa sociedade e nossos criadores de quadrinhos.

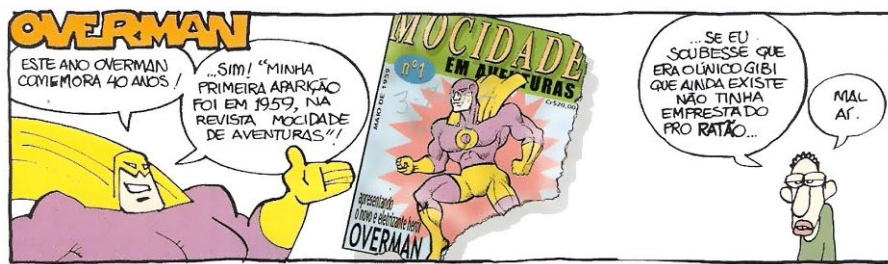


Figura 20: Tira criada por Laerte Coutinho

Fonte: Overman, O Mito, Editora Devir, p. 45 (2003)



Figura 21: Tira criada por Laerte Coutinho

Fonte: Overman, O Mito, Editora Devir, p. 46 (2003)

Voltando-se a cronologia fictícia estabelecida pelo autor desde a alusão da criação do Overman, ele estabelece por meio de uma tira que primeiramente o personagem teria surgido em tiras para jornais e ainda não utilizava um uniforme, o qual ainda tinha um aspecto bem rústico, sendo comparado pelo autor ao personagem bíblico Sansão, sendo que nesta tira é mostrado o personagem tal qual Sansão enfrentando e levantando um Leão e o jogando no próximo quadro (Figura 22), mas essa imagem ao mesmo tempo que remete a este personagem bíblico remete também a figura do Super-Homem quando ele apareceu pela vez segurando um automóvel na capa de sua revista de lançamento, na Action Comics nº 1, de 1938. Assim, mais uma vez é sugerida a nítida influência desse super-herói na criação do Overman, estabelecendo também a relação bíblica na criação de um mito.



Figura 22: Tira criada por Laerte Coutinho

Fonte: Overman, O Mito, Editora Devir, p. 46 (2003)

Na tira seguinte (Figura 23), já é mostrado o Overman com seu uniforme como na Figura 20, e no quadro inicial o autor a situa ficticiamente no mesmo ano de 1959 da anterior, além de fazer a observação à ortografia da época. Aqui o autor constrói o contexto de época também nos quadros, como na legenda do primeiro quadro tipicamente um recordatório, assim como a linguagem arcaica nos balões. Até o vilão é estereotipado como os vilões de quadrinhos antigos de super-heróis norte americanos, mas apesar disso sua atitude é atípica, quebrando assim a expectativa do protagonista no segundo quadro quando ele joga a mulher da ponte, assim não agindo conforme os vilões dessa época, situação a qual gera o contexto cômico.



Figura 23: Tira criada por Laerte Coutinho

Fonte: Overman, O Mito, Editora Devir, p. 46 (2003)

Na tira seguinte (Figura 24), o autor a situa ficticiamente no ano de 1960, e cria um desenhista também fictício chamado Ivo Zangra, o qual teria desenhado esta tira. O interessante nesta tira é o contexto histórico e político que é criado para tornar esse desenhista uma pessoa real, o qual segundo o primeiro quadro explanatório teria sido “perseguido pelo Marcanthismo por um suposto excesso de violência em seus enredos” e ele “parou de fazer a tira e fugiu, de repente”. A história na tira confirma “o excesso de violência”, por meio do qual o protagonista “trucida” os bandidos como também a vítima que ele foi pago para

resgatar. Nesta tira, o autor alude a um excesso de violência perpetrado pelos quadrinhos dessa época, os quais nos Estados Unidos eram censurados pelo código de ética, mas, apesar de no Brasil ter sido instituído um código de ética parecido com o norte americano em 1961, este não teve tanta repercussão. Entretanto, a violência nesta história é até excessiva para a época aludida pelo autor. Isso foi feito mais com um aspecto cômico de humor negro, como evidenciado no último quadro, aludindo até a algumas tiras do Overman deste álbum, mas as quais não foram citadas neste trabalho.



Figura 24: Tira criada por Laerte Coutinho

Fonte: Overman, O Mito, Editora Devir, p. 46 (2003)

Nesta outra tira (Figura 25), situada ficcionalmente em 1968, o autor atribui os desenhos a um desenhista fictício chamado Mário Vicoli, o qual segundo ele teria sido inspirado nos “valores libertários da época, quebrando tabus e escancarando novas possibilidades morais e estéticas”, conforme o primeiro quadro da tira. Assim, os desenhos são nitidamente inspirados na *pop art*, sendo que o conflito entre protagonista e antagonista acaba terminando de forma inusitada gerando o teor cômico. Isso influenciado pelos movimentos políticos e sociais inspirados na contracultura que em geral pregavam paz e amor, conforme aludido pelo autor nas influências da identidade do desenhista criado por ele.



Figura 25: Tira criada por Laerte Coutinho

Fonte: Overman, O Mito, Editora Devir, p. 47 (2003)

Na tira posterior (Figura 26), situada ficcionalmente em 1970, o autor alude a uma estratégia de vendas que fez o Overman se casar. A situação na tira é uma variação das três tiras anteriores, repetição utilizada pelo autor como recurso cômico, e também uma alusão aos conflitos repetitivos entre heróis e vilões que predominaram e predominam ainda em quadrinhos de super-heróis, as típicas situações clichês em que o vilão ameaça matar a mocinha e acaba sendo impedido pelo herói. O autor até brincou também com “as pressões religiosas” que fizeram com que ele colocasse uma legenda indicando que o vilão era um padre falso. E inclusive foi colocado o personagem Ésquilo em sua “primeira aparição” no terceiro plano ou plano de fundo.



Figura 26: Tira criada por Laerte Coutinho

Fonte: Overman, O Mito, Editora Devir, p. 47 (2003)

Na tira seguinte (Figura 27), situada ficcionalmente em 1980, o autor, no quadro inicial, cita e brinca com as inúmeras estratégias utilizadas no gênero dos quadrinhos de super-heróis norte americanos para levantar as vendas de suas revistas. E, inclusive, como recurso cômico utiliza o recurso de matar seu personagem para aumentar as vendas dele, antecipando assim ficcionalmente à mesma estratégia utilizada no Super-Homem nos anos 90.



Figura 27: Tira criada por Laerte Coutinho

Fonte: Overman, O Mito, Editora Devir, p. 47 (2003)

E na última tira (Figura 28) no álbum em análise, situada ficcionalmente nos anos 90, o autor se utiliza de uma montagem de uma foto real de uma manifestação política,

provavelmente do movimento Fora Collor ocorrido em 1992, mas o qual aqui foi utilizado comicadamente para dizer que o público leitor pedia mudanças nas histórias do Overman. Sendo que esta tira é trabalhada muito bem pelo autor, o qual faz da imagem do primeiro quadro a imagem da foto de um jornal que é mostrado no segundo quadro, e isso faz a ligação com último quadro, no qual quem está lendo o jornal é o personagem Overman já no banheiro da pensão onde atualmente ele reside com seu companheiro de quarto Ésquilo. Assim, depois de estabelecer uma cronologia fictícia para seu personagem, ele o reinsere no contexto atual em que suas histórias transcorrem. Desse modo, ele estabelece um contexto cultural e social realista relacionando a história da origem do personagem com a história de seu veículo, os quadrinhos, e por fim se aproxima do contexto cultural, social e político vivido por seu público leitor.



Figura 28: Tira criada por Laerte Coutinho

Fonte: Overman, O Mito, Editora Devir, p. 47 (2003)

Muito mais coisas poderiam ser analisadas e escritas sobre o Overman, como suas consultas a um psicólogo, e este tentando inutilmente desvendar os motivos que levaram o personagem a se tornar um super-herói, mas este sempre mantendo esses motivos em segredo, como se o próprio personagem não soubesse quem é realmente. Assim, um interessante recurso de o autor trabalhar esse aspecto da identidade secreta fazendo com que isso gere várias situações cômicas.

Outro aspecto é em relação às críticas sociais feitas pelo autor por meio das histórias de seu personagem. Críticas como o excesso de violência, sexo e vulgaridade nas mídias em nossa sociedade, sendo que nas histórias esses elementos foram personificados em vilões e enfrentados pelo Overman. Assim como a autor se valeu da mesma estratégia para criticar a grande burocracia em nosso país e certos males advindos com o capitalismo representado pelo vilão Capitalista Imundo. Desse modo, suas críticas foram mais genéricas diferenciando-se das críticas mais específicas feitas pelos autores Henfil e Angeli por meio de suas histórias e se seus personagens. Entretanto, isso não desqualifica o personagem Overman e suas histórias

como fiéis representantes da cultura brasileira, pelo contrário, esse personagem e suas tiras representam bem a cultura brasileira como este trabalho tentou evidenciar.

Assim, nas histórias do Overman, seu autor teve êxito em construir um contexto cultural, social e político de acordo com a sua própria realidade e com a de seu público leitor, e com isso pode se dizer que esse seu personagem diferenciou e distanciou-se dos personagens brasileiros desse mesmo gênero, tornando-se assim um novo referencial do tipo de herói que prevalece e se identifica mais com a representação predominante do herói em nossa cultura, ou seja, do anti-herói.

5. CONCLUSÃO

Ao abordarmos a cultura em relação às produções culturais, observa-se que uma das principais funções das manifestações culturais é representar a identidade cultural de uma sociedade ou de uma nação. Ao analisarmos, ou, pelos menos, tentar evidenciar os aspectos culturais que fazem parte da nossa sociedade, foi observado que as representações culturais brasileiras são por demais variadas em virtude da diversidade cultural de nosso país. Então, muitas vezes, com isso, recorremos a certos estereótipos ou tentativas de evidenciar elementos comuns que possam dar uma identidade cultural única a nossa sociedade. Isso até mostra certos aspectos já evidentes de nossa cultura, mas outros aspectos culturais nacionais só se

tornam evidentes quando estabelecemos um contexto cultural representado por alguma forma de expressão cultural, aqui, nesse caso, representado pelas histórias em quadrinhos.

Desse modo, as histórias em quadrinhos evidenciam muitas vezes as representações culturais das sociedades em que elas foram criadas. E, assim, no Brasil como em outros países essas representações são muito influenciadas pelas culturas de outras nações, muito mais de uns países do que de outros, no nosso caso, a cultura norte americana, a qual influenciou e ainda influencia muitas das nossas representações culturais nos quadrinhos e em outros meios de comunicação.

Assim, desde o começo da história dos quadrinhos, os Estados Unidos demonstraram sua hegemonia neste meio de comunicação. O último passo evidente desta hegemonia foi a sua grande influência em nossa sociedade representada pelo sucesso de suas histórias em quadrinhos em geral, como também no gênero da aventura e dos super-heróis. Assim, com a chegada desses em nosso país, ficou bastante evidente essa influência. Desse modo, a estratégia dos autores brasileiros de quadrinhos foi se pautar nos quadrinhos norte americanos, pois desde que irromperam em nossa sociedade, vieram por meio de mecanismos de produção e distribuição que dificultaram a concorrência com os quadrinhos nacionais.

Isso ficou bastante evidente nos quadrinhos de super-heróis brasileiros, em que foram adotadas as estratégias da abordagem da semelhança e da paródia para representar esse tipo de personagem em nossa cultura. Assim, poucos autores nessas estratégias conseguiram abordar o contexto cultural nacional. Um dos poucos que conseguiram foram alguns que seguiram pelo caminho da abordagem da paródia. Um destes foi o Overman, de Laerte Coutinho, que como visto aqui, conseguiu representar o contexto cultural nacional e evidenciar o tipo de herói mais representativo de nossa cultura, o anti-herói.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Bruno Fernandes. **Superpoderes, malandros e heróis**: o discurso da identidade nacional nos quadrinhos brasileiros de super-heróis. Recife, 2003. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Centro de Artes em Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco.

AUGUSTO, Sérgio. **É um pássaro? É um avião? É Super-Homem? Não, é Deus**. O mundo dos super-heróis: revista de cultura Vozes, Petrópolis, n. 4, p. 27-32, 1971.

ARANTES, Antônio Augusto. **O que é cultura popular**. 8ª ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.

BIBE-LUYTEN, Sonia M. **O que é história em quadrinhos**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.

CALAZANS, Flávio Mário de Alcântara (Organizador). **As histórias em quadrinhos no Brasil: Teoria e Prática**. São Paulo: 1997 (Coleção GT INTERCOM; 7)

CAGNIN, Antônio Luiz. **Os quadrinhos**. São Paulo, Ática, 1975.

CHAGAS, Luciana Z. **Capitão América: interpretações sócio-antropológicas de um super-herói de histórias em quadrinhos**. In: SINAIS - Revista Eletrônica. Ciências Sociais. Vitória: CCHN, UFES, Edição n.03, v.1, Junho. 2008. pp.134-162.

CHAUÍ, Marilena. **O que é ideologia**. 2004.

CIRNE, Moacy. **A explosão Criativa dos quadrinhos**. 5ª ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1977.

_____. **Ideologia e desmistificação dos super-heróis**. O mundo dos super-heróis: revista de cultura Vozes, Petrópolis, n. 4, p. 47-54, 1971.

_____. **Uma introdução Política aos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Achiamé, 1982.

COELHO NETO, J. Teixeira. **O que é Indústria Cultural**. São Paulo: Editora Brasiliense, Disponível em: <http://www.4shared.com/folder/0rwcNpH5/LIVROS_DIGITALIZADOS>. Acesso em: 23 abr. 2011.

DAMATTA, Roberto. **O que faz o brasil, Brasil?** 12ª ed. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2001.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. 4ª ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

_____. **Narrativas Gráficas.** 1ª ed. São Paulo: Devir, 2005.

FEDEL, Agnelo. **Os Iconográficos:** teorias, colecionismo e quadrinhos. São Paulo: LCTE Editora, 2007.

FEIJÓ, Martin Cezar. **Que é o herói.** 2ª ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1984.

GUBERN, Roman. **Literatura da Imagem.** Rio de Janeiro: Salvat Editora do Brasil, 1979.

GUEDES, Roberto. **A era de bronze dos super-heróis.** São Paulo, HQ Maniacs, 2008.

_____. **A saga dos super-heróis brasileiros.** São Paulo: Opera Gráfica Editora, 2005.

_____. **Quando surgem os super-heróis.** São Paulo: Opera Gráfica Editora, 2004.

GUIMARÃES, Edgard. **Entendendo a linguagem das HQs.** Brasópolis: EGO, 2010.

GUIMARÃES, Edgard (Organizador). **O que é história em quadrinhos brasileira.** João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.

HALL, Stuart. **A identidade Cultural na pós-modernidade.** 10ª ed. Rio de Janeiro: DPeA, 2005.

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

KOETHE, Flávio René. **O herói.** 2. ed. São Paulo: Editora Ática, 1987.

MAGALHÃES, Henrique. **O que é fanzine.** São Paulo: Brasiliense, 1993.

MARTINS, Bartolomeu. **Catálogo de heróis brasileiros vol 1.** 2010.

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

MENEZES, Carina Lima de. **TV em Série: As representações Familiares em Sitcoms Norte-Americanos**. Monografia (Graduação em Publicidade e Propaganda) – Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília, Brasília, 2009.

MIGUEL, Rodrigodrawn. **Animação 3D, HQ e games: conexões e mercado**. Rio de Janeiro: 2AB, 2009.

MOYA, Alvaro de. **História da história em quadrinhos**. Porto alegre: L & PM, 1986.

MOURA, Gerson. **Tio Sam chega ao Brasil: A penetração cultural americana**. 8ª ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1993.

ORTIZ, Renato. **Cultura brasileira e identidade nacional**. 3ª ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.

REBLIN, Iuri Andréas. **Para o alto e avante: uma análise do universo criativo dos super-heróis**. Porto Alegre: Editora Asterisco, 2008.

SALOMON, Délcio Vieira. **Como fazer uma monografia**. 12ª. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

SILVA, Nadilson Manoel da. **Fantasia e cotidiano nas histórias em quadrinhos**. São Paulo: Annablume; Fortaleza: Secult, 2002.

TORRES, Luísa Martins. **Chapeuzinho Vermelho: da tradição oral à propaganda**. Monografia (Graduação em Publicidade e Propaganda) – Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília, Brasília, 2010.

VIANA, Nildo. **Heróis e super-heróis no mundo dos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Achiamé, 2005.

Websites:

<http://www.animatoons.com.br/curiosidades/alo-amigos-curiosidades>

<http://www.fcsh.unl.pt/invest/edtl/verbetes/U/Ubermensch>

<http://www.jblog.com.br/quadrinhos>

<http://www.wikipedia.org>

<http://www.laerte.com.br>

<http://www.popbaloos.com/bios/falk>

<http://www.uff.br/mestcii/denis9>

<http://www2.uol.com.br/laerte/tiras/overman>