

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS
DOUTORADO EM TEORIA DA LITERATURA**

**A Identidade Secreta da *Figura*:
Interpretação Figural, Mimesis e Paradoxo Narrativo em
Quadrinhos de Super-Herói**

Recife, fevereiro de 2015

Cláudio Clécio Vidal Eufrausino

**A Identidade Secreta da *Figura*:
Interpretação Figural, Mimesis e Paradoxo Narrativo em
Quadrinhos de Super-Herói**

**Tese apresentada ao Programa de
Pós-Graduação em Letras da
Universidade Federal de Pernambuco
como requisito para obtenção do título de
Doutor em Teoria da Literatura
Orientador: Prof. Dr. Anco Márcio Tenório Vieira**

Recife, fevereiro de 2015

Catálogo na fonte

Bibliotecário Jonas Lucas Vieira, CRB4-1204

E86i

Eufrausino, Cláudio Clécio Vidal

A identidade secreta da figura: interpretação figural, mimesis e paradoxo narrativo em quadrinhos de super-herói / Cláudio Clécio Vidal Eufrausino. – Recife: O Autor, 2015.

250 f.: il., fig.

Orientador: Anco Márcio Tenório Vieira.

Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Pernambuco. Centro de Artes e Comunicação. Letras, 2015.

Inclui referências.

1. Literatura. 2. Identidade na literatura. 3. Super-heróis. 4. Histórias em quadrinhos. 5. Mimese. I. Vieira, Anco Márcio Tenório (Orientador). II. Título.

807 CDD (22. ed.)

UFPE (CAC 201)

CLÁUDIO CLÉCIO VIDAL EUFRAUSINO

**A IDENTIDADE SECRETA DA FIGURA: Interpretação Figural, Mimesis
e Paradoxos Narrativo em Quadrinhos de Super Herói**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação
em Letras da Universidade Federal de Pernambuco
como requisito para a obtenção do Grau de Doutor
em TEORIA DA LITERATURA em 20/2/2015.


TESE APROVADA PELA BANCA EXAMINADORA:



Prof. Dr. Anco Márcio Tenório Vieira
Orientador – LETRAS - UFPE




Prof. Dr. Ricardo Postal
LETRAS - UFPE



Prof. Dr. Antony Cardoso Bezerra
LETRAS - UFPE



Prof. Dr. Paulo Carneiro da Cunha Filho
COMUNICAÇÃO SOCIAL - UFPE



Prof. Dr. Rodrigo Octavio D'Azevedo Carreiro
COMUNICAÇÃO SOCIAL - UFPE

Recife – PE
2015

Nós sempre nos guiamos pela ideia básica de que na descoberta do conhecimento deve haver uma grande diversão. Da mesma forma, em todo bom entretenimento deve haver alguma semente de sabedoria, humanidade ou iluminação a ser ganha.

Walt Disney

Os jovens se cansarão e se fatigarão, e os moços certamente cairão; Mas os que esperam no Senhor renovarão as forças, subirão com asas como águias; correrão, e não se cansarão; caminharão, e não se fatigarão.

Isaías 40:30-31

Quando o coração humano supera os seres divinos, o que os deuses vão perdoar, e o que eles vão castigar?

Masami Kurumada

A minhã mãe, Marluce Vidal Eufrausino, conhecida por Deus como Luz do Mar

A meu pai, Natalício Luiz Eufrausino

A meus avós, Maria Francisca da Silva e Antônio Vidal da Silva Filho, a quem devo um antigo apelido de Santo Anônio.

Ao mano Noaldo Vidal Eufrausino, que me ensina, até hoje, a ler quadrinhos

À maninha caçula, Karla Gisele Vidal Eufrausino, discípula de Dürer e de Korda: parceira

A Augusto José Noronha, irmão por escolha

Ao professor Dacier Barros Silva

À professora Isabel Duarte, exemplo de competência

À professora Ângela Prysthon, que me ajudou a enxergar filosofia nos super-heróis

A Saulo Neiva, que me ajudou a reacender o desejo de cursar o Doutorado

A Paulo Carneiro da Cunha Filho, desafiador do mestrado

A Anco Márcio Tenório Vieira, desafiador do doutorado

A Antony Cardoso, que me apresentou a Auerbach

A Fátima Ferreira, Amanda Machado, Juliana Guimarães, Marciel Monte, Andreia Zílber e os demais amigos do DETRAN

Aos amigos do Aikidô

Ao amigo Igor Bandim, que tenho como irmãozinho mais novo

À amiga Lylian Cabral

A Iara Lima, irmã por escolha

A meu amor, que me acena do Futuro Lembrado

A Christopher Reeve

A Charles Schulz

A Marv Wolfman e George Perez

A todas as almas: as lembradas e as esquecidas

Esta obra é consagrada ao Espírito Santo: brisa leve, vento impetuoso.

Resumo

Esta pesquisa dedica-se a investigar o perfil assumido pela interpretação figural ao lhe serem oferecidas histórias em quadrinhos de super-heróis como objeto de análise. Paralelamente, será investigado como este tipo de quadrinho – situado na fronteira entre arte e cultura de massa – expressa o *paradoxo narrativo* e o fenômeno de *mímesis*. A pesquisa procurará compreender como a interpretação figural se comporta diante de um objeto atravessado por um paradoxo narrativo; objeto cuja estrutura mistura, paradoxalmente, as formas dos relatos bíblico e homérico e que, por meio da *mímesis* da *physis* e da *antiphysis*, incorpora acontecimentos míticos e históricos.

Palavras-chave: *Figura*, quadrinhos, super-heróis, *Mimesis*, paradoxo narrativo.

Abstract

This research has on purpose to investigate how figural interpretation can be applied in order to analyse superhero stories. Paralelly, it will be studied how superhero comics – situated in the frontier between art and mass culture – are expression of a narrative paradox and of the mimesis phenomenon. By achieving these goals, the work intends to comprehend the performance of figural interpretation applied to an object that is affected by a narrative paradox; an object whose structure mixes, paradoxally, the Homeric style and the Biblical one; and that, by means of the two aspects of mimesis – *physis* and *antiphysis* –, incorporates mythical and historical events.

Key-words: *Figura*, comics, superheroes, *Mimesis*, narrative paradox.

Resumé

Cette thèse recherche comment la méthode d'interprétation figurale peut être utilisée pour analyser les histoires des super-héros. Parallèlement sera étudié comment ce type de bande dessinée – située à la frontière entre art et culture de masse – est l'expression d'un paradoxe narratif et aussi du phénomène de mimésis. Nous espérons contribuer à la compréhension du comportement de l'interprétation figurale devant un objet caractérisé par le paradoxe narratif ; un objet qui combine les styles narratifs homérique et biblique et, finalement, un objet qui, à travers les deux formes de mimésis – mimésis de physis et mimésis d'anti-physis – fait la représentation des événements historiques et mythiques.

Mots-clès: *Figura*, bande dessinée, super-héros, *Mimesis*, paradoxe narratif.

Lista de Imagens

Imagem 1 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)	Página 16
Imagem 2 – Imagem da Revista Action Comics, número 894.	Página 18
Imagem 3 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)	Página 20
Imagem 4 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)	Página 21
Imagem 5 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)	Página 22
Imagem 6 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)	Página 25
Imagem 7 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)	Página 26
Imagem 8 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)	Página 27
Imagem 9 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)	Página 28
Imagem 10 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)	Página 38
Imagem 11 – Página da Revista <i>Elektra Vive</i> (1991)	Página 39
Imagem 12 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)	Página 41
Imagem 13 – Da esquerda para a direita: capas das Revistas Elektra Vive (arte de Frank Miller) e Mulher-Maravilha: o Espírito da Verdade (arte de Alex Ross)	Página 42
Imagem 14 – Suplemento da edição comemorativa do 10º aniversário da revista Marvels (2005)	Página 43
Imagem 15 – Le Antichità romane (séc. XVIII) – Giovanni Piranesi	Página 50
Imagem 16 – Queda e expulsão do Paraíso: Pol de Limbourg (século XV)	Página 54
Imagem 17 – Adoração ao Cordeiro Místico – Van Eyck (século XV)	Página 54
Imagem 18 – Revista LJA: Um por todos (2005)	Página 57
Imagem 19 – <i>Vênus ferida por um espinho de roseira</i> . Marco Dente (século XVI)	Página 59
Imagem 20 – As Torturas de Santo Erasmo (século XV). Imagem reproduzida por McCloud (1995)	Página 64
Imagem 21 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)	Página 68
Imagem 22 – Revista Mulher-Maravilha – Espírito da Verdade (2002)	Página 73
Imagem 23 – Revista Mulher-Maravilha – Espírito da Verdade (2002)	Página 74
Imagem 24 – Revista Mulher-Maravilha – Espírito da Verdade (2002)	Página 75
Imagem 25 – Revista LJA: Um por todos (2005)	Página 77
Imagem 26 – Revista LJA: Um por todos (2005)	Página 78
Imagem 27 – A Mulher vestida com o Sol e o dragão de sete cabeças. Gravura de Albrecht Dürer (1496)	Página 79
Imagem 28 – Revista LJA: Um por todos (2005)	Página 81
Imagem 29 – Revista LJA: Um por todos (2005)	Página 82
Imagem 30 – Revista LJA: Um por todos (2005)	Página 83
Imagem 31 – Revista LJA: Um por todos (2005)	Página 86
Imagem 32 – Revista LJA: Um por todos (2005)	Página 89
Imagem 33 – Revista LJA: Um por todos (2005)	Página 90
Imagem 34 – Revista LJA: Um por todos (2005)	Página 91
Imagem 35 – Primeira aparição da Mulher-Maravilha: Revista <i>Sensation Comics</i> , número 1 (1942)	Página 98
Imagem 36 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)	Página 102
Imagem 37 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)	Página 103
Imagem 38 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)	Página 104
Imagem 39 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)	Página 106
Imagem 40 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)	Página 109
Imagem 41 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)	Página 110
Imagem 42 – Página da Revista O Reino do Amanhã (2013)	Página 131
Imagem 43 – Página da Revista O Reino do Amanhã (2013)	Página 132
Imagem 44 – Página da Revista O Reino do Amanhã (2013)	Página 142
Imagem 45 – Página da Revista O Reino do Amanhã (2013)	Página 147
Imagem 46 – Página da Revista O Reino do Amanhã (2013)	Página 148
Imagem 47 – Revista Super-Homem (nº40) – Super-Homem X Batman: 1º round! – Editora Abril (1987)	Página 151
Imagem 48 – Revista Super-Homem (nº40) – Super-Homem X Batman: 1º round! – Editora Abril (1987)	Página 152
Imagem 49 – Revista Super-Homem (nº40) – Super-Homem X Batman: 1º round! – Editora Abril (1987)	Página 153
Imagem 50 – Ravena e o “dom” da empatia. Fonte: The New Teen Titans: legends of the DC universe, nº18	Página 158
Imagem 51 – Revista Mulher-Maravilha – Espírito da Verdade (2002)	Página 162
Imagem 52 – Revista Mulher-Maravilha – Espírito da Verdade (2002)	Página 163
Imagem 53 – Revista Mulher-Maravilha – Espírito da Verdade (2002)	Página 163
Imagem 54 – Revista Mulher-Maravilha – Espírito da Verdade (2002)	Página 164
Imagem 55 – Revista Mulher-Maravilha – Espírito da Verdade (2002)	Página 165
Imagem 56 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)	Página 166

Imagem 57 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)	Página 167
Imagem 58 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)	Página 169
Imagem 59 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)	Página 170
Imagem 60 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)	Página 171
Imagem 61 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)	Página 172
Imagem 62 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)	Página 173
Imagem 63 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)	Página 174
Imagem 64 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)	Página 178
Imagem 65 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)	Página 179
Imagem 66 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)	Página 180
Imagem 67 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)	Página 181
Imagem 68 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)	Página 182
Imagem 69 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)	Página 183
Imagem 70 – The Abduction of the Sabine Women - Nicolas Poussin (French, 1594–1665)/Harris Brisbane Dick Fund, 1946	Página 184
Imagem 71 – Ravena e seu dom da empatia. Fonte: The New Teen Titans: legends of the DC universe, nº18	Página 185
Imagem 72 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)	Página 187
Imagem 73 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)	Página 188
Imagem 74 – Releitura de Alex Ross para uma das capas de Crise nas Infinitas Terras	Página 189
Imagem 75 – Uma das capas da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)	Página 190
Imagem 76 – Alegoria da Pobreza – Giotto de Bondone (séc. XIV)	Página 192
Imagem 77 – Página da História Dias de um Futuro Esquecido	Página 197
Imagem 78 – Página da História Dias de um Futuro Esquecido	Página 199
Imagem 79 – Detalhe de uma das páginas da história Dias de um Futuro Esquecido	Página 199
Imagem 80 – Página da História Dias de um Futuro Esquecido	Página 201
Imagem 81 – Página da História Dias de um Futuro Esquecido	Página 202
Imagem 82 – Página da História Dias de um Futuro Esquecido	Página 205
Imagem 83 – Página da História Dias de um Futuro Esquecido	Página 207
Imagem 84 – Página da revista Batman, o Cavaleiro das Trevas	Página 212
Imagem 85 – Capa da revista Batman, o Cavaleiro das Trevas	Página 214
Imagem 86 – Página da revista Batman, o Cavaleiro das Trevas	Página 217
Imagem 87 – Página da revista Batman, o Cavaleiro das Trevas	Página 218
Imagem 88 – Página da revista Batman, o Cavaleiro das Trevas	Página 219
Imagem 89 – Duccio di Buoninsegna- Descida ao Inferno (1308-11)	Página 221
Imagem 90 – Página da revista Batman, o Cavaleiro das Trevas	Página 222
Imagem 91 – Página da revista Batman, o Cavaleiro das Trevas	Página 223
Imagem 92 – Página da revista Batman, o Cavaleiro das Trevas	Página 225
Imagem 93 – Página da revista Batman, o Cavaleiro das Trevas	Página 227
Imagem 94 – Página da revista Batman, o Cavaleiro das Trevas	Página 228
Imagem 95 – Página da revista Batman, o Cavaleiro das Trevas	Página 230
Imagem 96 – Página da revista Batman, o Cavaleiro das Trevas	Página 230
Imagem 97 – Página da revista Batman, o Cavaleiro das Trevas	Página 231
Imagem 98 – Página da revista Batman, o Cavaleiro das Trevas	Página 232
Imagem 99 – Página da revista Batman, o Cavaleiro das Trevas	Página 232
Imagem 100 – Página da revista Batman, o Cavaleiro das Trevas	Página 234

Sumário

Introdução	11
Capítulo 1 - Investigações sobre o perfil (inter)semiótico dos quadrinhos e seu diálogo-conflito com a literatura e a cultura de massa	14
1.1 Visualização metafórica	17
1.1.1 O diálogo-conflito entre a simultaneidade imagética e a sequencialidade escrita	23
1.1.2 O julgamento das ilusões de espaço e tempo e a gramática das HQs	30
1.1.3 Breve passeio na clareira teórica da relação entre signo e realidade	32
1.1.4 O signo como corpo, qualidade e lei	36
1.1.5 Graus de iconicidade, narratividade e cartum	41
1.1.6 O lugar dos quadrinhos nas civilizações da imagem e das letras	44
1.1.7 Fronteiras históricas entre imagem e escrita: intenção e ilusão miméticas	48
1.2 Os quadrinhos e seu mundo possível: horizonte histórico-cultural das HQs	52
1.2.1 A(s) origem(s) da história em quadrinhos	53
1.2.2 Quadrinhos e o palco no papel	55
1.2.3 Quadrinhos e o debate inconcluso entre arte e cultura de massa	61
1.2.4 Quadrinhos, redução infantil e filtragem narrativa	63
1.2.5 Quadrinhos em diálogo-conflito com outras artes: parasitismo e promoção como as duas faces da moeda intersemiótica	65
1.2.6 Quadrinhos e crítica de arte	70
Capítulo 2 - Um por todos: esquematismo, individuação, tipificação e alegorese em HQs de super-herói	72
2.1 Personagem, alegoria e tipo nas HQs	76
2.2 Esquematismo e planos cênicos	88
2.3 <i>Poésie ininterrompue</i>	92
2.4 Estereótipo, protótipo e arquétipo nas HQs de super-herói	96
Capítulo 3 - Figura e acontecimento: reflexões sobre a interpretação figural em quadrinhos de super-herói	99
3.1 A teoria das similitudes	99
3.1.1 A conveniência	100
3.1.2 A emulação	104

3.1.3 A analogia	106
3.1.4 Simpatia e antipatia	110
3.2 Figura – uma relação entre os pensamentos de Foucault, Auerbach e Eco	112
3.2.1 Relação figural e similitude	114
3.2.2 Figura, personagem e assimilação figural	117
3.2.3 Método figural e o paradigma dos <i>Annales</i>	119
3.2.4 Interpretação figural, faticidade e retórica: a audácia conjectural	123
3.2.5 História, mito e ficção	127
Capítulo 4 - Paradoxo narrativo e mimesis em histórias de super-herói	131
4.1 A noção de herói e o ciclo cosmogônico	133
4.2 Deuses, heróis e homens: as idades da história na óptica de Vico	135
4.3 As fases das histórias de super-herói	137
4.4 Paradoxo narrativo e mimesis	138
4.4.1 Paradoxo e <i>physis</i>	142
4.5 Mimesis e adesão ao sema da semelhança: o caso da identidade secreta	144
4.6 <i>Physis</i> , <i>antiphysis</i> , paradoxo narrativo no modelo clássico de super-herói	149
4.7 Batman como personagem de transição do modelo clássico para o novo modelo de super-herói	150
4.8 <i>Antiphysis</i> , <i>physis</i> e paradoxo no novo modelo de super-herói	153
4.9 Possível relação entre paradoxo narrativo e os relatos bíblico e homérico	159
Capítulo 5 - Sombras dos relatos bíblico e homérico em <i>Crise nas Infinitas Terras</i>	166
5.1 Superlativo bíblico e superlativo homérico	182
Capítulo 6 - Figura e paradoxo na história <i>Dias de um Futuro Esquecido</i>	191
6.1 Paradoxo e figura em <i>Dias de um Futuro Esquecido</i>	203
6.2 Leitura figural-alegórica de <i>Dias de um Futuro Esquecido</i>	205
Capítulo 7 - Figura e acontecimento em Batman, o Cavaleiro das Trevas	210
7.1 <i>Batman, o Cavaleiro das Trevas</i>	212
Considerações finais	235
Referências	241

Introdução

O objetivo desta pesquisa é investigar como a interpretação figural se comporta, tendo como alvo de análise histórias em quadrinhos de super-heróis. Serão investigadas, principalmente, as histórias *Crise nas Infinitas Terras*; *Dias de um Futuro Esquecido* e *Batman, o Cavaleiro das Trevas*. Além disso, estas e outras histórias servirão à análise de como os quadrinhos de super-herói são expressão do paradoxo narrativo. Em todos os casos, a pesquisa lidará com a investigação do fenômeno da mimesis.

Recorre-se à noção de Figura a partir do recorte teórico efetuado por Auerbach (1997). A pesquisa procurará compreender como a interpretação figural se comporta diante de um objeto que, como observa Umberto Eco (2008), é atravessado por um paradoxo narrativo, tendo em vista que almeja pertencer simultânea e contraditoriamente às esferas do mítico e do romanesco. Ao estudarmos a noção de Figura, aproximamo-nos, como fez Auerbach (2011), da noção de Mimesis, relacionada ao modo como os acontecimentos humanos são interpretados pela arte ou, no caso dos quadrinhos, por uma manifestação situada na fronteira entre arte e cultura de massa.

Em termos gerais, a tese a ser defendida é a de que determinadas HQs de Super-Herói representam um Preenchimento Figural que:

1. Busca uma conciliação entre as *Sombras* dos relatos bíblico e homérico (considerados antagônicos por Auerbach [2011]);
2. Busca conciliar, por meio do paradoxo narrativo, mito e cotidiano;
3. Busca conciliar as duas vertentes principais da Mimesis, que, conforme a teorização de Costa Lima (1988) são a Mimesis da *Physis* e a Mimesis da *Antiphysis*;
4. Busca conciliar a representação da história como acontecimento concreto e como abstração alegórica.

No primeiro capítulo, procura-se entender a constituição formal dos quadrinhos, sua feição intersemiótica e sua natureza dúbia de objeto artístico e objeto da cultura de massa. Para isto, efetua-se a tentativa de verificar nexos – tanto de promoção quanto de parasitismo – entre as HQs e expressões artísticas como o folhetim, o romance, o circo, o teatro, o cinema e a pintura. Almeja-se, neste percurso, identificar como a dubiedade

formal dos quadrinhos – lugar entre a imagem e a palavra, entre o tempo e o espaço – prenuncia sua vocação de se constituírem como espaço de coexistência de contraditórios.

O segundo capítulo é dedicado a investigar as diferentes caracterizações que o personagem pode assumir no espaço intersemiótico da história de super-herói e a relação entre estas caracterizações. Como exemplo dos perfis assumíveis pelo super-herói, no cenário das HQs, estão os de: alegoria, tipo (arquétipo, protótipo e estereótipo) e personagens propriamente ditos. A investigação toma como objeto a história *Liga da Justiça América (LJA): Um por todos*.

No terceiro capítulo, é traçado um perfil do conceito de *Figura*, trabalhando-se o diálogo desta noção com o repertório conceitual da Idade Média e com a historiografia contemporânea. Neste mesmo capítulo, procura-se lançar novas luzes sobre a compreensão da Figura, estabelecendo-se uma relação com a teoria das similitudes, conforme trabalhada em Foucault (2000). Paralelamente, busca-se nas similitudes referência para o entendimento de como os quadrinhos de *Crise nas Infinitas Terras* ganham forma.

Foi reservado ao quarto capítulo espaço para a reflexão sobre como as noções de paradoxo narrativo (Eco, 2008) e os conceitos de Mímesis de *Physis* e Mímesis de *Antiphysis* (Costa Lima, 1988) – quando postos em diálogo – servem à compreensão de como se dá a representação do mundo em histórias de super-herói. O principal objeto de estudo, nesse capítulo, é a HQ *Reino do Amanhã*.

A análise de como o método figural atua na estruturação do relato: esse é o alvo do quinto capítulo. Para isso, será investigado como a história *Crise nas Infinitas Terras* opera uma síntese entre duas formas de relato que, segundo Auerbach (2011), podem ser encaradas como opostas: o relato bíblico e o relato homérico.

No sexto capítulo, o objetivo é investigar a interpretação figural em operação, relacionando o acontecimento da narrativa a um acontecimento histórico. Para isso, estudaremos a relação figural entre a história *Dias de um Futuro Esquecido*, dos *X-Men*, e o acontecimento histórico referente aos campos de concentração nazistas.

Por fim, o sétimo capítulo traz uma investigação sobre como a interpretação figural opera num nível mais restrito: o do personagem. Será analisado como a história *Batman, o Cavaleiro das Trevas*, relaciona, figuralmente, o personagem Batman à figura histórica de Cristo.

Em relação ao título desta obra, é importante dizer que, por meio dele, busca-se apontar para o objetivo da pesquisa, isto é, o de contribuir para elastecer a noção de Figura, tentando mimetizar, mesmo que de maneira limitada, o esforço empreendido por Auerbach (1997) ao se apropriar da noção de Figura, herdada da filosofia escolástica. Desta maneira, almejamos visitar aspectos do que poderíamos chamar de “identidade secreta” da Figura. Numa outra direção, tentaremos, no quarto capítulo da tese, dar uma roupagem conceitual à expressão “identidade secreta”, relacionando-a à noção de Mímesis. Esperamos que este trabalho contribua para revelar novos aspectos tanto das histórias de super-heróis quanto das teorias elencadas, sabendo que estes novos aspectos podem, inclusive, pertencer a tempos antigos.

Capítulo 1 – **Investigações sobre o perfil (inter)semiótico dos quadrinhos e seu diálogo-conflito com a literatura e a cultura de massa**

Carlo Ginsburg (2002) faz uma curiosa análise do cinema, descrevendo-o como um tipo de zona de convergência entre determinadas características do trem a vapor, do tear mecânico, da fotografia e do diorama (uma mesa óptica composta por trechos de diferentes fotogramas soldados e que, iluminados por uma fonte de luz de retaguarda ganham profundidade de campo). Do trem, o cinema teria herdado a sucessão de imagens exaltadas (bem diferentes da paisagem tranquila exibida diante do olhar do viajante de charrete). Por intermédio do tear, o cinema encontra-se com a antiga metáfora do fio da memória, convertido em película. Já, da fotografia e do diorama, o cinema importa as bases sobre as quais construirá suas ilusões ópticas. A relação entre estes componentes, como destaca o autor, muitas vezes não é evidente. O modo como estes elementos são interrogados pelo pesquisador é que abrirá espaço para que floresçam determinados parentescos, que, de outra maneira, permaneceriam encobertos pelo véu inercial da obviedade. As Histórias em Quadrinhos, ou HQs, também podem ser encaradas como um ponto de convergência entre diferentes expressividades artísticas: das artes plásticas, do circo, do teatro, do folhetim e do próprio cinema. Ultrapassando o bloqueio inercial da obviedade, tentaremos demonstrar, ao longo deste trabalho, que as HQs de super-heróis importam para esta zona de convergência as expressividades artísticas dos relatos bíblico e homérico. Ao se apropriarem de elementos do relato bíblico, as HQs de super-heróis constroem uma interpretação dos acontecimentos que se aproxima da interpretação figural, método que, segundo Auerbach (1997) tem suas raízes na escrita do apóstolo Paulo e se difunde, com auxílio dos doutores da Igreja, marcadamente de Santo Agostinho. A interpretação figural opera por meio do estabelecimento de paralelismos entre acontecimentos históricos distantes, de modo que um acontecimento funciona como sombra do outro ou, dito de outra forma, um acontecimento se projeta em outro, numa relação similar àquela existente entre a sombra e a figura que a preenche. Neste sentido, a identidade dos acontecimentos é afetada por um índice de irresolução, tendo em vista que um acontecimento deixa de ser encarado em sua exclusividade temporal e passa a compartilhar atributos de outro.

Walter Benjamin (1984) define a alegoria como momento em que a imagem tende à palavra. Este “tender a” pode ser utilizado como tradução conceitual de uma particularidade das HQs: elas são um espaço ensejador de irresolução semiótica. Num contexto mais amplo, tal irresolução está ligada à dúbia inserção das HQs nos domínios da cultura erudita e da cultura de massa. Como expressividade artística irresoluta, os quadrinhos flertam com o paradoxo ou o desejo de fazer coexistirem num mesmo conjunto subconjuntos que, diante do senso comum, são contraditórios (mesmo que a contradição espelhe a complementaridade) como palavra e imagem; movimento e imobilidade; generalidade e pormenor. No que diz respeito à noção de contradição, podemos derivá-la da reflexão de Althusser, a quem chegamos por intermédio da leitura de Acílio Estanqueiro Rocha (1976). A definição de contradição, em Althusser, deriva das reflexões de Hegel e de Marx, e diz respeito ao conflito entre a particularidade e a totalização, tomando-se como referência uma determinada unidade complexa, posto que é constituída por articulações e passível de constante reestruturação. Assim como ocorre no pensamento dialético marxista/hegeliano – alicerçado na relação triádica entre tese, antítese e síntese – a contradição, para Althusser, é uma tríade móvel, constituída por fases que vão do não-antagonismo, passando pelo antagonismo e culminando na explosão ou rompimento com uma determinada unidade estrutural.

Deste modo, a contradição define-se pela sua função, aspectos e fase em relação com todas as outras contradições; isto significa que não há “contradição pura”: ela supõe a intervenção de outras contradições; também não há contradição única que seja suficiente per se para resolver o complexo duma situação. (ROCHA, 1976, p. 11).

Com base na noção althusseriana de contradição, podemos dizer que as HQs exploram, em sua forma e seu conteúdo, as diferentes fases do complexo da contradição, que, fazendo-se uso de uma palavra-valise, pode ser sintetizado na expressão *diálogo-conflito*. Verifiquemos, de forma breve, como isso acontece.



Imagem 1 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)

O primeiro plano da página, ilustrada pela **Imagem 1**, adquire o estatuto de tela de pintura, cujo modelo é o personagem retratado em cores. Estabelece-se uma contradição cooperativa ou não-antagônica com a imagem de fundo, retratada como uma espécie de marca d'água em tom azulado, aludindo aos contornos esmaecidos das lembranças do passado do personagem. Contudo, a solidão do modelo, posado num plano principal envolto pela ausência de paisagem da página, faz com que a imagem ganhe o estatuto contraditório das letras, náufragas do espaço em branco. Aproveitemos o ensejo para definir o termo alusão, que será recorrente nesse estudo. Segundo Denise Santos (2008), a alusão é a ativação da capacidade mnemônica de relacionamento dos discursos. Está relacionada à intertextualidade e à memória, mas refaz o passado à luz dos filtros individuais e sociais que recobrem o olhar do tempo presente.

Nas histórias de super-heróis, a vocação paradoxal dos quadrinhos pode ser detectada na tentativa de combinar os apelos contraditórios do mítico e do cotidiano. Também está incluída nesta aspiração ao paradoxo a tentativa dos quadrinhos, particularmente os de super-heróis, de mimetizar a natureza, pautando-se

simultaneamente pelo ideal da *Physis* – ou de uma natureza ordenada segundo parâmetros da lógica clássica – e pela *Antiphysis* ou o gesto de representar a natureza como algo que foge a esses parâmetros ordenatórios. Contudo, estas são questões que dizem respeito a uma dimensão maior da HQ: o enredo ou relato, mais especificamente o enredo da história de super-herói. Para ingressarmos neste domínio, será necessário, antes, analisarmos os elementos básicos de uma história em quadrinhos – a saber, imagem, palavra e personagens – e como estes elementos participam da composição inter(semi)ótica dos quadrinhos. Também investigaremos como a intersemiose, nas HQs, opera na relação entre esta e outras expressões artísticas. Paralelamente, nos esforçaremos para compreender como o perfil intersemiótico das HQs está relacionado com a constituição histórica de sua auto-imagem. Isto inclui a reflexão sobre a inserção dúbia dos quadrinhos nos domínios da cultura de massa e da literatura.

1.1 Visualização metafórica

Podemos iniciar este percurso observando como os quadrinhos exploram o diálogo-conflito entre palavra e imagem. Para Umberto Eco (2008), as imagens, nas HQs, não se contentam em dar visualidade a um referente; elas dotam os elementos visuais de um caráter simbólico ou hieroglífico, para fazermos uso do repertório conceitual de Benjamin (1984). Assim, abre-se espaço para que se orquestre uma *visualização metafórica*. A visualização da metáfora ou símile realiza-se “com o recurso constante a uma simbologia figurativa elementar, imediatamente compreendida pelo leitor” (Eco, 2008, p. 144). Porém, tais elementos iconográficos básicos reúnem-se “numa trama de convenções mais ampla, que passa a constituir um verdadeiro repertório simbólico, e de tal forma que se pode falar numa semântica da estória em quadrinhos” (Eco, pp. 144-145). A **imagem 2** ilustra a personagem *Morte*, uma das integrantes do elenco da HQ *Sandman*, de Neil Gaiman.



Imagem 2 – Imagem da Revista Action Comics, número 894.

Nesta imagem, os elementos visuais conspiram para que a imagem ultrapasse a barreira da visualidade simples e ganhe contornos de uma metáfora, reformulando a viciada metáfora da Morte, esculpida pela Idade Média como demônio ceifeiro. Note-se que o todo da composição imagética é que torna possível que a figura da personagem seja visualizada como metáfora da Morte. Certamente, para que a visualização metafórica surtisse efeito, ela precisou do auxílio de símbolos elementares como o da caveira e também o uso da cor preta, relacionada ao luto, do cordão em forma de cruz portado pela personagem e do buquê de flores murchas que ela segura. O guarda-chuva preto talvez seja uma imagem de significado não tão elementar, mas reforça o clima de morte, principalmente, pelo fato de a personagem, ao longo da narrativa, desfilar com esse guarda-chuva aberto, independentemente de estar ou não chovendo.

No Tratado Geral de Semiótica (2002), Umberto Eco trabalha as noções de metáfora e metonímia. A exemplo de Jakobson, o autor considera que elas são a matriz das demais figuras de linguagem: “O funcionamento das metáforas e metonímias explica o de qualquer outro tropo, ou seja, das figuras que procedem por substituição ou

imutatio.” (Eco, 2002, p. 240). Ambas, metáfora e metonímia, são figuras que se constroem por meio da substituição. O que ocorre, segundo Eco, é que a metáfora se constrói com base na substituição por semelhança de signos pertencentes a paradigmas ou famílias de sentido diferentes. A metonímia baseia-se na substituição por contiguidade ou vizinhança entre elementos pertencentes a um mesmo sintagma ou encadeamento linear de sentido. Sobre a relação entre sintagma e paradigma, Saussure (2006) afirma que “enquanto um sintagma suscita em seguida a ideia de uma ordem de sucessão e de um número determinado de elementos, os termos de uma família associativa [paradigma] não se apresentam nem em número definido nem numa ordem determinada” (2006, p. 146). O autor também afirma que “a relação sintagmática existe *in presentia*; repousa em dois ou mais termos igualmente presentes numa série efetiva. Ao contrário, a relação associativa une termos *in absentia* numa série mnemônica virtual” (Saussure, 2006, p. 143). A apropriação da teoria de Saussure para a leitura de domínios além da Linguística é prevista pelo próprio pensador ao cunhar o termo *Semiologia*. Estudos como os de Martine Joly (2007) tomam posse dessa proposta e estendem para o campo das imagens a empregabilidade da relação entre sintagma e paradigma.

A conexão interparadigmática, propiciada pela metáfora, provoca uma fusão de referentes não aparentados, forjando-se um liame entre eles. É o que acontece na **imagem 3**, ilustrando uma das páginas da HQ *Crise nas Infinitas Terras*. Nela, o diálogo mental entre três personagens (Monitor, Antimonitor e Precursora) torna-se visível por meio de uma composição metafórica que funde as imagens do espaço sideral, do contorno do rosto da Precursora – onde seu chacra da testa (centro de energia ligado à mente, na tradição oriental) aparece brilhando – além de balões de fala, sendo os do Antimonitor representados na cor preta e os do Monitor em azul. A imagem busca retratar que – diante dos apelos do Monitor e do Antimonitor – o posicionamento da personagem torna-se vital para definir o destino do universo (permanência ou destruição). A imagem também procura mostrar que as vozes desses personagens representam a própria voz interior da Precursora, dividida pelo dilema entre render-se ao idealismo do Monitor ou ao ceticismo do Antimonitor.

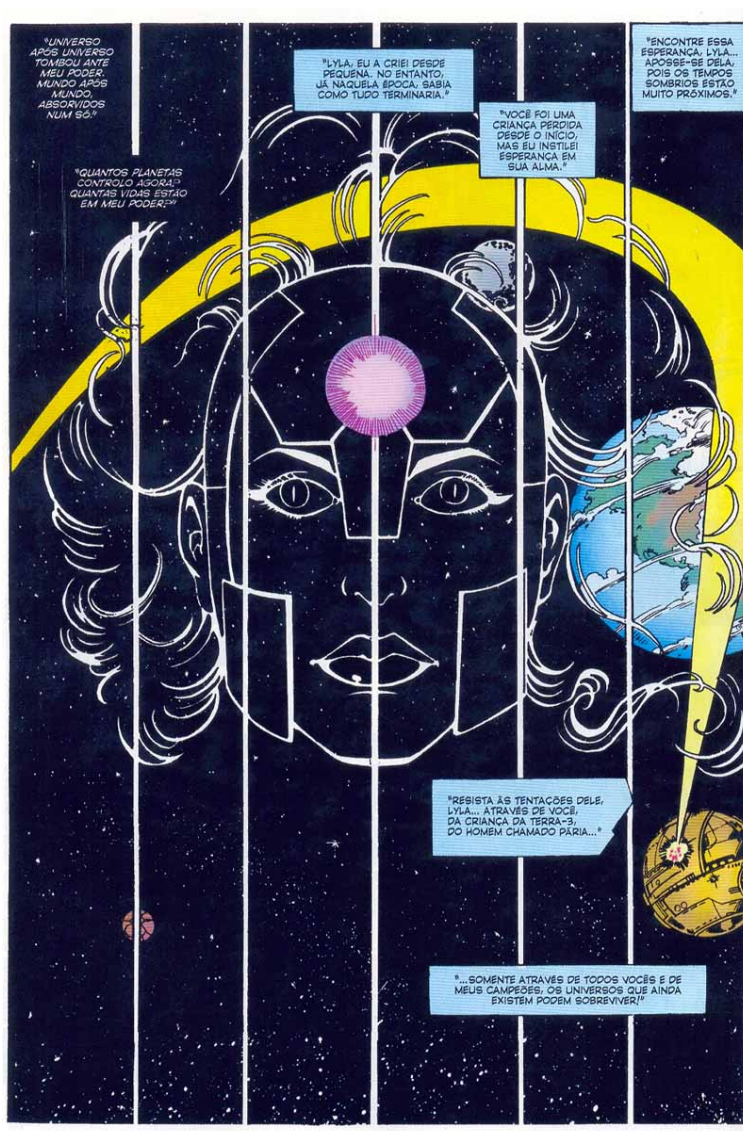


Imagem 3 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986).

É interessante perceber que a visualização metafórica pode ser engendrada por uma composição metonímica como acontece na **imagem 4**. Atentemos à parte inferior da página em que o Pirata Psíquico (personagem de capuz vermelho) é desmembrado em três quadrinhos, sendo o último uma representação do personagem substituindo o todo pela parte (olhar de espanto). Neste caso, a sucessão metonímica confere, metaforicamente, visibilidade ao sentimento de impotência do personagem.

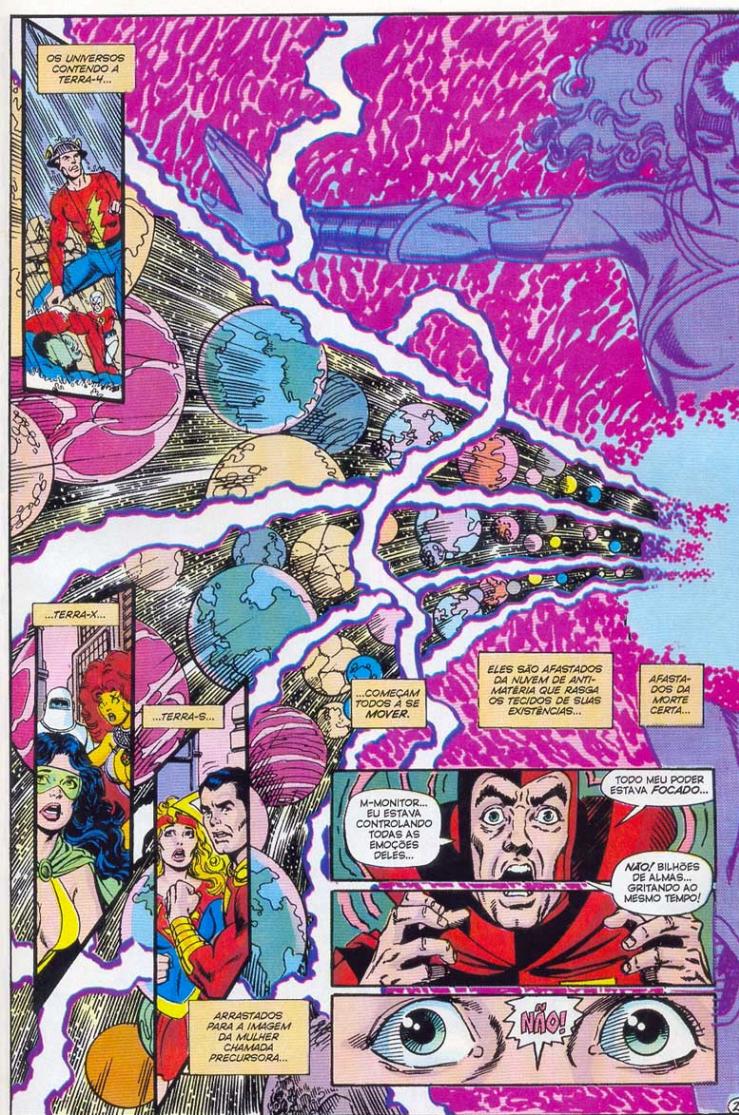


Imagem 4 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986).

Em todo caso, a visualização metafórica substitui a referência puramente visual ou de leitura alfabética por uma composição metafórica ou metonímica (fundindo textos, imagens ou texto e imagem) no sentido de oferecer ao leitor um referente codificado ou aquilo que Eco (2002, p. 235) denomina “esquema de inesperado”, cuja função é conduzir a quem lê/vê a página da HQ a “tirar as conclusões implícitas nas premissas propostas ou pressupostas”.

Com auxílio da reflexão de Benjamin (1984), pautada pela obra *Influência dos Signos sobre a Gênese e Estruturação das Ideias*, de Franz von Baader (século XVIII), é possível dizer que a visualização metafórica faz com que o objeto visual seja “pronunciado” de uma maneira diversa daquela propiciada pela visualização referencial. O objeto é assim despossuído de suas características naturais ou desnudado de sua

dimensão puramente sensorial e adquire contornos de uma escritura, exprimindo características que lhe são atribuídas em função da rede simbólica em que está inserido. Esta rede simbólica é o que se pode chamar de alegoria (Benjamin, 1984). Percebe-se, na **imagem 5**, o duplo aspecto de constituição da *visualidade do símile*: outra maneira pela qual Eco (2008) denomina a visualização metafórica. Tomemos como exemplo a sequência diagonal que retrata o desespero do personagem por meio da repetição de sua imagem gritando. A informação é, em parte, elementar, como atesta a evocação redundante do gesto. Por outro lado, complexifica-se, à medida que, para se convencionar o grito, troca-se o registro onomatopaico pela repetição silenciosa da expressão facial.

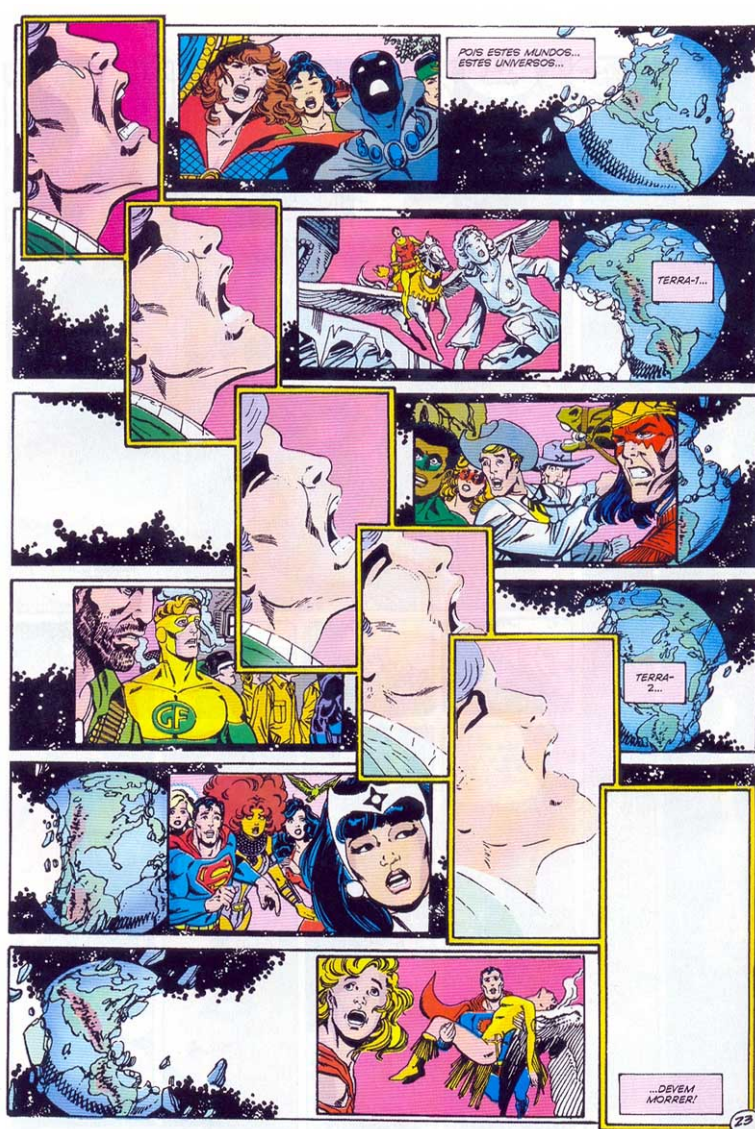


Imagem 5 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)

1.1.1 O diálogo-conflito entre a simultaneidade imagética e a sequencialidade escrita

Em sendo uma arte sequencial, como destacam Will Eisner (1989) e Scott McCloud (1995), o aspecto dramático da imagem, na história em quadrinhos, é passível de ser representado em gradação e de forma fragmentada, diferentemente do que ocorre no domínio da pintura. Procura-se, assim, conferir à imagem o estatuto da palavra escrita.

No quarto livro da *Estética*, Hegel (2004) compara imagem e palavra, atribuindo a elas carências e vantagens recíprocas. A palavra teria capacidade de referenciar tanto o geral quanto o específico, tanto a espécie quanto o gênero. É capaz de “desdobrar mais completamente que qualquer outra arte a totalidade de um acontecimento” (Hegel, 2004, p. 13). Contudo, nesta força reside uma fragilidade, visto que a “universalidade do pensamento lhe vem em proveito, [mas] ela é incapaz de alcançar a determinidade da intuição sensível” (Hegel, 2004, p. 13). Ou seja, a palavra não é hábil na representação de eventos simultâneos. A imagem aciona a simultaneidade, fazendo os diversos traços da representação coincidirem “enquanto uma única e mesma totalidade que está à nossa frente completamente como um algo de simultâneo de todas as suas singularidades” (Hegel, 2004, p. 13), mas carece da habilidade de transitar entre o geral e o específico. Esta rentável carência apontada por Hegel (2004) coincide com o ponto de vista trabalhado por Roland Barthes no ensaio *Sociedade, Imaginação e Publicidade* e citado em artigo de Carlos Roberto da Costa (2005):

A imagem como elemento de um sistema de comunicação tem um valor impactante considerável. Pode-se falar até em poder de choque. Mas ainda se sabe pouco sobre a “rentabilidade semântica da imagem”. Tudo o que se pode dizer no momento é que é preciso ser muito prudente: como signo, a imagem carrega consigo uma debilidade, digamos uma dificuldade grande, que reside em seu caráter polissêmico. Uma imagem irradia sentidos diferentes, e nem sempre sabemos como controlar esses significados (In Costa, 2005).

Já a palavra ou escritura, dirá Hegel:

se liberta da limitação pictórica a um espaço determinado e mais ainda a um momento determinado de uma situação ou ação, é-lhe oferecida desse modo a possibilidade de expor um objeto em toda a sua profundidade interior, bem como na amplitude de seu desdobramento temporal (Hegel, 2004, p. 14).

Da relação entre imagem e palavra, derivam duas modalidades de representação: a justaposição do espaço e a sequência temporal:

Cada talo, cada árvore tem, nesse sentido, sua história, uma mudança, uma sequência e uma totalidade fechada de estados diferentes. Mais ainda este é o caso no âmbito do espírito, o qual só pode ser exposto exhaustivamente como espírito efetivo que aparece quando vem diante de nossa representação como um tal decurso (Hegel, 2004, p. 14).

Nas HQs, é comum a imagem contradizer sua ambição específica, de justapor no espaço a presença simultânea dos componentes de um todo, e comportar-se como a palavra, inserindo-se no eixo do tempo, o que a permite transitar entre o geral e o específico. É o que se pode perceber na **imagem 6**, mais precisamente na sequência de imagens localizadas no centro. Nela, o “ao mesmo tempo” da imagem cede espaço ao “cada coisa a seu tempo” da escrita. Assim, o peso totalizador da imagem se multiplica ao longo da sequência imagética desmembrada metonimicamente. A exemplo do que ocorre na dimensão da escrita, a imagem é parafraseada, de modo a fazer com que a tensão dramática se estruture como um tipo de progressão geométrica.

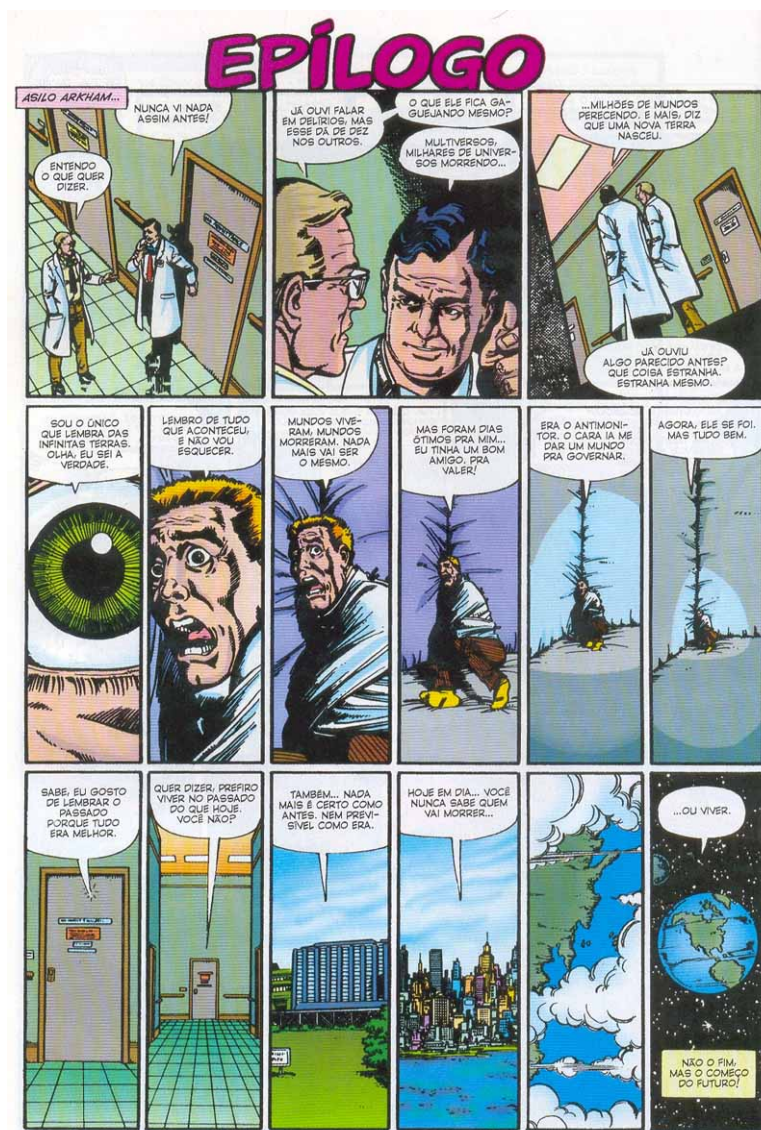


Imagem 6 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)

Igualmente, a palavra pode, nos quadrinhos, assumir contornos imagéticos, adquirindo a propriedade de agregar sentidos em simultaneidade. É o que ocorre no texto emoldurado pelo “balão”, também chamado por Eco (2008) de *ectoplasma*, terminologia bem empregada, pois ressalta a presença fantasmagórica do elemento escrito em meio às imagens. O texto ectoplasmático está numa espécie de entrelugar: entre a imagem e a palavra. Isso acontece, por exemplo, no uso de balões com contornos diferentes para ilustrar o tom assumido pela mensagem: de urgência, de espanto ou medo, por exemplo. O texto ectoplasmático, como se pode ver/ler na **imagem 7**, também é empregado para distinguir a palavra em potência (voz interior) da palavra em ato (aquela que assume formato de discurso falado ou escrito). A palavra-pensamento é

emoldurada pelo balão contornado com linhas fofas, remetendo à imagem da nuvem e de que o pensamento pertence às alturas:



Imagem 7 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)

Em alguns casos, a palavra escrita, nas HQs, comporta-se como se fosse dotada de corporeidade, procurando exhibir-se como coisa sujeita ao desgaste causado pelo tempo-espço. É o que acontece na página ilustrada pela **imagem 8**. Nela, o personagem Flash, após uma viagem no tempo, encontra-se com Batman. Para realizar tal viagem, ele impõe uma velocidade tão alta a seu corpo que faz com que seus tecidos orgânicos se desintegram. Numa espécie de sinestesia, as palavras de Flash absorvem a corporeidade retratada pela imagem. O balão que emoldura o discurso é construído,

então, com contornos difusos a fim de conferir à palavra escrita o efeito de desintegração atribuído à imagem do personagem.



Imagem 8 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)

Esse deslocamento do papel exercido pela palavra também é marcante nas onomatopeias, definidas por Naumin Aizen (In Moya, 1977), como a tentativa da palavra de se aproximar do som natural. Como observa Aizen, as onomatopeias são traduções aproximadas porque os fonemas utilizados pelo ser humano para reproduzir os sons naturais “diferem no seu timbre, e noutras qualidades dos ruídos da natureza que procuram imitar” (In Moya, 1977, p. 270). Segundo Aizen, a onomatopeia, de forma análoga à trilha sonora no Cinema, age “exprimindo sons e ruídos que não podiam figurar nos diálogos (balões)” (In Moya, 1977, p. 291). Contudo, acreditamos que a

onomatopeia menos do que representar uma carência, exprime uma tentativa de potencializar a carga dramática, fundindo os apelos dramáticos do som ausente (presente como memória, mesmo que memória de uma ilusão auditiva) e de um silêncio deslocado de seu território habitual. No exemplar da **imagem 9**, busca-se uma fusão entre a imagem da rajada de energia e a onomatopeia, propriamente dita (que é a tentativa de evocar o som por meio da palavra): trata-se de um caso em que a palavra escrita aspira a ser simultaneamente imagem e som, condensando num só elemento sintagmático a tensão dramática que, nos domínios da palavra escrita, é, comumente, distendida em períodos (composição de sentenças).



imagem 9 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)

O diálogo-tensão entre escritura e imagem pode ser encarado como diálogo-tensão entre justaposição do espaço e sequencialidade do tempo. Como destaca Eisner (1989), os principais elementos que entram na composição da arte – som, imagem e palavra – podem ser percebidos como grandezas físicas, mas também como ilusões, como ocorre, no caso da imagem, com as ilusões ópticas. A palavra, por ser, primordialmente, uma arte ligada ao tempo, depende menos da física e mais da ilusão para se expressar: “o som é medido auditivamente, em relação à distância que se encontra de nós. O espaço, na maioria das vezes, é medido e percebido visualmente. O tempo é mais ilusório: nós o medimos e percebemos através da lembrança da experiência” (Eisner 1989, p. 25). Daí, a sintaxe da escritura poder ser definida como o gesto de alinhar em sequência nossas ilusões do tempo. Por este motivo, a escrita é o cenário, por excelência, da poesia, considerando-se que, nela:

não é a representação como tal, mas sim a fantasia artística que torna um conteúdo poético, quando, a saber, a fantasia apreende o mesmo de tal modo que ele, em vez de estar aí como forma arquitetônica, escultórica-plástica e pictórica ou ressoar como os sons musicais, se deixa comunicar no discurso em palavras e na bela combinação linguística delas (Hegel, 2004, p. 17).

Não parece ser objetivo da arte dos quadrinhos renegar as carências, quer seja da imagem ou da palavra. Nem, tampouco, optar por uma suposta superioridade relacionada a uma também suposta capacidade de uma determinada plataforma representacional dar conta da combinação perfeita entre o singular e o universal. A banda desenhada parece ser uma plataforma em que a fantasia artística apreende o mundo por meio da fissura entre imagem e palavra, tentando dar forma a um lugar intermediário: entre a justaposição do espaço e a sequencialidade do tempo.

Os quadrinhos florescem na encruzilhada entre carência e abundância (que, não raro, converte-se em redundância) exigindo, como destaca a pesquisadora Márcia Mendonça (2008) o domínio de estratégias de leitura relacionadas à construção – encadeamentos de elementos efetivamente dispostos na página, a exemplo das imagens, das sequências dialogais, *letramentos* (tipo de fonte usada) e onomatopeias – bem como à reconstrução, associada ao papel exercido pela sarjeta (espaço em branco entre

os quadrinhos). Este diálogo entre construção e reconstrução é marcante no modo como os quadrinhos (re)significam o tempo.

1.1.2 O julgamento das ilusões de espaço e tempo e a gramática das HQs

Uma das principais estratégias expressivas da visualização metafórica é explorar a medida ilusória do tempo e do espaço. Eisner (1989) explica que, assim como o tempo, em sociedades antigas, era visualmente medido pelo movimento do sol, o crescimento da vegetação ou as mudanças de clima e, assim como as sociedades modernas utilizam o relógio mecânico para visualizar a medida do tempo, as histórias em quadrinhos desenvolvem metáforas para conferir visualidade à medição do tempo. A esse “uso dos elementos do tempo para a obtenção de uma mensagem ou emoção específica” Eisner (1989, p. 26) denomina *timing*. O autor dirá que, diferentemente do que acontece com a música, onde a metáfora do tempo – representada pelo ritmo ou cadência – é “feita com extensões reais de tempo” (Eisner, 1989, p. 26), nos quadrinhos e em outras artes gráficas, “a experiência é expressa por meio do uso de ilusões e símbolos e do seu ordenamento” (Eisner, 1989, p. 26).

Depreende-se desta afirmação que a metáfora da medição do tempo-espaço, nos quadrinhos, é construída de modo a colocar a “extensão do tempo-espaço real” (para utilizarmos a expressão de Eisner) entre parênteses, substituindo-a por uma relação metafórica em que os parâmetros básicos do tempo (sequencialidade) e do espaço (simultaneidade) são, ao menos em parte, subvertidos. “Uma vez estabelecido e disposto na sequência, o quadrinho torna-se o critério por meio do qual se julga a ilusão do tempo.” (Eisner, 1989, p. 28).

Esse fenômeno pode ser observado na **imagem 5** onde a ilusão do tempo relacionada ao gesto do grito do personagem, é dada a julgamento por meio de uma visualização metafórica: a repetição do personagem com variações sutis, ao longo da sequência diagonal de quadrinhos, aponta para uma metáfora de tempo-desespero, ancorada a uma constante retomada do começo (o que impede que a dor passe) e a variações insignificantes, como se o tempo passasse a conta-gotas. Já com relação ao espaço, ele também é dado a julgamento pela organização de uma metáfora de medição em que o evento de destruição do planeta se torna algo de menor proporção que a dor do personagem que ocupa a parte central do cenário-página.

Na **imagem 5**, percebe-se que o tempo-espaço julgado necessário para exprimir o desespero varia, tomando-se como referência o personagem central e os grupos de personagens periféricos. Mas, é certo que o leitor poderá, parcialmente, rejeitar o juízo de tempo-espaço proposto pela HQ, oferecendo sua própria contrapartida.

Tanto Will Eisner (1989) quanto Scott McCloud (1995) identificam a existência de uma gramática das HQs. Em termos sintáticos, Eisner (1989) afirma que as linhas de representação da cena e os balões atuam como um dispositivo de contenção ou segmentação da ação, tendo em vista decompor o enunciado: “a fusão dos símbolos, imagens e balões faz o enunciado” e complementa: “O ato de colocar a ação em quadrinhos separa as cenas e os atos como uma pontuação.” (Eisner, 1989, p. 28). Mas, segundo Eisner (1989), tal decomposição não impede que a descrição da ação desenrolada nos quadrinhos seja analisada como uma sentença ou mais precisamente um conjunto de sentenças (período) em que acontece a superposição de predicados de orações diferentes. Permanecemos tomando como referência central a sequência diagonal relativa ao personagem que grita, ao centro da página ilustrada pela **imagem 5**. Os predicados referentes ao desespero dos diferentes grupos de sujeitos retratados superpõem-se à oração cujo predicado é representado pelo desespero do personagem que assume o lugar central na página. Ensaçando um tipo de tradução da estrutura sintática da banda desenhada para a estrutura sintática de um texto puramente escrito, teríamos:

1. Sentença dentro dos domínios da sintaxe escrita: “Ele gritou de desespero diante da destruição dos mundos” ou “Eles gritaram de desespero diante da destruição dos mundos”;
2. Sentença dentro dos domínios sintáticos da HQ:
 “Ele gritou {Ele gritou [Eles gritaram] Eles... diante dele... Ele diante deles} a destruição do mundo... Ele... Eles...”

Perceba-se que a disposição dos elementos na história em quadrinhos busca contrariar a lógica de Saussure (2006), segundo a qual a presença de um elemento, numa sentença ou sintagma, é revelada pela ausência de seu complementar ou oposto. Por este motivo, diferentes sujeitos (o “Ele” e os diferentes grupos de “Eles”) compartilham um mesmo predicado e, num mesmo sintagma, os diferentes predicados

da Terra (terra que começa a ser destruída, terra sendo destruída e terra já inexistente) procuram coexistir.

Ao se analisar o diálogo entre as imagens e o texto, percebemos que uma oração em formato simples como “Pois estes mundos, estes universos devem perecer” é tomada de assalto pela superposição de signos imagéticos que, em formato escrito, não poderiam ocupar o lugar já preenchido pelo sujeito (“estes mundos”) eleito para fazer parte da sentença escrita. Além disso, o modo como são dispostas as imagens indica uma superposição de sujeitos que compartilham de um mesmo predicado. Neste caso, o “Ele” e os diferentes grupos de “Eles” se superpõem em torno do predicado do desespero, como se o sujeito fosse, na verdade, um Hipersujeito, um tipo de estrutura hipertextual, onde diferentes sujeitos estão linkados.

Primeiramente, teorizamos sobre os estatutos da palavra e da imagem, investigando como a imagem pode se revestir da ilusão temporal da palavra e a palavra da ilusão espacial da imagem com o objetivo de construir a visualização metafórica. Nesta perspectiva, estudamos como a intersemiose é resultado do esforço da palavra em se comportar como imagem e da imagem em se comportar como palavra. O próximo passo é sobrevoar teorias que questionam as fronteiras entre imagem e palavra. Porém, antes de tal reflexão, é necessário explorar, mesmo que brevemente, a noção de signo.

1.1.3 Breve passeio na clareira teórica da relação entre signo e realidade

Como nos lembra Kirchof (2011), Santo Agostinho é, provavelmente, o primeiro pensador a construir uma reflexão sistemática sobre o signo, séculos antes que a Semiótica se consolidasse como disciplina por meio, principalmente, dos estudos de Charles Sanders Peirce e de Ferdinand de Saussure.

De acordo com o autor, há um fundamento platônico na concepção agostiniana. Isto quer dizer que, para Agostinho, o signo é um esforço de fazer referência à *coisa em si*, que, na senda platônica, é inatingível. Sobre isto, Kirchof (2011, p. 116) dirá que “o núcleo da teoria semiótica de Agostinho gravita, desde seus primeiros escritos, em torno da questão da nomeação ou denominação, sendo que o real a ser denominado é definido de modo estático, a partir de uma concepção metafísica de fundamento cristão.”. A nomeação é, portanto, uma tentativa, falha, porém, produtiva e o signo, um instrumento arbitrário, criado pela razão “para expressar as realidades do mundo externo e interno; portanto, está em relação de substituição para com outra coisa” (Kirchof, 2011, p. 117).

É neste sentido, por exemplo, que Agostinho entenderá a linguagem escrita (letra) como signo “cuja função é fixar as palavras para que sejam veiculadas também àqueles que estão ausentes durante a conversação” (Kirchhof, 2011, p. 116).

O pressuposto agostiniano servirá de base à teoria de Ferdinand de Saussure, para quem o signo é arbitrário, no sentido de que não há laço natural entre as coisas e aquilo que as representa. E, mesmo admitindo a existência de “signos naturais”, como os gestos, Saussure considera que o estudo sistemático desses signos não deixa de se basear no princípio da arbitrariedade. Saussure (2006, p. 82) afirma a esse respeito: “o princípio da arbitrariedade do signo não é contestado por ninguém; às vezes, porém, é mais fácil descobrir uma verdade do que lhe assinalar o lugar que lhe cabe”. Contudo, o mesmo Saussure dirá que: “O símbolo tem como característica não ser jamais completamente arbitrário; ele não está vazio, existe um rudimento de vínculo natural entre o significante e o significado. O símbolo da justiça, a balança, não poderia ser substituído por um objeto qualquer, um carro, por exemplo” (Saussure, 2006, p. 82). O caráter aparentemente incontestável do princípio da arbitrariedade do signo repousa em uma premissa platônica assimilada como natural pela cultura do ocidente: a de que o real é algo estático, metafisicamente definido.

Charles Sanders Peirce (2010) critica a teorização, sobre o signo, que abre mão de questionar o fundamento agostiniano. Em sua resenha ao trabalho do filósofo Berkeley, o pensador cita outro filósofo chamado Hallam para destacar que poucos rompem “o descanso das imensas obras dos escolásticos” (In Peirce, 2010, p. 319). E, para este filósofo, romper com tal descanso significa compreender que pode haver ao menos duas opiniões legítimas sobre o questionamento: “Onde se deve encontrar o real, a coisa independente de como a pensamos?” (Peirce, 2010, p. 320). O autor dirá que, tradicionalmente, o real é associado a algo de caráter universal e que independe do modo como pensamos este algo. Tal independência pode ser interpretada como algo que precede o pensamento ou como algo que é construído a longo prazo, incluído sob a égide de uma concepção, uma conclusão que tende a aparar as arestas do juízo particular, originando o que se costuma chamar de verdade. Peirce (2010, p. 323) dirá a esse respeito que “um exame cuidadoso da obra dos escolásticos mostrará que a distinção entre esses dois pontos de vista do real – um como a fonte da corrente do pensamento humano, o outro como a forma imóvel em direção à qual flui o pensamento – é exatamente aquilo que ocasiona o desacordo dessas duas correntes quanto à questão dos universais”. Para explicar esta ideia da realidade como ponto de chegada, Peirce

(2010) utiliza uma anedota e nos pede para imaginarmos o testemunho de um crime por um cego que somente ouve o estampido da arma e o grito da vítima e, simultaneamente, por um surdo que vê o crime ser praticado. Os dois experimentam sensações diferentes, mas suas inferências a respeito da cena são semelhantes, “suas conclusões finais, o pensamento mais afastado possível dos sentidos, serão idênticas e estarão livres da unilateralidade de suas idiossincrasias” (Peirce, 2010, pp. 320-321). O autor acrescenta:

Existe, portanto, para toda questão, uma resposta verdadeira, uma conclusão final, para a qual a opinião de todo homem constantemente tende. Por algum tempo ele poderá perdê-la de vista, mas dê-lhe mais experiência e tempo de estudo e ele há finalmente de atingi-la (Peirce, 2010, p. 321).

Perceba-se que, nas duas concepções de real apresentadas, repousa a ideia de que o real “significa aquilo que é independente de como possamos pensar ou sentir a respeito disso” (Peirce, 2010, p. 322). Entendido como polo imóvel e solitário (privado da companhia do pensamento), o real é contraposto ao signo, entendido como construção arbitrária que toma o lugar do real. Peirce (2010, p. 322), em diálogo com Kant, trabalha para retirar o real do isolamento imposto pela Escolástica e nos convida a perceber a verdade como algo diverso de um “consenso católico” ou “comunhão de mentes” da qual não poderia participar “nenhuma predicação de uma qualidade sensível”. O filósofo norte-americano admite compartilhar do desejo kantiano de dar um passo de Copérnico, passando a “considerar o objeto real enquanto determinado pela mente” (Peirce, 2010, p. 322). Nesta perspectiva, o fato de “uma coisa estar assim na mente em nada diminui sua existência externa” (Peirce, 2010, p. 323). O real é, desta maneira, real enquanto objeto para o pensamento: a mente deixa de ser pensada “como um receptáculo no qual se a coisa está dentro deixa de estar fora” (Peirce, 2010, p. 323).

Peirce constrói uma terceira via reflexiva, que busca se desvencilhar da divergência entre nominalismo e realismo: “Descobre-se que a essência de todos os argumentos dos nominalistas relaciona-se com uma *res extra animam*, enquanto que os realistas defendem sua posição apenas pressupondo que o objeto imediato do pensamento, num juízo verdadeiro, é real.” (Peirce, 2010, p. 323). Na perspectiva peirceana, o signo deixa de ser compreendido como algo plenamente arbitrário ou imotivado, pois a própria realidade, para a qual o signo aponta, é ferida pela

exterioridade e pela interioridade, pela relação dialética entre matéria e pensamento. O pensador nota que a existência de uma coisa na mente acontece em duas modalidades: *habitualiter* e *actualiter*. Aquela diz respeito a associações mentais das quais deriva a construção indireta de concepções; esta refere-se ao momento em que uma coisa é concebida, em concretude, pela mente. Interioridade e exterioridade não são entes autônomos: são relativas a. Assim, a própria existência externa de um objeto é uma espécie de mapa constituído por coordenadas de objetividade de tempo e espaço, mas também de relação e causa. A reflexão de Peirce não nega o componente arbitrário do signo, mas suaviza a separação abrupta que o nominalismo estabelece, ao colocar de um lado o real e do outro o signo, como instâncias entre as quais não há nenhum tipo de conexão necessária. O autor analisa o signo como fenômeno triádico, inserindo na relação entre signo e realidade a instância mediadora do *Interpretante*. Com isto, Peirce (2010, p. 46) nota que não é que não haja nenhum tipo de conexão entre real e signo. O que ocorre é que:

1. O signo ou *representâmen* representa algo “sob certo aspecto ou modo” e “representa algo para alguém”.
2. Nesta modalização característica da construção do signo, o representâmen ou cria, na mente da pessoa um signo equivalente ao algo que se busca representar ou “um signo mais desenvolvido” (Peirce, 2010, p. 46). Sobre isto dirá o pensador:

Ao signo assim criado denomino interpretante do primeiro signo. O signo representa alguma coisa, seu objeto. Representa esse objeto não em todos os seus aspectos, mas com referência a um tipo de ideia que eu, por vezes denominei fundamento do representâmen.

Decorrente desta visão peirceana é a ideia de que existe, na interação entre real e signo, uma modalização. Em outras palavras, existem entre a realidade exterior e a realidade interior gradações. Assim, a exterioridade será manifestação de um signo onde a interferência do interpretante é mínima ou, dito de outra forma, o interpretante tende a não atuar no sentido de promover o desenvolvimento do signo. Em contrapartida, a interioridade se expressa quando é dada, pela mente, uma procuração de amplos poderes ao interpretante. Neste caso, o signo rompe a barreira inercial da equivalência e se

desenvolve, alçando voos rumo ao plano do simbólico, onde a referência se constrói prioritariamente com base em uma lei ou associação de ideias, isto é, uma via indireta, diferenciando-se do *índice* e do *ícone*. Referência construída por meio de uma via direta, “um índice é um signo que se refere ao Objeto que denota em virtude de ser realmente afetado por esse objeto” (Peirce, 2010, p. 52). Já o ícone se vincula ao referente não por uma conexão física, mas sim por uma conexão qualitativa; em outros termos, uma qualidade é ícone de algo “na medida em que for semelhante a essa coisa e utilizado como seu signo” (Peirce, 2010, p. 52). Curioso o parentesco entre a perspectiva tricotômica de Peirce (2010) e a de Santo Agostinho. Como observa Kirchof (2011), o filósofo escolástico, na obra *De Magistro*, fala sobre três possibilidades de relação entre signo e realidade, “quais sejam: alguns signos veiculam apenas signos, outros veiculam coisas, e algumas coisas se veiculam sem signos.” (Kirchof, 2011, p. 117).

1.1.4 O signo como corpo, qualidade e lei

Parece central à reflexão de Peirce (2010) a diferenciação do signo como corpo, como qualidade e como lei. O *sinsigno* é aquele que mantém vínculo como o mundo físico e corresponde ao que o autor denomina índice. É o caso da fumaça indicadora da presença de fogo. O *qualissigno* é pautado pela semelhança, um tipo de conexão que, diferentemente do índice não é primária ou direta: trata-se de um vínculo que depende de uma atribuição para se efetivar, constituindo o que o autor chama de ícone. A relação de semelhança ou icônica prevê o esmaecimento da contiguidade característica do *sinsigno* e a entrada em cena da modelagem qualitativa pautada por uma dose maior de arbitrariedade sgnica. É o que torna possível o popular adágio: “essa representação é mais real do que o próprio real”. Por fim, o *legissigno* não poderia ser melhor definido do que “uma lei que é um signo. Normalmente essa lei é estabelecida pelos homens” (Peirce, 2010, p. 53). O *legissigno*, também chamado de símbolo, reflete o grau máximo de arbitrariedade sgnica, quando a representação se torna uma convenção. Contudo, é importante destacar que nenhuma das tipificações do signo é exclusiva. Sempre haverá dosagens de um tipo de signo em outro.

É importante trazermos duas dessas categorias de signo para o campo de análise: o *qualissigno* e o *legissigno*, que nos ajudarão a entender melhor o comportamento das imagens nas páginas de uma HQ. Como observa Peirce (2010) o *legissigno*

normalmente atua em forma de um agrupamento de signos, que podem ser de natureza icônica. Nesta perspectiva, o significado convencional é construído por meio de um encadeamento de signos que projetam sentido uns nos outros. Tome-se como objeto a **imagem 10** que ilustra uma das páginas da HQ *Crise nas Infinitas Terras*. O desespero do personagem, nessa história, é retratado por meio de uma composição legissínica. A imagem dos personagens é desmembrada e suas partes são dispostas na página em uma sucessão metonímica que ilustra uma gradação. O ponto de partida desta gradação é a representação do todo em tamanho reduzido e o ponto final da gradação é a representação da parte ocupando um espaço maior que aquele ocupado pelo todo no quadrinho que abre a sucessão metonímica. Também entra na composição legissínica do desespero o contraste associado ao personagem retratado em escala muito maior que a da paisagem. Na figura 10, a destruição de um planeta é retratada em escala menor que o detalhe do rosto da personagem, a fim de criar a convenção de que, no auge, o desespero humano torna-se maior que a situação que o ocasiona.



Imagem 10 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)

Em outros casos, as imagens têm seu teor icônico reduzido, beirando o rompimento com o elo referencial entre o mundo da representação e o mundo da vida. É o que Álvaro de Moya (1977) chamará de “o ponto máximo do expressionismo”, definido por ele como: “o predomínio absoluto da sensação, traduzindo a própria personalidade do artista correlata a cada personagem” (Moya, 1977, p. 19). Isso pode ser observado na **imagem 11**, ilustrando uma das páginas da revista *Elektra Vive*, de autoria de Frank Miller. O descompromisso da representação com o referente é ilustrado pelo predomínio das figuras geométricas (à moda de Piet Mondrian) e a obliteração das feições do personagem em favor de uma estética de penumbra. Na solidão da representação, que busca autonomia de conexão referencial com o mundo, quem desenha é menos o desenhista-escritor e mais “o próprio personagem de acordo com as

explosões de sentimentos ocorridas no seu íntimo” (Moya, 1977, p. 19). Neste momento, a imagem opera mais fortemente numa sintonia legissínica ou simbólica.



Imagem 11 – Página da Revista *Elektra Vive* (1991)

Talvez, por se tratar de uma explosão de sentimentos íntimos, predomine uma transição caleidoscópica de hipérboles e metonímias imagético-escritas, que tentam dar conta da fusão entre a interioridade do personagem e a interioridade do artista. Se bem que a metáfora burguesa da interioridade não dá conta de explicar como os quadrinhos fazem da construção do cenário (elemento externo) a construção da subjetividade do personagem. Neste movimento, os jogos de luz, a exemplo do que acontece no teatro, transportam para o plano exterior o fluxo interno dos sentimentos. É o que podemos perceber na **imagem 12**. Nela, o contraste entre o claro e o escuro traduz a angústia do

momento em que a personagem Super-Moça perde a vida nos braços do seu primo, o Super-Homem. A angústia interior é incorporada ao jogo de luzes do cenário, superlativizando a carga dramática a ponto de ela ignorar o silêncio da página e sugerir um grito de desespero do personagem (último quadro da cena). A tradução sinestésica de emoções também pode ser encarada como indicativo da transição da imagem da esfera icônica (qualissígnica) para a esfera do símbolo (legissígnica). O signo, predominantemente convencional, encontra uma alternativa para trazer para a história sentidos que não poderiam estar ali em seu formato comum, a exemplo do som e do tato. O som, mesmo ausente, é traduzido pela luz (mais precisamente pelo contraste), o tato é traduzido pela visão: é o que acontece na página ora em análise, em que a continuidade do carinho, feito pela Super-Moça no Super-Homem, é expressa pelo efeito óptico de caminhada de um plano aberto para um plano fechado no olho da personagem e que desemboca na cena da mão caída, simbolizando o final da carícia bem como a morte.

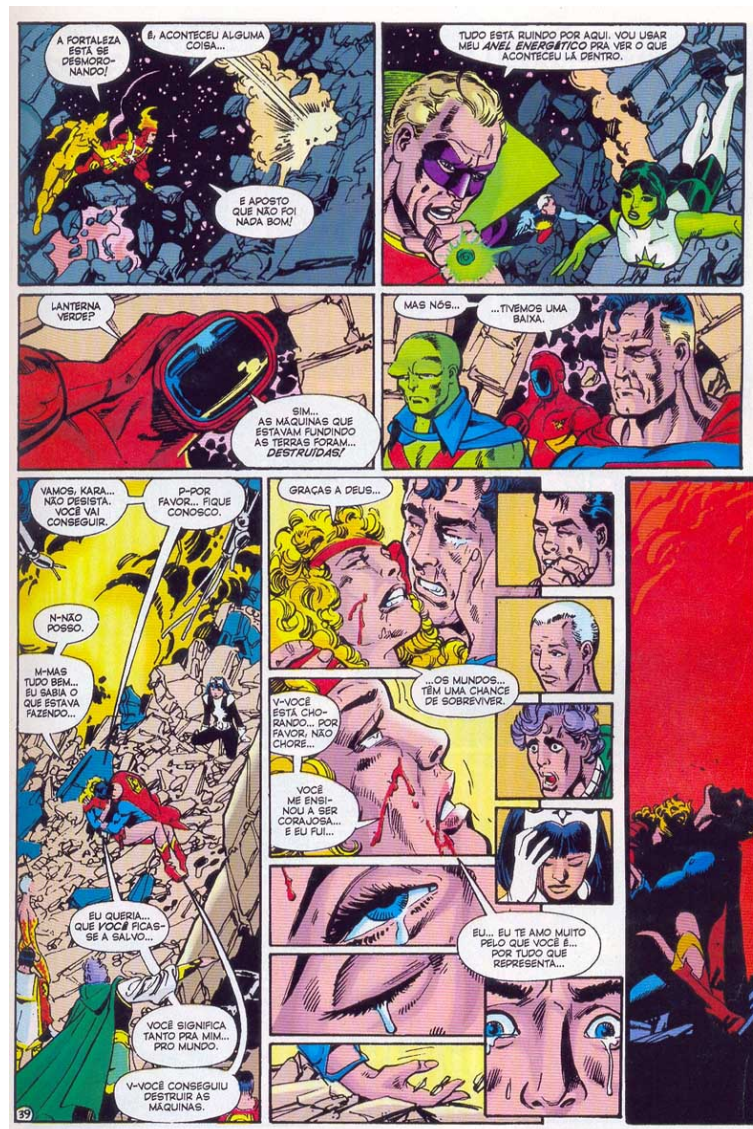


Imagem 12 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)

1.1.5 Graus de iconicidade, narratividade e *cartum*

Percebe-se forte influência da teoria peirceana do signo na reflexão de Scott McCloud (1995) sobre os graus de iconicidade. Um ícone, na perspectiva de McCloud, tende a se afastar, em diferentes graus, da correspondência analógica com o mundo. Conforme seja a modalidade de representação (fotografia, desenho, cinema) elementos do mundo são deixados para trás no percurso de constituição do ícone. Numa fotografia, perde-se o movimento e preservam-se contrastes de luz e sombra, por exemplo. Nos quadrinhos, o grau de iconicidade ou de analogia com o mundo é ainda mais reduzido que na fotografia, fazendo o ícone se tornar o que McCloud (1995) denomina *cartum*. Porém, a diminuição da iconicidade é compensada por um aumento em narratividade.

Eisner (1989, p. 17) chama atenção pra isso, com seu conceito de narratividade periférica. Ele afirma que um cartão postal, retratado numa página de quadrinhos, ganha uma expressividade visual à altura da imagem de uma pessoa. Salvo o exagero, a noção de Eisner continua válida e pode ser estendida ao domínio do ícone, propriamente dito. O *cartum* opera por meio da redução da imagem a detalhes. Perde em iconicidade (potencial analógico), mas esta perda é compensada pelo fato de que estes mesmos detalhes são ressaltados, aumentando-se assim o potencial narrativo da imagem. Em outras palavras, o cartum acaba sendo um produto imagético periféricamente narrativo. Comparemos o grau de iconicidade das imagens retratadas na **imagem 13**. Na imagem da esquerda, de Frank Miller, o grau de iconicidade é consideravelmente reduzido em comparação com a imagem da direita, na qual Alex Ross procura dar máxima verossimilhança ao desenho.



Imagem 13– Da esquerda para a direita: capas das Revistas Elektra Vive (arte de Frank Miller) e Mulher-Maravilha: o Espírito da Verdade (arte de Alex Ross).

O artista explica, em texto que aparece como suplemento a sua obra *Marvels* (2005, p. 228) e reproduzido pela **imagem 14**, que utilizou modelos reais para dar verossimilhança a seu desenho, atingindo alto grau de iconicidade.



Imagem 14 – Suplemento da edição comemorativa do 10º aniversário da revista Marvels (2005)

Segundo Will Eisner (1989), à diminuição do grau de iconicidade corresponde uma amplificação do potencial narrativo determinada pela postura simbólica, ou seja, pela interação do cartum (imagem simplificada ou esquemática) com os outros elementos do cenário. O autor afirma que o símbolo básico (o *cartum*, nos termos de McCloud [1995]), derivado de uma atitude conhecida (um esquema minemônico, na teorização de Eco [2008]), é amplificado por palavras, roupas, plano de fundo e interação a fim de comunicar significados e emoção.

Para McCloud (1995), a questão envolve três vértices em direção aos quais as imagens podem caminhar:

1. O plano da realidade, entendida como a tentativa de reproduzir o mundo pela verossimilhança;
2. O plano das figuras, “onde formas, cores e linhas podem ser elas mesmas e não fingir outra coisa” (McCloud, 1995, p. 51). Neste caso, o modo como McCloud faz uso do termo “figura” distancia-se da noção de *Figura*, conforme trabalhada por Auerbach (1997) e à qual dedicaremos atenção especial ao longo desta pesquisa. Contudo, como se verá adiante, o conceito de Auerbach guarda certo parentesco com a geometria no sentido de que a noção de *Figura* também opera com base em traços, em vestígios, que se unem para sugerir uma presença. A exemplo do mundo geométrico, a *Figura*, em Auerbach, também se constrói com base no contraste entre sombra e preenchimento e revela como as imagens são compostas por elementos fundamentais que, em relação, adquirem organicidade e dinamicidade, tornando-se representativas;

3. O plano da linguagem, onde a representação caminha para o terreno da abstração, cujo campo de referência é menos o mundo sensorial e mais o mundo da ideia.

Peirce (2010), em uma de suas tricotomias, divide os signos em signos de fato, signos de possibilidade e signos de razão, algo que soa próximo da tricotomia de McCloud. Nesta perspectiva, existem as HQs que dialogam mais fortemente com o eixo da verossimilhança, havendo, porém, outras que, cultivando a abstração icônica, aproximam-se do plano da linguagem (redução da imagem ao *cartum*) e, mais raramente, aquelas HQs que investem na abstração não-icônica (plano das figuras). Ao fundir numa mesma tela expressões imagéticas dos três planos, as HQs são atraídas por três diferentes sentidos de beleza, segundo McCloud (1995): beleza da natureza (diálogo com a verossimilhança), beleza da arte (diálogo com o plano das figuras) e beleza das ideias (diálogo com o plano da linguagem ou da abstração icônica).

1.1.6 O lugar dos quadrinhos nas civilizações da imagem e das letras

Na página 23 da obra de Santiago García (2012), encontra-se uma citação de Pedro Salinas, afirmando que, nas histórias em quadrinhos, o ler se torna desnecessário, “o pensar, supérfluo, e a linguagem humana pobre servidora dos desenhos, reduzida a um elementarismo infantil”. Além disso, Salinas, à luz de um conservadorismo logocêntrico, rechaça o diálogo entre literatura e cultura de massa, por meio do cinema ou dos quadrinhos. Reduzindo o potencial da análise teórica a um juízo de valor, o autor apresenta, da seguinte forma, sua opinião:

Para que se entreter em sondar esse caudal de palavras com que Homero descreve as lutas dos heróis, frente a Ílion? Não é mais simples, mais prático, mais breve, topar com um escritor de tirinhas que desenhe em quatro traços dois bonequinhos, Heitor e Aquiles, de modo que os vejamos, nós mesmos, com nossos próprios olhos, sem que Homero nos engane? Assim como tantos romances vão sendo transferidos, em nosso tempo, das páginas dos livros para a tela do cinema, gênero de transposição que implica inevitavelmente o sacrifício do melhor e mais belo do romance, logo se chegará, para

maior glória da pressa e do realismo, à bonequização das grandes obras literárias (...) (In García, p. 23).

O receio de Salinas assemelha-se àquele do rei Tamus, retratado na obra *Fedro* de Platão e citado por Umberto Eco em seu livro *Apocalípticos e Integrados* (2008). Tamus critica seu servo Teut, para o qual a escrita representa um artefato capaz de tornar os egípcios mais sábios e aptos para memorizar. Para o rei, a escrita solapa a memória, pois dispensa seu exercício e o esforço interior. Tornando a recordação refém de sinais externos, a escrita geraria o “olvido da alma”. O posicionamento de Salinas sobrepõe as duas problemáticas básicas que, conforme Eco (2008), orientam o estudo em torno da história em quadrinhos: a problemática ideológica e a problemática estética. Ao se fazer isto, incorre-se no que o pensador italiano denomina *moralismo apocalíptico*, que abre mão de analisar as estruturas do produto em favor de um veredito fixado antes do julgamento:

Não só não o ‘lê’, mas recusa-se a lê-lo, e condena-o como ‘ilegível’; não só não o julga, mas recusa-se a julgá-lo, e prefere enquadrá-lo numa suposta ‘Totalidade’ que, de saída, concorre para tornar negativo o produto – e é difícil ver como se possa ter elaborado a ideia de ‘Totalidade’ sem tê-la feito derivar de uma confrontação dialética dos fenômenos isolados objetivamente analisados (Eco, p. 162)

Will Eisner (1989, p. 13) considera que a separação entre imagem e palavra é um tipo de arbitrariedade consagrada pelo moderno mundo da comunicação. Em concordância com as ideias do teórico Tom Wolf, publicadas pela revista *Harvard Educational Review*, Eisner defende que a ideia da leitura de palavras como verdadeira leitura decorreu da ênfase dada ao processo de alfabetização na passagem do século XIX para o XX. Eisner está convencido de que “palavra e imagem derivam de uma mesma origem [a atividade humana de percepção] e no emprego habilidoso de palavras e imagens encontra-se o potencial expressivo do veículo” (1989, p. 13). A leitura das palavras pode, sob esta óptica, ser encarada como um subconjunto da atividade humana de percepção, que inclui a decodificação de símbolos, a integração e a organização de informações. A leitura de palavras, conclui o autor: “é uma manifestação dessa

atividade, mas existem muitas outras leituras – de figuras, mapas, diagramas, circuitos, notas musicais ...” (In Eisner, 1989, p. 8).

Antonio Lara, citado por García (2012, p. 22) destaca como o debate em torno da identidade semiótica dos quadrinhos revela “a resistência de uma tradição cultural logocêntrica ao assédio da ‘civilização da imagem’”. O gesto de erguer um muro separando o país das letras do país das imagens está relacionado, em certa medida, a um mecanismo de diferenciação social por meio do avanço da alfabetização via letramento proporcionada pela difusão da cultura impressa.

Porém, esta ideia de que a imagem é refúgio para o analfabetismo parece não se sustentar, pois, com base no pensamento de Eisner (1989, p. 8), é possível dizer que, assim como ocorre com a escrita, a repetição de imagens e de símbolos reconhecíveis, aplicados de forma disciplinada (ou de modo a se fazerem conhecidas as regras que regem a sua indisciplina), é responsável pela formação de uma gramática imagética. Por este motivo, a civilização da imagem é procurada pelos iletrados como forma alternativa de comunicação, que oferece, inclusive, a possibilidade de construções metafóricas que permitam a formulação de conceitos numa gramática contestadora daquela consagrada pelo *status quo*.

Quando Salinas satiriza os quadrinhos por reduzirem a complexidade do enredo de textos literários a traços elementares (fenômeno que ele chama de *bonequização*), falta-lhe uma percepção mais aguda do papel das “referências elementares” na arquitetura da história em quadrinhos. Percepção explorada não somente nos quadrinhos, mas também na pintura, como atestam Malevich e Miró. Este tipo de crítica às HQs demonstra um preconceito com relação à “civilização da imagem”, noção que Santiago García (2012) retoma do repertório conceitual de Antônio Lara e que descreve a esfera em que a imagem predomina. O domínio da palavra, em contrapartida, é classificado como esfera “logocêntrica”. Encarar a civilização da imagem como esfera desprovida de complexidade ou como se a complexidade fosse um atributo exclusivo da esfera logocêntrica, torna-se, no mínimo, questionável, diante da obra de artistas como Van Eyck e Bosch.

Concordamos parcialmente, ressalvado o radicalismo do autor, com García (2012, p. 23), quando este afirma que “as histórias em quadrinhos são lidas, mas é uma experiência de leitura completamente distinta da experiência de leitura da literatura, do mesmo modo que a forma como vemos uma história em quadrinhos não tem nada a ver com a forma como vemos televisão ou um filme”. Apesar do radicalismo desta

afirmação, o autor espanhol parece não estar tão certo sobre este “nada a ver” dos quadrinhos com a literatura ou com o cinema. Afinal, como ele mesmo lembra – ao citar Thierry Groessteen – foram necessários mais de cem anos para ser gestada a nomenclatura “quadrinhos”, vinda à luz na década de 1960, e precedida por outras como *récits illustrés* (o que denota uma associação com a literatura) e *films dessinés* (associação com o cinema). Mesmo assim, a autoimagem dos quadrinhos já se esboçava por meio da denominação *histoire en images*.

Certamente, os quadrinhos são uma experiência distinta do ler e do ver, não por não terem nada a ver com estas ações, mas sim por combiná-las de uma maneira específica. Mas, preferimos encarar os quadrinhos como uma experiência em que pairam as sombras de outras como o cinema e a literatura. Enxergamos a banda desenhada como um espaço em que sombras da literatura e de outras artes encontram uma forma específica de figuração. Como explica Will Eisner (1989), os quadrinhos são regidos pela arte e seus elementos (perspectiva, simetria) e pela literatura (gramática, enredo, sintaxe). No entanto, seguiremos o conselho de Robert Harvey (In García, 2012, p. 26) de não ignorar o fato de que os quadrinhos “empregam as técnicas tanto da literatura como das artes gráficas, mas não são nem completamente verbais nem exclusivamente gráficos em suas funções”.

Reconhecemos, a exemplo de García, a importância da busca de um modelo de análise próprio dos quadrinhos, “um modelo capaz de explicar a relação dos quadrinhos com a arte e a literatura” (García, 2012, p. 26). Mas, não pretendemos, a exemplo deste autor, construir tal modelo, abrindo mão dos termos comparativos em favor de termos alternativos. Pretendemos efetuar uma análise que coloque em diálogo-tensão a comparação e a alternativa, evitando a tendência de encarar os quadrinhos como uma espécie de “pecado original” que marcaria o rompimento definitivo da literatura com seu formato “ideal” ou “paradisíaco”. Ao utilizar a expressão “pecado original” para se referir aos quadrinhos, o objetivo de García (2012) é criticar os autores que demonizam este formato de história, classificando-a como um tipo de “aborto literário”, “subproduto artístico” quando não uma manifestação de “anticultura”.

1.1.7 Fronteiras históricas entre imagem e escrita: intenção e ilusão miméticas

A clareza com que Hegel define a fronteira entre imagem e palavra pode ser assaltada por nebulosidade quando se analisa a relação entre elas ao longo da história. No contexto medieval, conforme a reflexão de Eisenstein (1998) e de Olson (1997), imagem e palavra eram encarados como afluentes de um mesmo sensorio, sendo mínima a presença de marcações de fronteira a exemplo de sinais de pontuação, parágrafos ou alocações de conteúdo paratextual, como notas de rodapé. O advento da cultura impressa, mais especificamente da tecnologia dos tipos móveis, deixou marcas não só no papel, mas na percepção sobre as fronteiras entre estas instâncias semióticas, abrindo caminho para ser forjado o repertório dos sinais de pontuação e da separação entre imagem e letra. Podemos dizer que se trata de um momento em que começam a ser mapeadas as coordenadas semióticas dos textos. Nessa mesma época, tem início o projeto de elaboração de um modelo da Terra como sendo composta de coordenadas geográficas, permitindo, pelo cruzamento de referências de latitude e longitude, criar metáforas do posicionamento exato no espaço (Cf. Olson,). Giddens (1991) lembra que é também no século XVI que surge a metáfora do posicionamento exato no eixo do tempo. Esta metáfora ganha corporeidade na tecnologia do relógio mecânico.

Este período corresponde ao identificado por Foucault (2000), em *As Palavras e as Coisas*, como sendo de busca da instituição de uma *Máthesis* ou ordenamento universal, caracterizado pelo desejo de estabelecer taxinomias, delimitando e pormenorizando a identidade dos seres. Olson (1997) acrescenta que esta era inaugurada pelo surgimento da Imprensa, ou como dirá Eisenstein (1998) da Galáxia de Gutenberg, atribuiu ao texto escrito um status superior ao do imagético. Isto porque se desejava fugir das ilusões e equívocos associados à polissemia das imagens. Projetou-se na natureza uma lógica gramatical que, metonimicamente, creu-se derivada do mundo escrito, matéria-prima, por excelência, da metáfora da exatidão. A consequência desse estado de coisas foi, na opinião de Eisner (1989), a tendência de tratar a imagem como elemento acessório na comunicação: “os esforços dos artistas para expressar enunciados que fossem além da decoração ou da produção de retratos limitaram-se a expressões faciais, posturas e cenários simbólicos” (Eisner, 1989, p. 13).

Projeta-se na palavra escrita, como destaca Olson (1997), a partir do Renascimento, a intenção de mimetizar a imutabilidade e a eternidade. Mas, boa parte

desta intenção que, para nós parece ser alcançada, é um disfarce mimético ou uma ilusão mimética, pois se a palavra escrita pudesse de fato ser espelho de memórias invulneráveis ao tempo e à historicidade, ela recairia no absurdo e na ilegibilidade. A palavra escrita faz-se legível porque é atravessada pela permanência, mas também pela precariedade dos significados. Se o significado que atravessa a palavra escrita não fosse em parte perecível, não haveria como se abrir um canal que permitisse a pessoas de diferentes épocas se inserirem com suas memórias mantendo acesa a potência da legibilidade.

A atmosfera da cultura impressa coincidirá com o fortalecimento do individualismo, encontrando contraponto na individualização dos tipos gráficos. Com o advento da tipografia, como lembram Eisenstein (1998) e Olson (1997), foi fortalecida a ideia do signo como representação caracterizada por uma ligação unidirecional com o referente. Além disso, os tipos móveis individualizados e silenciosos esforçam-se para deixar para trás os últimos resquícios da escrita motivada, representados pelo estilo caligráfico e pelo tom de voz (da leitura em voz alta). Eleva-se a leitura silenciosa ao status de representação generalizada do ato de ler. Coisa que era impensável, por exemplo, no tempo de Santo Agostinho, onde a escrita era um apêndice da leitura em voz alta, compreendida como movimento fundamental da orquestração do pensamento. Iahnke Nunes (2007, p. 161) lembra como Agostinho ficou impressionado ao detectar que Ambrósio, bispo de Milão, fazia leitura silenciosa. “Ficou tão vivamente impressionado não apenas por ver uma pessoa ler em silêncio, o que era incomum na época, mas também porque lhe pareceu que Ambrósio havia silenciosamente descoberto, com aquela prática inusitada de leitura “o ‘espírito’ e a ‘letra’ como analogia do eu ‘interior’ e do eu ‘exterior’”. Teixeira Coelho Netto (1986) vai perceber este sintoma de silêncio e reclusão relacionado à palavra escrita ou, melhor dizendo, à ilusão mimética que se ergueu em torno da palavra escrita. O principal elemento ao qual se atribui o poder de compreensão do texto escrito é a concentração. E o gesto de concentrar-se vai ser caracterizado como a capacidade de mergulhar ao máximo a leitura nas terras do silêncio, cujo maior emblema seriam os aposentos dos fidalgos renascentistas, que se isolavam do mundo para, por meio da escrita, exercitar o intelecto.

Mas, o convívio ecossistêmico entre imagem e palavra escrita foi retomado nas publicações populares, a exemplo de panfletos, a partir do século XVIII. O século XIX, foi, por excelência, o palco da fusão entre imagem e palavra, com a poesia de

Apollinaire. Mas, antes disso, no século XVIII, as gravuras de Giovanni Piranesi desafiavam a segregação entre imagem e palavra, dando origem a técnicas que, até hoje, fazem parte da estética das HQs, como a hemorragia da imagem, ou mais precisamente o vazamento da imagem do quadro e seu encontro com o afluente da palavra, como ilustra a imagem da **imagem 15**. Esta hemorragia imagética irá, no século XX, abrir portas para que a Instalação se firme como arte, contestando o monopólio da moldura e da tela e também o divórcio entre pintura e escultura.



Imagem 15 – Le Antichità romane (séc. XVIII) - Giovanni Piranesi

A tentativa de fugir ao império logocêntrico, fundindo escrita e imagem, é prefigurada pelo *rébus*, estratégia corriqueira na Heráldica medieval e retomada, na literatura, por escritores como Lewis Carrol. Por meio do *rébus*, ocorria um tipo de montagem em que sílabas das palavras eram substituídas por imagens representando palavras cuja sonoridade equivalia à sílaba anteriormente suprimida¹.

O pensador francês Christian Metz (1974) propõe uma teoria que nos ajudará a compreender melhor a fusão intersemiótica de palavra e imagem. Segundo ele, as imagens possuem um duplo aspecto: o aspecto analógico e o aspecto codical. O primeiro diz respeito ao potencial imagético de fazer sentido por meio de uma relação de semelhança com o referente. Já a imagem, em seu componente de código, adquire

¹ Um exemplo comum de *rébus* é o seguinte: H +  = Hear, or Here .

representatividade por meio da formulação conceitual. Nesta perspectiva, não há uma imagem que seja puramente *analogon*. O que a imagem representa é dado, socialmente, pelo diálogo-tensão, entre suas duas instâncias ou dimensões.

A visão teórica de Christian Metz é favorável ao estudo da relação entre imagem e palavra nas histórias em quadrinhos, onde a palavra escrita – eminentemente codical ou conceitual – encontra espaço para se revestir da dimensão analógica. Algo semelhante ocorre com a imagem, que desenvolve um caráter oscilante entre sua dimensão analógica e sua dimensão codical.

Tal movimento histórico pode ser entendido como relacionado ao diálogo-tensão entre dois momentos que, segundo Bobillot (1993), caracterizam as diferentes plataformas semióticas: a intenção e a ilusão miméticas. O estudioso emprega esta dupla de conceitos para analisar o fenômeno de fusão entre os universos da escrita e da imagem, como ocorre nos caligramas de Apollinaire.

No que diz respeito à imagem, Bobillot (1993) dirá que sua intenção mimética principal é a analogia, intenção esta que, segundo Bergson (2006) é fundamental para a preservação da integridade da vida psíquica e para que o ser humano possa conferir uma dimensão prática a sua existência. Sem a sensação de correspondência analógica, restaria a nossa psique conviver com um mundo caindo aos pedaços ou com um mundo em que as identidades se interpenetrariam descontroladamente, impedindo a preservação da memória e a construção de conhecimento. Contudo, esta intenção mimética tende, por força da generalização, a se converter em ilusão mimética, subtraindo a capacidade da imagem de realizar outros movimentos pertencentes à esfera do silêncio, a exemplo das sínteses metafóricas, sem correspondente preciso no mundo visível, e que recorrem à arte para produzir um referente com auxílio da fantasia.

A relação intersemiótica de palavra e imagem pode ser caracterizadas pelo diálogo-conflito entre duas dimensões, chamadas por Bobillot (1993) de *mise-en-scène spirituelle* e *mise-en-oeuvre*. É o que ocorre, por exemplo, na poesia de Apollinaire, onde a palavra alude ao seu espírito de registro escrito (*mise-en-scène spirituelle*), mas coloca em prática (*mise-en-oeuvre*) uma expressividade que oscila entre os espíritos da imagem, da escrita e do som. Assim como a obra de Apollinaire, os quadrinhos, por meio de estratégias específicas exploram o potencial artístico das fraturas semióticas decorrentes do conflito entre *mise-en-scène spirituel* e *mise-en-oeuvre*.

1.2 Os quadrinhos e seu *mundo possível*: horizonte histórico-cultural das HQs

Até este ponto, estudamos a intersemiose no âmbito dos constituintes fundamentais das HQs, isto é, imagem e palavra. Na segunda parte deste capítulo, propomos uma reflexão sobre como os quadrinhos vêm formulando sua autoimagem histórico-culturalmente. Para isso, tomamos por base a afirmação de Santiago García (2012), para quem a mescla visual-verbal é o primeiro princípio de uma reflexão sobre a autoimagem dos quadrinhos. O autor apresenta duas vertentes principais sobre o surgimento das HQs. Uma delas atribui sua invenção ao suíço Rodolph Töpffer por meio da realização de *histoires en estampes*, no começo do século XIX. A outra situa a origem dos quadrinhos, no mesmo século, publicados nos jornais *New York World*, de Joseph Pulitzer, e *New York Journal*, de Randolph Hearst. Nestas duas raízes, é possível vislumbrar a identidade dividida das histórias em quadrinhos, que combina imagem e palavra condicionadas pelo ciclo de produção de cultura em escala industrial, sem, no entanto, abrir mão de processos artesanais.

A partir destes marcos, é possível detectar o esforço da HQ de formular sua autoimagem e, conseqüentemente, construir seu “mundo possível”. A esse respeito, o teórico e artista gráfico Scott McCloud,(1995) afirma que, por mais que tentemos entender o mundo dos quadrinhos, uma parte dele sempre permanecerá nas sombras, um mistério: “é bom termos sempre em mente que esse mundo é apenas um... entre muitos mundos possíveis” (McCloud,1995, p. 23).

Tornar os quadrinhos um mundo possível de expressão artística reflete o esforço de fazer deles o que García denomina *objeto social*, cuja expressividade varia de um lugar para outro. Isso é atestado pelas diferentes denominações da história em quadrinhos, conforme o país em que eles são objetos sociais. “Cada idioma desenvolveu sua própria expressão – banda desenhada em Portugal, *fumetti* na Itália, *Bildgeschichte* na Alemanha” (García, 2012, p. 31) e o mais famoso termo, *comic*, no universo norteamericano. Mas variações terminológicas ocorrem dentro de um mesmo país, indicando a busca dos quadrinhos por sua autodefinição. Por este motivo, nos Estados Unidos, aparecem termos alternativos para designar as HQs a exemplo de *picture novel* e *pictofiction*, mas que, nem por isso, deixam de estar relacionados a dominâncias que permitem caracterizar a história em quadrinhos.

1.2.1 A(s) origem(s) da história em quadrinhos

Com base num marco genético, torna-se difícil acatar a ideia de Eco (2008) de que os quadrinhos teriam sofrido influência do cinema, arte que teria seu surgimento no início do século XX, isto é, depois dos quadrinhos. Mas, como observa Walter Benjamin (1975) quando uma nova expressão artística desponta, as demais reestruturam seu horizonte de potencialidades. Com os quadrinhos não seria diferente, o que torna plausível, à luz das observações de Eco (2008), afirmar que, em determinadas circunstâncias, tanto os personagens como o(s) narrador(es) de histórias em quadrinhos são metáforas de um cinegrafista. Nesta perspectiva, os quadros que compõem a banda desenhada (chamados por Eco de “vinhetas”) seriam metáforas das cenas de uma película cinematográfica.

É possível dizer que a autoimagem das HQs tem sido formulada com base nos movimentos de ampliação e redução do seu horizonte intersemiótico. McCloud (1995) filia-se ao movimento de ampliação do horizonte intersemiótico dos quadrinhos, aproximando-os dos manuscritos ilustrados pré-colombianos e de outros constructos como as pinturas egípcias e os dípticos do Renascimento. John Berger (2004) também amplia os horizontes das HQs ao chamar atenção para a relação que existe entre a tradição medieval na pintura e a banda desenhada. Na Idade Média, era usual a pintura ser ilustrada cena após cena, como ocorre na pintura *Queda e Expulsão do Paraíso*, de Pol de Limbourg (século XV), retratada na **imagem 16**.



Imagem 16 – Queda e expulsão do Paraíso: Pol de Limbourg (século XV)

Os dípticos e trípticos (e polípticos) de pintores como Van Eyck (século XV) podem ser entendidos como prefigurações dos quadrinhos. Isto porque são compostos pelo atributo imagético da simultaneidade, relativa ao eixo do espaço, mas também se estruturam no eixo do tempo, com base na sequencialidade, atributo do texto escrito. Vejamos um exemplo na **imagem 17**:



Imagem 17 – Adoração ao Cordeiro Místico – Van Eyck (século XV).

Outra prefiguração dos quadrinhos, também do século XV, é a *Bíblia Pauperum* (Bíblia dos Pobres). Como observam os estudiosos Ingo Walther e Norbert Wolf (2005), esta bíblia retratava o Novo Testamento cercado os acontecimentos da vida de Jesus por acontecimentos do Antigo Testamento, o que representa uma manobra típica da interpretação figural, sobre a qual refletiremos em profundidade mais adiante. Além disso, essa bíblia trazia textos saindo da boca dos personagens em forma de pergaminhos, uma prefiguração dos balões de fala dos quadrinhos contemporâneos.

García (2012), por outro lado, tende a restringir o raio de abrangência histórica da banda desenhada e crítica, inclusive, o ponto de vista de Scott McCloud (1995):

Em parte, podemos parafrasear a famosa definição de arte de Dino Formaggio e dizer que, assim como ‘a arte é tudo aquilo a que os homens chamam de arte’, ‘os quadrinhos são aquilo a que os homens chamam de quadrinhos’ – o que se encaixa bem para recordar que uma história em quadrinhos não é um quadro de Liechtenstein que copia um desenho de uma HQ, assim como não o são a coluna de Trajano ou o teto da Capela Sistina, de Michelangelo, que também nos contam uma história em imagens sequenciais (García, 2012, p. 44).

Parece haver um equívoco na avaliação de García (2012), tendo em vista que o próprio McCloud (1995, p. 15) afirma ser incapaz de definir com precisão a origem dos quadrinhos: “Eu não tenho a mínima ideia de onde e quando as histórias em quadrinhos começaram. Neste capítulo, fiz um apanhado bem geral sobre isso. A Coluna de Trajano, a pintura grega, arabescos japoneses... coisas que podem ser melhor exploradas. Mas há um evento que é tão marcante na história dos quadrinhos quanto na da palavra escrita: a invenção da imprensa.”. Acreditamos que a ideia de que as HQs e outras expressões artísticas possuem sombras ou pré-figurações é importante para acrescentar à análise a riqueza de uma perspectiva transtemporal, evitando reducionismos.

1.2.2 Quadrinhos e o palco no papel

Como lembra Kátia Muricy (1998), o filósofo Walter Benjamin subverte a noção clássica de origem. Ele a *des*-situa do início de uma trajetória linear da qual todos os

pontos seriam devedores e a *re-situa*, fazendo com que ela possa nascer em diferentes pontos da trajetória histórica. A origem, nessa perspectiva, é como um rodaminho, resultante do encontro de diferentes vertentes históricas que buscam se combinar para gerar algo novo. Este fenômeno ocorre, como observa José Guilherme Cantor Magnani (1984) com o circo, que, ao se tornar ponto de convergência de afluentes históricos como o teatro e o melodrama, aflora como origem e inspira as posteriores manifestações da arte popular.

O mais comum nas reflexões sobre o fenômeno da História em Quadrinhos tem sido relacioná-las ao Cinema e à Literatura. Mas não será estranho tentarmos vislumbrar como, em certa medida, as HQs representam uma espécie de circo no papel e, assim, compreendermos como elas conseguem flertar com outras origens, a exemplo do teatro melodramático.

Assim como o circo, os quadrinhos conturbam a divisão entre os espaços cênico e obsceno (na acepção de espaço “fora de cena”). O espetáculo circense, marcadamente em seu formato tradicional, é constituído pelas apresentações de palco bem como pelas performances desenvolvidas nas ruas a fim de chamar o público para o circo. Este trânsito entre cênico e obsceno conta, nos quadrinhos, com o auxílio do leitor, que – como vimos – complementa os sentidos trazidos de forma fragmentada por meio dos enquadramentos (cenas) que compõem a página. Os quadrinhos parecem querer fazer coincidir, na página-palco, o cênico e o obsceno. Por isso, talvez, façam com que seus cenários e atores compareçam, em diferentes momentos, de forma parcial, na banda desenhada: como se estivessem com um pé dentro e outro fora da cena. Assim, tomam emprestado do espectador-leitor a “rua” de seus pensamentos.

Em sua tendência de procurar estabelecer o convívio entre polaridades opostas, os quadrinhos, em particular os de super-heróis, flertam tanto com o drama romântico quanto com o melodrama. Como destaca Magnani (1984), o drama romântico e o melodrama terminam se opondo. Isso ocorre porque o primeiro é “fatal, tenebroso, revoltado contra a sociedade, secretamente tentado pelo mal” (Magnani, 1984, p. 64) e o segundo “sentimental, moralizante e otimista” (Magnani, 1984, p. 64).

O flerte duplo com drama e melodrama – também reflete a divisão desta expressão artística entre duas maneiras de conceber o teatro: como texto literário e como representação. Quando reservam, explícita e materialmente, ao leitor, espaço para atuar como coautor e também como co-ator, preenchendo as lacunas entre um quadrinho e outro, as HQs filiam-se ao melodrama que, segundo Magnani (1984) deixa

“à criatividade do ator a tarefa de infundir vida, com seu próprio talento, a personagens apenas esboçados” (Magnani, 1984, p. 64). Outra tendência melodramática, refletida pelo modo como as HQs estruturam sua página de leitura, é a de construir constantemente apartes e monólogos. Uma mesma página é recortada de modo a abrigar, ao menos metaforicamente, o todo e o aparte, o monólogo e o diálogo, como se pode verificar na página ilustrada pela **imagem 18**.



Imagem 18 –Revista LJA: Um por todos (2005)²

Ainda, provenientes do melodrama, chegam às HQs outras características elencadas por Magnani (1984, p. 64) como os “cenários faustosos, variados e exóticos” e os efeitos sonoros e visuais, que nas HQs assumem a forma das onomatopeias. Essas

² Esta história foi analisada, sob outro viés, por Vidal Eufrausino (2006).

características, preservadas pelas expressões artísticas da cultura de massa, tinham, no melodrama, por objetivo “ajudar o espectador a acompanhar as peripécias e desconcertantes reviravoltas do enredo, protagonizado por personagens exaltadas que externavam a violência de suas emoções através de falas e gestos altissonantes.” (Magnani, 1984, p. 64). Citando Peter Brooks, o autor chama atenção para como o melodrama pode ser associado ao conceito de *dramaturgia do espanto*, que pode ser descrito como a construção de uma “retórica capaz de insuflar ao cotidiano e ao banal a paixão de um conflito grandioso” (Brooks citado por Magnani, 1984, pp. 64-65). No terceiro capítulo, veremos que, nas histórias em quadrinhos de super-heróis, esta estratégia da dramaturgia do espanto reflete a tentativa paradoxal de combinar aspectos do mito e do cotidiano.

Também herdado do melodrama, pelas HQs, é o gesto de combinar, num mesmo espetáculo, o suspense, ocasionado pelas reviravoltas e peripécias, e a previsibilidade caracterizada pela repetição de uma moralidade oculta (Magnani, 1984) por meio de signos, cuja complexidade é ferida pela redundância. Os quadrinhos de super-herói, nesta perspectiva, mesmo quando flertam mais fortemente com a veia tenebrosa do drama, não deixam de remeter à sombra do imperativo melodramático do “reconhecimento da justiça” (Magnani, 1984, p. 65):

Durante o desenrolar da ação o mal parece triunfar, ordenando os acontecimentos e ditando os julgamentos de valor: a virtude, aparentemente decaída, não pode sustentar a causa do bem. As peripécias terminam finalmente com a vitória da virtude, o que não significa necessariamente *happy end*, mas o reconhecimento da justiça. O mundo que, de acordo com o melodrama, é o palco do violento embate entre o bem e o mal, adquire intelegibilidade ética através de uma leitura marcadamente maniqueísta.

Porém, como veremos em outro capítulo, ao compararmos os personagens Batman e Super-Homem, o maniqueísmo pode ser interpretado de forma diversa conforme os referenciais adotados para classificar o bem e o mal diante do imperativo melodramático do fazer justiça.

Intimamente ligado ao melodrama está o surgimento, no plano literário, do romance, que tem como uma de suas principais características retratar pessoas de baixo

status social como seres humanos complexos e dignos de admiração. Esta característica aparece mais fortemente no que podemos chamar de novo modelo de super-heróis (que será estudado em profundidade no capítulo 3) do qual o maior exemplar talvez esteja nas histórias dos *X-Men*. Contudo, este novo modelo de super-herói não reflete somente a elevação do homem comum, mas também a exposição da fraqueza dos deuses, algo que, em pequena dose, já pode ser vislumbrado na arte gráfica de Marco Dente (século XVI), como se pode ver na **Imagem 19**, ilustrando a gravura *Vênus ferida por um espinho de roseira*.



Imagem 19 – *Vênus ferida por um espinho de roseira*. Marco Dente (século XVI).

O novo modelo de super-herói contrasta com o modelo clássico, onde predomina a separação entre o ser humano comum e o ser humano de status social elevado, herdeiro de deuses: separação marcada pela existência de uma identidade secreta como divisora de fronteira entre os níveis sociais. Porém, o próprio modelo clássico já reserva espaços de refúgio (retorno) onde o super-herói pode – como uma espécie de mistura entre a figura de um filho pródigo sem mácula e do veterano Ulisses – despir-se de seus atributos divinos, abrindo mão de beber do cálice salvífico e da enorme pressão e cobrança a ele associada. Entre estes espaços estão refúgios como a Fortaleza da Solidão, no caso do Super-Homem, a Batcaverna, no caso de Batman e a Ilha-Paraíso (Temiscira), no caso da Mulher-Maravilha.

O romance é um estilo que “diferentemente dos padrões neoclássicos, estava mais perto do cotidiano e se mostrava mais adequado para descrever as experiências e conflitos de novas personagens” (Magnani, 1984, p.66). Outra característica típica do

romance, mais precisamente do romance *noir*, é se utilizar do sobrenatural, instaurado por meio de cenários e do enredo, para criar um clima de mistério e suspense que, não raro, viria a ser, ao final da obra, “explicitado racionalmente” (Magnani, 1984, p. 67), compromisso que as HQs não se obrigam a cumprir.

O diálogo entre melodrama e romance está relacionado ao processo que o século XIX trouxe de “mútua influência entre palco e livro” (Magnani, 1984, p. 67). Por este motivo, mesmo após migrar para os jornais, onde assume o formato de *folhetim*, o romance se apropria de técnicas do melodrama como os diálogos e “as repetições necessárias para não se perder o fio da meada.” (Magnani, 1984, p. 67): “não menos significativa, por outro lado, é a presença das mesmas personagens estereotipadas, encarnando símbolos e valores essenciais, das mesmas dicotomias maniqueístas e da mesma busca constante da justiça.” (Magnani, 1984, p. 67). Como destaca Magnani (1984), ao se incorporar ao jornal, sendo publicado de forma fragmentada e em pequenas doses, o folhetim investiu fortemente em características melodramáticas como a predominância da ação e “o ‘corte’ no momento exato” (Magnani, 1984, p. 67).

Essas características é que tornam possível ao romance atingir um público heterogêneo. Citando Arnold Hauser, em sua obra *História Social da Literatura e da Arte*, Magnani (1984) explica que o romance representa, ao mesmo tempo, “uma democratização sem precedentes na literatura e um nivelamento quase absoluto do público leitor” (Magnani, 1984, p. 67): situação paradoxal que acompanha, até os dias de hoje, as produções da cultura de massa, inclusive as histórias em quadrinhos.

As HQs também herdam do folhetim o potencial de difusão em periódicos de grande circulação. A inserção dos quadrinhos nos jornais foi um passo decisivo para que os as HQs construíssem sua autoimagem, tendo possibilitado, por exemplo, o uso dos personagens com continuidade. Como recorda Santiago García (2012, p. 28), o grande sucesso de *Yellow Kid*, do artista Richard Felton Outcault, nos primórdios dos quadrinhos norte-americanos, fez com que os jornais que publicavam as histórias deste personagem fossem definidos como “jornalismo amarelo”. Nildo Viana (2011) lembra que os jornais favoreceram a hegemonia das tiras cômicas, cujas histórias podiam encontrar seu desenlace num espaço curto. Porém, em paralelo foi sendo gestado, nas tiras de jornais, o gênero da aventura, no qual “o herói precisa cumprir uma missão e apenas três, quatro ou mais quadros não são suficientes para apresentar uma história completa. A serialização em vários números dos jornais foi a solução que, mais tarde, seria substituída pelas revistas em quadrinhos” (Viana, 2011, p. 3).

É importante destacar que, do mesmo modo que entram na tessitura dos quadrinhos elementos da arte popular do circo, do melodrama e do romance, os caminhos das HQs se cruzam com os da arte de vanguarda e os da arte erudita. Isto porque a História em Quadrinhos abriga em seu coração o debate inconcluso entre arte e cultura de massa.

1.2.3 Quadrinhos e o debate inconcluso entre arte e cultura de massa

De acordo com Andreas Huyssen (2006), o século XIX foi o cenário, por excelência, do debate sobre a grande divisão entre arte erudita e cultura de massa (na qual pode ou não se inserir a arte/cultura popular, conforme o direcionamento ideológico do debate). Esta “grande divisão” reflete a separação entre arte e vida ou, mais precisamente entre criação e produção. Neste sentido, a obra de arte seria fruto da genialidade criadora, cabendo ao ser humano relacionar-se com ela por meio da contemplação, endossada por sua unicidade e sua distância com relação ao contemplador. Porém, o próprio século XIX, e principalmente o século XX, questionará a separação entre arte e vida. E tal questionamento é alimentado pela ideia de que a cultura não é fruto exclusivo da criação, mas sim resultado da produção, mediada pela técnica. Certamente, a técnica sempre esteve presente na feitura de obras de arte, mas a difusão de tecnologias de reprodução é que tornará possível deslocar a obra do terreno da criação para o da confecção. A “imaginação técnica”, como a define o autor, surge como ideário em contraposição à imaginação criadora. Consequência disso é o rompimento com os cânones da representação mimética e referencial bem como a reformulação das fronteiras entre o erudito e o popular. Contudo, a história mostra que o debate sobre a relação entre arte e vida, e, por extensão, o debate entre arte e cultura de massa, é algo que o século XX não foi capaz de concluir. Segundo Huyssen (2006), a arte de vanguarda, particularmente o movimento dadaísta, investiu na iconoclastia e no ataque ao cânone da arte institucionalizada como forma de exprimir a derrubada do muro que separa arte e vida. Existem HQs que incorporarão esse caráter iconoclástico. Por outro lado, percebe-se também nos quadrinhos o cultivo de uma iconoclastia temperada, promovendo uma espécie de hibridismo entre os padrões referenciais e miméticos da arte e os da cultura de massa.

O mesmo século XIX, que gestou a grande divisão entre arte e cultura de massa, foi o período em que a banda desenhada passou por um cisma, tendo originado duas

vertentes: a americana e a europeia. Desta divisão derivam, segundo Santiago García (2012), as duas formas básicas de definir os quadrinhos, como meio de comunicação de massa e como parte da tradição cultural artística.

Certamente, as HQs se inscreveram na história, de forma mais incisiva, como expressões da cultura de massa, ou, nas palavras de García (2012, p. 28), como “filhas do ruído e da fúria da urbe moderna”. García (2012) e McCloud (1995) concordam ao estabelecer marcos pré-figurativos dos quadrinhos. Ambos fazem referência a William Hoggarth como artista que, no século XVIII, sofisticou a *histoire en images* e que está situado na fronteira histórica entre a pintura e o advento dos quadrinhos. Sobre isto dirá McCloud (1995, p. 16): “As histórias de Hoggart foram mostradas pela primeira vez como uma série de pinturas e, mais tarde, foram vendidas como portfólio de gravuras. As pinturas e gravuras eram pra ser vistas lado a lado, em sequência”. Os quadrinhos são pré-figurados pela caricatura, que, por sua vez, está relacionada à litografia e ao advento da produção de imagens em série, que, nas palavras de García (2012, p. 46) encontram seu sentido como uma arte pública frente ao regozijo privado proporcionado pela posse das obras de arte da tradição nobre. Outro passo importante para a estruturação da autoimagem dos quadrinhos foi dado, no século XIX, por Rodolph Töpffer. McCloud (1995, p. 17) o considera o pai dos quadrinhos modernos, porque suas histórias “empregavam caricaturas e requadros – além de apresentar a primeira combinação interdependente de palavras e figuras na Europa”. O escritor Goethe avalia a obra de Töpffer, prenunciando o reconhecimento dos quadrinhos como manifestação artística de identidade própria:

São muito absurdas [as aventuras de doutor Festus, obra de Töpffer], mas seu talento e sua criatividade refulgem; em grande parte é completamente perfeito; demonstra o quanto o artista poderia conseguir caso se ocupasse de temas menos frívolos e trabalhasse com menor precipitação e mais reflexão. Se Töpffer não tivesse diante de si um texto tão insignificante, inventaria coisas que superariam todas as nossas expectativas (In García 2012, p. 52).

1.2.4 Quadrinhos, redução infantil e filtragem narrativa

Analisando a citação de Goethe, podemos extrair dela alguns aspectos dos quadrinhos que têm sido mais atacados do que propriamente analisados por aqueles que se propõem a teorizar sobre este objeto. Sobre a questão dos temas e do público-alvo, trata-se de uma questão difícil de equacionar. Como ressalta García (2012, p. 159), os quadrinhos tenderam a ser considerados um produto infantil descartável. Mas, este imaginário coletivo não faz jus aos diferentes perfis assumidos pelas HQs no decorrer da história. Não é propósito deste trabalho investigar o perfil deste tipo de arte enquanto produto adulto ou infantil. Mas, é possível tecer algumas considerações breves sobre o assunto. Mesmo em suas origens pré-figuradas, a exemplo da obra de Töpffer, os quadrinhos lidam com temas os mais diversos. Em Töpffer e Hoggarth, a sátira dos costumes ganha força, mas, como destaca McCloud (1995), pré-figurações mais antigas trazem elementos que continuariam tendo presença marcante ao longo da trajetória histórica dos quadrinhos, a exemplo da violência e da tortura, como comprova a história *As torturas de Santo Erasmo*, de 1460, reproduzida no livro *Desvendando os Quadrinhos*, de Scott McCloud (1995, p. 16) e ilustrada na **imagem 20**. Sobre este proto-exemplar da arte sequencial, o autor fala o seguinte “O gosto popular não mudou muito em cinco séculos. Veja *As torturas de Santo Erasmo*, cerca de 1460 d. C. Dizem que o personagem era muito popular” (McCloud, 1995, p. 16).



Imagem 20 – As Torturas de Santo Erasmo (século XV).

Imagem reproduzida por McCloud (1995)

Para Umberto Eco (2008), há uma relação de co-presença entre os universos adulto e infantil, nos quadrinhos, o que pode ser entendido, numa analogia com o teatro, como uma relação entre palco e bastidor. Ele observa isto ao analisar as histórias de *Charlie Brown*³, de autoria de Charles Schultz: “a poesia dessas crianças nasce do fato de que nelas encontramos todos os problemas, todas as angústias dos adultos que estão atrás dos bastidores” (Eco, 2008, p. 286). Elementos do universo adulto aparecem, assim, afetados pelo que Eco chama de “redução infantil”, correspondente a uma filtragem narrativa, uma absorção da cultura por “Seleções” variadas:

Nelas [nas histórias em quadrinhos] encontramos tudo: Freud, a massificação, a cultura absorvida através de várias ‘Seleções’, a luta frustrada pelo êxito, a busca de simpatias, a solidão, a reação proterva,

³ Personagem da revista *Peanuts*. Umberto Eco (2008), refere-se a *Peanuts* como *Minduum*. No Brasil, o personagem Snoopy (o esperto cachorrinho de estimação de Charlie Brown) teve seu nome utilizado como título da adaptação de *Peanuts* para desenho animado.

a aquiescência passiva e o protesto neurótico. E, no entanto, todos esses elementos não florescem tal qual os conhecemos, da boca de um grupo de inocentes: são pensados e reditos depois de terem passado pelo filtro da inocência. As crianças de Schultz não são o instrumento malicioso para contrabandear os nossos problemas de adultos; esses problemas são nelas vividos segundo os modos de uma psicologia infantil (Eco, pp. 286-287).

Ao se opor à ideia de que os quadrinhos contrabandeiam maliciosamente os problemas dos adultos, Eco (2008), mesmo que indiretamente, refuta a tese de Fredric Wertham, em seu livro *A sedução dos inocentes*, lançado no início dos anos 50 e que atribui às HQs o papel de principal responsável pela delinquência juvenil nos Estados Unidos da década de 50. Da “teorização” de Wertham, provém, por exemplo, a ideia de que haveria uma relação homossexual entre Batman e Robin, ainda hoje retomada, de maneira estereotipada, por piadas cansadas e de mau-gosto.

O Dadaísmo rompeu com o ideário da grande divisão entre arte e cultura de massa por meio do ataque iconoclasta à erudição institucionalizada. Os quadrinhos, por outro lado, parecem ter formulado sua crítica à grande divisão, propondo a conciliação entre arte e cultura de massa: “os quadrinhos para mim encarnam a unificação das artes Alta e Baixa” (Bill Griffith, citado por García, 2012, p. 29). Talvez a palavra “unificação” seja um pouco exagerada e, propomos como alternativa a ela o uso da expressão diálogo-conflito.

1.2.5 Quadrinhos em diálogo-conflito com outras artes: parasitismo e promoção como as duas faces da moeda intersemiótica

Segundo Laonte Klawa e Haron Cohen (In Moya, 1977), a solução de (des)continuidade das histórias em quadrinhos representa uma quebra com a herança medieval de concepção do universo como “encadeamento lógico linear” (In Moya, 1977, p. 104). Numa proposta semelhante à do Cubismo, os quadrinhos se constroem como “um espaço multidimensional, dinâmico, fragmentado, onde o tempo é usado como medida de rearticulação da realidade” (In Moya, 1977, p. 105). Mas, não é só com o Cubismo que dialoga a estrutura das HQs.

Eco (2008) e Eisner (1989) parecem concordar ao afirmarem que a gramática das HQs é caracterizada por alta dose de parasitismo, tomando de empréstimo soluções estilísticas de outros campos (Eco, 2008, p. 159). Existe uma proximidade entre as leis de montagem (para utilizarmos o repertório conceitual de Eco) do cinema e das HQs. Ambas trabalham com base no enquadramento. Porém, o cinema “tende a resolver uma série de enquadramentos imóveis num fluxo contínuo” (Eco, 2008, p. 147): continuidade engendrada pela ilusão de óptica. Trata-se do fenômeno denominado por Max Wertheimer (citado por Christoph Hoerl, 2013) de *Movimento Beta*: duas imagens alinhadas em sequência e projetadas de forma rápida e sucessiva geram no espectador a ilusão de movimento. Por outro lado, na banda desenhada, a continuidade é idealizada por meio de uma descontinuidade factual.

Isto, conforme Eco (2008), quer dizer que: “A estória em quadrinhos quebra o *continuum* em poucos elementos essenciais. O leitor, a seguir, solda esses elementos na imaginação e os vê como *continuum*”, mais especificamente como um *continuum* virtual (2008, p. 147). Resgatando a análise de Evelin Sullerot, Eco observa como a arte sequencial dos quadrinhos constrói seus enquadramentos com base num procedimento elíptico caracterizado pela “eliminação programática das redundâncias”:

Na verdade, porém, essa técnica recorre a um código de tal maneira preciso, que as redundâncias são eliminadas em pontos onde a previsibilidade da mensagem é de tal maneira certa, que fornecem, indubitavelmente, um significado já esperado, e portanto, uma informação reduzida (Eco, 2008, p. 147).

Scott McCloud (1995), ao estudar o enquadramento, na banda desenhada, dá a ele um estatuto filosófico. Ele parte do pressuposto de que a percepção da realidade é, em grande medida, um ato de fé, pois é baseada em fragmentos, por meio dos quais, construímos a percepção do todo. Sobre isto, McCloud afirma que “Este fenômeno de observar as partes, mas perceber o todo, tem um nome. Ele é chamado de *conclusão*” (McCloud, 1995, p. 63). Nesta perspectiva, o continuísmo virtual é, como dirá McCloud, uma estratégia de sobrevivência num mundo incompleto.

Ao contrário de Eco, o autor de *Desvendando os Quadrinhos* (1995) não analisa a continuidade virtual como mera eliminação da redundância. Ele enxerga no *continuum* virtual um exercício de imaginação criadora: “É aqui, no limbo da sarjeta [espaço entre

os quadros], que a imaginação humana capta duas imagens distintas e as transforma numa única ideia” (McCloud, 1995, p. 66). No cotidiano, a *conclusão* atua de forma espontânea e habitual, já “na mídia eletrônica [a exemplo do cinema] é contínua, amplamente involuntária e virtualmente imperceptível” (McCloud, 1995, p. 68). O que diferencia a atuação do mecanismo de *conclusão* nas HQs é, segundo o artista-autor, a marca da voluntariedade. O leitor interfere nas lacunas da ação descontínua como cúmplice: “cada ação registrada no papel pelo desenhista é auxiliada e apoiada por um cúmplice silencioso, um cúmplice imparcial do crime, conhecido como leitor.” (McCloud, 1995, p. 68). O autor sublinha que a intimidade gerada pelo mecanismo de *conclusão*, nos quadrinhos, só é superada pela palavra escrita (1995, p. 69). Para McCloud (1995), o gesto de matar um homem, ao ser alocado no limbo entre dois quadros de uma HQ, ganha o significado de uma condenação a diferentes mortes. Mesmo que, retomando Eco (2008), a morte seja previsivelmente inferida pela sequência de enquadramentos, o mecanismo de *conclusão* pode ferir tal previsibilidade com a variabilidade. O que diferencia as HQs de outros textos é que sua estrutura básica é caracterizada pela inserção da variabilidade nos interstícios da previsibilidade.

Com relação à dosagem de variabilidade potencializada pelo mecanismo de *conclusão*, McCloud (1995) estabelece graus, conforme o tipo de transição quadro-a-quadro. Existe, por exemplo, a transição momento-a-momento cujo grau de exigência de *conclusão* é mínimo (e, portanto, a previsibilidade é máxima). Quanto maior o grau de exigência de conclusão, maior o envolvimento necessário por parte do leitor. Por sua vez, McCloud identifica que o grau de exigência de *conclusão* aumenta quando o espaço de trabalho silencioso, entre os quadros, instaura distâncias significativas de tempo e espaço a ponto de romper com a lógica ou a ordem exigível pelo encadeamento sintagmático. De acordo com Umberto Eco (2008), algumas HQs realizavam, no final dos anos 40, transições de enquadramentos que deixariam estarecidos o espectador cinematográfico daquele período, sendo precursoras do estilo de cineastas como Goddard: “Tudo isso significaria, portanto, que, ao nível da montagem, a estória em quadrinhos estava há tempos realizando um discurso que prenunciava (e até que ponto “promovia”?) o de um cinema posterior” (Eco, 2008, p. 152). A este tipo de sequenciamento, McCloud chama de *non-sequitur* (1995, p. 72), em referência à expressão latina (em português “não se segue”) que designa um tipo de falácia, na qual a conclusão não decorre das premissas. Em um *non sequitur*, a conclusão pode ser verdadeira ou falsa, mas o argumento é falacioso porque há falta de conexão entre a

premissa inicial e a conclusão. Um exemplo de encadeamento de cenas de caráter *non sequitur* pode ser acompanhado na **imagem 21**, referente ao epílogo da história Crise nas Infinitas Terras. A página é dividida em dois grupos. O grupo de quadrinhos em cores relata como ficou o universo após o desfecho da Crise; o grupo de quadrinhos em branco e preto, no rodapé da página, descreve as memórias do personagem Monitor sobre o episódio da Crise. A falta de vínculo conclusivo entre os dois grupos de quadrinhos é ressaltada pela diferença de colorização.

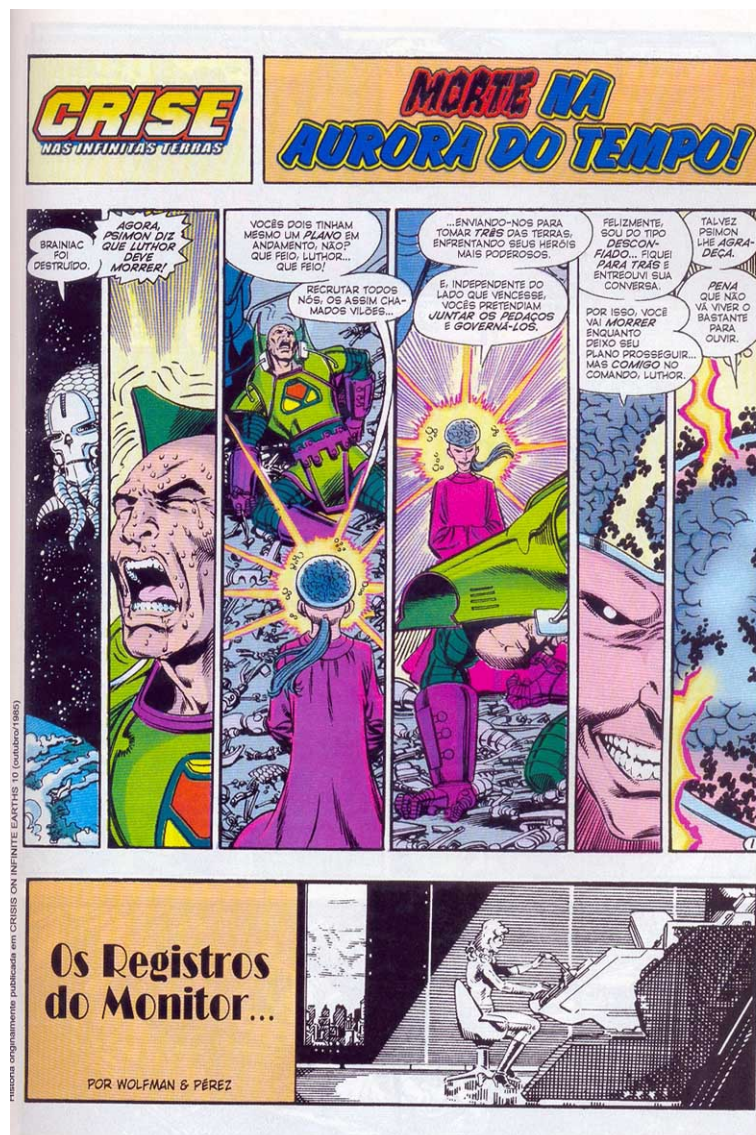


Imagem 21 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986).

O diálogo dos quadrinhos com o cinema e outras artes se dá, de acordo com Eco (2008), ora sob a influência do *parasitismo*, ora da *promoção*. No primeiro caso, “homologa e difunde estilemas, recuperando-os ou simplesmente depauperando-os” (p.

153). Por sua vez, a promoção ocorre desde que o empréstimo a outras artes se torne uma solução que “venha integrada num contexto original que a justifique” (Eco, 2008, p. 151). É o que acontece, segundo Eco, quando os quadrinhos tomam emprestado do cinema os planos de enquadramento, mas conferem a eles originalidade ao combiná-los com sua técnica de montagem caracterizada pela continuidade virtual, associada à justaposição de elementos estáticos.

Outro exemplo de promoção dado por Eco é o da estética do movimento, que os quadrinhos transmigraram do *Futurismo*, possibilitando-lhe, contudo, nesse novo contexto, “reencontrar uma fisionomia autônoma” (Eco, 2008, p. 151). Sobre este ponto, Eco (2008, p. 150) afirma:

Veja-se, por exemplo, o conjunto de convenções gráficas que concorrem para a representação do movimento no âmbito do enquadramento. Não é difícil evidenciar, a cada passo, uma estilização gráfica dos dinamismos que lembra de perto as soluções do futurismo.

A seguir, o autor utiliza como exemplo os quadrinhos de super-herói, onde a supervelocidade é, à moda futurista, “significada por uma espécie de traço horizontal, como imagem que tivesse passado a grande velocidade diante de uma objetiva fotográfica imóvel” (Eco, 2008, p. 150).

Não é nosso objetivo de pesquisa aprofundar a relação dos quadrinhos com outras artes. Porém, não custa mencionar que Eco identifica, nos quadrinhos, influências diversas como o gosto pela pormenorização, que aparece como “uma tardia revivescência de um gosto pré-rafaelesco” (Eco, 2008, p. 152). Diante deste fenômeno da “revivescência tardia”, Eco pergunta-se, se as HQs não estariam “ajudando o novo público por elas visado a recuperar uma medida de gosto da qual ainda se encontrava historicamente alienado” (Eco, 2008, p. 152).

Os quadrinhos também dialogam, conforme Eco, com o surrealismo, tomando-lhe emprestadas suas sugestões oníricas e dando a elas contornos que oscilam entre o jocoso e o gracioso. Isso acontece, segundo o autor, nas páginas de *Krazy Kat*, de Herriman: “Desenho singular por algumas de suas escapadas surrealistas, especialmente nas paisagens lunares e improváveis, feitas de propósito, para subtraírem a ação a toda e qualquer verossimilhança.” (Eco, 2008, p. 284). Nas HQs de super-herói, certamente a influência do *Surrealismo* é decisiva, não só por trazerem mundos mágicos e

civilizações extraterrestres, mas também por criarem cidades que não existem, a exemplo de Gotham City, nas histórias de *Batman*, e tornando-as parte dos Estados Unidos, compartilhando de elementos sócio-políticos do mundo factual.

Nestes diferentes empréstimos feitos pelos quadrinhos ao campo das artes, Eco observa que “as várias relações de parasitismo e promoção articulam-se numa série de fenômenos dificilmente redutíveis a um único juízo.” (Eco, 2008, p. 152) e complementa: “De qualquer maneira, já ficou claro que ‘parasitismo’ e ‘promoção’ não podem constituir indicações de valor, mas unicamente caracterizações preliminares que abrem caminho para um juízo mais complexo” (Eco, 2008, p. 152).

Este diálogo com movimentos artísticos como *Surrealismo*, *Futurismo* revela uma tendência oscilante das HQs de adicionarem ou subtraírem às ações verossimilhança: intimamente relacionada à teoria dos graus de iconicidade.

1.2.6 Quadrinhos e crítica de arte

Segundo Eco (2008), mesmo tendo em mente que a atitude dos seres humanos muda conforme a época e o local, o analista de uma obra de arte tende, ao proceder à análise, tende a eleger-se “como representante da humanidade” (Eco, 2008, p. 166). Isto quer dizer que a leitura de uma obra tende a considerar como interpretação válida aquela compartilhada pelo círculo social do qual o analista se considera espelho. E, “assim fazendo, caracteriza as estruturas da obra de modo tal que as fruições dessemelhantes da sua, no tocante à obra-norma, instituída pela sua fruição, surjam, justamente, como aberrantes” (Eco, 2008, p. 167). Porém, em se tratando dos quadrinhos, estes se situam no que Eco (2008) chama de *campo de artisticidade difusa*, característico das manifestações artísticas inseridas no horizonte da cultura de massa. Em termos linguísticos, a artisticidade difusa corresponde ao caráter de *hipergênero* da *História em Quadrinhos*, definida assim, por Paulo Ramos (2009), pelo fato de apresentar características comuns a uma gama de gêneros autônomos. Como hipergênero, os quadrinhos teriam a habilidade de criar afinidades intergenéricas, o que implica, por exemplo, converter características discursivas de um gênero outro em elementos cenográficos, como o fazem os quadrinhos de super-herói, por exemplo, ao incorporar elementos das artes plásticas para representar metaforicamente efeitos sonoros, visuais, além de estados de alma das personagens. O horizonte hipergenérico também habilita

os quadrinhos a criar emoldurar diálogos transtemporais, confluindo debates de assuntos diversos como filosofia, religiosidade, política e estética.

Neste horizonte difuso ou hipergenérico, “o que se questiona é justamente a validade de uma fruição estética exemplar” (Eco, 2008, p. 168). Obras de arte formam seu campo de referência com base no que Eco chama de obra-norma. Já os quadrinhos, em seu caráter de cultura de massa, tomam emprestado das artes normativas “vários modos de operação e referências a valores – efeitos de tipo variado (lúdico, erótico, pedagógico)” (Eco, 2008, p. 168) sem que lhes seja necessário respeitar as normas estéticas do círculo de fruição donde tomam o empréstimo. Enquanto a arte normativa busca situar o objeto artístico num círculo onde as referências artísticas gravitam em torno do “mesmo”, a HQ, assim como outros representantes da cultura de massa, é um objeto produzido “em ousada referência a uma multidão de ‘outros’ (ainda que resumidos, por comodidade, no modelo hipotético do homem-massa)” (Eco, 2008, p. 168). Disto, deriva-se a ideia de que ao dialogar, por exemplo, com o *Surrealismo*, a história em quadrinhos traz para seu campo de referências não o surrealismo-norma, mas sim o surrealismo-outro ou, dito de outra maneira, o surrealismo-alternativa.

Capítulo 2 – *Um por todos: esquematismo, individuação, tipificação e alegorese em HQs de super-herói*

William Hogarth, um dos pioneiros da banda desenhada, no século XVIII, teve consciência de que o papel exercido pelo personagem nesse novo *cenário genérico*⁴ não seria necessariamente igual àquele exercido pelos personagens no cenário literário. Hogarth foi um dos pais da caricatura, distinguida por ele do *character* ou personagem propriamente dito⁵. A composição do *character* teria um compromisso marcante com o mundo da vida. Já a caricatura cultivaria o descompromisso, como atestam o exagero (*outrè*) dos traços, geralmente relacionado à comicidade. A contraposição entre caricatura e *character* está ligada à oscilação das HQs entre adesão e rompimento ao cânone da verossimilhança que, como vimos, coloca em jogo os graus de iconicidade da imagem, fazendo-a transitar entre os estatutos do ícone e do símbolo. Diante deste caráter oscilante, é necessário refletirmos sobre o estatuto do personagem nas HQs, em particular nos quadrinhos de super-heróis. É este o propósito do capítulo.

De acordo com Umberto Eco (2008), operam nas HQs duas forças antagônicas, mas que não deixam criar uma relação própria de complementaridade: o esquema mnemônico e o pormenor infinitesimal. O esquematismo mnemônico atua em maior grau, permitindo diferenciarmos os quadrinhos da obra poética, onde a pormenorização tem presença de destaque. Segundo o pensador italiano, nos quadrinhos, os personagens não costumam ser delineados através da acumulação sucessiva de pormenores infinitesimais, que tendem a dissolver a identidade “numa série de impressões não reunificáveis” (Eco, 2008, p. 157). Entraria, então, em cena o esquema mnemônico, buscando a convergência entre redução semântica, fragmentação e memória auxiliar (contando, para isso, com a contribuição decisiva do leitor). Sobre esta questão, dirá o filósofo:

O problema é o mesmo do antigo romancista de folhetim, obrigado a construir personagens enquadrados a golpes de machado. A personagem stendhaliana não pode ser lida ‘em capítulos’; e só pode ser acompanhada por um leitor com a condição de que este praticamente nunca abandone o livro, nem mesmo durante os

⁴ Conforme noção de Maiguenau, retomada por Ramos (2009).

⁵ Hogarth faz essa distinção no texto que acompanha a gravura *The Bench* (1758).

intervalos de leitura, e que reelabore a personagem de si para consigo enquanto com ela privar. Ainda em outros termos: essa objetiva dificuldade do autor de estória em quadrinhos é a mesma que Poe focalizava ao afirmar que uma obra poética deve ser realizada de maneira que possa ser lida de uma só ‘assentada’, para não perder o efeito que deve produzir (Eco, 2008, p. 157).

Independentemente do referencial buscado por Umberto Eco para tratar da elaboração do personagem pelas HQs, é possível dizer – principalmente com base nos quadrinhos de super-heróis – que eles são elaborados para habitar uma zona de oscilação entre pormenor e esquema; o que pode ser dito de outra maneira: entre a unidade e a dispersão identitária. É o que se pode perceber na cena ilustrada pela **imagem 22**. Nela, tenta-se, em uma única página elaborar, paradoxalmente, um resumo detalhado de toda a trajetória que deu origem à personagem Mulher-Maravilha:



Imagem 22 – Revista Mulher-Maravilha – Espírito da Verdade (2002)

Contudo, ocorre nas HQs de super-herói, uma profusão de esquemas mnemônicos escorados em composições metonímicas que solicitam a interferência direta do leitor – com seu cinzel de memórias – para fazer com que a estratégia metonímica adquira sentido. É o que acontece na **imagem 23**, um recorte metonímico da segunda capa da revista *Mulher-Maravilha – Espírito da Verdade* (2002):



Imagem 23 – Revista Mulher-Maravilha - Espírito da Verdade (2002)

Neste caso, é possível dizer que o esquematismo mnemônico não ocorre meramente para atrair leitores que desejam ter menos trabalho de pensar. Trata-se de uma figura de estilo, que tenta romper com o princípio da mútua exclusão sintagmática. De acordo com Saussure (2006), a formação de um sintagma ou encadeamento linear de sentido depende de uma seleção: um *sema* (ou unidade de sentido que pode ser uma palavra, por exemplo) ingressa num sintagma porque outro deixou de fazê-lo. Isto, segundo o autor, fica claro nos estudos de fonologia. Nesta perspectiva, duas frases podem ter sentidos inteiramente diversos dependendo do sema selecionado para compor o sintagma. É o que ocorre se fizermos uma comparação entre as frases: “A COVA está coberta” e “A cama está coberta”. Esta lógica de seleção sintagmática também vale para o cinema tradicional, em que a ilusão de movimento impede que a sucessão de cenas se abra num leque de alternativas como um rio que desemboca em delta. Nos quadrinhos, não existe este limitador. Contrariamente, as HQs são feitas para que o sintagma se abra a alternativas, dentre as quais a incorporação de semas incompletos. E a imagem vem ajudar nessa incompletude proposital que cria tensão dramática e suspense. O desmembramento metonímico da imagem equivale a um tipo de inserção silábica que, no universo das letras, parece não ter tanta rentabilidade dramática (salvo exceções como as poesias de Leminski e Arnaldo Antunes). Tomando-se como exemplo a página ilustrada pela **imagem 24**, percebemos que a composição metonímica tem por objetivo abrigar num mesmo sintagma semas ou unidades de sentido alternativas.



Imagem 24 – Revista Mulher-Maravilha - Espírito da Verdade (2002)

É o que permite ao leitor montar de diferentes formas a sequência sintagmática de enquadramentos. Além disso, a inserção dos semas no sintagma pode se dar de forma total ou parcial (sílabas imagéticas). O personagem, nas HQs de super-herói, é feito para encontrar unidade identitária na dispersão. Como afirma Eco (2008), a história em quadrinhos é feita para ser lida em intervalos, gerados pelos enquadramentos e também pelo fato comum de HQs serem feitas para ser lidas “contemporaneamente a outras histórias em quadrinhos” (Eco, 2008, p. 157). No romance, a despeito da fragmentação da narrativa em intervalos (capítulos), o personagem é feito para ser lido como uma unidade. Nas HQs, principalmente as de super-herói, o personagem é feito para ser lido como uma uni-diversidade. Isto pode ser dito ainda de outra maneira: no romance, o personagem é criado para ser um universo e, nos quadrinhos de super-herói, para ser um multiverso. É isso que permite, por exemplo, que um mesmo super-herói em revistas distintas tenha origens diversas ou que em diferentes títulos sejam contadas versões diferentes de sua vida, passadas em tempos e espaços também diversos. Ainda assim, a imaginação do leitor pede ajuda a Ariadne para desempenhar a tarefa paradoxal de amarrar estes diferentes destinos em um mesmo sintagma.

2.1 Personagem, alegoria e tipo nas HQs

Como vimos, ao esquematismo mnemônico está relacionada uma redução semântica do signo, vista por Eco (2008, p. 155) como um dos atributos funcionais da cultura de massa. Está ligada à memória esquemática uma substituição do processo de individuação pelo de formação de *topoi*. A esse respeito, o pensador afirma que “o problema levantado, aqui, no âmbito da estória em quadrinhos, refere-se, porém, a todo o campo dos *mass media*, onde se encontra sob várias formas” (Eco, 2008, p. 154).

Na criação dos personagens, intenta-se “individuar a possibilidade de construção de caracteres ao mesmo tempo individuais e universais (e por isso típicos)” (Eco, 2008, p. 154). Segundo o autor, os *topoi* tendem a estreitar o canal de diálogo-conflito entre as instâncias individual e universal: “as gradações psicológicas se reduzem ao mínimo, e a personagem não vale pela sua capacidade de individuação, mas, quando muito, por sua utilizabilidade esquemática, alegórica, ou então como puro quadro de referência para uma série de identificações e projeções livremente realizadas pelo leitor.” (Eco, 2008, p. 154).

Para aprofundarmos esta noção de *utilizabilidade alegórica*, recorreremos à reflexão de Walter Benjamin (1984) sobre o personagem alegórico. De acordo com o filósofo, o drama barroco, do século XVI, possuía interlúdios entre os atos da peça. Esses interlúdios eram caracterizados por diálogos ou monólogos entre virtudes e vícios personificados. Como destaca o autor, a potência alegórica não está centrada exclusivamente no personagem. “A alegoria manifesta-se tanto no elemento linguístico como figural e no cênico” (Benjamin, 1984, p. 214). Neste sentido, valores morais eram dotados de atributos humanos. Benjamin destaca que este potencial alegórico de revestir valores e noções abstratas de personalidade humana também esteve presente na obra de Shakespeare, porém recoberto por um manto de invisibilidade: “mas tais traços são visíveis somente para o olhar mais adestrado” (Benjamin, 1984, p. 215). Ao falar sobre a explicitude ou implicitude que o potencial alegórico pode manifestar, por meio dos personagens, o autor compara a alegoria a uma vestimenta com muitas dobras ou camadas. Unindo essa imagem à reflexão feita anteriormente sobre os diferentes tipos de signo (com destaque para o ícone e o símbolo), podemos dizer que a potência alegórica transforma, com auxílio de aparatos cênicos e linguísticos, a imagem em uma estrutura de camadas onde a resolução do sentido deixa de estar ligada exclusivamente à

dimensão icônica ou referencial, abrindo caminho para que os componentes imagéticos sejam vistos como uma rede de símbolos ou convenções (legissignos).

Podemos identificar, com base em algumas características, momentos da narrativa em que o personagem tem seu espaço de individuação (gradação psicológica) reduzido em favor da potência alegórica. Observemos, na transição retratada nas **imagens 25 e 26**, da revista *LJA: Um por Todos*, como a personagem da Mulher-Maravilha tem suas gradações psicológicas reduzidas em virtude do realce do potencial alegórico associado à composição simbólica da cena. Na página ilustrada pela **imagem 25**, predomina a oscilação de sentimentos costurada por um complexo de ação e reação (fruto da interação da personagem com Batman) e, portanto, a personagem pode ser classificada como personagem propriamente dita



Imagem 25 – Revista *LJA: Um por todos* (2005)

Por outro lado, na **imagem 26**, que ilustra a página subsequente da história, a Mulher-Maravilha é praticamente reduzida a um dos elementos de um complexo simbólico. É importante analisarmos a presença de alguns elementos cênicos como o céu estrelado e as ruínas do obelisco (monumento que simboliza a Liga da Justiça, grupo de super-heróis que representam os valores supremos da humanidade ou, pelo menos, do Ocidente) destruído pela Mulher-Maravilha. Nesse obelisco, está gravado o versículo 7 do Salmo 72: “Nos seus dias, florescerá o justo e abundância de paz haverá enquanto durar a lua”.

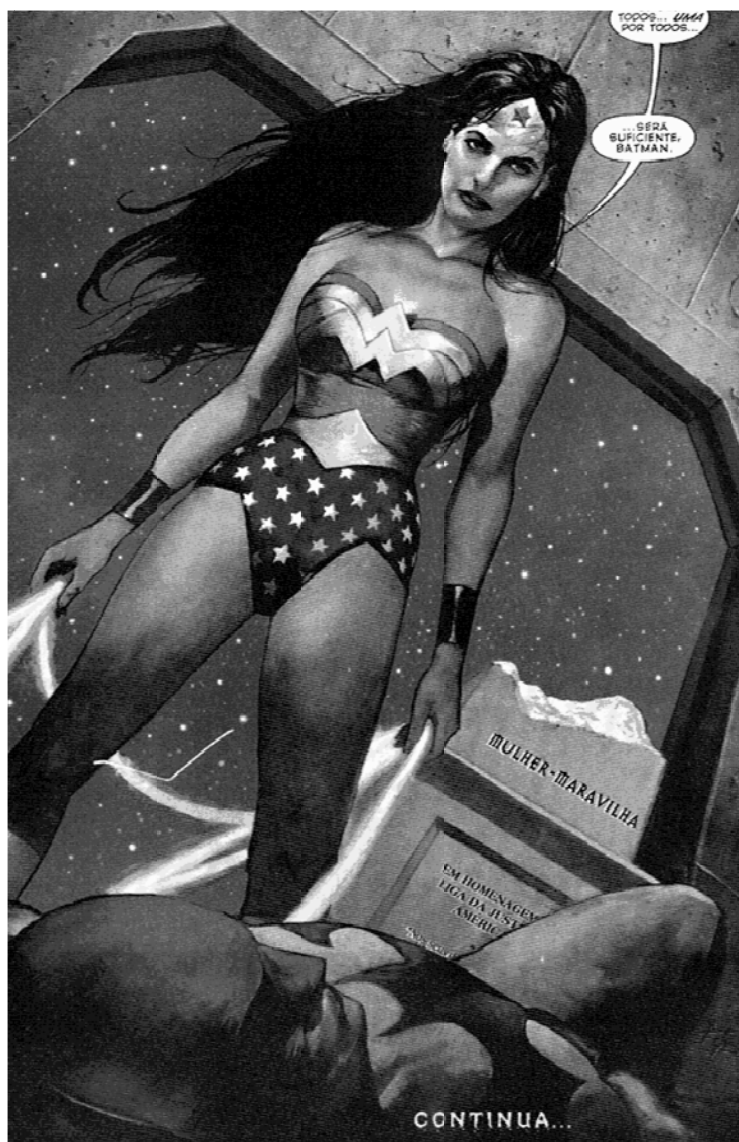


Imagem 26 – Revista LJA: Um por todos (2005)

A influência do texto bíblico pode conduzir a uma camada simbólica por trás do significado icônico da imagem do céu estrelado, remetendo-nos a uma clássica

passagem do livro do Gênesis, capítulo 15: “Então o Senhor conduziu Abrão para fora da tenda e orientou-o: ‘Olha para os céus e conta as estrelas, se é que o podes’. E prometeu: ‘Será assim a tua posteridade!’”. Desta forma, a Mulher-Maravilha é, simbolicamente, inserida na linhagem dos justos da Antiga Aliança. Assim, a personagem adquire o estatuto de alegoria, vinculada ao ideal do Homem Justo. Outra alusão bíblica que pode ser derivada da imagem ilustrada pela **imagem 26** é com a *Mulher Vestida de Sol*, retratada no capítulo 12 do Apocalipse: “E viu-se um grande sinal no céu: uma mulher vestida do sol, tendo a lua debaixo dos seus pés, e uma coroa de doze estrelas sobre a sua cabeça. E estava grávida, e com dores de parto, e gritava com ânsias de dar à luz.”. Neste caso, as dores do parto podem ser interpretadas como o sacrifício necessário para fazer a justiça vir ao mundo. E a Mulher Vestida de Sol é a portadora da justiça a quem a Mulher-Maravilha faz alusão. Esta atmosfera alusiva pode ser reforçada se trouxermos para a rede de comparações uma das gravuras do artista Albrecht Dürer, ilustrada na **imagem 27**:



Imagem 27 – A Mulher vestida com o Sol e o dragão de sete cabeças

Gravura de Albrecht Dürer (1496)

Vejamos o verso que se segue à descrição da Mulher Vestida de Sol no livro do Apocalipse (12, 3-4):

E viu-se outro sinal no céu; e eis que era um grande dragão vermelho, que tinha sete cabeças e dez chifres, e sobre as suas cabeças sete diademas. E a sua cauda levou após si a terça parte das estrelas do céu, e lançou-as sobre a terra; e o dragão parou diante da mulher que havia de dar à luz, para que, dando ela à luz, lhe tragasse o filho.

A história da Mulher-Maravilha, ora em análise, fará com que a imagem alegórica do Dragão, em alguns momentos, adquira contornos de uma personagem individuada, chamada Drakful Karfang, e dotada de gradações psicológicas. Na verdade, o drama retratado nessa história faz com que os personagens oscilem entre a individuação e a alegorese. A sequência de páginas que marca o momento em que a Mulher-Maravilha se encontra com Drakful é constituída por quadros alegóricos, que, escorados na composição simbólica da cena, abrem, muitas vezes, mão de qualquer diálogo ou narração. É o que ocorre na página, retratada pela **imagem 28**, que traz o primeiro contato face a face entre as duas personagens.



Imagem 28 – Revista LJA: Um por todos (2005)

Em seguida, começa a ser retratado o confronto entre as personagens. Na primeira cena, retratada pela **imagem 29**, predomina a voz de um narrador impessoal. Ele descreve os atributos da Mulher-Maravilha – cuja imagem é desprovida de variações, aproximando-se de uma escultura – como se descrevesse uma alegoria da Virtude nos moldes do que era feito pelo drama barroco do século XVI. Contudo, a exemplo dos textos de Shakespeare (Benjamin, 1984), o clima alegórico é quebrado, de quando em quando, por lances de comédia, como ocorre no final da página, ilustrada pela **imagem 31**:



Imagem 29 – Revista LJA: Um por todos (2005)

Depois disso, a habitual seriedade alegórica é retomada numa cena cuja composição simbólica representa o ápice da coroação do Justo, que é, refulgir glorioso em meio ao inferno que quer tomar conta dele. No capítulo 3 do livro do profeta *Daniel*, do Antigo Testamento, é contada a história de como três profetas (Sidrac, Misac e Abdênago), são postos, pelo rei Nabucodonosor, no meio de uma fornalha ardente, tendo permanecido incólumes e proferindo louvores ao Criador e suas obras. O mesmo livro conta a conhecida história de como Daniel sobreviveu após ser trancado na cova dos leões. A associação feita entre a Mulher-Maravilha e estes profetas não é casual. Assim como eles, a personagem tem o talento de sondar a verdade em meio às aparências e ilusões cultivadas em sociedade. E ela faz isso com auxílio de uma arma: o seu laço, que faz a pessoa por ele amarrada dizer obrigatoriamente a verdade. A imagem

alegórica, ilustrada pela **imagem 30**, retoma este motivo recorrente na Bíblia: o da proteção do Justo ante o mal.

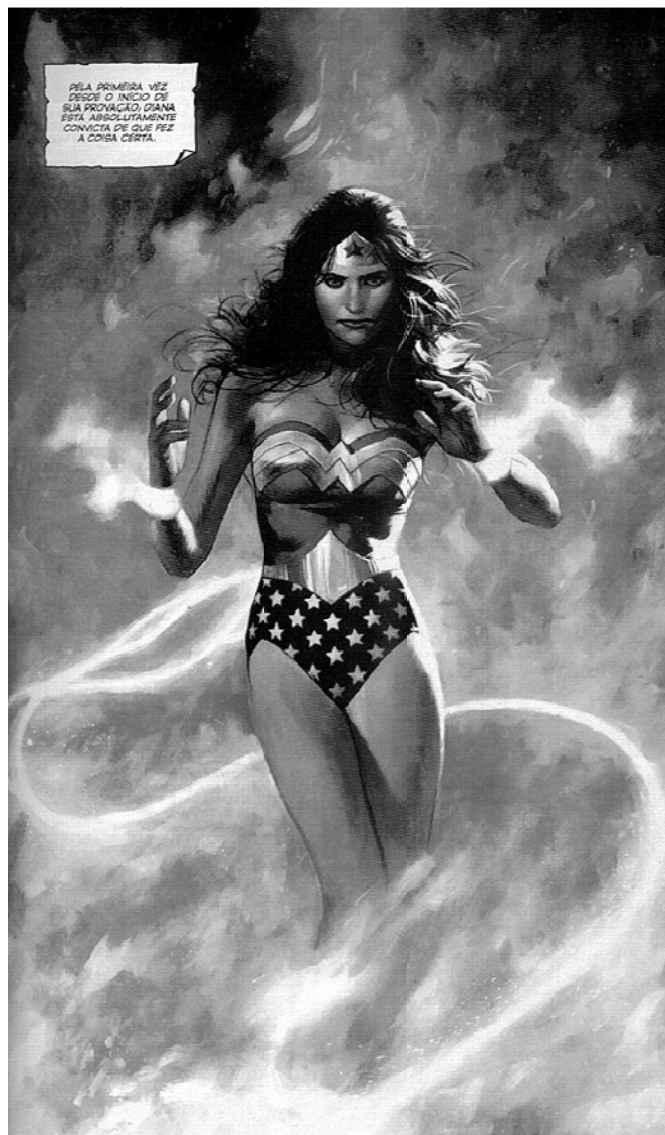


Imagem 30 – Revista LJA: Um por todos (2005)

A fim de atestar o parentesco, no que diz respeito ao personagem alegórico, entre a história de super-herói e o drama barroco, gostaríamos de comparar um interlúdio da peça *Sophonisbe*⁶, de Daniel Caspers von Lohenstein, com uma sequência da história da revista *Revista LJA: Um por todos (2005)*.

⁶ Uma reflexão sobre o caráter da peça *Sophonisbe*, de Daniel Caspers von Lohenstein, pode ser vista na obra de Walter Benjamim (1984), na qual o estudioso teoriza sobre as diferenças entre a tragédia clássica e o drama barroco alemão.

Observemos o trecho de *Sophonisbe*, citado na obra de Walter Benjamin (1984, p. 214). Trata-se de um interlúdio alegórico presente no quarto ato da peça e no qual contracenam os personagens alegóricos *Volúpia* e *Virtude*:

No final do IV Ato de *Sophonisbe*, de Lohenstein, “Volúpia” e “Virtude” aparecem em conflito. “Volúpia” acaba sendo desmascarada, e ouve de “Virtude” as seguintes palavras: “Bem. Vejamos a beleza desse anjo. Primeiro, tirarei o vestido roubado. Pode uma mendiga costurar para si mesma trapos tão revoltantes? Quem não fugiria dessa escrava? Mas tira também teu manto de mendiga. Vede, um porco não teria aspecto tão repugnante. Isto é um cancro, aquilo é uma ferida leprosa. Não tens nojo, tu também, dessa carne tumefata e desse pus? A cabeça de ‘Volúpia’ é de um cisne, o resto é de um porco. Tiremos também a pintura do rosto. Aqui a carne está apodrecendo, ali os piolhos estão devorando tudo. Assim os lírios da luxúria se transformam em imundícies. Mas não basta. Tiremos todos os trapos. O que vemos. Um cadáver, um esqueleto. Vede agora o reduto mais íntimo de “Volúpia”. Joguemo-la na fossa do carrasco!”. É o velho motivo alegórico da Dama-Mundo (Benjamin, 1984, p. 214).

Neste trecho, é retratado o momento em que *Virtude* desmascara *Volúpia*. Os papéis de ambas as personagens alegóricas estão, de antemão, definidos. Não é surpresa alguma para o leitor o fato de que *Volúpia* se disfarça de anjo para seduzir e tentar as pessoas. Também não é dado novo o destino dado a *Volúpia* que, a exemplo do que ocorre com Satanás, no livro do Apocalipse, é presa e lançada num fosso. Neste caso, o *script* alegórico é uma retomada, com fins de pedagogia moralizante, do *script* bíblico referente à luta do Bem contra o Mal.

O diálogo entre a Mulher-Maravilha e o dragão Drakful parece, a princípio, retomar o motivo bíblico da luta do Bem contra o Mal, definindo claramente as posições ocupadas pelos personagens nesse cenário maniqueísta. Como demonstra o trecho, reproduzido a seguir, a posição ocupada pela Mulher-Maravilha (alegoria da Virtude) permanece definida. Porém, Drakful (alegoria da Injustiça), tem seu potencial alegórico reduzido e assume características de um personagem individuado, sujeito a dilemas e questionamentos, a ponto de o personagem passar por uma conversão:

Drakful – Impossível! Mortal algum sobrevive ao toque incandescente. Deve haver corrupção em você, Diana das Amazonas! Alguma presunção! Você não é destemida? Aquela que tudo conquista? A mais poderosa de sua estirpe? E sua beleza? Sem dúvida, você é a mais linda mulher deste mundo. Admita que ao menos nisso você acredita!

Mulher-Maravilha (Diana) – Eu só acredito em verdade e compaixão, Drakful Karfang.

Drakful – Compaixão?! Sua raça caçou a minha até a extinção!

Mulher-Maravilha (Diana) – Tem razão. E, para que o mundo possa viver, os deuses ordenaram que eu destrua você. Porém, eu não desejo matá-la. Entregue seu coração e eu o preservarei... desde que você jure se comportar bem.

Drakful – O que? Será possível? Você me confronta com as mãos erguidas não em ódio, mas em clemência? E como escapou ilesa de minhas chamas. Eu sei que não é mentira [diz o dragão com lágrimas nos olhos]. Estou indefesa diante de você, Diana das Amazonas. Agora, sei disso. Leve meu coração. Mantenha-o seguro sob seus cuidados.

Mulher-Maravilha (Diana) – Graças a Hera. Você fez a escolha certa, ó poderosa.

Porém, como ilustra a **imagem 31**, a breve sensação de encantamento é quebrada por um desfecho irônico e que não deixa de ter uma marca risível. Desta forma, a história é reconduzida à oposição maniqueísta entre Virtude e Maldade:



Imagem 31– Revista LJA: Um por todos (2005)

É possível notar, com base na história que se acabou de analisar, que, nas páginas das HQs de super-herói, há uma oscilação entre momentos de ação dramática e de alegorese (escorada na composição simbólica). Eco (2008, p. 218) entende “ação” (dramática ou narrativa) como “um enredo, através do qual as personagens se explicitam e assumem uma fisionomia e um caráter, e quando, sempre através do enredo, toma fisionomia e caráter uma situação produzida pela interferência variada de comportamentos humanos”. A ação engloba desde fatos externos (peripécias, por exemplo) e discursos externos (personagens que se esclarecem reciprocamente) até o discurso interior e a introspecção psicológica, o que inclui o registro do inconsciente ou incontrolado (Eco, 2008, pp. 218-219).

Podemos dizer que o espaço de alegorese – em contraposição ao espaço de ação dramática – seria este um espaço em que se tenta dar personalidade a uma composição simbólica ou despersonalizar o personagem, fazendo-o beirar o caráter de símbolo. Este espaço intermediário é o que vai caracterizar o personagem alegórico.

Eco identifica como marca dos personagens contemporâneos essa tendência de oscilar entre a concretude de uma “pessoa” – concretamente individual em suas diferentes ações – e uma figura alegórica, redutível a um conceito originador. Tal *solicitação alegórica* – para fazermos uso da terminologia de Eco (2008) – é um caso de *tipificação* do personagem. A tipificação resulta de um movimento em que “pela organicidade da narrativa”, uma personagem “adquire uma fisionomia completa não

apenas exterior, mas intelectual e moral” (Eco, 2008, p. 219). Na obra *O Super-Homem de Massa*, Umberto Eco (1978) observa que a tipificação pode também envolver a redução dos acontecimentos a esquemas invariantes. Analisando romances da série *007*, de Ian Fleming, o autor propõe uma definição para *esquema invariante*⁷, comparando os acontecimentos do enredo a movimentos de um jogo de xadrez, onde protagonista e antagonista funcionam como contendores do jogo: “O esquema é invariante no sentido de que todos os elementos sempre estão presentes em cada um dos romances (de tal forma que se poderia afirmar que a regra do jogo fundamental é “Bond joga e dá mate em oito lances”)” (Eco, 1978, 166). Outro elemento característico da tipificação e herdado, pelos quadrinhos, do romance folhetinesco, são as oposições fixas, baseadas em elementos imediatos e universais, “que permitem um número limitado de permutações e interações. Essas duplas constituem invariáveis em torno dos quais giram duplas menores que por sua vez, de romance para romance, constituem variantes das primeiras” (Eco, 1978, pp. 152-153). Entre estas duplas, Eco (1978) elenca: Dever-Sacrifício; Cobiça-Ideal; Amor-Morte; Acaso-Programação; Fausto-Privação; Excepcionalidade-Medida; Perversão-Candura; Lealdade-Deslealdade.

Contudo, não raro, as HQs, em particular as de super-heróis, fazem interagir de forma complexa e oscilante o personagem como personagem propriamente dito (individuado) e o personagem como tipo ou tópico. Tipo e tópico (que podem ser denominados indistintamente de *Topoi*) se diferenciam, de acordo com Umberto Eco (2008) pela recorrência à memória. Recorrer ao tópico literário significa, nas palavras deste pensador, atingir, por meio da memória, o repertório da arte para dele emprestar figuras e situações, introduzindo-as em um determinado contexto. Já o tipo, “ao contrário, nunca preexiste à obra, mas constitui o que dela resulta”. O autor destaca como exemplo de um tipo, consagrado pela literatura, a personagem Emma Bovary.

Da relação com a alegoria, podemos dizer que os *Topoi* podem ingressar na história sob dois tipos de solicitações alegóricas:

1. Uma solicitação alegórica tópica – com o objetivo de evocar símbolos que preexistem à obra, a exemplo de elementos de um repertório mitológico, antropológico, heráldico, mágico” (Eco, 2008, p. 227);

⁷ Mais adiante, veremos que há estreita afinidade entre a noção de esquema invariante e a de estereótipo.

2. Uma solicitação alegórica típica – a alegoria se constitui ao longo da obra, sendo resultado dela. É o que acontece na história *Dias de um Futuro Esquecido*, dos *X-Men*, que será analisada num dos capítulos posteriores.

2.2 Esquematismo e planos cênicos

O estatuto do personagem nas HQs depende, em parte considerável, de suas coordenadas no espaço cênico. As imagens, como notam Kress e Van Leuween, retomados por Mendonça (2008), não se distinguem apenas por aquilo que incluem ou excluem. “Elas diferem também na estrutura, pois interrelacionam seus elementos de forma distinta” (Mendonça, 2008, p. 68). Desta forma, a disposição das imagens que compõem uma cena reflete um padrão transacional. Pensando-se a imagem como composta de diferentes planos, a co-presença de imagens num mesmo nível reflete a disposição de cultivar a similaridade entre tais imagens. Numa direção oposta, imagens alocadas em planos diversos, estariam marcadas por uma relação de dissimilaridade. Ademais, a presença em diferentes planos reflete uma hierarquização dos sentidos imagéticos que vai da evidência do primeiro plano ou de um *close* à diluição da referência imagética em planos gerais onde a referencialidade da imagem tende a assumir o caráter de sugestão.

Benjamin (1984), destaca que esta preocupação com a hierarquização do sentido em planos já era comum na pintura barroca, onde os planos distantes eram reservados à representação mais difusa, de elementos de ordem espiritual, e os planos mais próximos à representação da vida mundana com mais precisão e detalhismo. Este contraste de planos favorecia a projeção alegórica ou leitura de uma relação codificada entre os planos espiritual e material. Nas HQs de super-heróis, este pressuposto barroco é ora seguido, ora não, o que reflete a adesão intermitente a uma solicitação alegórica. A **imagem 32** se ajusta ao protótipo da pintura barroca, distinguindo o primeiro plano – mundano – do segundo plano, de natureza mais espiritual.



Imagem 32– Revista LJA: Um por todos (2005)

Já a página seguinte, ilustrada pela **imagem 33**, rompe parcialmente com o protótipo barroco. O elemento espiritual deixa de ser representado de forma difusa e ganha a precisão e destaque do primeiro plano. Fica no ar o questionamento de se a intenção narrativa é a de dotar o componente espiritual de evidência material ou de ironizar a espiritualidade do oráculo, dizendo que “no fundo” ele é demasiadamente humano.



Imagem 33 – Revista LJA: Um por todos (2005)

A **imagem 34** também segue o protótipo das pinturas barrocas de teor alegórico, reservando o primeiro plano para ser ocupado por imagens de caráter eminentemente simbólico: no caso, urubus aludem, de forma esquemática e estereotipada à iminente morte da amizade entre o Super-Homem e Mulher-Maravilha.



Imagem 34 – Revista LJA: Um por todos (2005)

A disposição dos planos na **imagem 34** confirma a reflexão de Waldomiro Vergueiro (2007), segundo o qual os planos mais afastados tendem a diluir a figura humana, misturando-a a outros elementos cenográficos. Assim, os planos mais fechados (próximos), tendem a marcar o elemento humano da cena. O ápice dessa marcação seria o close de detalhes expressivos do personagem. Porém, é possível dizer que tal recorte metonímico, privilegiando cada vez mais a parte em detrimento do todo, ganha contornos elípticos. Nesse caso, o *close-up* permite que detalhes que, num plano mais amplo, passariam despercebidos, ganhem relevo. Perceba-se que o *close-up* é um grande auxiliar da visualização metafórica, ao converter o detalhe em representação de estados emocionais. E isto acontece não só com o *close-up* de detalhes humanos, mas também de detalhes de objetos que, em close, acabam por representar estados de alma

do personagem (mesmo quando ele é omitido da cena) vestigialmente ligados aos objetos que dividem com ele o espaço cênico.

2.3 *Poesie ininterrompue*

Existe, segundo Eco (2008, p. 153), uma espécie de gradação, no processo de caracterização das personagens como *topoi*. O personagem dos quadrinhos constrói-se, num primeiro nível, como forma previamente elaborada com o objetivo de ser “protótipo de um modo de ser, ou de aparecer” (Eco, 2008, p. 153). Nas histórias de super-herói, esta prototipificação do modo de ser e aparecer é bastante marcada, como atesta, por exemplo, a projeção do símbolo do Batman no céu, por meio de um refletor – para chamar o personagem à cena – ou a representação de sua silhueta mergulhada na penumbra como marca de sua chegada ao cenário da ação dramática.

O segundo grau de formação dos *topoi* seria uma redução ainda mais drástica do quadro de referências que compõem os personagens. Isto porque o desenho não pode conferir “a mobilidade de expressão, que, num astro, embora padronizado, sempre revela o indivíduo. O próprio signo gráfico requerido pela estória em quadrinhos obriga a uma estilização quase total, de tal modo que a personagem se vai tornando cada vez mais hieroglífica” (Eco, 2008, p. 153). Desta forma, “uma ruga no canto da boca pode indicar experiência e maturidade, e resumir, por convenção, uma biografia, sem deixar por isso de ser uma ruga, declarando-se como tal, em termos naturalistas” (Eco, 2008, p. 153). Tal redução envolve uma passagem do nível icônico para o nível simbólico elementar da imagem, símbolo que pode revestir-se de uma das faces do tipo: protótipo, tipo e estereótipo, os quais podem, por sua vez, fazer ou não parte de uma solicitação alegórica.

Como foi destacado, a tipificação envolve um movimento de redução semântica. Contudo, é importante perceber, como o faz Scott McCloud (1995), que a redução semântica pode ser também uma forma de promover a “amplificação através da simplificação”:

Quando abstraímos uma imagem através do *cartum*, não estamos só eliminando os detalhes, mas nos concentrando em detalhes específicos. Ao reduzir uma imagem a seu ‘significado’ essencial, um

artista pode ampliar este significado de uma forma impossível pra arte realista. (McCloud, 1995, p. 30).

Umberto Eco (2008, p. 288), em certa medida, reconhece o poder amplificador que a redução semântica pode proporcionar. Afirma, a respeito de *Charlie Brown*, que se trata de um personagem capaz de variações de humor de tom shakespereano e que “o lápis de Schulz consegue reproduzir estas variações com uma economia de meios que raia o milagre”. E acrescenta que a história em quadrinhos deste personagem une a língua “a um desenho capaz de dominar, em todas as personagens, o mínimo matiz psicológico. Destarte, a cotidiana tragédia de *Minuim* se delineia aos nossos olhos com uma incisividade exemplar” (Eco, 2008, p. 288). Em sua análise das histórias de *Charlie Brown*, o autor descreve a relação que se dá, nos quadrinhos, entre ampliação e redução semânticas. O pensador italiano classifica os quadrinhos como uma forma de *poésie ininterrompue*, na qual sobre um esquema básico é trabalhado um fluxo contínuo de variações. Ao avaliar a obra de Jules Feiffer, Eco (2008, p. 284) nos oferece a chave para o entendimento da noção de poesia ininterrupta: “Uma estória de Feiffer, uma vez publicada, não pode mais ser exorcizada; uma vez lida, conserva-se na mente e aí trabalha em silêncio”. Em outro momento do ensaio sobre *Charlie Brown*, Eco (2008) afirma que para descobrir a força da poesia ininterrupta não basta ler “uma, duas ou dez estórias” (2008, p. 286). Descobrir tal força é possível “só depois de haver entrado a fundo nos caracteres e situações, visto que a graça, a ternura ou o riso nascem somente na repetição, infinitamente cambiante, dos esquemas, nascem da fidelidade à inspiração básica, e requerem do leitor um ato contínuo e fiel de simpatia” (Eco, 2008, p. 286). Esse ato de fidelidade requerido ao leitor de HQs parece solicitar um tipo de leitura que instaura um diálogo transtextual, o qual é comparado por Genette (2010) aos antigos palimpsestos: pergaminhos com diferentes camadas de inscrição sobrepostas. No palimpsesto, uma camada é raspada, abrindo espaço para uma nova inscrição, de modo que a camada antiga nunca fica completamente escondida, podendo ser resgatada. O modo como os quadrinhos forjam sua poética ininterrupta não deixa de ter contornos palimpsêsticos.

A diminuição do grau de iconicidade, representada pelo *cartum* (imagem reduzida semanticamente ao nível de esquema), é outra forma de manifestação do fenômeno da poesia ininterrupta, mais precisamente de sua característica relativa à continuidade da história na mente, nos domínios do trabalho silencioso. McCloud

(1995) chama atenção para como, nas formas simples – reduzidas iconicamente –, que compõem um *cartum*, deixa de operar a projeção do referente sobre a imagem e passam a operar projeções de nossa mente sobre a imagem. McCloud faz uma comparação entre as tentativas realistas de representação imagética do rosto humano (iconicidade ampliada) e o modo como a estética do *cartum* tenta representar o rosto humano (iconicidade reduzida). Utilizando a máscara como metáfora, o autor observa que a dimensão icônica pode ser encarada como o lado exterior da máscara, vista por todos de fora, mas não por quem a utiliza. Já o *cartum* reflete o lado interno da máscara, visto pelo eu, mas não pelo outro. Desenvolvida conceitualmente, esta metáfora é traduzida nos seguintes termos:

Quando duas pessoas interagem, elas normalmente se olham diretamente, vendo as características de seus companheiros em detalhes vívidos. Cada um também contém uma consciência constante de seu próprio rosto, mas essa imagem mental não é tão nítida, é só um arranjo do tipo esboço, um senso de forma, de colocação geral. Algo tão simples e básico quanto um *cartum*. Quando você olha para uma foto ou desenho realista de um rosto, você vê isto como o rosto de outra pessoa. Contudo quando entra no mundo do *cartum*, você vê a si mesmo (McCloud, 1995, p. 36).

McCloud (1995) continua sua teorização, separando duas formas de vivenciar o mundo: através dos sentidos e através dos conceitos:

Nossas identidades pertencem ao mundo conceitual. Não podem ser vistas, ouvidas, cheiradas, tocadas ou saboreadas. São apenas ideias. E tudo o mais – desde o início – pertence ao mundo sensorial, o mundo externo a nós. Indo além de nós mesmos, encontramos a visão, o olfato, o tato, o paladar e o som de nossos corpos e do mundo que nos cerca. E logo descobrimos que os objetos do mundo físico também podem atravessar e possuir identidades próprias ou sendo nossas extensões começam a brilhar com a vida que nós lhe emprestamos. Ao trocar a aparência do mundo físico, pela ideia da forma, o *cartum* coloca-se no mundo dos conceitos (McCloud, 1995, pp. 39-41).

Independentemente da relação que McCloud estabelece entre realismo e grau elevado de iconicidade, podemos dizer que a dimensão analógica da imagem tenta representar a complexidade de seu referente, enquanto a dimensão eminentemente codical ou conceitual do *cartum* reduz a imagem a seus elementos “atômicos”, e “assim como átomo, uma grande força está contida nestas linhas simples, liberável somente pela mente do leitor” (McCloud, 1995, p. 45).

Percebemos na noção de poesia ininterrupta duas vertentes: uma relativa à continuidade da história na mente, nos domínios do trabalho silencioso. A outra, apontando para uma fragmentação conexa ou, dito de outra maneira, uma sequencialidade que opera estabelecendo momentos de quebra e posterior retomada do fluxo narrativo. Diante desta oscilação entre continuidade e descontinuidade, é possível entender a afirmação de Eco (2008, p. 288) de que uma frase, numa HQ, pode condensar a força poética de uma narrativa inteira ou de múltiplas narrativas conectadas. É o que ressalta o autor ao analisar frases repetidas, com frequência, por um personagem, ao longo de diferentes histórias ou várias vezes numa mesma história. *Charlie Brown*, por exemplo, costuma repetir a frase “I can’t stand it”, que funciona como uma espécie de antena ou de polo de captação de força poética, concentrando a carga dramática acumulada pelo personagem ao longo de sua trajetória descontinuamente fluida. Nesta perspectiva, as HQs podem condensar força poética em imagens ou palavras que, tomadas isoladamente, podem parecer banais, isto é, reduzidas semanticamente a um grau mínimo de poeticidade. Ao mesmo tempo que frases e imagens têm a capacidade de agir como polo aglutinador de força dramática ou poética, também podem agir como locus de esvaziamento da força poética. Neste caso, a repetição mecânica pode, “com o decorrer do tempo, ir inscrever-se no repertório dos lugares comuns; mas nos casos em que atinge (e frequentemente isso acontece) um momento “universal” da fraqueza humana, a estória em quadrinhos sobrevive e derrota o sistema que procurava condicioná-la” (Eco, 2008, p. 284). De certa forma, a poesia ininterrupta é capaz de salvar o estereótipo do seu pior destino. Socorrido por algum detalhe ou *punctum* aglutinador de força poética, o estereótipo se torna plataforma de decolagem para a inovação criadora. Picasso, como destaca Dominique Chateau (2015), tinha consciência de como a combinação entre estereótipo e detalhe podia conduzir à inovação e fez uso de tal conhecimento ao pintar a obra *Portrait de Gertrude Stein*.

2.4 Estereótipo, protótipo e arquétipo nas HQs de super-herói

É importante ainda destacar uma outra diferença quando se compara a alegoria do drama barroco com aquela construída nas histórias de super-herói: a presença de estereótipos. Dominique Chateau (2015)⁸ busca definir a palavra estereótipo a partir de sua ligação semântica com dois termos correlatos: protótipo e arquétipo. A palavra tipo, que serve de radical comum às três palavras tem duas acepções, a de “ideal” ou de “completo”. Nesta perspectiva, arquétipo e protótipo teriam, em linhas gerais, o mesmo sentido, de “tipo primeiro”. O arquétipo remete ao início de uma série de séries ou uma série proto-histórica (gênese). Já o protótipo é, como explica Chateau, “uma encenação do real que submete o real a certos parâmetros de esquematização que prefiguram a composição pictórica”. Na verdade, a composição da página de uma HQ acha protótipos em diferentes expressões artísticas como cinema, teatro, pintura e os próprios quadrinhos. O estereótipo, por sua vez, simplifica, fixa e repete protótipos, com o objetivo de integrar os elementos da cena num sistema regulador. É possível dizer que o estereótipo converte o protótipo num *esquema invariante* e persistente ao longo do tempo.

Com relação à potência arquetípica das HQs, pode aparecer por meio de imagens alusivas a “manifestações do inconsciente coletivo de que nos fala Jung (exemplo: a fecundidade como feminilidade, Gea, Cibele, a deusa-mãe e o eterno feminino em várias religiões).” (Eco, 2008, p. 227). Iuri Reblin (2011) retoma a reflexão de Christopher Knowles, para descrever os principais arquétipos mitológico-religiosos sobre os quais os super-heróis e as superaventuras são constituídos. Ele cita cinco destes arquétipos: o Mago, o Messias, o Golem (arquétipo do anti-herói), A Amazona e a Irmandade. Reblin (2012) aprofunda a discussão sobre o caráter arquetípico dos super-heróis.

Retornemos à imagem ilustrada pela figura 26. Nela podemos perceber a retomada do arquétipo da donzela guerreira, Diana, a deusa da Lua, na mitologia romana (Ártêmis, na grega). Trata-se, certamente, de um arquétipo com adaptações, tendo em vista que a arma da deusa deixa de ser o arco-e-flecha e passa a ser o laço da verdade. Porém, o dourado do laço e do elmo da guerreira não deixam de aludir ao contraponto de Diana, que é *Phebo* (Apolo), o deus-sol. Como já foi mencionado

⁸ A leitura desse texto foi feita com auxílio da tradução de Paulo Carneiro da Cunha Filho.

anteriormente, a presença da estrela, no elmo, remete à coroa de estrelas que o livro do Apocalipse atribui à *Mulher Revestida de Sol*, comumente associada à figura da Virgem Maria (que não deixa de estar relacionada a Diana, a guerreira virgem). Nesta perspectiva, tanto a imagem da Mulher-Maravilha quanto a da Mulher Revestida de Sol promovem uma conciliação entre as imagens arquetípicas opostas da Lua e do Sol e, por extensão, da emoção e da razão; do conhecimento lógico e dos saberes ocultos, da Masculinidade e da Feminilidade.

Toda a história *LJA: Um por todos* pode, como também já vimos, ser encarada, em função de sua composição simbólica, como uma versão estendida da gravura prototípica *A Mulher vestida com o Sol e o dragão de sete cabeças*, de Dürer e também como alusão ao Antigo e ao Novo Testamentos (em particular o Apocalipse). Certamente, existem outras influências prototípicas como a gestualidade dramática e grandiloquente das pinturas de Delacroix e Poussin e também a gestualidade das pinturas de santos martirizados.

No que diz respeito ao estereótipo, entendido por Chateau (2015) como algo indispensável para a identificação do cenário genérico, podemos destacar as marcas simbólicas do uniforme da personagem que refletem o nacionalismo norte-americano, a exemplo da águia estilizada estampada no peitoral e das cores e estrelas que aludem à bandeira dos Estados Unidos. O caráter estereotipado confirma-se pelo fato de os estereótipos serem comuns a histórias de diferentes super-heróis como o Capitão América e o Super-Homem. Também têm caráter estereotípico as alusões à estética *pin-up* (tomando-se como referência o maiô da personagem) e ao repertório de poses da *Femme Fatale*. Mas, nesse caso é difícil definir a fronteira entre estereótipo e arquétipo, tendo em vista que a Mulher Fatal encontra representações na mitologia (Ishtar, Lilith), na própria Bíblia (Dalila, Herodíades), no cinema (Marylin Monroe) e nos próprios quadrinhos em personagens criadas por Will Eisner nos anos 40. Mas, certamente, a própria Mulher-Maravilha, desde sua primeira aparição, na década de 40, pode ser considerada um protótipo de Mulher-Fatal (**imagem 35**).



Imagem 35 – Primeira aparição da Mulher-Maravilha: Revista *Sensation Comics*, número 1 (1942)

Perceba-se que, na composição simbólica da imagem, ora em análise, símbolos funcionam como portas abertas para diferentes temporalidades e valores contraditórios. Arquetipicamente, a Mulher-Maravilha alude à imagem da Virgem Amazona, prototipicamente à imagem da santa guerreira (Joana D'arc) e estereotipicamente a uma confusa mistura entre a imagem da Mulher Fatal e atos que refletem a busca por autonomia, típica de uma feminista: Eis a Super-Heroína⁹.

⁹ Sobre o conflito entre os ideários machista e feminista na figura da Mulher-Maravilha, vale a pena conferir o trabalho Daiany Ferreira Dantas (2006).

Capítulo 3 – **Figura e acontecimento: reflexões sobre a interpretação figural em quadrinhos de super-herói**

Antes de, à luz da teorização de Auerbach (1997), refletirmos sobre a noção de *Figura* – noção que é também uma proposta metodológica de interpretação, como se verá ao longo desta discussão –, é oportuno refletir sobre a ideia de semelhança ou, mais especificamente, de similitude. Para isso, nos reportaremos a Foucault (2000) em sua obra *As Palavras e as Coisas*. Como dirá o pensador francês, até o fim do século XVI, a semelhança desempenhou um papel construtor no saber da cultura ocidental, orientando a representação ou o “jogo dos símbolos” que “permitiu o conhecimento das coisas visíveis e invisíveis, guiou a arte de representá-las” (Foucault, 2000, p. 22). Foucault acrescenta que a semelhança ou similitude é um modo de “organizar as figuras do saber” (2000, p. 22) assim como, no período pós-renascimento, vão se desenvolver outros como o conhecimento taxonômico e o conhecimento codificado por repertórios disciplinares.

3.1 A teoria das similitudes

O sentido de “semelhança” exercia sua hegemonia sobre o horizonte do conhecimento, pautando-se pela repetição especular, não uma repetição simples, um “parecer com”, mas sim uma “trama semântica” (Foucault, 2000, p. 22) em que diferentes expressões de similitude “se entrecruzam, se imbricam, se reforçam ou se limitam” (Foucault, 2000, p. 23). Com base na obra *Syntaxeon artis mirabilis*, de P. Grégoire, Michel Foucault lista algumas variações assumíveis pela similitude: “A trama semântica da semelhança no século XVI é muito rica: *Amicitia, Aequalitas (contractus, consensus, matrimonium, societas, pax et similia, Consonantia, Concertus, Continuum, Paritas, Proportio, Similitudo, Conjunctio, Copula*” (Foucault, 2000, pp. 22-23).

Contudo, o autor destaca quatro principais figuras que orientam a articulação do saber à noção de similitude: *conveniência, emulação, analogia* e as similitudes-gêmeas: *simpatia* e *antipatia*. À medida que fizermos a reflexão sobre elas, trabalharemos a hipótese de que uma lógica análoga a do “jogo de símbolos” (Foucault, 2000) das similitudes atua no modo como se organizam os quadrinhos que compõem a história *Crise nas Infinitas Terras* (1986), desenhada por George Perez e roteirizada por Marv

Wolfman. É possível dizer que as similitudes que, no período medieval, organizavam o que Foucault (2000) denomina “sintaxe do mundo”, orientam também a sintaxe dos quadrinhos da saga *Crise*.

3.1.1 A conveniência

O primeiro tipo de similitude resgatado por Foucault (2000) é a *convenientia* ou a semelhança por proximidade ou vizinhança: a “extremidade de uma [coisa] designa o começo da outra” (Foucault, 2000, p. 23). Na mesma página, o autor acrescenta que se trata de uma similitude construída com base “no lugar, no local onde a natureza colocou as duas coisas”; dada não pela simples relação exterior entre as coisas, mas sim por um parentesco criado entre elas, parentesco “ao menos obscuro”. Podemos dizer que se trata, nesta perspectiva, de uma similitude fundada prioritariamente na interpretação. Da semelhança por proximidade advém uma semelhança que é “o efeito visível da proximidade” (Foucault, 2000, p. 23). Portanto, a conveniência traz em si duas semelhanças superpostas: uma dada pelo contato entre fronteiras ou, nas palavras de Foucault (2000), pela mistura entre as franjas das coisas; outra pelo efeito visível derivado desta fusão de fronteiras. Sobre isto, o autor, na página 24 de *As Palavras e as Coisas*, acrescenta: “A semelhança impõe vizinhanças que, por sua vez, asseguram semelhanças. O lugar e a similitude se imbricam”. Assim, a vizinhança promove o sentido da visão e, por isso, não soa estranho a alguém do século XVI encarar os chifres dos cervos como galhos e neles “ver” plantas crescendo ou “ver” alguns tipos de ervas nos rostos dos homens, tendo em vista que, por meio da *convenientia*, a “sintaxe do mundo” efetua ajustes entre o ser humano e tudo que o cerca: o próprio mundo entra, por meio da conveniência, numa reação em cadeia consigo mesmo. Para ilustrar esta similitude, Foucault resgata dos escritos de G. Porta, autor de *La physionomie humaine*, a relação de semelhança entre corpo e alma:

A alma e o corpo, por exemplo, são duas vezes convenientes: foi preciso que o pecado tivesse tornado a alma espessa, pesada e terrestre, para que Deus a colocasse nas entranhas da matéria. Mas, por essa vizinhança, a alma recebe os movimentos do corpo e se assimila a ele, enquanto o “corpo se altera e se corrompe pelas paixões da alma (pp. 23-24).

Nos quadrinhos de *Crise nas Infinitas Terras*, uma das formas como atua a conveniência é como potência da sequencialidade, pressuposto básico de coesão entre os quadrinhos e força que impele a narrativa a se situar no formato básico do tempo: começo, meio e fim. Contudo, como veremos, apesar da resultante de forças que rege a sintaxe dos quadrinhos de *Crise* ser a sequencialidade, isso não anula a força exercida por outras formas de similitude na estruturação sintática dos quadrinhos que compõem essa história.

O segundo efeito da *conveniência*, como já foi visto, é o da contaminação entre referentes ocasionada pela proximidade. É o que permite a retomada do elo de sentido frente à fragmentação, como se pode observar na **imagem 36**. Na primeira sequência da página, explora-se a contaminação entre os quadrinhos para ilustrar que a morte dos quatro personagens retratados pertence a um mesmo contexto ou que estão enredados por uma mesma força dramática. Neste caso, o efeito da imagem (clarão que reduz a figura a contornos), permite que as imagens compartilhem de um cenário comum, mesmo que esta unidade de cenário seja soldada pelo imaginário, tendo em vista que ocorre uma quebra do *continuum* a fim de dar ênfase ao drama individual dos personagens:



Imagem 36 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)

A *conveniência* também é explorada quando se deseja fazer com que o geral e o específico compartilhem espaço numa mesma cena, criando um tipo de metonímia oscilante em que a parte e o todo podem se revezar, conforme a opção da imaginação leitora convidada a soldar as lacunas do *continuum*. Esta oscilação metonímica pode ser percebida na página a seguir, ilustrada pela **imagem 37**:



Imagem 37 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)

Por meio da *conveniência*, como foi visto, explora-se a vizinhança entre alma e corpo que, assim, contaminam-se simbolicamente. Alma e corpo podem ser representados, por extensão, pelos estados de vigília e de inconsciência, ou, ainda, pelo contraste entre tempo atual e tempo memorial, o que permite à história fazer tempos diferentes coexistirem num mesmo cenário, como ocorre na **imagem 38** em que a memória do passado (imagem de contornos vermelhos) coexiste – sem auxílio de narração explicativa – com a desolação do personagem no momento presente. Neste exemplo, o distante (o espaço sideral) e o próximo (os diferentes perfis do personagem central da cena) são concatenados numa trama de *conveniência*.



Imagem 38– Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)

3.1.2 A emulação

O segundo tipo de similitude identificado, por Foucault (2000), como essencial, é a *aemulatio* ou emulação. Neste caso, os elos de proximidade vicinal, característicos da conveniência, são rompidos. A semelhança atua, então, à distância, incorporando o apelo da representação de efetuar a duplicação ou dobra do ser: mais precisamente a projeção especular de um ser em outro a fim de compensar a distância que os separa. Desta forma é que, como lembra Foucault (2000), é possível a U. Aldrovandi, autor de *Monstrorum historia*, fazer do rosto humano êmulo do céu (sendo o sol e a lua, por exemplo, expansões dos olhos humanos) e do intelecto do homem reflexo imperfeito da sabedoria de Deus. Vejamos como Foucault descreve a *emulação*:

Por esta relação de emulação, as coisas podem se imitar de uma extremidade à outra do universo sem encadeamento nem proximidade: por sua reduplicação em espelho, o mundo abole a distância que lhe é

própria; triunfa assim sobre o lugar que é dado a cada coisa. Desses reflexos que percorrem o espaço, quais são os primeiros? Onde a realidade, onde a imagem projetada? Frequentemente não é possível dizê-lo, pois a emulação é uma espécie de gemação natural das coisas; nasce de uma dobra do ser, cujos dois lados imediatamente se defrontam (Foucault, 2000, p. 26).

Foucault (2000) retoma Paracelso, em sua obra *Lider Paramirum*, e compara a duplicação exercida pela emulação à imagem de dois gêmeos cuja semelhança não se sabe qual dos dois foi a mola propulsora. Contudo, o autor chama atenção para o fato de que a emulação “não deixa inertes, uma em face da outra, as duas figuras refletidas que ela opõe. Pode ocorrer a uma ser mais fraca e acolher a forte influência daquela que vem refletir-se no seu espelho passivo” (Foucault, 2000, p. 26).

Os quadrinhos de *Crise nas Infinitas Terras* apropriam-se da lógica da emulação, por exemplo, na página retratada pela **imagem 39**, onde se propõe, por meio de um espelhamento, o vínculo existente entre o destino da personagem (a Precursora) e o destino do universo (ou dos universos paralelos, melhor dizendo). Isto, levando-se em consideração que as ações desta personagem interferem de modo decisivo no andamento da trama:

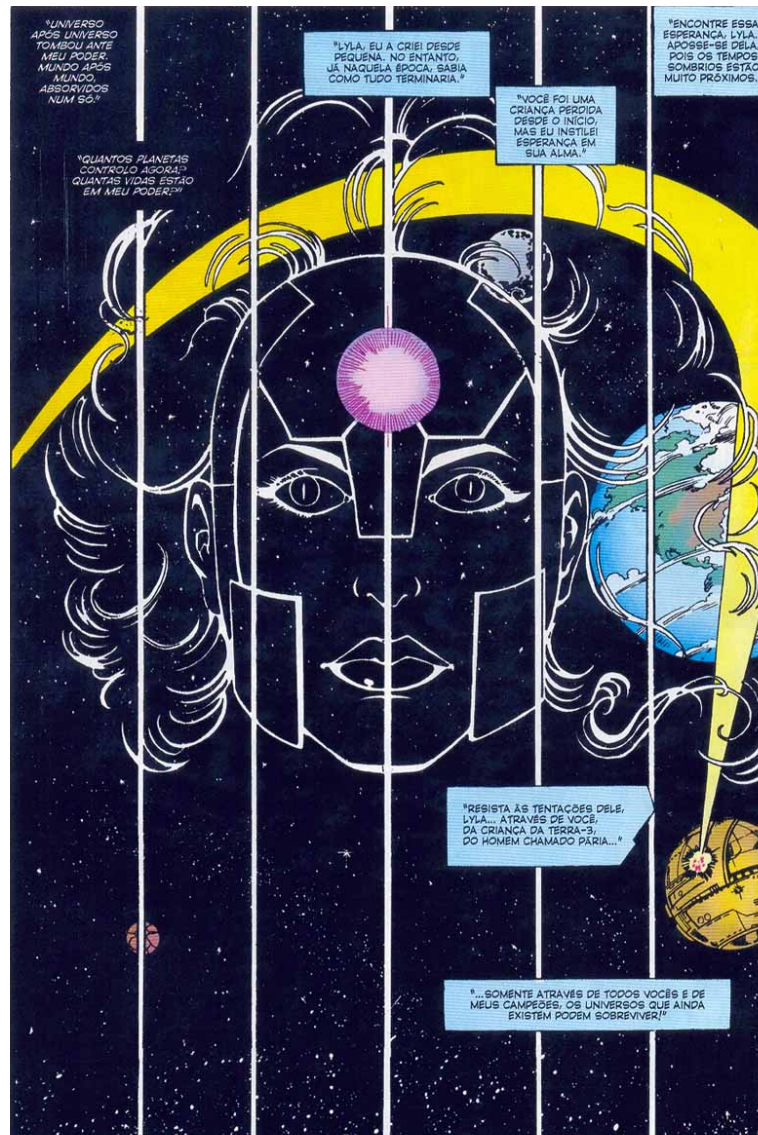


Imagem 39 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)

3.1.3 A analogia

A terceira das similitudes fundamentais é, segundo Foucault (2000), a *analogia*, familiar à ciência grega e ao pensamento medieval. O pensador define a analogia como uma superposição de conveniência e emulação. Isto significa estabelecer uma relação entre “tramas de semelhança” distantes no espaço e, até mesmo no tempo, mas que, enquanto tramas, estabelecem relações de semelhança por proximidade entre seus atores. E não será estranho utilizar o termo “atores”, tendo em vista que uma das expressões utilizadas por Foucault (2000, p. 22) para designar a relação entre as similitudes é “teatro da vida ou espelho do mundo”. Decorre da *analogia*, a tentativa de

efetuar uma correspondência entre diferentes habitats simbólicos. Dirá o pensador francês que, por meio da *analogia*,

A relação, por exemplo, dos astros com o céu onde cintilam, reencontra-se igualmente: na da erva com a terra, dos seres vivos com o globo onde habitam, dos minerais e dos diamantes com as rochas onde se enterram, dos órgãos dos sentidos com o rosto que animam, das manchas da pele com o corpo que elas marcam secretamente. (Foucault, 2000, p.28).

Por meio da relação analógica de similitude, dotada de alto grau de reversibilidade e polivalência, “todas as figuras do mundo podem se aproximar” (Foucault, 2000, p. 29). Mas, segundo o autor, apesar de a analogia criar redes de similitude, apontando em todas as direções, existe um nó, um ponto central para onde convergirão as redes de similitudes analógicas: “Esse ponto é o homem; ele está em proporção com o céu, assim como com os animais e as plantas, assim como com a terra, os metais, as estalactites ou as tempestades” (Foucault, 2000, p. 29). Nesta afirmação, é possível identificar que a *analogia* é atravessada por questões de ordem mítica (entenda-se mito, neste momento, como o conhecimento do mundo com base em sua apreensão sensorial)¹⁰, mas centrada em questões de ordem histórica. Ao colocar o ser humano como eixo central das redes de similitude analógica, Foucault destaca a concretude histórica da qual são feridas as relações de semelhança, não sendo elas meramente fruto de uma apreensão sensível do mundo. É, nesse sentido, que a *analogia* fazia do corpo humano um tipo de atlas universal, onde a carne é a terra, o sangue o oceano e os ossos, as rochas. É também assim que se desenvolve e continua a se desenvolver a anatomia comparada, estabelecendo analogias entre as partes do nosso corpo e as de outros animais. Foucault (2000, p. 30) dirá que, mesmo atualmente, as “figuras de semelhança” do século XVI, como demonstra a anatomia comparada, revestem, de maneira residual, nosso conhecimento de mundo.

A *analogia* ocorre quando as páginas de *Crise* criam um espelhamento entre acontecimentos (que podem ser encarados como redes ou tramas de semelhanças). Isto acontece, por exemplo, nas páginas ilustradas pelas **imagens 40 e 41**. As sequências de acontecimentos, nessas páginas, pertencem a planos distintos e que caminham em

¹⁰ Como assim o define Rubim Santos Leão de Aquino (1980).

direções opostas: a narrativa em andamento e o relato das memórias (tanto em forma de texto quanto em forma de imagens).

Na parte superior da página, desenrola-se uma espécie de epílogo, descrevendo como o universo ficou após os eventos da *Crise*. A parte inferior funciona como um memorial: testemunho de um personagem já falecido (o Monitor) sobre eventos já consumados e aos quais temos acesso por meio de um registro impreciso que não se sabe ao certo se provém do registro sonoro deixado pelo personagem ou das lembranças que esta gravação aciona na memória da personagem Precursora, responsável por ligar o gravador (muito provavelmente no futuro, após a conclusão dos acontecimentos) e dar início à narração das memórias. Por sua vez, esta sequência narrativa, em paralelo, é anunciada como sendo de autoria de Marv Wolfman e George Perez, respectivamente argumentista e ilustrador de *Crise nas Infinitas Terras* e também responsáveis por tornar visível e audível o testemunho do Monitor.

Perceba-se como *emulação*, costurada à *conveniência*, pelos fios da *analogia*, cria um espelhamento entre epílogo e memorial. Ocorre também um espelhamento de diferentes planos de memória: o de uma espécie de narrador onisciente (acontecimentos em andamento) o dos autores (Wolfman e Perez que se apresentam como narradores), o do personagem Monitor (relato da gravação) e o da personagem Precursora (que nos repassa o testemunho do personagem Monitor filtrado pelas próprias memórias dela).

O relato do personagem falecido, trazido no rodapé da página, como uma espécie de nota, espelha o relato da parte superior da página – a narrativa em andamento – como se a história tentasse dizer que o futuro, por analogia, é mera repetição de tragédias passadas: uma espécie de farsa, conforme o pensamento de Karl Marx (2014), trazido na abertura da obra *O Dezoito Brumário de Luís Bonaparte*. Sobre isto dirá o pensador alemão: “Hegel observa em uma de suas obras que todos os fatos e personagens de grande importância na história do mundo ocorrem, por assim dizer, duas vezes. E esqueceu-se de acrescentar: a primeira vez como tragédia, a segunda como farsa”.

Crise nas Infinitas Terras emprega como recurso narrativo o espelhamento entre os planos superior e inferior da página, de forma semelhante ao que, no período medieval era feito nos polípticos de Van Eyck, que, como vimos no primeiro capítulo, procuravam colocar em diálogo os acontecimentos terrenos e os acontecimentos do plano celestial.



Imagem 40 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)

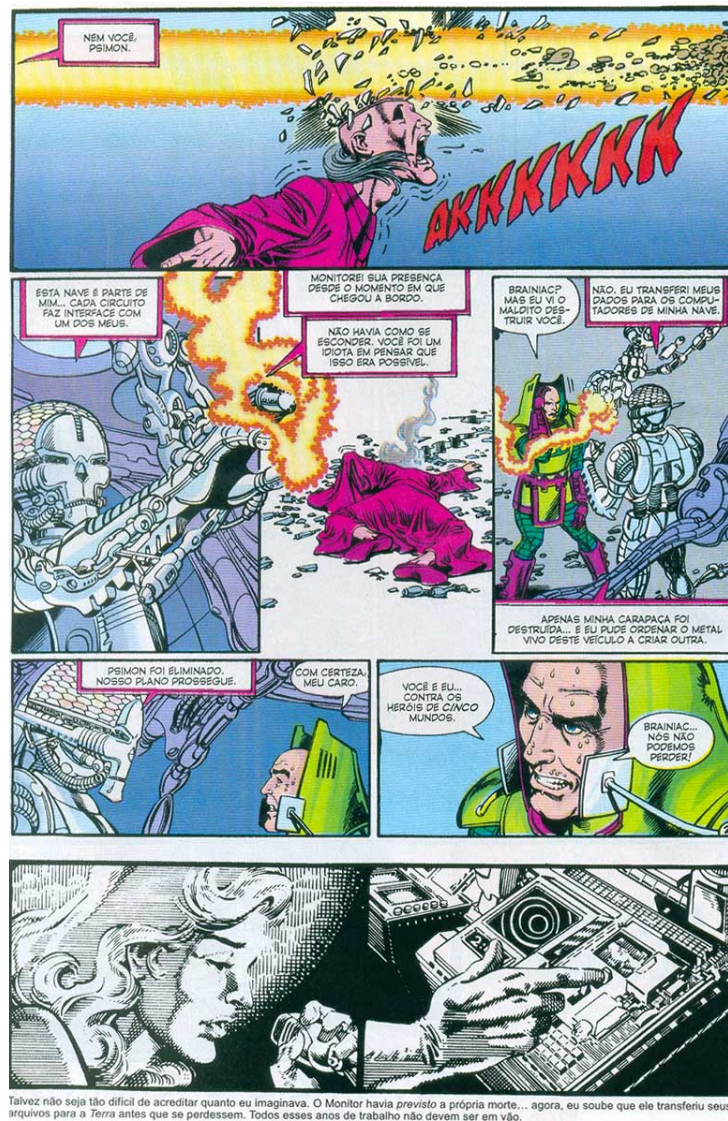


Imagem 41 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986)

3.1.4 Simpatia e antipatia

Por fim, a última forma de semelhança que, segundo Foucault (2000), constitui o quadrilátero áureo das similitudes, é a *simpatia*, entendida como a forma de similitude com poder de assimilar a identidade dos seres ao diluí-los na relação de semelhança que se estabelece entre eles. Na verdade, a simpatia seria uma espécie de força-motriz que impulsiona as demais similitudes. É, segundo Foucault, o raio que desaba sobre o contato entre os seres, acendendo-lhes o potencial de se tornarem semelhantes. Ela percorre os espaços: “suscita o movimento das coisas do mundo e provoca a aproximação das mais distantes” (Foucault, 2000, p. 31). Vejamos a descrição de Foucault sobre a simpatia:

A simpatia é uma instância do Mesmo tão forte e tão contumaz que não se contenta em ser uma das formas do semelhante; tem o perigoso poder de assimilar, de tornar as coisas idênticas umas às outras, de misturá-las, de fazê-las desaparecer em sua individualidade – de torná-las, pois, estranhas ao que eram. A simpatia transforma. Altera, mas na direção do idêntico, de sorte que, se seu poder não fosse contrabalanceado, o mundo se reduziria a um ponto, a uma massa homogênea, à morna figura do Mesmo: todas as suas partes se sustentariam e se comunicariam entre si sem ruptura nem distância, como elos de metal suspensos por simpatia à atração de um único ímã (Foucault, 2000, pp. 31-32).

Se a *simpatia* é força motriz das similitudes, a *antipatia*, chamada por Foucault (2000) de figura gêmea, será a força contra-motriz, responsável pelo fato de as “figuras do mundo” (Foucault, 2000, p. 32) permanecerem o que são: “Esta mantém as coisas em seu isolamento e impede a assimilação; encerra cada espécie na sua diferença obstinada e na sua propensão a perseverar no que é” (Foucault 2000, p. 32). O pensador acrescenta que simpatia e antipatia, contrabalanceando-se, são responsáveis pelo fato de as coisas possuírem uma identidade: “o fato de que possam assemelhar-se a outras e aproximar-se delas, sem contudo se dissiparem, preservando sua singularidade, é o contrabalançar constante da simpatia e da antipatia que o garante” (Foucault, 2000, p. 33).

Crise nas Infinitas Terras faz alusão ao relacionamento entre simpatia e antipatia na configuração do universo. Na verdade, estas duas similitudes tomam a forma dos personagens Monitor e Antimonitor, representando, respectivamente, as forças de estruturação e de desestruturação do cosmos. Contudo, na narrativa de *Crise*, as ações destes personagens não se contrabalanceiam, havendo uma clara associação da figura do Antimonitor com a maldade. Mas, diferentemente do que o prefixo “anti” faria supor, o Antimonitor parece estar mais relacionado à Simpatia, tendo em vista que sua posição política é a de que a diversidade de Terras (Terras paralelas) deve ser reduzida à mesmidade: o objetivo do “vilão” é forjar um novo Gênesis, no qual somente um planeta Terra continuaria existindo ou, talvez, um Apocalipse, culminando com o império do Grande Nada ou um retorno à Noite dos Tempos. Trata-se, portanto, de uma tentativa de aparar as arestas do diverso, assimilando-o nos contornos lisos do Mesmo.

A conveniência estabelece semelhança com base na proximidade, a emulação com base na projeção de identidade à distância, a analogia projeta à distância encadeamentos de similitudes. Já simpatia e antipatia são regentes da orquestração cósmica das semelhanças: “Todo o volume do mundo, todas as vizinhanças da conveniência, todos os ecos da emulação, todos os encadeamentos da analogia são suportados, mantidos e duplicados por esse espaço da simpatia e da antipatia que não cessa de aproximar as coisas e de mantê-las à distância” (Foucault, 2000, pp. 33-34).

3.2 Figura – uma relação entre os pensamentos de Foucault, Auerbach e Eco

Como destaca Auerbach (1997), existem diversas maneiras de representar uma coisa pela outra comparáveis à interpretação figural. Como exemplo, o autor menciona a alegoria, o símbolo e o mito. Porém, o pensador afirma que a Figura é um método interpretativo relacionado a sociedades mais complexas e mais carregadas de história do que aquelas que trabalham com base em mitos e símbolos, estando estes mais ligados a uma interpretação mais direta da vida, mediada pela natureza. A Figura, contrariamente, seria um método de interpretação textual, o que pressuporia o texto como uma instância conscientemente encarada como artifício de imitação ou mímese da realidade. Como vimos, apesar da inegável carga de historicidade associada à interpretação figural, ela não pode ser vista como algo desvinculado do símbolo, da alegoria e do mito. Como destaca Modesto Carone, em prefácio à obra de Auerbach (1997), a noção de Figura apresenta pontos de confluência com os referidos conceitos, o que a faz situar-se numa região intermediária, “como meio-termo entre história e verdade” (Carone In Auerbach, 1997, p. 9). Além disso, como observa Foucault (2000), a própria ideia de texto e de termos correlatos como gramática e sintaxe – ou mesmo a noção de história, cujo protótipo são as analogias construídas pela história natural, nos fins da Idade Média e início do Renascimento – trazem, em sua textualidade, marcas do protótipo de sistematização do mundo esculpido pela teoria das similitudes. A analogia, mais do que as outras similitudes, representa um meio caminho entre a apreensão direta e sensorial da natureza e a apreciação taxonômica, fundada em parâmetros ordenatórios autônomos. Por mais que a Figura se preste à interpretação de acontecimentos históricos, o modo como ela vincula tais acontecimentos, parece-me, passa – fatal, mítica e simbolicamente – pelo repertório das similitudes. E o diferencial da interpretação figural da história, acredito, é poder abrir caminho para pensar o acontecimento como uma tessitura

complexa onde se fundem aspectos factuais, míticos e simbólicos, representando diferentes ordens de historicidade.

Da teorização de Foucault (2000), podemos depreender uma noção de figura como representando a matéria-prima sobre a qual as similitudes operam (as figuras do mundo), como a similitude em operação e como o produto da operação de similitude. Temos então figura como matéria-prima, operação e produto.

No repertório conceitual de Auerbach (1997), temos uma situação semelhante. Porém, neste caso, Figura é encarada tanto como ponto de partida de uma operação quanto como a operação completa, isto é, a relação entre um conjunto de partida e um conjunto de chegada, isto é, a interpretação figural. Esta operação é fundada na semelhança: “figura é algo real e histórico que anuncia outra coisa que também é real e histórica. A relação entre estes dois eventos é revelada por um acordo ou similaridade” (Auerbach, 1997, p. 27) e, mais adiante, acrescenta: “O analogismo que invade cada uma das esferas do pensamento medieval está estreitamente ligado à estrutura figural.” (Auerbach, 1997, p. 52). Nesta perspectiva, a semelhança não está, necessariamente, impressa nos acontecimentos que a relação figural confronta. “Muitas vezes, vagas similaridades na estrutura dos acontecimentos, ou em circunstâncias relacionadas com eles, bastam para tornar a figura reconhecível, para descobri-la, temos de estar determinados a interpretar de um certo modo” (Auerbach, 1997, p. 27).

É possível relacionarmos esta similaridade da qual fala Auerbach (1997) com o quadrilátero das similitudes resgatado por Foucault (2000). Tal aproximação se baseia no fato de que tanto as similitudes quanto a noção de Figura refletem luzes de um passado distante. Atuam de maneira conjunta, particularmente no contexto medieval ou, nas palavras de Auerbach, no mundo cristão, para constituir o saber do Mundo Ocidental. E, mesmo com o rompimento gerado pelo Renascimento, estas duas estrelas distantes continuam fazendo chegar sua luz ao presente, embora, diferentemente da luz física, não efetuem este percurso, entre passado e presente, de maneira incólume. Antes, incorporam as feridas da história. A interpretação, que, segundo Auerbach (1997), engendra o estabelecimento das similaridades que estruturam a relação figural, está, contudo, relacionada a determinadas regras que, como veremos, estão, por sua vez, ligadas aos diferentes perfis assumidos pela similitude.

A tarefa mais difícil, ao se recorrer à noção de Figura, é distinguir onde, nela, mora a intencionalidade de Auerbach ou a dos pensadores com os quais ele dialoga. Certamente, em alguns momentos, a potência da *Simpatia*, faz com que estas instâncias

se fundam. Mas, também é possível identificar marcas precisas dos contornos próprios adquiridos pela Figura a partir da leitura de Auerbach (1997) para este conceito.

Primeiramente, é necessária uma breve recapitulação, com auxílio de Auerbach, da noção de Figura e interpretação figural.

3.2.1 Relação figural e similitude

Ao construir sua noção de Figura, Auerbach recorre ao significado ganho por ela entre os doutores da Igreja (marcadamente Santo Agostinho e Tertuliano), no período medieval. Inspira-se na filosofia de Platão, ao conceber a identidade dos seres como uma relação de fundamento óptico entre as sombras da matéria imperfeita (sujeita aos efeitos do tempo-espço) e o preenchimento clarificador das Ideias (imunes ao tempo-espço).

A relação figural, conforme a concepção dos doutores da Igreja, estrutura a construção das profecias. Baseia-se na ideia de que um acontecimento passado é retrato imperfeito – ou sombra – de um acontecimento futuro, que, ao se presentificar, revela-se como cumprimento de uma promessa. Neste sentido, a promessa e seu cumprimento relacionam-se como sombra e preenchimento. Em todo caso, a Figura opera colocando em diálogo as estruturas de acontecimentos, sendo um deles conjunto de partida e outro conjunto de chegada. Como destaca Auerbach (1997), o acontecimento profético pode ser distendido numa narrativa ou condensado na figura representada por um nome. É o que ocorre quando Tertuliano, tomando uma passagem do livro bíblico *Números*, estabelece um vínculo figural entre Josué, herdeiro da promessa feita a Moisés sobre a conquista da Terra Prometida, e Jesus Cristo, herdeiro da Nova Jerusalém. “Deste modo, o nome Josué-Jesus [acontecimentos de partida e de chegada] é uma profecia fenomenal ou prefiguração do futuro Salvador” (Auerbach, 1997, p. 27).

Para Figueredo (2012), a relação figural entre sombra e preenchimento tem um cunho platônico, mas, diferentemente do essencialismo de Platão, a solução do preenchimento é de ordem material. Ele ilustra esse ponto de vista por meio do resgate de uma passagem das *Confissões de Santo Agostinho*, na qual o autor estabelece uma relação figural entre a Palavra divina como é dada ao ser humano conhecê-la agora (como enigma) e como será conhecida quando proferida pelo Cristo ressuscitado ao contemplar o ser humano face a face (palavra como realidade). Se bem que, ao que me parece, a materialidade da relação figural reside menos no lastro que possa ser fornecido

pela “realidade” (que, para Platão, confundia-se com as Ideias habitantes do *Topos Noetos*) e mais no fato de sombra e preenchimento serem acontecimentos.

Auerbach aponta uma finalidade prática que justificaria a difusão do mecanismo figural. Trata-se da necessidade de descentralizar a mensagem bíblica das linhas do Antigo Testamento e de sua ênfase na história do povo hebreu. A expansão do Cristianismo e a necessidade de converter pessoas de diferentes origens justificava a recorrência à interpretação figural, que, ao relacionar Velho e Novo Testamentos, fazia com que a história da salvação do povo de Israel se tornasse história da salvação da humanidade. Porém, parece-me que a noção de Figura está ligada mais fortemente a uma necessidade de questionar os parâmetros de tempo-espaço que regem nossa concepção de mundo. A veia profética da noção de Figura encontra lastro na ideia agostiniana de que a presença de Deus é capaz de atravessar todos os tempos. Afinal, a profecia estabelece uma relação de co-presença entre acontecimentos passados e futuros:

O que é a previsão, senão o conhecimento do futuro? O que é o futuro para Deus, que atravessa todos os tempos? Se, pois, o conhecimento de Deus contém estas coisas, para Ele elas não são futuras, mas presentes, por isso, já não pode ser nomeada previsão, mas apenas conhecimento (In AUERBACH, 1997, p. 38).

A característica mais marcante da Figura, acredito, é a possibilidade de estabelecer entre acontecimentos históricos uma relação que fuja ao apetite devorador de Cronos, ou do tempo linear. Também pensa assim Figueredo (2012, p. 47), ao perceber a Figura como metodologia de confrontação dos acontecimentos históricos independentemente de se comunicarem consecutivamente. Perceba-se que esta busca de similaridade independentemente da contiguidade entre os acontecimentos indica uma opção: abre-se mão da similitude por *conveniência* – pautada pela vizinhança entre os acontecimentos no tempo e no espaço – e cultiva-se a *emulação*, ou a projeção da semelhança à distância.

Podemos pensar também na similitude analógica como relacionada à Figura. Isto tendo em mente o alargamento que Auerbach promove da interpretação figural, identificando-a como mimesis ou “interpretação da realidade através da representação literária” (Auerbach, 2011, p. 499). Nesta perspectiva, como observa Figueredo (2012, p. 47), figura e preenchimento deixam de se relacionar através de fatos para se

relacionarem através de redes de textos agrupados nos gêneros literários. Assim, poderia se falar em analogia (superposição entre conveniência e emulação) como a busca de semelhança entre encadeamentos genéricos (semelhança vicinal) distantes no tempo (semelhança por projeção). Como vimos no início deste capítulo, “a emulação não deixa inertes as figuras refletidas que ela opõe” (Foucault, 2000, p. 26). É comum “ocorrer a uma ser mais fraca e acolher a forte influência daquela que vem refletir-se no seu espelho passivo” (Foucault, 2000, p. 26). Ora, esta hierarquização remete àquela que se dá entre a sombra e o preenchimento característicos da relação figural, onde os acontecimentos históricos que se confrontam “contêm algo de provisório e incompleto, um remete ao outro e juntos apontam para algo no futuro, algo que está para vir, que será o acontecimento real, verdadeiro e definitivo” (Auerbach, 1997, p. 50).

Portanto, a Figura rompe com a temporalidade dominante, permitindo a dois acontecimentos operarem “numa dimensão de tempo eterno” (Figueredo, 2012, p. 47). Com isto, a Figura se aproxima do sentido de “figura de linguagem”: o rompimento com a temporalidade dominante (cronológica) em favor do tempo eterno abre caminho para que floresçam das sombras sentidos alternativos para os acontecimentos históricos. No caso da Bíblia, a relação figural desestrutura as sombras dos acontecimentos do Velho Testamento – regidos pela dureza da Lei – e reestrutura-os, preenchendo-os com a temperança da Graça, característica do Novo Testamento.

Como observa Figueredo (2012), Auerbach, ao se apropriar da interpretação figural como metodologia de análise dos textos literários, expande a interpretação figural, para além de suas fronteiras originárias, isto é, a cristandade medieval e, adicionalmente, provoca-lhe uma mudança substancial, ao “igualar a importância da ocorrência precedente [a sombra] àquela que cumpre a profecia [o preenchimento]” (Figueredo, 2012, p. 46). Esta ampliação do escopo da interpretação figural está relacionada à ideia de Auerbach sobre a história como monumento em processo que, à medida que é esculpido, lança sobre si sombras. Aberta e questionável, a história “aponta para algo de oculto” (Auerbach, 1997, p. 50). Talvez, movido por uma ideia semelhante a de Giorgio Agamben (2009), Auerbach tenha percebido que para enfrentar a auto-suficiência do acontecimento cronologicamente situado era necessário cotejá-lo com acontecimentos pertencentes a outro contexto temporal. Assim, a “profecia fenomenal” é transtemporal e ferida por uma injeção calculada de anacronismo.

3.2.2 Figura, personagem e assimilação figural

Nossa proposta é também contribuir para o elastecer da noção de interpretação figural. Mas, para isso, precisaremos retornar a Auerbach. Como vimos, ele compreende a relação figural como o estabelecimento de uma conexão entre dois acontecimentos históricos. Mas, como também foi visto, esta “acontecência” histórica pode se dar de forma distendida ou condensada numa pessoa (Auerbach, 1997, p. 46) ou até mesmo num nome (Auerbach, 1997, p. 27). Desta forma, o acontecimento histórico pode ser encarado como função da fisionomia intelectual da personagem. Eco (2008, p. 219) toma emprestada de Lukács a expressão *fisionomia intelectual*, que designa o modo pelo qual uma personagem pode adquirir forma, tomando-se como base seus gestos, seu proceder, sua personalidade, “o seu modo de reagir às coisas e de agir sobre elas, a sua concepção de mundo” (Eco, p. 219).

Lukács entende que o personagem que consegue desenvolver em plenitude sua fisionomia intelectual ao longo da trajetória narrativa conseguiria expor “os contrastes sociais na sua forma plenamente desenvolvida” (citado por Eco, 2008, p. 220), tornando-se, por esta razão, exemplar. A exemplaridade pode ser refletida inclusive pelas “obras que nos apresentam casos humanos e fenômenos sociais num nível minimal, de ‘média’ e de ‘banalidade’” (Eco, 2008, p. 220). O cotidiano ou “banal” adquire eficácia artística, segundo Eco (2008, p. 225), quando, filtrado pelo olhar do “impossível”, permite ver as contradições que o próprio cotidiano lança nas sombras. Neste sentido, o narrador leva a “uma equilibrada exasperação comportamentos que nos é dado encontrar na vida de todos os dias” (Eco, 2008, p. 225). E nisso, o pensador italiano não diverge do filósofo húngaro para quem, ao inventar caracteres e situações impossíveis na vida cotidiana, a arte revela forças operantes, cuja ação “mal se entrevê na penumbra da vida de todos os dias” (Lukács citado por Eco, 2008, p. 225).

Com base neste ponto de vista, compreende-se porque Eco (2008, p. 215) afirma que o “realismo” não se resume à reprodução minuciosa da realidade, “mas só alcança êxito quando numa personagem artística se entrosam de modo eficaz (num esforço novo e original) os momentos mais significativos de um período e de uma situação histórica”. Ele dirá que este resumo dos dados mais profundos de uma situação histórica pode ser feito de forma mais contundente pelo estilo surreal e fantástico dos contos de Hoffman do que “através de um paciente e servil mosaico de artifícios rigorosamente reais”.

Em sua reflexão sobre o significado da história, Auerbach (1997) parece compartilhar das ideias de Lukács e de Eco (2008) no que diz respeito ao fato de que a história, apesar da força de sua concretude, é uma figura para sempre encoberta e em busca de uma interpretação: “Sob esse aspecto, a história de qualquer época não possui a autossuficiência prática que tanto do ponto de vista do homem primitivo quanto do da ciência moderna, reside no fato consumado; ao contrário toda história permanece aberta e questionável, aponta para algo ainda oculto (...)” (Auerbach, 1997, p. 50). Assim como Eco (2008), Auerbach, ao promover a relação figural entre acontecimentos, não os reduz a um “retrato especular ou a soma estatística das nossas situações reais” (Eco, 2008, p. 225), mas trabalha o acontecimento histórico como exasperação da realidade cotidiana, ou, nas palavras de Eco (2008, p. 225) como “fórmula vivente, ‘definição encarnada’ por meio da fisionomia intelectual das personagens”.

Como destaca Auerbach (1997), a interpretação figural, apesar de sua influência marcadamente cristã, também atuou sobre matéria-prima pagã. O autor destaca relações figurais feitas por escritores como Gregório de Tours entre lendas e acontecimentos bíblicos como a Ressurreição. A interpretação figural agiu como meio de assimilação de lendas bretãs e de personagens da Eneida na atmosfera cristã da Alta Idade Média, além de promover “todo tipo de mistura entre formas figurais, alegóricas e simbólicas” (Auerbach, 1997, p. 54). Propomos, a partir desta observação de Auerbach, formular a noção de *assimilação figural*, referente aos casos em que a interpretação figural aciona acontecimentos históricos de diferentes vertentes. Este conceito será muito importante nesta pesquisa, tendo em vista que as histórias de super-heróis assimilam, por meio do mecanismo figural, elementos de diferentes repertórios, a exemplo da Bíblia e da mitologia grega. Iuri Reblin (2011) explica que, as histórias do Super-Homem, por exemplo, expressam esperanças messiânicas referentes à tradição religiosa dos povos judaico-cristãos. No que toca à relação entre mito e acontecimento histórico, Rosa Maria Marangon (2007) retoma o pensamento de Giambattista Vico, que não considera os mitos como algo esvaziado de historicidade. A pesquisadora destaca que, para Vico, os mitos são “verdadeiras e severas histórias dos antiquíssimos povos da Grécia” (In Marangon, 2007, p. 28) e que, por meio dos mitos, os seres humanos resumiam e transmitiam suas experiências.

Do que foi exposto, podemos concluir que a assimilação figural insere elementos de um contexto histórico em outro, promovendo uma mútua reescritura dos contextos postos em diálogo-conflito. Nesta perspectiva, não será estranho constatar que, nas

histórias de super-herói, podem ocorrer superposições de relações figurais, onde determinados acontecimentos-personagem e acontecimentos-situação buscam fazer mais de uma ligação covalente, estabelecendo correlações figurais simultâneas entre contextos diversos e formas estéticas também diversas. É neste sentido que os personagens ou, conforme o caso, os tipos – visto que oscilam entre a abstração e a individuação – podem estar figuralmente vinculados a um acontecimento histórico prefigurador e, ao mesmo tempo, estabelecerem uma relação com um evento de cunho alegórico ou mítico.

Ademais, Auerbach afirma que o método figural atua sobre os acontecimentos históricos “sem prejuízo da sua força real concreta aqui agora” (Auerbach, 2011, p. 500). Porém, não acredito que o aqui-agora esteja a salvo, ao ser submetido à análise figural. A interpretação figural indica um nítido rompimento com o aqui-agora, entendido como célula mater do desenvolvimento temporal ou causal da história. E, desta forma, instaura um tipo de unidade entre os acontecimentos, “cujos membros e reflexos são todos os acontecimentos” (Auerbach, 2011, p. 500). É, por vezes, complicado identificar o propósito de Auerbach: se é o de resumir a atuação da interpretação figural ao contexto medieval ou expandi-la como metodologia aplicável à análise das produções literárias em geral. É difícil, mesmo ele afirmando explicitamente em *Mímesis* (2011) este intuito generalista, embora no epílogo da obra, desminta-se parcialmente. Contudo, a proposta de “generalização” da interpretação figural não fica invalidada, pois, como observa Eco (2008, p. 213) a literatura contemporânea está redescobrando o emprego de formas estéticas do passado, como o símbolo, o emblema e, acrescentaria eu, a Figura.

3.2.3 Método figural e o paradigma dos *Annales*

Cabe ainda refletir sobre o caráter do método figural. A relação figural é estabelecida com base no texto, mas como relação não é uma propriedade do texto. Como acentua Figueredo (2012, p. 44), a relação figural entre acontecimentos históricos não é uma motivação natural do texto, mas sim uma inferência dada por meio da interpretação (que também é histórica). Entre a prefiguração e o preenchimento ergue-se “uma tentativa humana de dar sentido a dois fatos históricos e particulares” (Figueredo, 2012, p. 44). Perceba-se que este ato interpretativo é marcado por uma dose de indução, visto que, como adverte Auerbach (2011, p. 501), o método interpretativo cria um

campo de ação, dentro do qual cabe ao intérprete “escolher e dar ênfase como preferir” (Auerbach, 2011, p. 501). E, mesmo tendo o cuidado de evitar a projeção de pré-concepções sobre seu objeto de estudo, agindo de modo a que os textos sejam “escolhidos ao acaso, muito mais graças ao encontro casual e à inclinação pessoal do que à intenção precisa” (Auerbach, 2011, p. 501), o autor confessa que seu método de trabalho elenca intencionalmente textos para “com base nos mesmos pôr a prova meus pensamentos”, (Auerbach, 2011, p. 501). E acrescenta logo em seguida: “de tal forma que o leitor chega a sentir do que se trata, antes que lhe seja impingida uma teoria”. Mas, mesmo admitindo que não é o texto que oferece a interpretação, ele reforça a necessidade de que aquilo que o intérprete afirma seja “encontrável no texto” (Auerbach, 2011, p. 501). Em nenhum momento, o autor quer reduzir seu método a uma lei, encarando-o como um entrecruzamento de tendências e correntes que se complementam a fim de dotar as formulações de elasticidade. A seguinte passagem parece resumir o espírito que dá norte à proposta metodológica de Auerbach: “As minhas interpretações são dirigidas, sem dúvida, por uma intenção determinada; mas esta intenção só ganhou forma paulatinamente, sempre durante o jogo com o texto (...)” (Auerbach, 2011, p. 501). Esta perspectiva também é seguida por Umberto Eco (2008, p. 217) ao estudar como os personagens adquirem tipicidade ou exemplaridade. Eco dirá que a tipicidade não é um dado objetivo, mas “resulta da relação de fruição entre personagem e leitor, e um reconhecimento (ou uma projeção) que o leitor realiza diante da personagem” (2008, p. 217). Esta projeção não se “reporta, contudo, a uma consideração ‘ontológica’ da personagem, isto é, em termos mais rigorosos, a uma reflexão sobre sua estrutura de objeto estético” (Eco, 2008, p. 217).

Ao se pensar a relação figural como capaz de estabelecer uma conexão entre mitos ou entre um mito e um acontecimento histórico (que, como demonstra a assimilação figural, podem pertencer a contextos inteiramente diversos), a apropriação do mito será realizada com base no que Eco (2008, p. 211) entende por *rememoração tópica*, que significa a rememoração de uma experiência de um personagem à qual nos esforçamos para traduzir nos termos de nossa história “psicológica pessoal” (Eco, 2008, p. 211). Gostaríamos somente de ampliar este escopo, além do limite do aspecto psicológico, e percebendo a rememoração tópica como um circuito em que a cultura transita entre a vida privada e as representações públicas; entre a dimensão do concreto e a do particular e entre a dimensão do abstrato e a do universal. Tal circuito de produção cultural, delineado por Johnson (2006), remete às identificações feitas por

Auerbach (1997) ao analisar a relação figural entre o São Francisco histórico e a São Francisco na Divina Comédia. Auerbach percebe como a relação figural expõe elos refletivos entre a vida pessoal de Francisco e as determinações sócio-históricas do contexto em que ele estava inserido. É um procedimento analítico que, como observa Stoianovitch (citado por Reis, 1996, p. 56), reflete a proposta metodológica da Escola dos *Annales*:

[...] o paradigma dos Annales consiste na pesquisa sobre o modo como funciona o sistema dado de uma sociedade em suas múltiplas dimensões temporal, espacial, humana, social, econômica, cultural, **acontecimental** [...] Faz a análise entre parte e todo e não entre antecedente e consequente [...] pesquisa as várias funções da comunicação, inclusive a simbólica e inconsciente.

Ainda citando o filósofo T. Stoianovitch, Reis (1996) lembra que a Escola dos *Annales* espelha sua metodologia em dois mitos gregos: Hermes (representando a contínua mudança) e Héstia (representando o espaço doméstico, concluído, estável). Assim, seria objetivo deste paradigma promover uma “uma síntese deste duplo aspecto da experiência vivida nas coletividades humanas, uma experiência fixa e móvel, autárquica e interdependente” (Reis, 1996, p. 56). Retomando o pensamento de Le Goff, Reis (1996, p. 61) destaca o papel dos *Annales* como atestado de uma “metamorfose na memória coletiva dos homens segundo outra duração, outra concepção do mundo e da sua evolução”. Tal mudança na concepção do tempo histórico, caracterizada pelo rompimento com o exclusivismo da perspectiva histórica linear causal, “tem como consequência a alteração de toda a pesquisa, de todo o olhar do historiador” (Reis, 1996, p. 61), e, por isso, segundo Reis, os *Annales* “criaram uma outra história” (Reis, 1996, p. 61).

Esta visão da história como movimento entre o concreto/particular e o abstrato/universal é perceptível no mecanismo de relação figural. E, por mais que a interpretação figural esteja, como observa Auerbach (1997, p. 51), ligada à concretude histórica dos acontecimentos que ela confronta, é uma interpretação que rompe com a concretude dos acontecimentos encerrados na limitação do contexto, e os recontextualiza. A sinfonia figural, apesar do esforço laicizante de Auerbach, ainda traz como nota de fundo o seu antigo caráter sacramental (entenda-se sacramento como sinal que une as instâncias da eternidade e do século) de oscilação entre historicidade (figura)

e eternidade (símbolo), gerando-nos a dupla imagem do “concretamente presente, velado e provisório” (Auerbach, 1997, p. 51) bem como “do aspecto eterno e supratemporal” (Auerbach, p. 51).

A perspectiva figural corrobora a teoria de Prost (2014) segundo a qual a história faz-se a partir de um tempo “complexo, construído e multifacetado”. Ela oferece um *itinerário do tempo* diferente do itinerário linear-cronológico. Trata-se de uma arquitetura temporal em que os paralelismos entre aqui-agora e lá-ontem são mais realçados que a sucessão entre antecedente e consequente. O mecanismo figural expõe, ao menos diante de nossos olhos acostumados com e subservientes à perspectiva linear-sequencial, o fato de que a história ao servir-se do tempo, simultaneamente o constrói. Como destaca o Antoine Prost (2008), o tempo da história está incorporado a fatos e documentos, mas também a questionamentos:

O tempo da história não é o tempo físico, nem o tempo psicológico; tampouco é o dos astros ou dos relógios de quartzo, divisível ilimitadamente, em unidades rigorosamente idênticas. Apesar de ser semelhante no que diz respeito à continuidade linear e à divisibilidade em períodos constantes – séculos, anos, meses, dias –, é diferente por não ser uma moldura externa, disponível para todas as experiências. [...] O tempo da história não é uma unidade de medida: o historiador não se serve do tempo para medir reinados e compará-los entre si – essa operação não teria qualquer sentido. O tempo da história está incorporado, de alguma forma, às questões, aos documentos e aos fatos; é a própria substância da história. (Prost, 2008, p. 96).

Considerando-se que o tempo se exhibe em resposta ao modo como o indagamos, é possível defender a ideia de que uma das formas responsivas do tempo é o método figural, que pode ser contraposta à resposta linear-cronológica, também de inspiração cristã. Segundo Giddens (1991), a temporalidade linear tem como autoimagem a de uma infundável cadeia de relações de causa e efeito. A história entendida como tempo ordenado (com uma só origem e um só sentido) tem origem no início da era cristã e, como afirma Antoine Prost (2008, p. 97), foram precisos onze séculos, a partir daí, para que a perspectiva temporal cristã se tornasse predominante. Sua consolidação foi imposta ao mundo “como referência comum, pela expansão dos impérios coloniais –

espanhol, holandês, britânico e francês. No entanto, essa conquista foi lenta e incompleta” (Antoine Prost, 2008, p. 97).

A história escrita como Figura implica um deslocamento da origem na trajetória do tempo. A leitura linear-cronológica situa a origem no início de uma trajetória de tempos sucessivos e encadeados numa relação de causa e consequência. A leitura figural, feita por meio do paralelismo de pontos situados em diferentes momentos do tempo, faz com que a origem germine como uma resultante dos acontecimentos vetores confrontados. Nesta perspectiva, o paralelismo induz uma reescritura dos acontecimentos confrontados que se tornam reciprocamente origem um do outro, uma noção de origem próxima àquela cunhada por Walter Benjamin:

Este “algo que emerge do vir-a-ser e da extinção” é um nó, “um torvelinho”, uma ruptura no vir-a-ser que instaura a construção de uma relação a-temporal, intensiva, capaz de suspender o devir, ao mesmo tempo que o retorna e o mostra incompleto (Apud MURICY, 1998, p. 150).

3.2.4 Interpretação figural, faticidade e retórica: a audácia conjectural

Partamos do pensamento de Aristóteles que, em suas obras *Poética e Retórica*, afirma que a poesia é “atividade mais filosófica e mais elevada que a história”. Como observa Giovanni Reale (2007), Aristóteles contrapõe arte e experiência, entendendo que esta implica uma repetição predominantemente mecânica, que não vai além do conhecimento do “o quê,” isto é, da constatação. Já a arte, indo além do puro dado e tocando o conhecimento do “porquê” constitui, verdadeiramente uma forma de conhecimento. Sobre o modo como Aristóteles inclui as artes no quadro geral do saber, Reale (2007, p. 176) afirma que:

é clara a razão da sua posição hierárquica em terceiro e último grau, enquanto são um saber, mas um saber que não é um fim para si mesmo, tampouco um saber voltado ao benefício de quem age (como saber prático), mas voltado ao benefício do objeto produzido.

Aristóteles defende a ideia de que a arte, ao imitar a natureza, reproduz e recria por meio de cores, sons e palavras, seus aspectos. A arte, ou mais precisamente as “belas artes”, tornam possível a reflexão filosófica ao liberar a mente humana do gesto de inventariar os fins da natureza e a lança rumo ao gesto de navegar em um horizonte de possibilidades. Aristóteles, na sua *Poética*, descreve a diferença entre história e poesia da seguinte forma: “O historiador descreve fatos realmente acontecidos, o poeta, fatos que podem acontecer. Por isso, a poesia é algo mais filosófico e mais elevado que a história: a poesia tende a representar o universal, a história, o particular” (In Reale, 2007, p. 178). A noção de Universal aristotélico (possível e verossímil) difere do universal lógico platônico (essencial e verdadeiro). O universal, entendido como esfera do possível e do verossímil, dilui o particular. Neste sentido, qualquer ser humano pode se colocar no lugar de um personagem de uma obra de arte. Já a perspectiva histórica resume o lugar do feito e do acontecido ao de um indivíduo em particular.

Esta comparação entre poesia, filosofia e história e, conseqüentemente, entre os atributos costumeiramente a elas associados – mimesis, verdade e faticidade – também faz parte das interrogações que levam Auerbach (2011) a refletir sobre a interpretação dos acontecimentos humanos na literatura. Sobre isto, dirá Auerbach (2011, p. 499): “Parti originalmente da interrogação platônica no livro X da *República*, que coloca a *Mimesis* em terceiro lugar após a verdade (...)” (Auerbach, 2011, p. 499).

A reflexão de Ginzburg (2002) trabalha a ideia de que faticidade e verdade não são as características exclusivas dos acontecimentos históricos. Um acontecimento histórico está atrelado a um juízo (verdade ou falsidade), mas tal juízo não é naturalmente vinculado à faticidade. Está relacionado a ela, mas também à retórica, isto é, a uma tessitura argumentativa cuja finalidade é o convencimento. A concepção de retórica, em Ginzburg (2011), aproxima-se daquela de Aristóteles – que diverge da retórica conforme Platão e também conforme os filósofos sofistas. Para Aristóteles, a arte do convencimento por meio dos afetos não é a natureza única da Retórica, possuindo ela também um núcleo racional baseado na ideia de prova, que, por sua vez, pode ser de diferentes tipos: o verossímil, o exemplar (paradigmático), a prova necessária (*teckmerion*) e o signo (*semeion*) (Ginzburg, 2002, p. 50).

Neste sentido, o acontecimento histórico está, em parte, vinculado a uma realidade extratextual. Mas também é parte de uma obra historiográfica que, de forma não diversa de um romance “constrói um mundo textual autônomo que não tem

nenhuma relação demonstrável com a realidade extratextual a que se refere” (Ginzburg, 2002, p. 48).

Com base em Aristóteles, Ginzburg observa que um acontecimento histórico é uma tessitura constituída tanto pelo testemunho de sua parcela factual quanto pelo suprimento mental das lacunas que também fazem parte de sua estrutura. “De Tucídides até os dias de hoje, os historiadores têm preenchido, tacitamente, as lacunas da documentação com o que é (ou a eles parece) natural, óbvio e, conseqüentemente, (quase) certo” (Ginzburg, 2002, p. 58). Este preenchimento mental, contudo, não é um ato puramente individual, mas pressupõe a inscrição individual de um conteúdo socialmente compartilhado. A faticidade é a parcela visível da história complementada por “inúmeras regras escritas com tinta invisível no tecido da vida cotidiana” (Ginzburg, 2002, p. 53).

Fora a evidência necessária (conexão natural), ou *teckmerion*, em termos aristotélicos, a historiografia se baseia, em grande medida, de acordo com Ginzburg (2002), no verossímil. A evidência verossímil pauta-se pela capacidade de inferência sem a qual, segundo Aristóteles, ficariam comprometidas a retórica, as decisões políticas e a ciência (mais especificamente a medicina). A partir desta ideia de evidência verossímil ou inferencial, podemos dizer que a relação figural foca o núcleo de evidência inferencial de acontecimentos históricos. Atingir este núcleo implica se deparar com o que Figueredo (2012, p. 44) chama de “alusão velada”. Ao cultivar a evidência inferencial, a interpretação figural parece dotada do que Ginzburg (2002) chama de audácia conjectural, atribuindo-a a Tucídides, que se servia de indícios arqueológicos e literários para reconstruir “um passado remotíssimo” (Ginzburg, 2002, p. 60).

Uma importante conclusão do trabalho de Ginzburg (2002) é que por mais base documental que a análise histórica possua, ela não está livre do que o autor chama de “espaços em branco”, referindo-se a como o acontecimento histórico é em parte documental e em parte constituído por elipses nas quais interfere o imaginário. Procuramos, a exemplo de Iser (2002), recorrer ao termo “imaginário” não como definição, mas sim como problema. Assim, a noção de imaginário distancia-se dos conceitos tradicionais, a exemplo de “faculdade imaginativa, imaginação, fantasia, que trazem consigo uma ampla carga de tradição, sendo com frequência justificados como faculdades humanas bem determinadas e claramente distintas doutras” (Iser, 2002, p. 985). Como destaca o teórico, o imaginário é antes uma operação do que uma definição.

Ele revela seu agir quando a realidade (ou mais precisamente um determinado sistema-realidade) é colocada entre parênteses.

Esta inserção do imaginário interrompendo a conexão linear entre os acontecimentos é identificada por Iser (2002, p. 958), quando este afirma que o imaginário “é por nós experimentado antes de modo difuso, informe, fluido e sem um objeto de referência. Ele se manifesta em situações inesperadas e daí que de advento arbitrário, situações que ou se interrompem ou prosseguem noutras bem diversas”. O autor acrescenta que o imaginário penetra diretamente em nossa experiência por meio de “fantasmas, projeções, sonhos diurnos e ideações sem um fim”, mas que tais eventos, por meio das ficções, adquirem uma tessitura ou configuração. Se admitimos, a exemplo de Figueredo (2012, p. 44) que o método figural requer auxílio da interpretação (*intellectus spiritualis*), atuando nos espaços em branco que se erguem quando do rompimento com a perspectiva histórica linear-causal, então, será forçoso reconhecer que, na interpretação figural, há não só um esforço para dar um outro tipo de recorte à relação entre acontecimentos históricos (rompendo com a historicidade linear), mas também uma maneira específica de configurar as manifestações do imaginário. Acredito que, apesar da insistência de Auerbach (1997) em defender que a Figura trabalha com acontecimentos históricos (esforço laicizante), a versão dele para o mecanismo de interpretação figural, mesmo que de maneira indireta, alude à observação de Iser (2002, p. 958), segundo o qual existe uma “relação triádica do real com o fictício e o imaginário”.

No caso do mecanismo de interpretação figural, ele expõe os *espaços em branco* existentes na concatenação entre os acontecimentos. Coisa que a interpretação histórica documental-linear termina por ocultar. Mas não se trata de atribuir à interpretação figural o estatuto de porta-voz da verdade. Antes, trata-se de perceber como o conflito-diálogo entre interpretação e fato entra em operação na constituição daquilo que Auerbach (1997) chama de acontecimento histórico, que, por sua vez, é uma tessitura entre acontecimentos, onde a interpretação se mostra como gesto de colocar entre parênteses o testemunho documental e o documento se mostra como gesto de colocar entre parênteses o testemunho interpretativo.

3.2.5 História, mito e ficção

Esta ideia de uma relação complementar, e, ao mesmo tempo, contraditória entre o esforço organizador dos fatos – pressupondo distanciamento crítico e questionamento, mas também o enfrentamento de mitos e fantasmas que habitam nossas lacunas – e da adesão aos fatos – entendidos como realidade consumada – está no cerne da reflexão de Michel De Certeau (1982):

Esta é a história. Um jogo da vida e da morte prossegue no calmo desdobramento de um relato, ressurgência e denegação da origem, desvelamento de um passado morto e resultado de uma prática presente. Ela reitera, em regime diferente, os mitos que se constroem sobre um assassinato ou uma morte originária e que fazem da linguagem o vestígio sempre remanescente de um começo tão impossível de reencontrar quanto de esquecer

Defendemos a ideia de que o mecanismo de relação figural, em sua utilização contemporânea, confronta acontecimentos históricos descontínuos – para expor, nestes acontecimentos – o contraste entre a tinta visível dos fatos e a tinta invisível das regras tácitas. Dito de outra maneira, a interpretação figural expõe as fraturas existentes na relação entre faticidade e retórica como instâncias estruturantes dos acontecimentos históricos. A perspectiva figural expõe a relação de forças que, no seio de um determinado discurso, trabalham para que uma determinada origem (ou o que se elege como origem) seja denegada ou ressurgida. De Certeau (1982) entende o discurso histórico como sendo um teatro composto por dois atos: o de se articular ao passado e o de se distinguir dele. Neste sentido, a relação entre presente e passado é mutável, pois o modo de retornar ao passado, isto é, de historicizá-lo, muda conforme as transformações sociais. Assim, presente e passado não podem ser encarados, um em relação ao outro, como referentes estáveis.

Outra marca distintiva da concepção de De Certeau (1982) é que a história se constitui na relação dialética entre a busca da verdade (o que a história é), a negação (a história que se mente, dizendo ser algo que não é) e o ato de fingir (a história que inventa mentiras e verdades, isto é, que finge não ser o que é ou finge ser o que não é):

Se por um lado, a história tem como função exprimir a posição de uma geração com respeito às precedentes, dizendo “Eu não sou isto”, acrescenta sempre a esta afirmativa um complemento não menos perigoso, que faz uma sociedade confessar: “Eu sou outra coisa além daquilo que quero e sou determinada por aquilo que denego” (De Certeau, 1982, p. 55).

De Certeau (1982) nota que a história tem uma dupla identidade: é mítica no sentido de travar um constante confronto com as origens; mas é história, propriamente dita, no sentido de que pressupõe a ruptura com a origem: essa “relação com a origem, próxima ou longínqua, da qual uma sociedade se separa sem poder eliminá-la, é analisada pelo historiador, que faz dela o lugar de sua ciência” (De Certeau, 1982, p. 55). O confronto histórico com a violência dos começos (para fazer uso de uma expressão de De Certeau, 1982) expõe suas ambiguidades, expressáveis de quatro diferentes maneiras: ser, ser como se fosse, poder ser e não ser. E, ao fazer isso, representa as relações da história consigo mesma.

Certamente, esta perspectiva de De Certeau está diretamente relacionada à *Nova História*, que traz para o rol da ciência histórica elementos menosprezados pela tradição da história documental. Nesta perspectiva, como destaca Peter Burke (1992, p. 11) a história se depara:

com tópicos que anteriormente não se havia pensado possuírem uma história, como, por exemplo, a infância, a morte, a loucura, o clima, os odores, a sujeira e a limpeza, os gestos [...], o corpo [...], a feminilidade [...], a leitura [...], a fala e até mesmo o silêncio. O que antes era considerado imutável é agora encarado como uma “construção cultural”, sujeita a variações tanto no tempo quanto no espaço

Podemos incluir no rol da citação acima as ficções, levando em consideração a reflexão de Michel De Certeau (1982), para quem a ficção é uma forma de “escrever na língua do outro”: “a ficção não conhece as estabilidades políticas nacionais, sempre postuladas pela historiografia”. O fundamenta este ponto de vista, retomando o pensamento de Sade, segundo o qual o conhecimento que dá acesso à arte de escrever um romance não se adquire senão através das infelicidades ou das viagens: lugares simbólicos de uma escrita deslocada, no sentido de que remete a pessoas deslocadas.

Em sua análise do texto *Moisés* – de Freud – De Certeau (1982) indica como a ficção pode ser ferramenta do estudo da história. A premissa do autor é a de que história e mito estão dialeticamente intricados. Neste sentido, a história também é mito e o mito uma expressão histórica. A fim de diferenciar estas duas realidades, o pensador trabalha a diferença entre a escrita da história e a escrita do mito. Desta diferenciação, brota a noção de escrita ficcional, uma espécie de meio-termo, tendo em vista seu descompromisso com a categoria da verdade (como o faz a história) e também com a violência e imposição da origem (como o faz o mito). A escrita da história procura se pautar pelas categorias de fato e de verdade. Nessa busca, o escrito histórico recalca ou reprime versões alternativas que destoem do que se almeja erigir como verdade. Assim, a escrita histórica é um tipo de “encenação destinada a ocultar o que faz” (De Certeau, 1982, p. 316). A escrita da ficção escapa deste recalque e, em confronto com a escrita histórica, expõe as lacunas de sua encenação. Tomando como base o texto de Freud, De Certeau descreverá este confronto entre escrita histórica e escrita ficcional da seguinte maneira:

O conteúdo – Moisés Assassinado – nos leva ao texto que o produz. Um recalque parece então a “verdade” que se repete na ficção freudiana; estaria escondido por uma argumentação erudita, disfarce de uma fábula e revelado pelas lacunas da reconstituição cronológica, quer dizer por aquilo que falta a uma verossimilhança histórica (De Certeau, 1982, pp. 316-317).

Cabe ainda refletir brevemente sobre o caráter mistificador da noção de Figura, que pode tender a nivelar sombra e preenchimento, reduzindo-os a uma espécie de denominador comum. É o que ocorria no contexto medieval em que as diferentes prefigurações ou sombras do Antigo Testamento terminavam tendo sua especificidade silenciada pelo preenchimento incontestado da figura do Cristo: mais especificamente, do Cristo, idealizado pela doutrina da Igreja. Esta generalização está relacionada ao que Eco (2008, p. 214) chama de positividade ideal e que se contrapõe à complexidade problemática ou à polaridade em que a personagem deixa de ser tipo e se reveste de dúvida, erro e malogro. Como destaca o autor italiano, “não só a positividade ideal, mas a vida em toda a sua complexidade problemática (dúvida, erro, malogro inclusive), deve tornar-se objeto da arte, sem que com isso se abandone o compromisso em face da realidade” (Eco, 2008, p. 214).

Neste sentido, a relação figural, ao desenterrar das sombras os idos, adquire contorno político. A ressignificação do passado torna-se, assim, matéria-prima da *acontecência* histórica. Por outro lado, tal relação dialética entre os tempos da história, demonstra que não há acontecimento histórico sem que uma determinada face oculta da lua do passado seja desvelada, e, em tal desvelar, revele-se “presente”. O “agora” é, nesta senda, o “nós” que se revela no “eles” (sombra) e o “eles” que se revela em “nós”, ou por “nós” (preenchimento) e, talvez, vice-versa. Perceber isso é que faz com que o passado deixe de ser encarado como arquivo morto e adquira a potência do partícipio presente, como se pudesse ser chamado de “*en passant*”. Esta maneira outra de conceber a relação entre passado e presente é expressa por Benjamin, na tese 14 do ensaio *Sobre o Conceito de História* (1996):

A história é objeto de uma construção cujo lugar não é o tempo homogêneo e vazio, mas um tempo saturado de ‘agoras’. Assim, a Roma antiga era para Robespierre um passado carregado de ‘agoras’, que ele fez explodir do *continuum* da história. A Revolução Francesa se via como uma Roma ressurreta. Ela citava a Roma antiga como a moda cita um vestuário antigo. A moda tem um faro para o atual, onde quer que ele esteja na folhagem do antigamente. Ela é um salto de tigre em direção ao passado (Benjamin, 1996, p. 230).

Capítulo 4 – Paradoxo narrativo e mimesis em histórias de super-herói

Há no mundo um mistério que nem mesmo a voracidade do cotidiano consegue tragar

Bernadete Siqueira Abrão

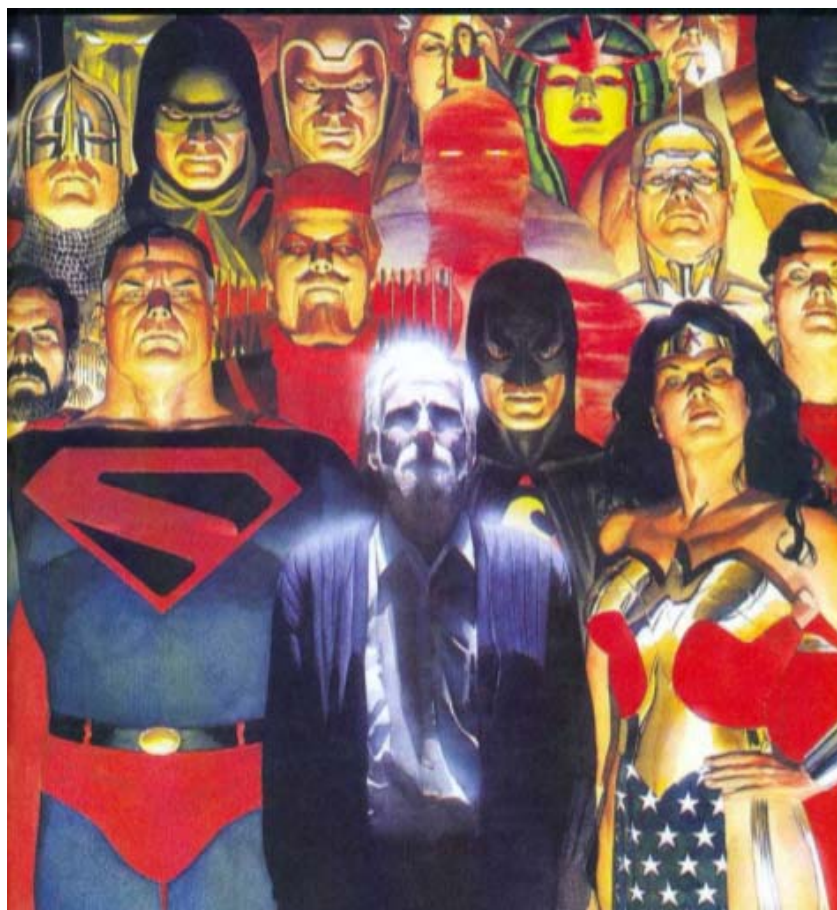


Imagem 42 – Página da Revista O Reino do Amanhã (2013)

A imagem que abre este capítulo, trazida pela **imagem 42**, pertence à obra *O Reino do Amanhã* (2013), ilustrada por Alex Ross e roteirizada por Mark Waid, tendo sido publicada pela primeira vez em 1996. Trata-se da história sobre um futuro alternativo (*elseworld*) onde Super-Homem, Batman, Mulher-Maravilha e outros super-heróis, já envelhecidos, tentam ajudar a melhorar um mundo tomado pela violência e pelo ceticismo. No caso de Batman, o personagem teve sua identidade secreta descoberta, sendo impedido de manter sua vida privada longe da ameaça de seus inimigos. A surpresa que a imagem suscita se deve ao fato de a história explorar o que Umberto Eco (2008) chama de *paradoxo narrativo*, noção relativa ao modo como uma narrativa busca inserir-se em dois esquemas temporais distintos: o tempo do mito e o

tempo do cotidiano. Observemos, agora, a página ilustrada pela **imagem 43**, que retrata o diálogo entre os personagens Norman McCay (um idoso pastor) e Espectro (ser de capuz):



Imagem 43 – Página da Revista O Reino do Amanhã (2013)

O pastor é dotado pelo Espectro de intangibilidade, podendo circular pela história sem ser percebido ou afetado: numa clara alusão ao que a HQ faria com o leitor submetido à catarse. É o paradoxo narrativo que permite a Norman McCay classificar os super-heróis em duas categorias imprecisas: “deuses do passado” e “Batman”.

De maneira paradoxal, a narrativa lança sobre os super-heróis uma dupla demanda ou apelo. São imunes ao tempo e suas vicissitudes – obedecendo ao apelo do caráter mítico. Simultaneamente, o super-herói é “uma criatura inserida na vida

cotidiana, no presente, aparentemente ligado às nossas mesmas condições de vida e de morte, ainda que dotado de faculdades superiores” (Eco, 2008, p. 253).

Mas, antes de aprofundarmos a discussão sobre o paradoxo narrativo, é importante esboçarmos a noção de super-herói. Para isto, primeiramente, faremos um sucinto retrospecto da noção de herói.

4.1 A noção de herói e o ciclo cosmogônico

Fustel de Coulanges (2007) observa que a noção de herói estava presente no que ele chama de “infância da noção sobre a vida futura”. Seria mais antiga do que a noção de divindade e estaria relacionada a uma necessidade humana de criar mistérios para tentar lidar com o mistério primeiro, isto é, a morte. Pode-se avaliar o poder que os antigos atribuíam aos mortos por esta prece que Electra dirige a um de seus manes (nome dado à alma dos antepassados): “Tem piedade de mim, e de meu irmão Orestes; faze-o voltar; meu pai, ouve minha oração; atende meus desejos ao receber minhas libações.” – Estes deuses poderosos não facultavam somente bens materiais, pois Electra acrescenta: ‘Dá-me um coração mais casto do que o de minha mãe, e mãos mais puras do que as suas.’” (Coulanges, 2007, p. 25).

Os heróis ou demônios – chamados pelos latinos de *lares*, quando bons, e de *larvas*, quando maus – eram, para os gregos, as “almas humanas, divinizadas pela morte” (Coulanges, 2007, p. 25) e desenhavam, com seus poderes sobrenaturais, caminhos de ligação: entre o visível e o invisível, entre o passageiro e o eterno, entre o humano e o divino. Na criação de pontes que nos conectam com o mistério, os heróis tornam-se geradores de mistérios. Se nos basearmos na reflexão de Joseph Campbell (2007), podemos dizer que o proto-herói descrito por Coulanges (2007) assume a feição de um mestre:

A liberdade de ir e vir pela linha que divide os mundos, de passar da perspectiva da aparição no tempo para a perspectiva do profundo causal e vice-versa – que não contamina os princípios de uma com os da outra e, no entanto, permite à mente o conhecimento de uma delas em virtude do conhecimento da outra – é o talento do mestre (Campbell, 2007, p. 225).

Narrativas de super-herói exploram as dificuldades de personagens que já não conseguem ir e vir pela linha que divide os mundos, de modo a permanecer imunes às exigências que estes mundos lhes impõem. Além disso, o super-herói não tem, diante de si, estes dois mundos como instâncias que não se “contaminam”. Ao explorar a mistura entre “aparição no tempo” e “profundo causal”, a história de super-herói instaura o paradoxo narrativo.

A identidade do herói, segundo Campbell (2007), é caracterizada por uma jornada dividida nas etapas básicas de partida (o chamado), iniciação (caminho da provação) e retorno, o qual envolve tanto o resgate quanto a fuga. O autor também reflete sobre as diferentes expressões do caráter do herói, dentre as quais o caráter de guerreiro, de amante, de redentor, de santo e de ser humano propriamente dito. Estas diferentes manifestações estão relacionadas ao que o teórico chama de *ciclo cosmogônico*, marcado por uma transição entre as emanações imediatas da divindade criadora – o herói primordial – e a esfera da história humana. Como ressalta Campbell (2007, p. 306), o ciclo cosmogônico descreve, também, a variação do perfil do herói, ao longo da história:

Chegamos ao ponto no qual os mitos da criação passam a ceder lugar à lenda (...). A metafísica é substituída pela pré-história, que é vaga e indistinta a princípio, mas aos poucos exhibe precisão de detalhes. Os heróis tornam-se cada vez menos fabulosos, até que, nos estágios finais das várias tradições locais, a lenda se abre à luz comum cotidiana no tempo registrado.

O herói pode ser entendido como a representação microcós mica do eterno ciclo de criação e destruição do cosmos, tendo por função unificar, por meio de sua jornada, o uno e o múltiplo, deus e o ser humano. Assim, o ciclo cosmogônico “apresenta a grande visão da criação e da destruição do mundo, que é concedida como revelação ao herói bem-sucedido.” (Campbell, 2007, p. 42). Porém, a jornada do herói, ao mesmo tempo que o une à força criadora e destruidora da divindade, que o ultrapassa, revela que “não foi um trabalho de obtenção, mas de reobtenção, não de descoberta, mas de redescoberta. Os poderes divinos, procurados e perigosamente obtidos, segundo nos é revelado, sempre estiveram presentes no coração do herói.” (Campbell, 2007, p. 42).

No ciclo cosmogônico, como observa Campbell (2007), o herói deixa o “mundo cotidiano” e ingressa numa “região de prodígios sobrenaturais”. Aí, tem início a aventura, que lhe permite, após estabelecer um contato vitorioso com forças fabulosas e misteriosas, retornar “com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes” (Campbell, 2007, p. 36). Na superaventura, o contato com o sobrenatural ocorre no próprio mundo cotidiano ou, dito de outra maneira: na superaventura, o mítico e o cotidiano travam um ajuste de contas numa mesma esfera da existência.

Nildo Viana (2005) chama atenção para o fato de que, na superaventura, o mundo é povoado por super-heróis e por super-vilões. A ironia, como salienta o autor, é que nas narrativas centradas no herói, estes são descritos como possuidores de qualidades excepcionais, porém, consideradas naturais, para um contexto em que o trânsito entre o cotidiano e o “sobrenatural” era natural. O ingresso do herói, na “região de prodígios sobrenaturais”, é que faz com que suas qualidades excepcionais ganhem relevo. Já no contexto dos super-heróis, eles compartilham de um horizonte de expectativa orientado pela limitação humana e pela parcimônia racionalista, e, em contraste com tal contexto, são encarados como expressão de “qualidades sobre-humanas”.

4.2 Deuses, heróis e homens: as idades da história na óptica de Vico

Retomemos, com auxílio de Rosa Maria Marangon (2007), a teoria de Vico a respeito das eras da história humana. Trata-se, como explica a pesquisadora, de uma tipologia que encontra inspiração na literatura, na obra de Hesíodo, o qual define a existência de cinco eras humanas, elencadas em ordem decrescente, indo da era de ouro (estágio superior) à era de ferro (estágio mais inferior). Na intermediária era dos heróis, os seres humanos, já contaminados pela violência, mas, contando com o favor divino, conseguem alcançar o estatuto de semideuses e ser amparados na Ilha dos Bem-aventurados. São, assim, assinalados pelos deuses como uma elite privilegiada.

Desta classificação é que Vico deriva sua formulação, reduzindo as idades a três: idade dos deuses, idade dos heróis e idade dos homens. A idade dos heróis permanece caracterizada pelo domínio aristocrático (afinal, os heróis são considerados descendentes dos deuses) e pelo predomínio da fantasia. Contudo, em Vico, o juízo de valor a respeito da sucessão das eras reverte-se, pois, enquanto Hesíodo vê um decaimento da condição humana na passagem de uma era para outra, Vico, tomando

como critério o amadurecimento da racionalidade, interpreta a passagem de uma era para outra com otimismo, tendo em vista o pleno florescimento da razão, na idade dos homens. Porém, tal otimismo é de saída ferido pela desilusão, considerando-se que, no pensamento de Vico, as eras se sucedem de forma cíclica, o que significa que, depois do apogeu viria a queda retumbante.

A diferença entre estas idades relaciona-se ao modo como os seres humanos reconhecem-se diante da natureza e uns diante dos outros. A idade dos deuses é reflexo de um sentimento de total sujeição à providência divina, sendo a natureza divinizada quem exerce total comando. Na idade dos heróis, a consciência de si cresce exponencialmente, estando relacionada ao reconhecimento, por parte do ser humano, de sua capacidade de interferir na natureza. Com esta consciência de si, abre-se espaço para a criação, nos termos de Vico, da fabulação da diferença entre os seres humanos.

Neste caso, os heróis são reconhecidos como elementos de uma aristocracia oposta aos plebeus: que não possuem ascendência divina. Contudo, é uma era de domínio da fantasia sobre a reflexão racional. Por fim, a idade dos homens é marcada pelo reconhecimento da igualdade entre os seres humanos, reconhecimento este “estritamente ligado à ideia de uma razão comum entre eles” (Marangon, 2007, p. 24). O critério de distinção deixa de ser a ascendência e passa a ser o patrimônio.

Como destaca Marangon (2007), o pensador italiano não confere à racionalidade uma essência, sendo ela resultante de uma fabulação ou construção intelectual histórica e socialmente circunscrita. Fantasia e razão estariam, assim, relacionadas à linguagem humana que, por sua vez, é produto da relação humana com suas atividades destinadas a arquitetar soluções ante a pressão das necessidades. Assim, a fantasia está ligada a uma apreensão sensorial e afetiva da natureza que se sobrepõe ao entendimento. Já a razão é uma fabulação derivada da tentativa humana de projetar soluções, controlando e direcionando suas atividades.

É possível estabelecer um paralelo entre a tipologia de Vico e as histórias de super-herói: um tipo de fabulação que busca romper com a sucessão cíclica entre as idades e fazer *con-fabularem*, num mesmo espaço narrativo, elementos da estrutura fabular da idade dos heróis (estrutura mítica) e da idade dos homens (racionalismo), além da presença residual dos deuses. Nas histórias de super-heróis, encontramos traços aristocráticos como a ideia de uma classe forte e superior que protege outra classe fraca e inferior. Porém, ao mesmo tempo, a história de super-herói busca diluir as características aristocráticas destes personagens num cotidiano caracterizado pelo

reconhecimento (mesmo que potencial) da igualdade entre os seres humanos, pelo predomínio da razão em detrimento da fantasia e por eleger o patrimônio como critério de distinção social. O esforço fabular de fazer coexistirem, numa mesma narrativa, as premissas das três idades teorizadas por Vico, reflete o gosto da história de super-heróis pelo paradoxo.

A veia paradoxal também atua na tentativa da narrativa de super-herói de combinar dois esquemas de temporalidade: o teleológico – marcado pela trajetória retilínea e irreversível entre origem e fim – e o cíclico. Da temporalidade cíclica, o super-herói herda sua afinidade com as idas e vindas entre o divino e o humano, expressas por meio da oscilação entre queda e ascensão; entre morte e renascimento. Tal oscilação, de certa forma, não deixa de se ajustar ao espírito do Capitalismo. No que diz respeito ao tempo teleológico, o super-herói, a despeito de suas capacidades sobre-humanas, não consegue escapar da irreversibilidade dos acontecimentos.

4.3 As fases das histórias de super-herói

Segundo Nildo Viana (2005, p. 38), além dos super-poderes, é decisivo para caracterizar um super-herói, o seu pertencimento a uma comunidade de seres superpoderosos: “Um super-herói só é um super-herói quando tem que colocar em prática seus super-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, ao contrário do herói, em constante relação com supervilões e com outros super-heróis. Em poucas palavras, o super-herói só pode existir havendo um mundo habitado por seres superpoderosos”. Por este motivo, costuma-se chamar um conjunto de histórias de super-heróis de *saga*. De acordo com o *Dictionnaire Fondamental du Français Littéraire* (2004), a palavra *saga* se refere a uma narrativa que conta feitos heroicos e lendários de uma família ao longo de gerações. O pertencimento do super-herói a uma comunidade de seres superpoderosos e o fato de suas histórias atravessarem gerações fez com que, por analogia, o termo *saga*, proveniente da literatura escandinava da Idade Média, fosse aplicado às narrativas de super-herói.

Após definir o que caracteriza o super-herói, Viana (2011), tendo por base os movimentos de ascensão e crise característicos do ciclo capitalista e focando as superaventuras produzidas nos Estados Unidos, estabelece cinco fases para as histórias de super-herói:

1. O nascimento: período que vai do final da década de 30 até o fim da 2ª Guerra e tem como referência o Super-Homem;
2. A crise: período que vai de 1945 a 1950 e se caracteriza pela perda de espaço do apelo dos super-heróis em meio ao contexto do Estado de Bem-Estar norte-americano;
3. A época de retomada e renovação: décadas de 50 e 60, marcada pelo rejuvenescimento da população no pós-guerra e pelos avanços tecno-científicos;
4. O período de envelhecimento dos super-heróis: vai de 1960 a 1980 e é a época em que a intervenção estatal enfrenta as contrarrevoluções, a exemplo da contracultura *hippie*, e que, nos quadrinhos, reflete-se pelo fim de tabus contra temas como o uso de drogas, o questionamento das autoridades e a simpatia pelos criminosos;
5. A época de reorganização e inovação: vai dos anos 80 aos dias de hoje e é marcada pelo avanço do neoliberalismo e neoimperialismo e pelas crises sociais, de identidade, dissolução de referenciais e padrões, tudo isto se refletindo nas histórias de super-heróis.

O que propomos chamar de super-heróis contemporâneos corresponde, em grande medida, ao período de Reorganização e Renovação dos super-heróis. Neste período, começará a dar frutos, de forma abundante, um novo modelo de super-herói, cuja semente foi plantada na década de 60, período em que começam a ser publicadas as histórias de um grupo de super-heróis chamado *X-men*. No decorrer da análise, será possível entender o porquê da escolha deste marco que, a exemplo de qualquer marco, é cercado de limitações, mas também fornece um direcionamento à atividade de pesquisa.

4.4 Paradoxo narrativo e mimesis

Podemos recorrer à filosofia de Blaise Pascal, como o faz Jandir Silva dos Santos (2011), para tentar compreender a noção de paradoxo. Pascal, inspirado por Santo Agostinho, parte do pressuposto de que o ser humano decaiu, depois de cometer o pecado original, afastando-se de Deus. Contudo, por intermédio da graça divina, é possível se religar à divindade, o que requer o confronto com a miséria e insuficiência do deserto humano. Pascal, citado por Santos (2011, pp. 227-228), resume a condição paradoxal humana nos seguintes termos:

[...] um nada em relação ao infinito, tudo em relação ao nada: um meio entre nada e tudo. Infinitamente afastado de compreender os extremos, o fim das coisas e o seu princípio estão para ele invencivelmente ocultos num segredo impenetrável; igualmente incapaz de ver o nada de onde foi tirado e o infinito que o absorve.

De acordo com Santos (2011), ao reconhecer seu estado primeiro de plenitude, na história da criação, e a sua insuficiência em si próprio, o homem depara-se com o seu ser paradoxal e percebe a tragicidade de sua condição. Santos (2011) retoma as ideias de Franklin Leopoldo Silva e define o paradoxo como a figura lógica da impossibilidade humana de negar a tragicidade de sua condição. Nesta perspectiva, podemos dizer que a história de super-herói procurar criar figuras lógicas ou de verossimilhança – a exemplo da identidade secreta – para ilustrar a posição trágica e paradoxal do ser entre a plenitude do divino e a insuficiência do humano. Já a filosofia de Kierkegaard, trazida pelo trabalho de Nicoly Andrade (2012), nos diz que a figura por excelência do paradoxo é o “escândalo do Homem-Deus”, representado pela figura do Cristo.

Julio Pattio (2009) explica que o paradoxo foi bastante apreciado no Renascimento, com seu gosto por assuntos acerca dos quais era difícil sustentar uma conclusão definitiva. Ao paradoxo estavam associados efeitos diversos que vão da surpresa ao constrangimento, incluindo o choque e o riso. As histórias de super-herói, ao recorrerem ao paradoxo, terminam por se aproximar do objetivo que, segundo Pattio (2009) era perseguido pelos oradores latinos, que recorriam a certas figuras com o objetivo de criar uma ligação entre orador e auditório por meio da produção de um efeito contrário ao esperado. Pattio (2009) nos lembra que o paradoxo, tornou-se conhecido graças à releitura da obra de Cícero e que ganhou, no Renascentismo, a denominação de *Admirabilia*, devido ao fato de, por meio da palavra, criar “lampejos fulgurantes que causam admiração, espanto, e que maravilham pela força com que carregam o leitor para fora do habitual, indo inclusive ao ponto de trocarem relações usualmente estabelecidas como certas, seja entre a coisa e seu sentido, entre a crença e seu objeto” (Pattio, 2009, p. 146).

Como observa Eco (2008), a esfera do mito está ligada à intemporalidade e à previsibilidade. O mito não conhece fronteiras temporais, por ser eterno. O acontecimento mítico antes de ter sua introdução já é escutado pela conclusão. Além

disso traz inscrito em si o futuro. O antes, o durante e o depois, na esfera do mito, são resultado da miopia dos seres humanos, incapazes de sondar a identidade plena e imutável do destino. Por estas características, Eco (2008) afirma ser a *fábula* a unidade narrativa padrão da estrutura mítica. Segundo Umberto Eco (2008, p. 248), em termos literários, o mito pode ser definido da seguinte maneira:

uma personagem, de origem divina ou humana, que, na imagem, permanecia fixada nas suas características eternas e no seu acontecimento irreversível. Não se excluía que, por trás da personagem, existisse, além de um conjunto de características, uma estória: mas a estória já se achava definida segundo um desenvolvimento determinado e passava a constituir, de modo definitivo, a fisionomia da personagem.

Por outro lado, a cotidianidade é marcada pela temporalidade e pela imprevisibilidade. Introdução, desenvolvimento e conclusão são, na estrutura da cotidianidade, resultado da conexão “de estruturas do meu agir, segundo uma dimensão de *responsabilidade*” (Eco, 2008, p. 256). Na cotidianidade, a dimensão temporal fornece a medida da efetividade das decisões, diferentemente do mito em que a decisão praticamente não tem poder diante da grandiloquência do destino.

A cotidianidade é imprevisível porque é escrita à medida que eu decido e “de que esse meu decidir se liga a uma série indefinida de dever-decidir que envolve todos os outros homens” (Eco, 2008, p. 256). Se o mito, em sua previsibilidade, é irreversível, a cotidianidade, em sua imprevisibilidade, torna todo fenômeno potencialmente reversível. Esta é a fórmula do *enredo*, entendido pelo pensador italiano como a unidade narrativa padrão da estrutura da cotidianidade ou do romance: a inter-relação de ações marcadas pela imprevisibilidade e pela reversibilidade.

O mito é representante da fixidez por ser uma representação emblemática do eterno. Os personagens míticos, mesmo tendo seus feitos contados de formas variadas, têm suas atitudes centradas na *reiteração* da estrutura mítica. Os personagens romanescos, contrariamente, têm sua existência ferida pela imprevisibilidade. Daí decorre que são personagens não de reiteração, mas de *ação*. E para uma personagem, agir significa consumir-se (Eco, 2008, p. 53). O mito, então, tende a ser inconsumível.

Nas narrativas de super-herói, não é bem resolvida a relação entre mito e cotidianidade. É isto que leva o autor de *Apocalípticos e Integrados* a entender esta espécie de produção literária como sendo envolta pelo que denominará paradoxo narrativo. Tomando como exemplo o Super-Homem, Eco (2008, p. 253) define o paradoxo narrativo da seguinte maneira:

O Superman deve, portanto, permanecer inconsumível, e, todavia, consumir-se segundo os modos da existência cotidiana. Possui as características do mito intemporal, mas só é aceito porque sua ação se desenvolve no mundo cotidiano e humano da temporalidade. O paradoxo narrativo, que os roteiristas do Superman têm, de algum modo, que resolver, mesmo sem estarem disso conscientes, exige uma solução paradoxal na ordem da temporalidade.

Do modo como são estruturadas as narrativas de super-herói, elas tendem a mascarar o paradoxo narrativo por meio do que o autor chama de *presentificação contínua*. O super-herói pratica uma determinada ação no âmbito de uma história ou de uma série de histórias. Posteriormente, começa-se uma nova história que tende a ter os vínculos com a história anterior esmaecidos ou rompidos:

Essas estórias desenvolvem-se, assim, numa espécie de clima onírico – inteiramente inadvertido pelo leitor – onde aparece de maneira extremamente confusa o que aconteceu antes e o que acontecerá depois, e quem narra retorna continuamente o fio da estória como se houvesse esquecido de dizer alguma coisa e quisesse acrescentar alguns pormenores ao que já dissera (ECO, 2008, pp. 257-258).

A **imagem 44** traz uma sequência da história *Reino do Amanhã* (2013), na qual a Mulher-Maravilha procura lembrar ao Super-Homem de sua natureza cotidiana. Na imagem, o Homem de Aço, já velho, solitário e decepcionado com a humanidade, tende a se isolar em seu perfil mítico, criando uma barreira entre ele e os “terráqueos”:



Imagem 44 – Página da Revista O Reino do Amanhã (2013)

4.4.1 Paradoxo e *physis*

O paradoxo narrativo está em diálogo com um dos fundamentos da arte ocidental: “a confiança na *physis*” (Costa Lima, 2003, p. 238). Como lembra Katsuzo Koike (1999, p. 176), Aristóteles esboçou uma formulação sintética para *physis*: “Sinteticamente, a *physis* seria tanto *arché* [fonte] quanto causa (*aitia*) do movimento e do repouso, qualidades imanentes dos seres”. Mas, há também uma versão ampliada de *physis* que engloba sentidos diversos como gênese, princípio imanente, princípio de movimento, princípio potencial, material originário, essência e forma (*eidós*) que a substância pode tomar (Koike, 1999).

Aristóteles dialoga com o sentido comum do termo, empregado por Homero, que cita a palavra *physis* uma vez na *Odisseia*, “quando faz Hermes mostrar para Ulisses a *physis* de uma erva rasteira – significando não mais que o aspecto ou forma corpórea da planta em sua maturidade” (Koike, 1999, p. 168). “Desde Homero, já estava implícito o sentido de ‘vir a existir’ e ‘a ação de tornar-se’” (Koike, 1999, p. 169). Neste sentido, a *physis* é o drama do ser envolvido nos processos de formação e transformação.

Apesar de o termo ter chegado a nós intermediado pela palavra *natura*, de origem latina, o nosso termo natureza não consegue dar conta da amplitude do significado de

physis, que, ao contrário de natureza, não se contrapõe ao espiritual: “para os pré-socráticos, a *physis* exprimia o todo existente, a totalidade do real, desde as coisas materiais ao mundo dos deuses” (Koike, 1999, pp. 167-168). Na acepção de princípio ou fundamento (*arché*), o termo *physis* esteve presente, na dramaturgia de Aristófanes, “como uma qualidade inata ou um caráter próprio do ser” (Koike, 1999, p. 172).

Assim, o termo *physis* influenciou o pensamento antigo de uma maneira geral, movido pelo questionamento de como o mundo veio a ser o que é: “Devia haver algo de primordial, gerador de todas as coisas, sempre existente, permanente e indestrutível” (Koike, 1999, p. 170). Este sentido foi apropriado por Eurípedes, que utilizou *physis* na acepção de “o perpétuo algo de que o mundo era feito” (Koike, 1999, p. 170).

Na antiguidade clássica, o termo incorporou sentidos que o aproximaram do humanismo: categorias jurídicas, políticas, morais e religiosas também participaram da composição do significado de *physis*, relacionada à “ideia de uma lei universal que intervém para sistematizar o material caótico das experiências oferecidas pela vida.” (Koike, 1999, p. 175):

A *physis* carrega em si o sentido de ‘harmonia’. Há no Cosmos uma harmonia imanente produzida pela mesma *physis*. Como exemplos práticos no pensamento antigo, citamos o equilíbrio de forças em Anaximandro, o Universo matemático e harmonioso dos pitagóricos, o equilíbrio dos opostos em Heráclito, entre outros. Da mesma forma, o mundo da polis precisa viver em equilíbrio, pois caso contrário, estará condenado à desintegração total, ao caos (Koike, p. 175).

Em todo caso, “as qualidades da *physis* são empregadas, na literatura grega, não apenas para os humanos ou seres vivos, mas também para as coisas e personificações divinas” (Koike, 1999, p. 177).

O questionamento, que faz do ato de representar uma expressão do conflito entre a confiança e a desconfiança na *physis*, aproxima-se do que Costa Lima entende como *mímesis*. Ao relacionar *physis* e *mímesis*, Costa Lima (2003, p. 238) acrescenta que “esta não se cumpre sem um relacionamento (de semelhança e diferença) quanto àquela”.

Giovanni Reale (2007), com base no pensamento de M. Valgimigli, explica que a *mímesis* retira o objeto do plano da realidade e o investe de atributos de possibilidade e verossimilhança. Desta forma, o objeto mimético torna-se verossímil diante de sua

habilidade em fazer parte de um todo, de forma coerente e coesa. É a unidade e não a realidade o principal atributo do objeto mimetizado. Isso é tão verdadeiro que Aristóteles dirá que a poesia “pode também introduzir o irracional e o impossível, e pode até mesmo dizer mentiras e fazer uso de paralogismos (isto é de raciocínios falaciosos); e pode fazer isso desde que torne o impossível e o irracional verossímeis” (citado por Reale, 2007, p. 179). Sobre a relação que Aristóteles estabelece entre verossimilhança e enredamento, ao compor sua noção de mimesis, M. Valgimigli dirá:

Leis de unidade, de coerência, de coesão, de concentração, nas quais todos os elementos que compõem o mito, isto é, a mimese da ação, aderem um ao outro, são necessários um ao outro, compenetraram-se um no outro pela interna e fluida reciprocidade, e tendem concordemente para um único fim que se concretiza numa atitude de vida, numa força ativa e presente, como um vivo e perfeito organismo. E essa é a lei fundamental que sustenta solidamente toda a *Poética* aristotélica, interpreta em todas as partes cada uma das suas proposições, ilumina qualquer obscuridade sua, abole suas contradições, insinua-se até mesmo nos mais sutis pormenores da técnica poética, e ainda hoje, ousou dizer, é escolta bem segura a quem se arrisque no mistério da poesia e da arte (citado por Reale, 2007, p. 181).

4.5 Mimesis e adesão ao sema da semelhança: o caso da identidade secreta

O plano de vingança do personagem Orestes, na peça *Coéforas*, de Ésquilo, fornece, como observa Costa Lima (2003), elementos para uma discussão sobre o modo como a mimesis opera com a semelhança e a diferença. A fim de retornar, sem levantar suspeitas, ao palácio cujo trono havia sido usurpado por seu padrasto, Orestes decide se passar por um mensageiro de uma nação estrangeira, enganar as sentinelas do palácio e entrar em contato com Egisto, o rei usurpador. Para isso, o personagem fará uma imitação (*mimeisthai*) ou, utilizando outro termo, fingirá a língua e o sotaque dos fócios, além de vestir-se à moda deste povo.

Costa Lima (2003, pp. 237-238) observa que o fato de a tradução de *mimesthai* ficar dividida entre o sentido de “fingir” e o de “imitar” é sintoma de como “séculos de tradição deformante” são responsáveis pela associação feita entre mimesis e imitação, levando-nos a identificar a mimesis “com uma problemática especular”. Eco (2008, p.

218) também se afasta do sentido de mimesis como “chã imitação dos fatos ocorridos”, sentido este que, segundo o autor, Aristóteles também não reconhecia. Para Eco, a mimesis é a “capacidade produtiva de dar vida a fatos que, pela sua coerência de desenvolvimento, surjam como verossímeis; onde, portanto, a lei da verossimilhança é lei estrutural”. Contudo, o autor parece resumir o sentido de mimesis a *mimesis de physis*, quando acrescenta que a verossimilhança é regida pela “sensatez lógica” e pela “plausibilidade psicológica” (Eco, 2008, p. 218).

Segundo o teórico, afirmar que Orestes faz uma imitação da linguagem dos fócios termina por esvaziar a presença da voz grega como parte integrante do complexo mimético relativo ao fingimento orestiano. O *mimesthai* empreendido por Orestes não consiste propriamente no gesto de imitar, mas sim, como observa Costa Lima (2003), em subtrair uma parcela que, contudo, compõe o fenômeno. O êxito da *mimesthai* “depende de a diferença permanecer oculta, insuspeitada, apenas aflorando o lado da semelhança.” (Costa Lima, 2003, p. 238). Daí, na página 239 da obra *Mimesis e Modernidade*, o autor afirmar que o *mimema*, isto é, a obra em que se realiza a mimesis “é lido pelo receptor da mesma maneira como havia sido lido pela sentinela o disfarce de Orestes: a diferença que contém não é tematizada”.

As parcelas que compõem o complexo mimético são chamadas por Costa Lima (2003) de *semas*. Os *semas*, elementos mínimos que se fundem para gerar significação, dividem-se em *sema* da semelhança e *sema* da diferença, sendo simultaneamente atualizados em todo processo de realização da mimesis. Nesta perspectiva, o disfarce, com o qual a mimesis é comparável, surte efeito não por ser uma reprodução da realidade, mas por “ser lido de acordo com a nossa codificação cultural”. As sentinelas se deixam enganar porque projetam suas expectativas de semelhança. Trata-se de uma adesão ao *sema* da semelhança.

Um tipo similar de adesão ocorre nas narrativas de super-herói, estando relacionado a uma noção frequente neste tipo de narrativa: a noção de *identidade secreta*, que expressa o modo como o mito se procura esconder por trás da máscara de homem comum, revestindo-se de cotidianidade. Eco (2008) resume a identidade secreta a uma estratégia que contribui para que se crie uma atmosfera de suspense. Mas, além disso, é possível dizer que ela é um momento de suspensão ora do *sema* da diferença, ora do *sema* da semelhança.

Tome-se como exemplo o Super-Homem. Em sua identidade secreta, é Clark Kent, um homem tímido que trabalha como repórter de um jornal chamado *Planeta*

Diário. Apesar das mudanças pelas quais este personagem passou desde que foi criado, na década de 1930, algo nele permanece invariável: os óculos utilizados pelo personagem são o elemento desencadeador do *mimethai*. Tanto Clark Kent quanto o Super-Homem têm a mesma aparência física ou, como diria Costa Lima (2003), são sintagmaticamente compostos pelos mesmos elementos, com exceção dos óculos e do uniforme. Mas, isto não impede que os demais personagens da narrativa ajam como se Clark Kent e Super-Homem fossem duas pessoas distintas. O mecanismo de disfarce do Super-Homem opera de forma análoga ao disfarce de Orestes. Porém, trata-se de uma analogia que age por meio da subtração do sema da semelhança. Em Orestes, o sucesso do disfarce se dá porque o sema da diferença é silenciado, o que permite que ele seja *con-fundido* com um estrangeiro. Por outro lado, no caso do Homem de Aço, a estratégia da narrativa é promover uma subtração do sema da semelhança. A aura mítica trabalha para silenciar a semelhança que, aos olhos do leitor, grita. Nisso, eufemiza a semelhança e hiperboliza a diferença, condensando-a em alguns poucos elementos sintagmáticos, a saber: os óculos e a roupa.

O modo como os óculos funcionam como marca mimética do reconhecimento do Homem de Aço remete também à cicatriz que mimetiza o reconhecimento de Ulisses quando de sua volta para Ítaca, após a guerra de Tróia. Sobre isto, Auerbach (2011, p. 01) dirá: “Ulisses se lembra da cicatriz e se afasta para a escuridão, a fim de ocultar, pelo menos de Penélope, o reconhecimento, já inevitável, mas ainda indesejável para ele. Logo que a anciã [Euricléia] apalpa a cicatriz, deixa cair o pé na bacia, com alegre sobressalto; a água transborda, ela quer prorromper em júbilo; com silenciosas palavras de lisonja e de ameaça Ulisses a contém; ela cobra ânimo e reprime seu movimento”.

Considerar a mimesis operada pela identidade secreta do Super-Homem, como algo ingênuo é deixar de levar em conta que não é a simples presença ou ausência dos óculos que responderá pelo êxito do disfarce mimético. Na verdade, os óculos são somente a ponta do *iceberg*, o último aceno da cotidianidade, que abre passagem para a aura mítica. Melhor dizendo, os óculos representam a fronteira paradoxal entre as instâncias do mítico e do cotidiano. O êxito do disfarce mimético, no Super-Homem está ligado ao fato o paradoxo narrativo fazer com que a aura mítica e a aura de cotidianidade atuem como *convenções internalizadas*. Os óculos representam uma forma de desviar a atenção do efetivo agente operacionalizador da mimesis: a “convenção cultural internalizada” (Costa Lima, 2003, p. 241).

As página a seguir, ilustradas pela **imagens 45 e 46**, retoma a figura dos óculos como *punctum* ou polo aglutinador da poesia ininterrupta gestada ao longo da trajetória do Super-Homem e que o torna exemplar do paradoxo narrativo.



Imagem 45 – Página da Revista O Reino do Amanhã (2013)



Imagem 46 – Página da Revista O Reino do Amanhã (2013)

Como acentua Costa Lima (2003), a noção de *physis*, pautada por um modelo de natureza harmônica, estende este imperativo harmônico para os elementos. Por isso, a mimesis relacionada à *physis* opera com base em comportamentos singulares, a exemplo de fronteiras bem marcadas entre o heroísmo e a perversidade. O próprio da *physis*, ressalta Costa Lima (2003, p. 246), é “servir de critério para o princípio da identidade”, baseado no controle, na unidade e no centramento. E ele reforça seu ponto de vista, com uma citação da *Física*, de Aristóteles: “Tudo o que é aqui nomeado se mostra como alguma coisa que se distingue em relação àquilo que não é, a partir da *physis*”.

Por sua vez, a mimesis da *antiphysis* vem questionar os parâmetros de representação que tendem a varrer o caos para debaixo do tapete da ordem, entendida como o esforço de conferir valor e presença universais a uma determinada forma de classificação dos seres. Ao tirar o sema da diferença de uma situação de recalque, a *antiphysis* tenta lidar com o fato de cada vez mais nos percebermos como integrantes de uma sociedade complexa em que “há inúmeros sistemas de representação” (Costa Lima, 2003, p. 87).

Ao se aproximar da *physis*, a mimesis pauta-se pela coerência e pelo ordenamento; ao buscar dar voz à *antiphysis*, explora as propriedades sêmicas da contradição e do entrelaçamento. Nos domínios da *antiphysis*, as correspondências são colocadas sob suspeita, o que gera a tendência de as representações se tornarem um templo “de proliferação das falsas correspondências”. Ao se refletir sobre as mimesis de *physis* e de *antiphysis*, é preciso ter em mente que seus pressupostos estão diretamente relacionados às nossas convenções internalizadas e retroprojetadas no mundo como sendo a ordem natural das coisas. No que diz respeito às histórias de super-herói, a mimesis de *antiphysis* vai contrariar o pressuposto de Umberto Eco (2008), segundo o qual os autores deste tipo de HQ precisam encontrar uma maneira de resolver o paradoxo narrativo. Contrariamente, na atmosfera da *antiphysis*, a história expõe as irresoluções e fraturas que constituem este paradoxo.

4.6 *Physis, antiphysis, paradoxo narrativo no modelo clássico de super-herói*

Seria cômodo chamar de modelo clássico de super-herói aquele relacionado ao processo de mimesis pautado pela *physis*. Contudo, não há, nas narrativas de super-herói, mesmo em sua modalidade clássica, a ausência da *antiphysis*. Isto porque os próprios super-poderes são pautados, em certos aspectos, por ela.

O que se verifica é que, no modelo clássico de super-herói, os pressupostos da *physis* são colocados em suspensão pelos super-poderes. Isto ocorre para que a narrativa abra caminho para que o super-herói aja reafirmando os mesmos pressupostos que foram suspensos. O super-poder ao romper com as coordenadas clássicas de tempo e espaço, simula a *antiphysis* para realçar o brilho da *physis*, num jogo de linguagem que remete à prescrição contida no capítulo segundo do livro bíblico do Eclesiástico: “Pois é pelo fogo que se experimentam o ouro e a prata”. Os super-poderes são o fogo que, ao mesmo tempo em que testa, reafirma a *physis*. A subversão da ordem natural causada pelos super-poderes é menos uma subversão efetiva do que uma licença poética. Promove-se a perturbação da ordem natural para que ela possa ser reajustada pela ação redentora do super-herói, um agente de reafirmação do ideário da *physis*.

Como destaca Eco (2008, p. 254), a definição clássica de tempo permanece sendo aquela sistematizada por Aristóteles e endossada pela *Crítica da Razão Pura*, de Kant, nos seguintes termos: “É lei necessária da nossa sensibilidade e, portanto, condição de todas as percepções que o tempo precedente determine necessariamente o

sequente”. Os super-poderes, apesar da grande variedade, pautam-se pela subversão a esta noção clássica de tempo. Tome-se novamente como exemplo o Super-Homem. A super-força e a super-velocidade do personagem são expressões metafóricas do fenômeno nomeado por David Harvey (1992) de compressão do tempo-espaço. Nas narrativas de super-herói, o agente de compressão do tempo-espaço pode ser de ordem tecnológica, como acontece com o personagem Batman, cujos super-poderes são decorrentes de aparatos tecnológicos que intensificam suas habilidades corporais. Mas, o que mais comumente ocorre é que a compressão do tempo-espaço tenha origem mítica, representada pela magia, pela ação dos deuses ou pela conexão mística entre o super-herói e a natureza.

Já o laço mágico da Mulher-Maravilha expõe a fissura que o super-poder, enquanto *mimethai*, instaura entre *physis* e *antiphysis*. É uma arma que desafia a ordem natural clássica, isto é, a possibilidade de se optar entre verdade e mentira, mas, ao mesmo tempo, pauta-se pela ideia de que existe uma verdade suprema, captável por detrás dos véus ou máscaras que o ser humano desenvolve na vida em sociedade. Este ideal, inspirado pela filosofia platônica, está relacionado ao pressuposto de harmonia da *physis*. O laço mágico promove a *aletheia*, no sentido etimológico de desvelamento: é um agente de retirada dos véus que ocultam a verdade.

Como foi dito, a *physis* liga-se à noção de harmonia entre o todo e as partes que o compõem. Este princípio reflete-se na figura clássica do herói, cujas ações tendem a representar os valores da coletividade. Exemplo disto são o Capitão América e o próprio Super-Homem.

4.7 Batman como personagem de transição do modelo clássico para o novo modelo de super-herói

O personagem Batman, apesar de ter sido criado no mesmo período que o Super-Homem (final da década de 1930), a partir da década de 80, começa a agregar elementos que o tornam um super-herói de transição entre o modelo clássico e o novo modelo de super-heróis. Batman beira a *antiphysis*, entendida como inversão ficcional da tradição de que se nutrem as ficções (Costa Lima, 2003, p. 246). O personagem flerta com a inversão da tradicional oposição dualista entre luz e trevas, mas termina por promover uma mistura confusa entre estes elementos. Em sua luta pela justiça, Batman tem atitudes que beiram o sadismo, mas que são atenuadas pelo imperativo categórico

do respeito à vida. Além disso, nesse personagem, a voz interna que clama por justiça confunde-se com a voz do trauma, mais especificamente o trauma de, ainda criança, ter presenciado o assassinato de seus pais durante um assalto. Um exemplo de como o código de conduta deste personagem beira a *antiphysis* pode ser visto na reprodução a seguir do trecho de uma de suas histórias, ilustrado pelas **imagens 47-49**:

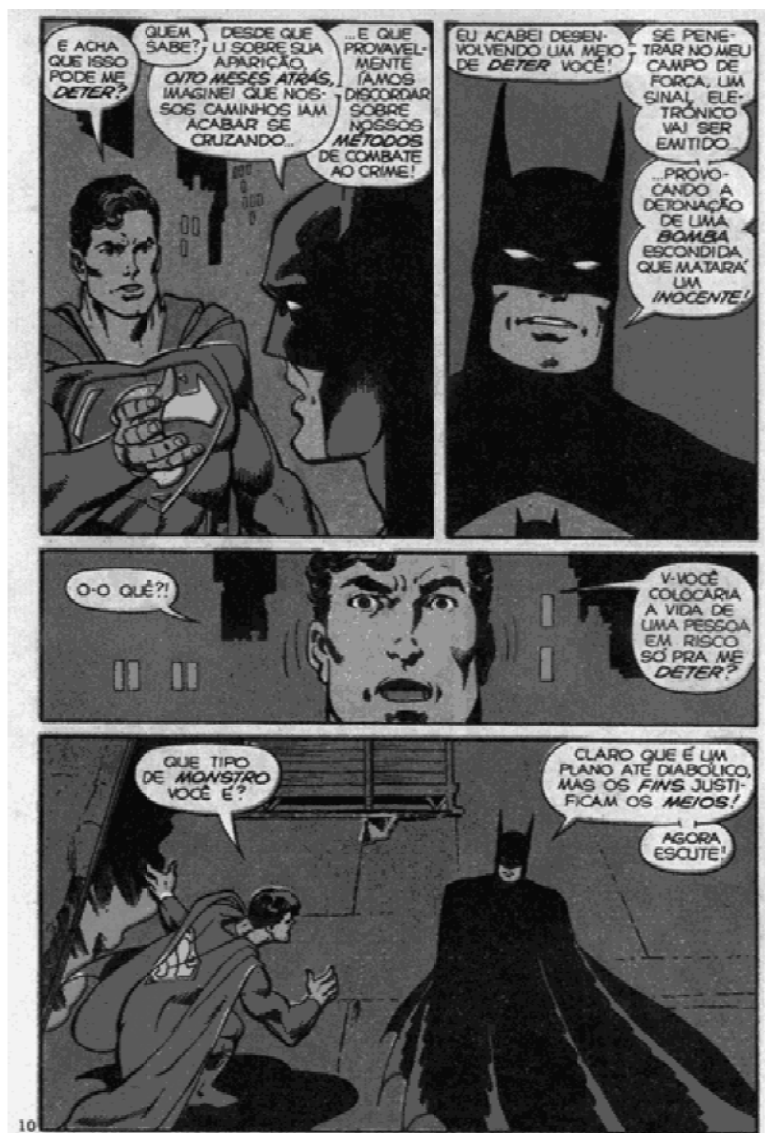


Imagem 47 – Revista Super-Homem (nº40) - Super-Homem X Batman: 1º round!

Editora Abril (1987)



Imagem 48 – Revista Super-Homem (nº40) - Super-Homem X Batman: 1º round!

Editora Abril (1987)



Imagem 49 – Revista Super-Homem (nº40) - Super-Homem X Batman: 1º round!

Editora Abril (1987)

Há, porém, ainda, em Batman, um forte apelo da *physis*, relacionada à clássica tríade: beleza, bondade e justiça. Trata-se de uma *physis* que atua nos bastidores da *antiphysis*, e que tem medo de sair à luz do dia e enfrentar a crueza da realidade.

4.8 *Antiphysis*, *physis* e paradoxo no novo modelo de super-herói

Logan é um personagem cujo principal poder está na capacidade de regeneração tanto corporal quanto psíquica. No caso da regeneração psíquica, ela se dá por meio de um véu de amnésia lançado sobre os traumas sofridos. Para se curar deles, o poder de Logan também opera substituindo as memórias traumáticas por memórias inventadas.

Em um dado momento da vida deste personagem, ele foi capturado e utilizado em experimentos destinados a gerar supersoldados para participar da II Guerra Mundial. Na ocasião, foi vítima de lavagens cerebrais que implantaram nele falsas memórias. O personagem não tem como diferenciar memórias falsas de memórias verdadeiras, não sabendo ao certo quem é, mas, ao mesmo tempo, sendo assaltado por fortes convicções que não sabe se estão relacionadas a memórias falsas ou verdadeiras. Por não saber definir quem é amigo ou inimigo, torna-se uma pessoa sujeita a oscilações entre os extremos da fúria e da doçura. Passado, presente e futuro são para ele, igualmente, istmos do continente Incerteza, o que leva o personagem a optar por uma existência nômade e solitária.

Marie é uma jovem que traz na palma da mão a senha de acesso e controle do espírito das outras pessoas. Quando as toca, ela consegue absorver dos outros memórias, habilidades, mas também a força vital. Esta capacidade poderia soar como uma bênção, mas revela-se uma maldição, pois ela não tem controle sobre o poder. Por esta razão, não pode ter qualquer tipo de contato corporal, sob risco de tirar a vida do outro. Durante uma batalha, Marie tocou duas vezes em Carol Danvers, absorvendo todas as suas memórias, habilidades e sua força vital. Desde então, duas psiques – a da própria Marie e a de Carol Danvers – disputam o controle pela alma de Marie. Em determinados momentos, a psique de Carol Danvers assume o controle, fazendo com que Marie tenha comportamentos e atitudes que não correspondem a sua personalidade.

Jean Grey não foi mais a mesma depois de ter sido vítima de um acidente sofrido a bordo do ônibus espacial que pilotava próximo à órbita da Terra. O ônibus caiu no fundo das águas de uma baía, mas milagrosamente a jovem sobreviveu. Jean Grey tem a capacidade de ler a mente de outras pessoas e de mover objetos com a força de comandos mentais. Depois do acidente, estes poderes se intensificaram de forma espantosa. A personalidade da jovem também mudou drasticamente. Antes, Jean Grey era uma moça tímida e recatada. Tornou-se audaciosa, assumindo uma postura debochada e agressiva, além de um comportamento luxurioso. O seu tutor, o professor Charles Xavier, a fim de compreender esta transformação resolveu usar sua telepatia para ler a mente da jovem. Descobriu, então, que aquela que estava ali não era exclusivamente Jean Grey. Junto a ela, coabitava uma entidade que havia tomado o seu corpo. Esta entidade era a Força Fênix, umas das energias primordiais que agiram no processo de criação do universo. Esta força cósmica tomou o corpo de Jean Grey, no momento em que ela sofreu o acidente. O objetivo da Fênix era experimentar a sensação

de viver como um ser humano sujeito aos limites do tempo e do espaço. O resultado da fusão entre o poder incomensurável da Força Fênix e as limitações do corpo humano foi que Jean Grey enlouqueceu, sendo tomada pelas paixões da Fênix, alimentadas pelo desejo desta força de sair universo a fora drenando a energia das galáxias.

As histórias relatadas acima, com base em Quesada (2005), são de três personagens integrantes de um grupo de super-heróis chamados *X-men*. Os dois primeiros são mais conhecidos pelos codinomes de Wolverine e Vampira. Como se pode notar, há mudanças entre estes super-heróis e os super-heróis descritos anteriormente. A primeira refere-se ao estatuto do super-poder. No modelo clássico de super-herói, o super-poder está relacionado, como se viu, a uma *antiphysis* que age para reafirmar a soberania da *physis*. O super-poder do super-herói clássico atua com base na premissa de que a harmonia da *physis* pode e deve ser restaurada. Trata-se de um poder salvífico, encarado pelos que dele dependem como bênção. Além disso, o super-poder clássico está sob controle do super-herói, o qual pode, por meio de sua decisão, delimitar o escopo, o raio de ação e os marcos inicial e final de atuação deste poder na linha do tempo.

Numa outra direção, o super-poder do novo modelo de super-herói não está sob controle do super-herói, causando-lhe disfunções corporais e psíquicas. A incapacidade de o super-herói harmonizar-se com seu próprio super-poder é reflexo de uma relação mimética pautada pela *antiphysis*, na qual o eu não consegue mais encontrar no mundo o reflexo do ideal clássico de um cosmos ordenado e harmonioso.

A esta nova forma de a narrativa de super-herói conceber os super-poderes está relacionada outra característica da *antiphysis*: o divórcio entre o herói e a comunidade. Os *X-men* são repudiados pela comunidade que eles tentam auxiliar. São vistos como aberrações e com uma nota secreta de inveja por parte dos seres humanos “normais”.

Diferentemente do modelo clássico de super-herói, é reduzido drasticamente o esforço de traçar fronteiras definidas entre a cotidianidade e o caráter mítico. Exemplo disso é a origem dos poderes dos *X-men*. Originados por mutações genéticas, estes poderes continuam capazes de interferir intensamente na configuração da *physis*, mas o tom mítico que os caracterizava, no super-herói clássico, é substituído por um tom de cientificidade, que faz a balança do paradoxo narrativo pender para o lado da cotidianidade. O fato de o poder ser uma expressão genética e de manifestar-se, muitas vezes, de forma espontânea e incontrolável, praticamente inviabiliza a existência de

uma identidade secreta. No novo modelo de super-herói, não há espaço para o mascaramento do paradoxo narrativo, sendo-lhe expostas as fraturas.

O fato de os *X-men* serem vistos como anomalias, ocasiona uma espécie de *apartheid*, dividindo a sociedade entre os que foram e os que não foram afetados pelas mutações originadoras do super-poder. Disto decorre um grave conflito. De um lado, boa parte dos humanos sem super-poderes defendem o controle e até mesmo o extermínio daqueles afetados pelas mutações. De outro, uma parcela dos mutantes, crente de ser uma raça superior, deseja extinguir os que não foram afetados pela mutação, em nome de uma espécie de eugenia. Mas, há ainda uma terceira via, representada pelos partidários de um convívio pacífico entre os mutantes e os não-mutantes, baseado no respeito às diferenças.

A narrativa cria, assim, um racha entre os super-heróis, conforme a imagem que eles fazem de si mesmos. Uma parte deles se enxerga como cidadãos da *idade dos Homens*, pleiteando a igualdade com os seres humanos, outros como integrantes da *idade dos Heróis* ou mesmo da *idade dos deuses*. É sinal da presença da *antiphysis* a dificuldade de se delimitar esferas de pertencimento social. Erich Lasher, cujo codinome é Magneto, por exemplo, é de origem judaica, tendo sido vítima do Nazismo. Mas, na narrativa, vincula-se a uma corrente de pensamento de índole fascista, propondo que os mutantes são superiores e, por isso, os não-mutantes devem a eles submeter-se. Além disso, os mutantes, mesmo os que defendem a coexistência pacífica, são pessoas confusas quanto a seu pertencimento. Sentem-se humanos como os demais, mas não conseguem, devido à discriminação, inserir-se no rol dos ditos “seres humanos normais”. A *antiphysis* se expressa, por meio, da crise da identidade ou a impossibilidade de se promover o reconhecimento com base na ideia da existência de um núcleo central e constante de identificação. Neste sentido, a *antiphysis* pressupõe “não a vontade, fosse até melancólica, de perenizar a fortuita ação humana pela durabilidade dos monumentos (escritos, pintados, esculpidos), mas, ao invés, a declaração de *não identidade* dos seres do mundo.” (Costa Lima, 2003, p. 246).

Outra característica relacionada à *antiphysis* é o esvaziamento do mito. Como observa Costa Lima (1988; 2003), Borges retoma elementos da cabala e do gnosticismo, esvaziando-os de seu direcionamento mítico e explorando o jogo simbólico que tais elementos inspiram. Nas narrativas de super-herói também há um esvaziamento do mito, mas não somente para se explorar a força simbólica. O mito ganha um novo preenchimento. É o que acontece com a personagem Vampira. Ela representa uma

retomada do mito do rei Midas, preenchido com um conteúdo que alude ao mito de origem, ao mesmo tempo em que é o avesso deste mito. Vampira não consegue tocar os outros sem manifestar seu poder. Nisso ela se assemelha a Midas. Contudo, numa direção oposta, a personagem não empresta uma nova propriedade ao que toca, mas sim suga determinadas propriedades daqueles que toca (energia vital, habilidades e memórias).

Outro exemplo é a retomada do mito da Fênix no drama de Jean Grey. A Fênix é uma ave mitológica com a capacidade de queimar a si mesma e renascer das próprias cinzas. Na narrativa dos *X-men*, a força Fênix tem a mesma aparência da figura mitológica (uma ave de fogo). Mas o mito da Fênix passa por um processo de sincretismo, sendo associado ao mito de Cristo, referente ao Deus que se faz carne para habitar entre os seres humanos. Porém, o próprio mito de Cristo é esvaziado da aura sagrada que a tradição cristã lhe atribui e preenchido por novas características como a luxúria e a loucura, aproximando-se do mito grego de Dioniso, com o faz Habermas em *O Discurso Filosófico da Modernidade* (2000).

Proponho ainda trazer o exemplo de uma personagem integrante de outra equipe de super-heróis: a personagem *Ravena*, dos *Novos Titãs*. Possuidora de um super-poder chamado empatia, a jovem consegue absorver, doar e captar emoções. Ravena encarna o paradoxo narrativo, desmascarando-o. Ao utilizar seu super-poder, ela se esvazia de si e é preenchida pelas emoções das pessoas que a rodeiam. O auge do caráter mítico desta personagem é, ironicamente, quando, por meio de seu super-poder, ela se deixa preencher pela cotidianidade representada pelas emoções dos seres humanos que entram em contato com ela. Expressão da *antiphysis*. Nessa personagem, “A ficção é pensada como *antiphysis* porque a vida é tomada como experiência de pesadelo” (Costa Lima, 2003, p. 248). Vejamos uma descrição de Ravena na **imagem 50**:



Imagem 50 – Ravena e o “dom” da empatia.

Fonte: The New Teen Titans: legends of the DC universe, nº18.

A oscilação entre *physis* e *antiphysis*, no perfil dos super-heróis, é o que lhes confere a especificidade de mitos modernos, como os denomina Luciana Zamprogne (2011, p. 485). Segundo a socióloga, o mito moderno abre-se à contradição pelo fato de ser algo além de:

um conjunto de valores ideais a serem perseguidos por seus reverenciadores. Parece simples falar isso, mas não é. A complexidade da constituição cultural de um grupo social e seus indivíduos, sua teia de significados, é um universo multifacetado, que possui ambiguidades, contradições, hibridações.

4.9 Possível relação entre paradoxo narrativo e os relatos bíblico e homérico

É possível identificar relações entre a noção de paradoxo narrativo e o modo como os personagens são estruturados nos relatos bíblico e homérico, segundo a óptica de Auerbach (2011).

Como foi visto, o paradoxo narrativo é a tentativa, operada por histórias de super-herói, de conciliar o apelo mítico da irreversibilidade (que repousa na reiteração) com o apelo cotidiano da reversibilidade (que repousa na ação). Auerbach (2011) observa que o modo homérico de relatar trabalha no sentido de pre-fixar as características do personagem, tornando-o imune às vicissitudes do tempo e do espaço. É o que acontece com personagens como Ulisses e Penélope, na *Odisseia*. Passados vinte anos, estes personagens se reencontram, mas a narrativa lhes oculta as marcas do tempo. Vejamos o que Auerbach (2011) tem a dizer sobre o assunto:

No caso do próprio Ulisses, o envelhecimento meramente físico é velado pelas repetidas intervenções de Atenéia, que o faz parecer velho, ou jovem, segundo o requer cada situação. Para além do físico, nem sequer se faz alusão a outra coisa, e, no fundo, Ulisses é, quando regressa, exatamente o mesmo que abandonara Ítaca duas décadas atrás. (Auerbach, 2011, p. 14).

Esta característica do relato homérico – de deixar o “desenvolvimento histórico-vital” à margem é apropriada por histórias de super-herói. Por este motivo, a imagem que abre este capítulo tende a causar surpresa. Isto porque estamos acostumados a ver os super-heróis, à moda de Homero, desfilar incólumes ao longo do tempo e dos acontecimentos. A exemplo de personagens como Aquiles e Ulisses, os super-heróis não se desenvolvem e “a história das suas vidas fica estabelecida univocamente” (Auerbach, 2011, p. 14). Assim como os heróis gregos, os super-heróis, em seu modelo clássico, “aparecem com uma idade pré-fixada” (Auerbach, 2011, p. 14). O relato homérico apresenta uma tendência “para a harmonização aplainante do acontecido, para a simplificação dos motivos e para a fixação estática dos caracteres, evitando conflitos, vacilações e desenvolvimento, como é próprio da estrutura lendária.” (Auerbach, 2011, p. 17). Herdando características do relato homérico, os super-heróis clássicos manifestam emoções, por meio de discursos e gestos, mas sem qualquer

desenvolvimento mais significativo. É o que ocorre com o recurso constante a traumas do passado como forma de expressar o que o personagem está sentindo no presente. Os acontecimentos mudam, mas a emoção do personagem permanece cristalizada em sua origem traumática. Isso se passa, por exemplo, com Batman, cujas emoções tendem a ser sintetizadas na retomada da cena da morte de seus pais presenciada pelo personagem ainda criança.

Numa direção contrária, o relato bíblico expõe os personagens às vicissitudes do tempo e do espaço. Comparando os personagens a esculturas, Auerbach (2011) explica que os personagens homéricos estão pouco sujeitos à modelagem. “A estes, o tempo só pode afetar exteriormente, e mesmo isto é evidenciado o menos possível.” (Auerbach, 2011, p. 15). Já as personagens do relato bíblico “estão constantemente sob a dura férula de Deus, que não só as criou e escolheu, mas continua a modelá-las, dobrá-las e amassá-las, extraindo delas, sem destruir sua essência, formas que a sua juventude dificilmente deixava prever.” (Auerbach, 2011, p. 15). O modo como a modelagem atinge não somente o físico, mas o emocional dos personagens bíblicos está ligado, de acordo com Auerbach (2011) tanto à concepção judaica do homem quanto ao “fato de os redatores não terem sido bardos, mas historiadores, cuja ideia da estrutura da vida humana se formara no campo histórico.” (Auerbach, 2011, p. 17). O autor resume da seguinte forma o contraste entre o perfil dos personagens bíblicos e o perfil dos personagens homéricos:

Abraão, Jacó ou até Moisés, têm um efeito mais concreto, próximo e histórico do que as figuras do mundo homérico, não por estarem melhor descritos plasticamente – pelo contrário – mas porque a variedade confusa, contraditória, rica em inibições dos acontecimentos internos e externos que a história autêntica mostra não está desbotada na sua representação, mas ainda está nitidamente conservada (Auerbach, 2011, p. 17).

Nas histórias de super-herói, marcadamente naqueles pertencentes ao modelo pós-clássico, a modelagem, característica do relato bíblico, atua fortemente, principalmente no que diz respeito ao componente emocional, tendo em vista que, o aspecto físico é predominantemente regido pela imutabilidade característica do relato homérico. É o que acontece com o personagem Wolverine, pertencente à narrativa dos

X-Men. Diferentemente do sofrimento que acomete os invulneráveis personagens do modelo clássico de super-heróis – como o Super-Homem – o sofrimento de Wolverine não é um disfarce mimético. O super-herói clássico sofre, fere-se, mas o leitor tem em mente que aquele sofrimento, de saída, já é algo fadado à superação. Diferentemente, Wolverine, como os personagens bíblicos, tem suas dores e sofrimentos indelevelmente marcados na trajetória do personagem¹¹. Mas, a grandeza de Wolverine eleva-se do sofrimento, e se torna, assim como acontece com os heróis bíblicos, “próxima do sobre-humano.” (Auerbach, 2011, p. 15).

Segundo Auerbach (2011), o modo como se estruturam os relatos homérico e bíblico – os quais o autor busca comparar – reflete diferentes oscilações do que ele chama de “pêndulo do destino”. Tal movimento pendular reflete como o personagem se localiza entre duas vertentes:

1. Como portador da vontade divina;
2. Como ser falível, sujeito à desgraça e à humilhação.

No relato homérico, segundo Auerbach (2011), a oscilação do pêndulo do destino é mínima, alcançando grande amplitude no relato bíblico, no qual “Humilhação e exaltação são muito mais profundas ou elevadas do que em Homero, e, fundamentalmente, andam sempre juntas.” (Auerbach, 2011, p. 15).

Ao compararmos o modelo clássico de super-herói (emblemático pelo Super-Homem) com o novo modelo de super-herói (emblemático pelos *X-Men*), percebemos que o Super-Homem oscila mais fortemente para a vertente do relato homérico, enquanto nos *X-Men*, o pêndulo ruma para a vertente do relato bíblico. Isso é o que faz com que a história pessoal desses personagens ganhe relevância, enquanto nos clássicos como Super-Homem e Mulher-Maravilha, a história pessoal é resumida à sua origem mítica: situação que tem mudado, diante do sucesso do novo modelo de super-herói. Por esta razão, tais personagens têm sido retratados a partir da difícil situação de terem de conciliar as duas vertentes de seu destino: como portadores da vontade divina e, ao mesmo tempo, como passíveis dos dilemas humanos. A Mulher-Maravilha, por exemplo, teve sua origem recontada, sendo incluída em sua gênese o detalhe de que a

¹¹ Sobre este aspecto do herói bíblico, dirá Auerbach (2011, p. 15): “O pobre mendigo Ulisses não é senão um disfarce, mas Adão é real e totalmente expulso, Jacó é realmente um fugitivo e José é realmente lançado num poço e, mais tarde, realmente vendido como escravo.”.

personagem é a encarnação da alma de uma mulher vítima de violência masculina. Esta alma foi associada ao barro e moldada por Hipólita, rainha das Amazonas, originando a super-heróina que, desta forma, ingressa – como explica Beatriz Pan Chacon (2010) – no rol das personagens femininas da mitologia, que, geralmente, foram vítimas de perseguições, violência sexual e vingança por parte de deusas ciumentas.

Esta refuncionalização do super-herói clássico pode ser percebida na página seguinte da história *Mulher-Maravilha: O Espírito da Verdade* (2002). Nesta narrativa, a Mulher-Maravilha vivencia o paradoxo de conciliar seu papel de super-heróina com o de embaixadora. Como super-heróina, ela representa a vertente do destino relacionada ao porte da vontade divina, o que a faz se iludir de que pode interferir livremente no rumo dos acontecimentos ou mesmo fazer-se presente em qualquer tipo de situação como figura incontestada de bondade e poder. Mas, não é o que ocorre. Logo a personagem se dá conta de que não pode se inserir na história como um tipo de encarnação do Espírito da Verdade, imune às contradições e misérias. A sequência de páginas reproduzida nas **imagens 51-53**, ilustra o conflito da personagem, que tenta se inserir em acontecimentos que pulsam na frequência do relato bíblico (atravessados pela contradição, humilhação e sofrimento), mas cuja autoimagem reflete a vertente homérica do pêndulo do destino.



Imagem 51 – Revista Mulher-Maravilha – Espírito da Verdade (2002).



Imagem 52 – Revista Mulher-Maravilha - Espírito da Verdade (2002).



Imagem 53 – Revista Mulher-Maravilha - Espírito da Verdade (2002).

Em alguns momentos, o contraste entre as vertentes do pêndulo do destino parece ser inconciliável e a alocação do componente mítico no cotidiano (presença da Mulher-Maravilha como portadora da divindade) soa um anacronismo angustiante, conforme ilustrado pelas **imagens 54 e 55**:



Imagem 54 – Revista Mulher-Maravilha – Espírito da Verdade (2002).



Imagem 55 – Revista Mulher-Maravilha - Espírito da Verdade (2002).

A história acima expõe as contradições do paradoxo narrativo, ao tentar promover uma ampliação do movimento oscilatório do pêndulo do destino. Porém, conforme Auerbach (2011, p. 15), quanto mais ampla esta oscilação, maior a intensidade da história pessoal:

Justamente as situações extremas, nas quais somos abandonados ou lançados ao desespero extremo, nas quais, além de toda medida, nos sentimos felizes ou exaltados, conferem-nos, quando as superamos, um cunho pessoal que se reconhece como resultado de um intenso desenvolvimento, de uma rica existência. (Auerbach, 2011, p. 15).

Capítulo 5 – Sombras dos relatos bíblico e homérico em *Crise nas Infinitas Terras*

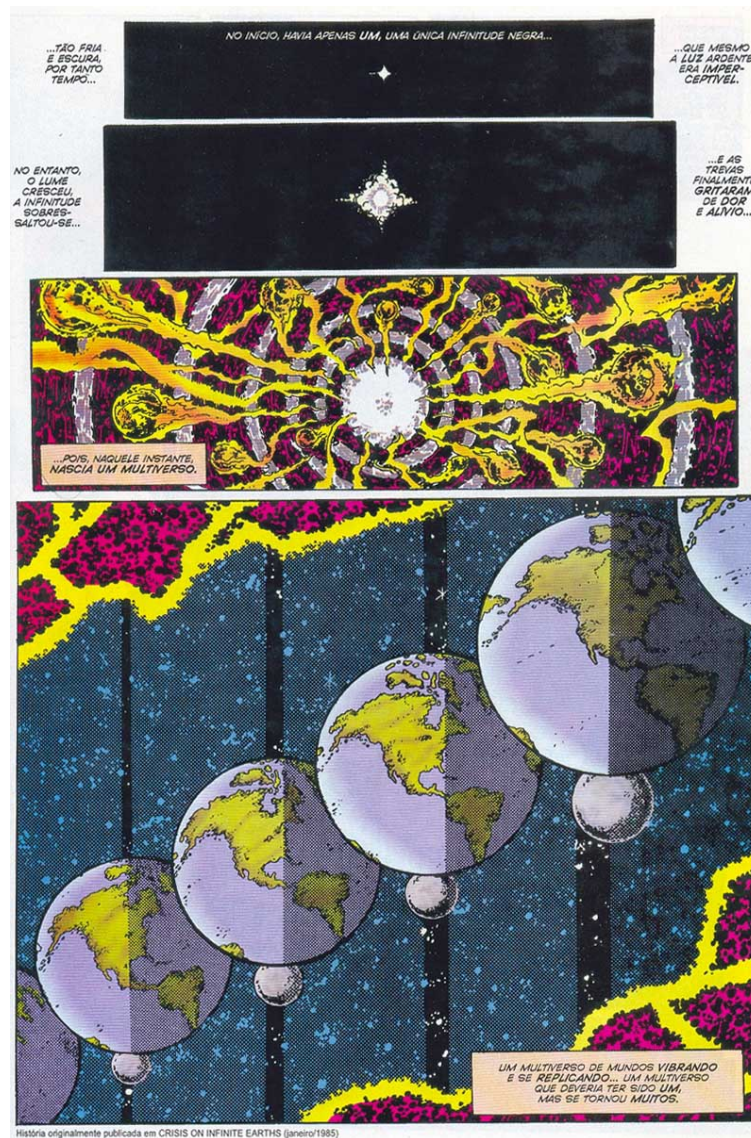


Imagem 56 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986).



Imagem 57 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986).

A abertura da história *Crise nas Infinitas Terras*, trazida pela **imagem 56**, alude à abertura do *Evangelho de Lucas*, que fala sobre como o Verbo Divino deu origem ao universo, estando tal gênese igualmente relacionada ao divórcio entre a luz e as trevas. A releitura de um acontecimento mítico abre a narrativa e é sucedida de forma abrupta por um acontecimento situado no plano da história contemporânea (**imagem 57**), o que pode ser verificado pelo cenário que evoca a contemporaneidade com edifícios, carros e pessoas vestidas a maneira do que poderíamos chamar de “os dias de hoje”. Esta conexão repentina entre a “noite dos tempos” e a história está relacionada a uma tentativa de conciliar num mesmo plano narrativo o relato do cotidiano, à moda do realismo moderno, e o relato bíblico. Do relato realista provém o esforço de demonstrar que “os caracteres, as atitudes e as relações das personagens atuantes estão (...) estreitamente ligados às circunstâncias históricas (...)” (Auerbach, 2011, p. 408). Do

relato bíblico provém o esforço de lançar a narrativa num lócus onde os acontecimentos deixam de ter presente, ficando alojados num tempo indeterminado “entre o que passou e o que vai acontecer” (Auerbach, 2011, p. 7). Jean Louis Ska explica que, ao utilizar o termo relato, “Auerbach não trata do conteúdo, mas do modo de apresentar a ação dramática” (In Simian-Yofre *et al*, 2000 p. 124).

Entra ainda em cena, nesta história de super-heróis, – ou ensaia fazê-lo – uma terceira espécie de relato, denominado por Auerbach (2011) relato homérico. Segundo Auerbach, o estilo homérico é um efeito estético que reside no impulso de “representar os fenômenos acabadamente, palpáveis e visíveis em todas as suas partes, claramente definidos em suas relações espaciais e temporais (Auerbach, 2011, p. 4). O autor dirá que este mesmo impulso reflete-se nos processos psicológicos: “também deles nada deve ficar oculto ou inexpresso. Sem reservas, bem dispostos até nos momentos de paixão, as personagens de Homero dão a conhecer o seu interior no seu discurso; o que não dizem aos outros, falam para si, de modo a que o leitor o saiba” (Auerbach, 2011, p. 4).

Em contrapartida, no relato bíblico, a representação dialoga com a sugestão, fazendo o leitor tatear na escuridão em busca de referências: “Assim, nada dos interlocutores é manifesto, exceto as palavras, breves, abruptas, que se chocam duramente, sem preparação alguma” (Auerbach, 2011, p. 6). As atitudes, sentimentos e gestos que pairam numa atmosfera de sugestão são representados de forma inacabada, cabendo ao leitor providenciar o acabamento da representação (Auerbach, 2011, p. 6).

Em *Crise nas Infinitas Terras*, os efeitos de inacabamento e indeterminação das representações são instaurados por diferentes artifícios narrativos. Um deles, importado do relato bíblico, é o efeito estético do “Eis-me aqui”. O Eis-me aqui diz respeito ao modo como os personagens se inserem no relato bíblico. Diferentemente do que ocorre com o relato homérico, onde a personagem se apresenta de modo a que os pormenores de sua vida, suas atitudes e seus estados psicológicos sejam dispostos de forma clara ao leitor, a apresentação dos personagens no relato bíblico ocorre sem que estes sejam tornados sensíveis ao leitor. A identidade é negligenciada em favor do gesto, comumente associado a um indicativo moral. Quando Abraão, o profeta Samuel ou a Virgem Maria respondem “Eis-me aqui” diante da interpelação divina, este Eis-me aqui (*Hinne-ni* em hebraico, conforme Auerbach, 2011, p. 6) pode ser traduzido como “Vede-me” ou como “Ouço” (Auerbach, 2011, p. 6) e, conforme Auerbach (2011) quer indicar não o lugar real onde o personagem se encontra, mas sim seu lugar moral com relação ao Deus que o chamou. Este mesmo Deus que “aparece” (Auerbach, 2011, p. 6)

para efetuar tal chamado permanece, contudo, às escuras. Carecendo de forma, transmite esta carência para seu interlocutor, cujos atributos permanecem nas sombras, com exceção do nome (cuja significação não raro é uma derivação de algum dos títulos atribuídos a Deus). O personagem, desta maneira, é reduzido ao gesto, e, no mais das vezes, o gesto é reduzido ao imperativo de obediência e prontidão (Auerbach, 2011, p. 6). Perceba-se o contraste entre a presença sugerida e lacunar – característica do relato bíblico – e a presença pormenorizada – característica do relato homérico – confrontando, respectivamente, as páginas ilustradas pelas imagens 58 e 59. Na **imagem 58**, influenciada pelo relato bíblico, predominam recortes imagéticos metonímicos, sombras e silhuetas. Já na **imagem 59**, influenciada pelo estilo homérico, predomina a profusão de detalhes:



Imagem 58 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986).

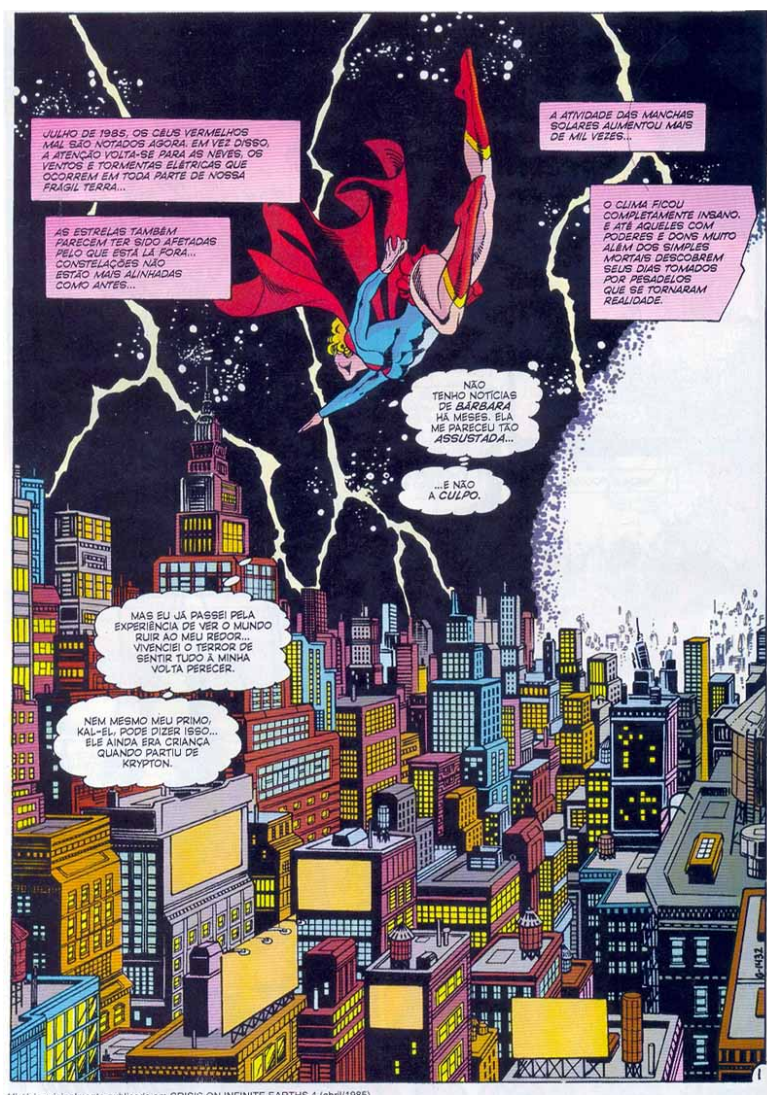


Imagem 59 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986).

Em consonância com o relato bíblico, acontecimentos são reduzidos semanticamente, a fim de se indicar sua pequenez e efemeridade diante de forças que o ultrapassam, como é o caso das forças de criação e destruição representadas pelos personagens Monitor e Antimonitor. Por este motivo, diversas das aparições dos personagens se dão como se buscassem representar, num mesmo instante, a entrada do personagem no palco e sua despedida. O gesto, neste caso, deixa de se desenrolar numa ação dramática e resume-se a um tipo de interjeição que ganha contornos alegóricos ao se fundir à imagem do personagem. Isto ocorre na imagem ilustrada pela **imagem 60**.



Imagem 60 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986).

No relato bíblico, investe-se, na ocultação das motivações e sentimentos tanto de Deus como das vítimas de seu chamado: o discurso, como explica Auerbach (2011, p. 08) “não tem, como em Homero, a função de manifestar e exteriorizar pensamentos. Antes, pelo contrário, tem a intenção de aludir a algo implícito, que permanece inexpresso”. O autor dirá que o relato bíblico exprime a relação entre um Deus que, por meio do discurso, dá suas ordens, mas cala seus motivos e intenções e um servo que “ao receber a ordem emudece, e age da maneira que lhe fora ordenada” (Auerbach, 2011, p. 8). É, mais ou menos, o que ocorre na imagem ilustrada pela **imagem 61**, onde a presença cênica do Pirata Psíquico (personagem de manto vermelho) é tragada pela presença divinal do Antimonitor, representada por uma silhueta negra que toma conta da página.

Auerbach (2011) observa que, no relato bíblico, um dos fatos que contribuem para a obscuridade é que os personagens interlocutores situam-se em planos diversos. Os profetas, por exemplo, escutam a voz de Deus, mas Deus não está situado no mesmo plano em que está o profeta e no qual a própria voz de Deus se faz escutar. Ora, a quebra que os quadrinhos promovem com o tempo e o espaço contínuo, desmembrando a ação dramática em diferentes planos, torna a HQ um convite para uma narrativa que almeja filiar-se ao relato bíblico. Ao se romper com o *continuum* de um acontecimento, gera-se um espaço discursivo de planos conflitantes, embora, em última instância, deseje-se reconciliar estes planos no plano “único da página”, que, por sua vez, também tem sua unidade questionada, como se pode ver nas páginas seguintes, ilustradas pelas **imagens 62 e 63**, que tentam se unir numa única página, por proximidade, mas que, efetivamente, dividem-se em duas.



Imagem 61 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986).



Imagem 62 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986).



Imagem 63 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986).

Crise nas Infinitas Terras se apropria do efeito estético do relato bíblico, reformulando-o, por meio do jogo entre ocultação e revelação, como caminho para trabalhar a expressão de motivações e intenções. Há, contudo, uma subversão do relato bíblico, tendo em vista que, como dirá Auerbach (2011, p. 13), a Bíblia, em seu afã de fornecer a história universal, resume o mundo ao percurso entre o princípio (a promessa) e o fim dos tempos (o cumprimento da promessa): “tudo o mais que ainda acontece no mundo só pode ser apresentado como membro dessa estrutura” (Auerbach, 2011, p. 13). *Crise* subverte este modelo ao anunciar uma criação que gerou múltiplas terras (o multiverso) e colocando os interlocutores dos deuses como personagens que ao invés de estarem a serviço da confirmação do modelo teleológico de história universal

prescrito pelo *Velho Testamento*, opõem resistência ao Apocalipse. A narrativa se vale de estratégias do relato bíblico para causar uma hemorragia na estrutura deste relato.

De maneira semelhante, *Crise* expõe a “limitação” do relato homérico, ao mostrar como o esforço de conter o todo em um único plano narrativo, que “celebra a alegria da existência sensível” (Auerbach, 2011, p. 10) sonega a carga dramática associada ao jogo entre ocultação e revelação. De todo modo, a história de *Crise nas Infinitas Terras* explora intensamente o efeito estético relacionado ao convívio de dois relatos díspares: o bíblico e o homérico, deixando para segundo plano, como uma espécie de eco, o relato de cunho realista. Por esta razão, a narrativa explora a “cultura sensorial” (Auerbach, 2011, p. 10) em níveis altos, requerendo do leitor se mover de maneira oscilante entre os polos da concentração e da dispersão, desestruturando e reestruturando virtualmente o *continuum* do tempo-espço. Paralelamente, a narrativa, a exemplo do relato bíblico, chama o leitor a procurar a luz que brilha oculta nos pormenores do texto (pormenores desenhados pelo conflito entre o oculto e o revelado). Porém, a luz oculta, neste caso, pode ser encarada como um convite à exegese da essência e dos valores dos personagens, mas pode também ser interpretada simplesmente como um chamado à fruição descompromissada de um jogo entre luzes e sombras. É possível dizer que o jogo entre ocultamento e revelação está ligado ao modo como a cultura judaica concebe a estrutura textual. Walter Benjamin, como lembra Jeanne Marie Gagnebin (1993), fala sobre como a doutrina do *Talmude* (livro sagrado que compila leis e preceitos religiosos) prevê quarenta e nove níveis de sentido para cada passagem da *Torá* (os cinco primeiros livros do *Antigo Testamento*).

A história de *Crise* esforça-se para tentar alcançar um preenchimento figural que não foi possível à poesia homérica, não por ela ser inferior, mas devido à configuração histórica em que o relato homérico foi gestado: de uma cultura grega, que, como admite Aquino (1980) esboçou a ideia de um mundo acabado, fechado em si mesmo, um conjunto capaz de conter em si o todo. Esta ideia estaria relacionada à própria configuração geográfica do mundo grego: um conjunto de pequenos territórios cercados pelo infinito do mar azul e por uma “barbárie” extraterrestre.

Como explica Auerbach (2011, p. 3), o relato homérico, em seu aspecto de preenchimento completo da cena e da consciência do leitor, não favorece a existência de um segundo plano narrativo, que teria por característica principal a de colocar o espírito do leitor em suspensão, mantendo a tensão narrativa. Auerbach (2011, p. 2) dirá que “o elemento da tensão é muito débil nas poesias homéricas; elas não se destinam, em todo

o seu estilo, a manter em suspenso o leitor ou ouvinte”. Com base nesta afirmativa, propõe-se definir *tensão narrativa* como a suspensão do leitor, impossibilitando-o de encontrar num único plano narrativo o preenchimento total de suas expectativas temporais e espaciais. Para que haja tensão, é necessário que a narrativa “não aliene da consciência a crise por cuja solução se deve esperar com tensão, para não destruir a suspensão do estado de espírito” (Auerbach, 2011, p. 3).

O relato homérico com suas cenas caracterizadas pela profusão de imagens, criará tensão segundo Auerbach (2011), não pelo desnível entre primeiro e segundo planos da narrativa, mas sim uma tensão por retardamento. A narrativa instaura a tensão, mas, traz para cena uma “riqueza de imagens idílicas” que nos faz esquecer a tensão inaugurada. Segundo Auerbach (2011), a tensão por retardamento narrativo ou a tensão digressiva se caracteriza, por interpolações sintáticas que promovem “o frequente avançar e retroceder da narrativa”. A história da cicatriz de Ulisses, retomada do relato homérico, nas análises de Auerbach (2011), é contada por meio da interpolação de memórias e retornos ao tempo presente, sem que haja um recurso de ordenação em perspectiva da narrativa (divisão do espaço cênico entre planos de memória e planos de ação). Mas, a tensão que o retardamento prenuncia acaba não sendo levada a cabo porque as próprias interpolações sintáticas são arquitetadas de modo a se desvencilharem da subordinação sintática. O resultado é o reinado de orações principais e do tempo presente. Auerbach (2011) conclui que o relato homérico não se presta à exploração da tensão narrativa, diretamente relacionada à estruturação da narrativa em perspectiva:

Mas um tal processo subjetivo-perspectivista, que cria um primeiro e um segundo planos, de modo que o presente se abra na direção das profundezas do passado, é totalmente estranho ao estilo homérico; ele só conhece o primeiro plano, só um presente uniformemente iluminado, uniformemente objetivo (Auerbach, 2011, p. 5).

Podemos perceber em *Crise* o fenômeno da interpolação sintática. Auerbach lembra que a interpolação é caracterizada pela abertura de um parêntese sintático e que neste introduz-se, inesperadamente, uma oração principal, que vai se livrando silenciosamente da subordinação sintática até desaguar numa oração livre onde “retoma-se aquilo que antes se interrompera” (Auerbach, 2011, p. 5). Este parêntese sintático,

nos quadrinhos de *Crise*, é constituído por microcenas intercaladas entre o início e o desfecho de uma macrocena.

Porém, diferentemente do relato homérico, as cenas intercaladas não assumem o compromisso de serem uniformemente objetivas ou sintaticamente livres. Mesmo, quando retratam algo objetivo (um gesto ou olhar, por exemplo), utilizam imagens em perspectiva (sob diferentes ângulos e recortes). O modo como a imagem é inserida ou recortada reflete um processo subjetivo-perspectivista. Vejamos como isso acontece na **imagem 64**, retratando os instantes finais de vida da Supermoça, que agoniza nos braços de seu primo, o Super-Homem. A cena principal (macrocena), que retrata todos os atores objetivamente, é interpolada por “dípticos” que trazem recortes metonímicos da cena (planos fechados de olhares e gestos), acrescentando dramaticidade e subjetividade por meio de recortes da imagem em perspectiva (movimento que parte da imagem enquanto todo para imagem enquanto parte, representada pelos planos fechados ou *closes*). Após este parêntese sintático, a macrocena é retomada, trazendo o efeito barroco (jogo entre claro e escuro). Percebe-se que – ao contrário do relato homérico –, onde a retomada, depois da interpolação sintática, é caracterizada pela apresentação objetiva e uniforme dos elementos do cenário – na cena em análise, sucede-se ao parêntese sintático uma desfecho que busca, no ocultamento associado à iluminação barroca do cenário, aflorar, aos moldes do relato bíblico, aspectos subjetivos da cena:

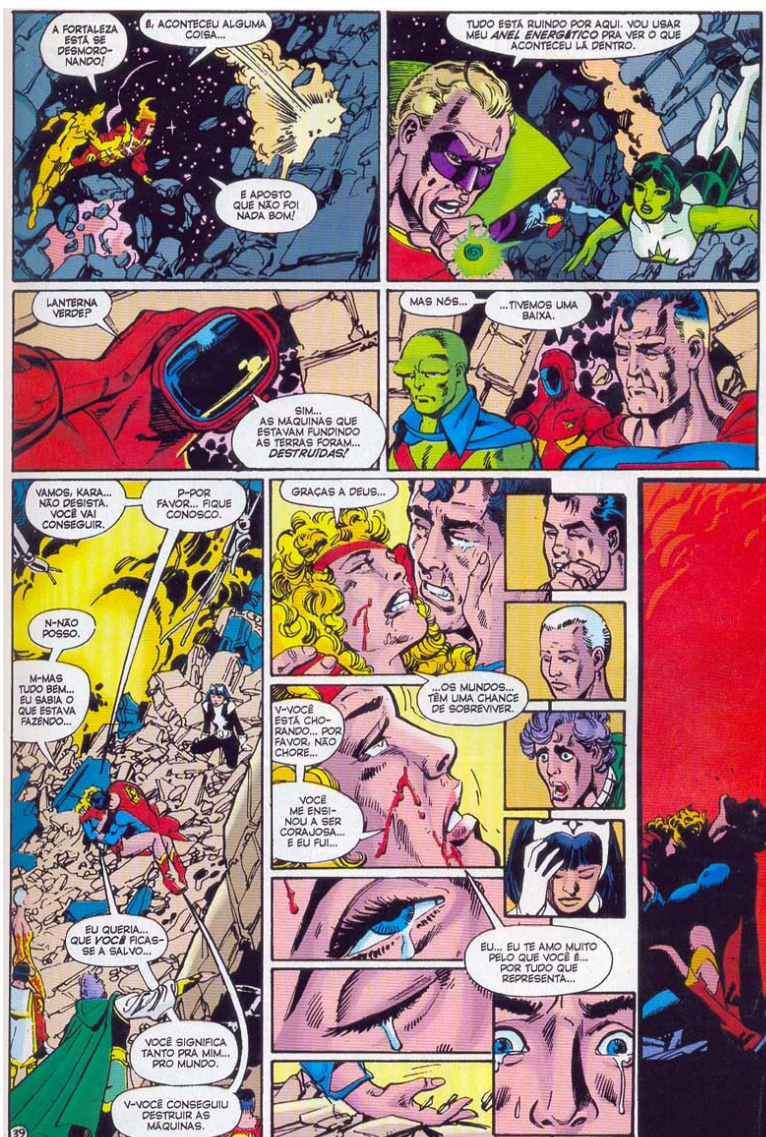


Imagem 64 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986).

Crise nas Infinitas Terras combina, num mesmo espaço cênico a profusão de imagens idílicas e a quebra e reestruturação do *continuum* do tempo-espço. Assim, a banda desenhada introduz numa estrutura de relato homérica (profusão de imagens e interpolação sintática) o elemento estranho do subjetivismo perspectivista, característico do relato bíblico. Isto é feito por meio de outras estratégias cênicas, como, por exemplo, as janelas narrativas que permitem que, de um primeiro plano hegemônico, floresçam, como uma espécie de olho mágico, planos narrativos concorrentes. Algo semelhante ocorre na **imagem 65**. Neste caso, a completude do plano narrativo é perturbada pela sobreposição de uma projeção imagética da personagem Precursora. Há uma relação de translucidez entre os dois planos narrativos ilustrados (a representação do espaço sideral e a presença-ausência da personagem a que a narrativa busca fazer referência, sem que

esta remissão se dê de forma plena). Na verdade, busca-se, por meio de uma metáfora visual, representar a própria suspensão da narrativa. A imagem se esforça para ilustrar uma presença-ausência, colocando em conflito os planos narrativos relativos à consciência do leitor e à consciência das personagens. Essa suspensão narrativa fica clara quando observamos a página anterior, ilustrada pela **imagem 66**, onde aparece de forma clara o revezamento entre os planos narrativos referentes ao diálogo entre os personagens.

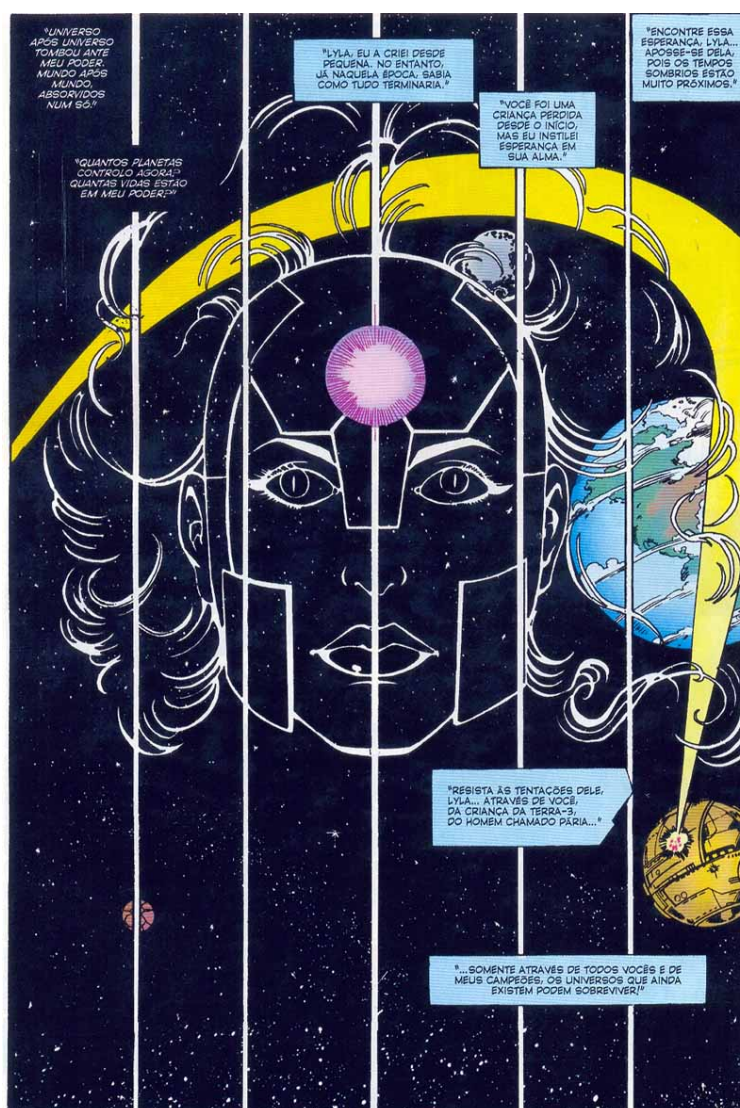


Imagem 65 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986).



Imagem 66 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986).

Outro exemplo da tentativa de combinação dos relatos bíblico e homérico, em *Crise nas Infinitas Terras*, é trazido pelo acontecimento-personagem Flash, ao qual estão relacionadas diferentes alusões. Diante da catástrofe que se anuncia, em virtude da destruição dos diferentes universos paralelos – a ser empreendida pelo Antimonitor – o Flash, cujo poder é a super-velocidade (podendo atingir a velocidade da luz) começa a percorrer diferentes alinhamentos temporais para alertar os demais super-heróis, a fim de mudar o futuro e impedir o início do Apocalipse. Isso, num gesto que mistura a postura de um profeta à tenacidade de um Fidípedes¹². As páginas seguintes, ilustradas

¹² Lendário corredor ateniense, encarregado de levar mensagens durante a guerra entre gregos e persas (século V a. C.). Com a aproximação do exército persa, os atenienses o mandaram ir até Esparta para

pelas **imagens 67 e 68**, representam o preenchimento de prefigurações que ocorrem ao longo de toda a narrativa (as aparições deslocadas do personagem decorrentes de sua viagem ao longo das diferentes linhas temporais). Nesta página de preenchimento figural, o personagem surge com o corpo em avançado estado de deterioração (uma figura entre a deformidade e a fantasmagoria), causando espanto e inquietação em quem o vê. O preenchimento traz a revelação do ato de sacrifício do personagem:

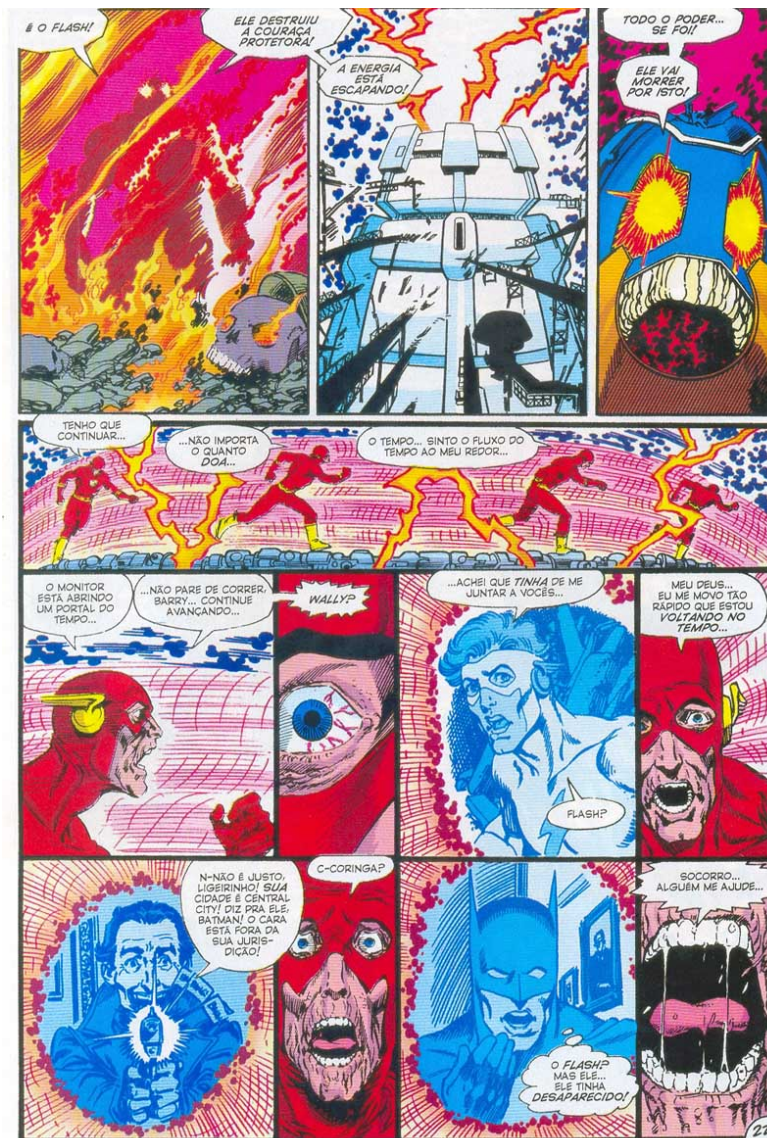


Imagem 67 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986).

buscar ajuda para se defenderem do ataque iminente, mas os espartanos não atenderam ao pedido ateniense. Após entregar a mensagem, conta-se, que Fidípedes morreu de exaustão.



Imagem 68 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986).

5.1 Superlativo bíblico e superlativo homérico

Outra relação figurial que se pode estabelecer entre a narrativa de *Crise* e o relato bíblico é a influência do *superlativo hebraico*. Como explica Bartelt (2006), o superlativo hebraico faz da repetição de termos e estruturas sintáticas uma forma de elevar a linguagem ao grau superlativo. O que seria considerado redundância, de uma perspectiva homérica – que encara a totalidade como a representação num único plano cênico de um todo constituído pela reunião de individualidades – do ponto de vista do relato bíblico é encarado como estratégia estilística. É o que ocorre com expressões como “o céu dos céus” que refletem o superlativo “o mais alto dos céus” ou “santo dos santos” que aponta para o superlativo “o Santíssimo”. É a mesma lógica da já conhecida

expressão “ vaidade das vaidades”, presente no livro do *Eclesiastes* ou de “Rei dos Reis” proferida pelo coro, na peça musical *O Messias*, de Handel.

Em *Crise nas Infinitas Terras*, o superlativo hebraico é representado como metáfora visual, porém com um toque do caráter elíptico que caracteriza a apresentação dos personagens no relato bíblico. É o que ocorre na página ilustrada pela **imagem 69**, onde o “desespero dos desesperos” é representado pela repetição sob diferentes ângulos de um mesmo trecho da ação dramática. Para compor o desespero superlativado mescla-se a redundância derivada do superlativo hebraico a uma metaforização do mecanismo de uma lente objetiva em busca de refletir a realidade em detalhe.



Imagem 69 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986).

Outra forma de entender como se relacionam redundância e o superlativismo seria encarando-os como parceiros numa relação de compensação. A fim de compensar a redução semântica dos textos (a fragmentos), dos enredos (a esquemas invariantes e oposições fixas), dos personagens (a tipos) e das imagens (a *cartuns*), a HQ elevaria esses elementos ao grau superlativo, independentemente da redundância construída pela relação de reforço entre imagem e texto escrito.

Porém, acreditamos que a compensação não é o único fator responsável pela recorrência ao grau superlativo. Semelhante ao que ocorre na pintura de Nicolas Poussin (1594-1665), o superlativo indica uma tentativa de capturar no instante o grau máximo de dramaticidade possível, como se a imagem quisesse ser, por meio do superlativo, um resumo estendido das emoções. É possível notar a semelhança entre o superlativo de uma HQ de super-heróis e o excesso dramático programado da pintura de Poussin, conforme ilustrada pela **imagem 70**:



Imagem 70 – The Abduction of the Sabine Women - Nicolas Poussin (French, 1594–1665)/Harris Brisbane Dick Fund, 1946.

Na imagem seguinte, ilustrada pela **imagem 71**, podemos perceber a combinação das duas variantes de superlativo: por repetição e por concentração de carga gramática na imagem.



Imagem 71 – Ravena e seu dom da empatia.

Fonte: The New Teen Titans: legends of the DC universe, nº18.

O superlativo hebraico, por meio da repetição, não acontece somente com palavras, mas também com sentenças inteiras. É o que acontece com os cânticos, a exemplo do cântico de louvor do profeta *Daniel*, contido no livro homônimo do *Antigo Testamento*. Nele, a expressão “bendizeis ao Senhor” é um refrão que se repete exaustivamente ao longo de dezenas de estrofes. Algo semelhante ocorre no *Salmo 136* onde se repete a expressão “Porque eterna é a sua misericórdia”. No repertório canônico, esta frase que se repete é chamada de antífona e tem o valor de uma resposta. Na estrutura da história em quadrinhos *Crise nas Infinitas Terras*, esta antífona ganha contornos de metáfora visual. Retornando à página ilustrada pela **imagem 64**, podemos

identificar a antífona representada visualmente por meio dos quadrinhos que ilustram a reação de perplexidade de outros super-heróis diante do martírio da personagem.

A antífona pode aparecer como uma janela para acontecimentos paralelos, que atuam impedindo que a narrativa se resuma a um único plano. É o que ocorre na página reproduzida pela **imagem 72**. Há momentos em que os acontecimentos postos em paralelo conspiram para que, seja rompido o paralelismo e, num desfecho homérico, possam se reunir num único plano, para que, em seguida, a totalidade homérica seja novamente decomposta em acontecimentos narrados paralelamente. É o que acontece na imagem ilustrada pela **imagem 73**, onde Super-Homem e Supermoça, antes situados em planos narrativos paralelos, encontram-se num mesmo plano: uma solução homérica, que procura trazer à consciência o acontecimento em totalidade (mesmo que parcialmente assombrado pela fragmentação em perspectiva do relato bíblico). Note-se como a moldura em vermelho (com contorno mais espesso, diferente do contorno comum das demais molduras, que é preto e mais fino), marca, por meio de uma ampliação gradativa, o esforço paradoxal de promover simultaneamente a fusão e a partição dos planos:



Imagem 72 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986).

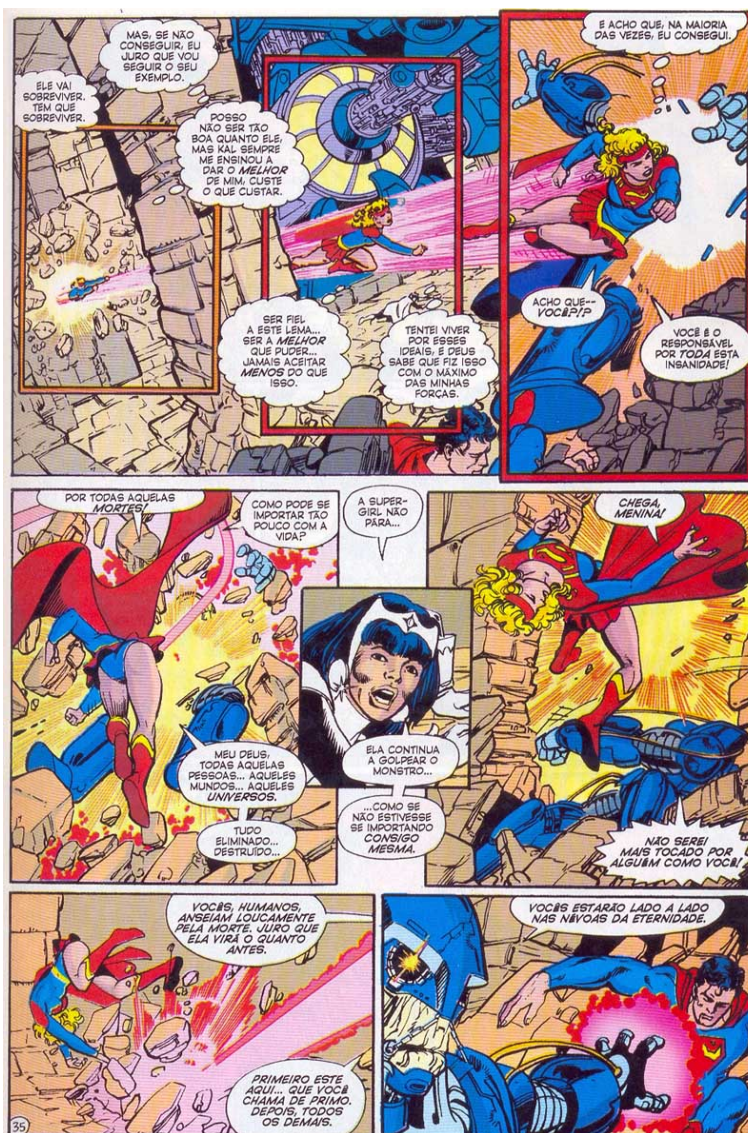


Imagem 73 – Página da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986).

A expressividade superlativa que, na perspectiva hebraica, se dá pela “redundância”, ocorre, na perspectiva homérica, pelo esforço de justapor na cena a totalidade de imagens individualizadas, provocando um tipo de curto-circuito na apreensão metonímica, que joga com o diálogo-conflito entre a parte e o todo, com base na ausência. No relato homérico, procura-se simular a ausência de ausências. Podemos identificar a recorrência a um superlativo de tom homérico na imagem seguinte, ilustrada pela **imagem 74**. Trata-se de um trabalho do artista Alex Ross em releitura à imagem ilustrada pela **imagem 75**, capa de uma das revistas que fazem parte da saga *Crise nas Infinitas Terras*.



Imagem 74 – Releitura de Alex Ross para uma das capas de Crise nas Infinitas Terras.

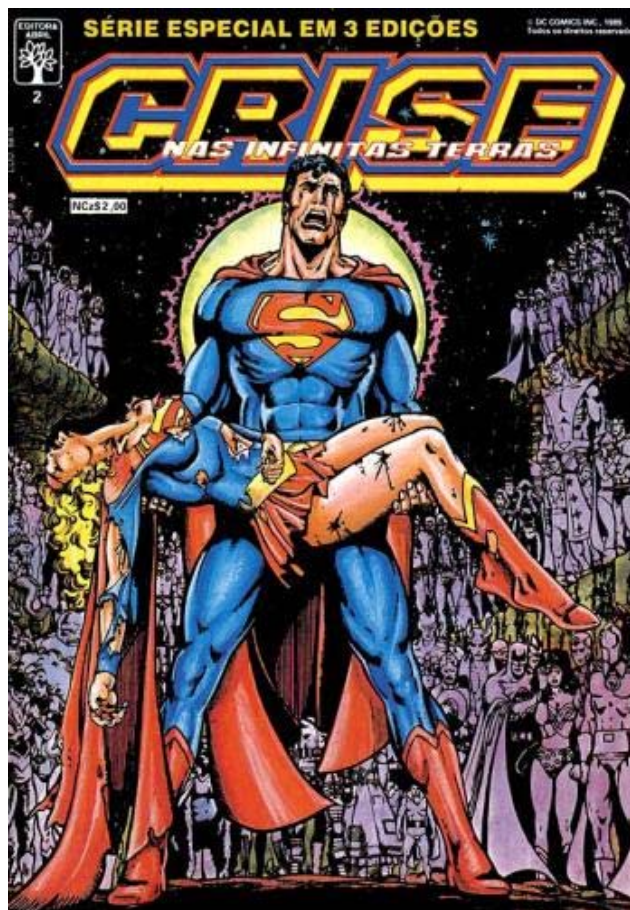


Imagem 75 – Uma das capas da Revista Crise nas Infinitas Terras (1986).

Podemos dizer que esta expressividade superlativa, das HQs de super-herói, está relacionada à noção de *dramaturgia do espanto*, herdada do melodrama, do século XIX e que busca injetar no cotidiano a “paixão de um conflito grandioso” (Magnani, 1984, p. 65). A linguagem do cotidiano apresenta um “tom modulado, acomodado às convenções e nuances da existência” (Brooks, citado por Magnani, 1984, p. 65). Por outro lado, as palavras proferidas no melodrama tratam de nomear “a plenitude quase insuportável do sentimento essencial” (Brooks, citado por Magnani, 1984, p. 65). O melodrama “abomina o meio-termo, privilegiando as emoções levadas ao extremo, o *pathos*, a exaltação. Boas ou más, as personagens mostram o seu caráter integral levando até o limite uma certa maneira de ser” (Magnani, 1984, p. 65).

Capítulo 6 – Figura e paradoxo na história *Dias de um Futuro*

Esquecido

Auerbach (1997) analisa o modo como, por meio do mecanismo figural, a *Divina Comédia*, de Dante Alighieri, incorpora acontecimentos históricos relacionados à vida de São Francisco de Assis. O autor observa que, à primeira vista, Dante parece ceder aos apelos nostálgicos da Idade Média: “E eis que Dante, capaz de fazer tantas pessoas falarem diretamente, nos dá a personalidade mais viva do período anterior ao seu, Francisco de Assis, coberto com as vestes de uma narrativa alegórica” (Auerbach, 1997, p. 68).

Porém, o uso que Dante faz da alegoria destoa do legado da tradição medieval. Como destaca o pensador alemão, a alegoria tradicional utiliza como cenário o terreno da abstração. Apesar de ser vista como “uma realização concreta do pensamento” (Auerbach, 1997, p. 68), as alegorias estavam comumente relacionadas a vícios e virtudes, que contracenavam entre si em poemas, com o objetivo de fortalecer preceitos morais, promovendo um “enriquecimento das possibilidades de expressão” (Auerbach, 1997, p. 68): isso sem fazer remissão a acontecimentos históricos concretos.

Aí reside o diferencial trazido por Auerbach. Ao recorrer à alegoria, ele a insere na biografia de Francisco, “vai ligá-la a uma personagem histórica, isto é, real, concreta. Cria algo inteiramente diferente; lança a alegoria dentro da vida real, vai juntá-la intimamente a uma situação histórica” (Auerbach, 1997, p. 68).

Auerbach (1997) destaca que Dante retoma, na *Comédia*, um motivo corriqueiro na tradição franciscana, que era o de retratar o casamento de São Francisco com a Pobreza, alegoricamente personificada. Isso ocorre, por exemplo, em uma pintura presente na Igreja Menor de Assis – e atribuída a Giotto – que mostra o referido casamento “sem nenhuma referência biográfica.” (Auerbach, 1997, p. 69).



Imagem 76 – Alegoria da Pobreza - Giotto de Bondone (séc. XIV).

O autor acrescenta ainda que nessa pintura: “Cristo une o santo e a Pobreza encovada, velha e esfarrapada, enquanto de cada lado várias alas dos coros dos anjos participam da cerimônia. Nada disso possui qualquer relação direta com a vida real do santo.” (Auerbach, 1997, p. 69). Contrariamente, na *Divina Comédia*, Dante criará uma relação figural, por meio da qual combinará alegoria e acontecimento histórico, ao ligar “a festa de casamento com a cena cheia de impacto, estridente mesmo, no mercado de Assis, onde Francisco renuncia publicamente à sua herança e devolve as roupas ao pai.” (Auerbach, 1997, p. 69). Ao promover esta simbiose entre alegoria e acontecimento histórico, a relação figural confronta as instâncias particular e universal do episódio. Resulta disso que o apelo moralizante relacionado ao ideal católico de que a santidade está ligada ao desapego aos bens e à vida material é resignificado:

Ele [Francisco] recusa os bens do pai e liberta-se dele, não porque não deseje possuir coisa alguma, mas sim porque deseja uma outra coisa e luta para possuí-la. Ele o faz em nome do amor, em nome de um desejo, algo que irá involuntariamente despertar lembranças de outras situações semelhantes em que os jovens abandonaram suas famílias

por causa de uma mulher ruim que acendeu seus desejos. (Auerbach, 1997, p. 69).

A fim de compreender a especificidade operacional da Figura numa história em quadrinhos de super-herói, tentaremos estabelecer um paralelismo semelhante ao que Auerbach (1997) faz entre a pintura alegórica e o texto literário, tomando-se como referência o diálogo destes com o que o autor chama de acontecimento histórico concreto. Com isto, certamente, problematizaremos o percurso feito pelo estudioso, no qual alegoria e Figura ora se aproximam ora se distanciam. Por certo, não se pretende esgotar a noção de alegoria, mas sim refletir sobre o olhar que Auerbach lança sobre ela, e, desta maneira, dar mais um passo para compreender a relação entre Figura e acontecimento histórico.

A história de super-heróis, *Dias de um Futuro Esquecido (Days of Future Past)*, encenada pelos *X-Men*, foi publicada originalmente pela editora norte-americana *Marvel Comics*, em 1981. A editora da Revista, Louise Simonson, resume a história da seguinte maneira: “um futuro negro, apocalíptico, onde mutantes eram perseguidos pelos robôs Sentinelas e ‘farejadores’ psíquicos: ficavam internados em campos de concentração e, um a um, eram chacinados.” (In Claremont et Byrne, 1985). O uso, aparentemente incoerente, que Louise Simonson faz do pretérito imperfeito (com o verbo “era”), para descrever um evento que se passa no futuro, dá indícios da trama. A história se baseia na viagem que uma das integrantes dos *X-Men* faz rumo ao passado a fim de evitar um assassinato que viria a desencadear uma perseguição em massa aos chamados mutantes, pessoas que, devido a mutações genéticas, adquirem características sobre-humanas, como a telepatia, mas que também podem adquirir aparência estranha.

Como vimos, Auerbach (1997), no seu ensaio sobre a participação de São Francisco na Divina Comédia, contrasta o modo como este personagem é retratado em pinturas alegóricas da Idade Média com a maneira como ele é retratado na obra de Dante. O autor propõe que nas pinturas alegóricas, a exemplo de *A Alegoria da Pobreza*, o acontecimento histórico, “real, concreto” (Auerbach, 1997) é silenciado. Coisa que não acontece com o mecanismo figural. Ambas, Alegoria e Figura, trabalham por meio do estabelecimento de paralelos. A Alegoria, traçando paralelos entre elementos de ordem abstrata, a exemplo de vícios e virtudes; a Figura, com paralelismos entre acontecimentos históricos:

A interpretação figurativa estabelece uma relação entre dois acontecimentos, ambos históricos, na qual um deles se torna significativo não apenas para si mesmo mas também para o outro que, por sua vez, enfatiza e completa o primeiro. (Auerbach, 1997, p. 79).

O potencial de acontecência histórica é explorado em grau elevado pelo mecanismo figural, que revela o vínculo de similitude quando; à medida que o acontecimento é gestado, a *umbra* vai sendo preenchida. Por outro lado, a alegoria reduz o grau de acontecência histórica em sua tendência a colocar o vínculo de similitude a serviço da exposição de preceitos pré-fixados. Essa relação entre figura, história e alegoria, como destaca Auerbach (1997), foi explorada desde os primeiros séculos da era cristã por escritores como *Fulgentius*, que em sua obra *Continentia Vergiliana*, interpretou a Eneida como alegoria da existência do Homem.

Dante faz a alegoria descer do Mundo das Ideias e a transforma numa personagem que finge pertencer à história de vida de São Francisco. A teorização de Auerbach (1997) revela o ato de fingir efetuado por Dante neste episódio da *Comédia*. Dante percorre o circuito chamado por Iser (2002) de *Atos de Fingir*. Iser (2002) recorre ao teatro como metáfora de base para teorizar sobre como uma obra ficcional se estrutura. Assim como um espetáculo é constituído por atos, o Fingimento (ficção) também o é. Os Atos de Fingir são, conforme Iser (2002), a Seleção, a Combinação e o Desnudamento Ficcional.

Para Iser (2002), Seleção e Combinação envolvem um jogo entre presenças e ausências e, conseqüentemente, uma relação entre dois planos de sentido: figura (*Figur*) e fundo (*Grund*). Desta maneira, o autor suaviza a tendência aristotélica de, por vezes, nos levar a pensar que a obra ficcional seria um mundo totalmente à parte, regido por leis próprias, por uma lógica exclusivamente interna. Por mais que a obra de ficção se resolva segundo parâmetros combinatórios internos, ela pressupõe um contraste entre sistemas de referência. A obra ficcional seleciona elementos de um sistema de referência e (re)combina-os. Neste movimento conjunto de Seleção e Combinação, cada obra arquiteta, a sua maneira, presenças e ausências dos sistemas referenciais postos em diálogo-conflito. Tal situação não ocorre apenas no plano lexical, dizendo respeito também aos elementos do contexto selecionados pelo texto e aos “esquemas do próprio texto, pelos quais os personagens e suas ações se apresentam” (Iser, 2002, p. 964): “Resulta daí que o ponto de relevância de tais campos de referência é ora a figura, ora o

fundo, originando-se assim uma rede de relações inexistentes no simples esquema do texto” (Iser, 2002, p. 964).

Como observa Iser (2002), presenças e ausências, alinhavadas pela Seleção e pela Combinação, arquitetam um campo de co-presencialidade:

desta maneira, o que se ausenta ganha presença. Se a relação realizada vive do que rechaça, então o relacionamento, como produto do ato de fingir, apresenta o realizado e o ausente principalmente em um campo de co-presença, que faz com que as relações realizadas incidam sobre sua zona de sombras e possibilitem a diversa estabilização desta (Iser, 2002, p. 966).

A partir dos materiais que são retirados do mundo (de um determinado sistema de referência), pelos atos de Seleção e Combinação, a obra ficcional organiza seu próprio mundo, o que não significa o rompimento total com o sistema de referência. Ocorre que, a relação entre a obra ficcional e o sistema de referência deixa de se pautar pela designação e passa a se pautar pela remissão. “Esta sujeição da função designativa à remissiva mostra que o mundo representado, enquanto designa algo, tem apenas o caráter do análogo, pelo qual se exemplifica o mundo mediante a forma de um determinado mundo” (Iser, 2002, p. 977).

A obra ficcional seleciona elementos do sistema de referência e combina-os segundo normas internas ao mundo que se está construindo. Este movimento de desestruturação do sistema de referência e reestruturação, por meio dos Atos de Fingir, é comparado por Iser (2002) ao gesto de colocar o mundo entre parênteses, irrealizando-o. “O mundo do texto, como análogo do mundo assim constituído, permite, portanto, que por ele se vejam os dados do mundo empírico por uma ótica que não lhe pertence, razão por que constantemente ele pode ser visto de forma diversa do que é” (Iser, 2002, p. 978).

O terceiro ato, que completa o espetáculo do fingir, é o desnudamento ficcional ou autodesnudamento. Por meio do andamento das combinações entre os elementos selecionados do sistema de referência, o texto ficcional revela como o mundo ficcional foi composto, explicitando os contornos do novo mundo que a ficção construiu entre parênteses. Iser (2002) concebe os atos de fingir como indissociáveis, tendo em vista que se originam uns dos outros: “Podemos distingui-los sobretudo porque suas funções são distintas. Seu traço comum, serem atos de transgressão, se diferencia na especificidade de

seu respectivo emprego. Este, contudo, deve-se relacionar ao traço comum, pois só por ele se realiza a função do fictício no texto ficcional” (Iser, 2002, p. 982).

Ao selecionar a *Alegoria da Pobreza*, do sistema de referência medieval, e inseri-la no roteiro de acontecimentos históricos da vida de São Francisco, Dante coloca entre parênteses o sistema de referência alegórico. A alegoria é recontextualizada pelo escritor e tratada como se fosse um personagem histórico, “uma prostituta velha, desprezível, horrorosa, mas ainda sedenta de amor” (Auerbach, 1997, p. 73). Nos versos de Dante, Francisco abre mão de sua herança, para desposar essa mulher, que, após a perda de seu primeiro marido (Cristo, embora não seja nomeado), foi menosprezada durante mil anos, até conhecer o Santo. Só com o desenrolar dos versos, constrói-se o desnudamento ficcional, que, colocado no discurso de São Tomás de Aquino, demonstra que a amante de Francisco é a Pobreza. A esta altura, o sentido da alegoria medieval (de que a pobreza é indubitavelmente uma virtude) – posto entre parênteses pela ficção de Dante – já foi resignificado: a entrega à pobreza suscita uma felicidade fundada na imagem contraditória de um sol que nasce no horizonte do lixo:

Sem dúvida a pobreza é uma alegoria. Ainda assim os detalhes concretos de uma vida de pobreza – tal como o *Sacro commercium* enumera – não teriam provocado um impacto tão genuíno – quanto a descrição, sucinta mas impressionantemente elaborada, das núpcias de uma mulher velha, horrenda e desprezada. A amargura e o caráter física e moralmente repulsivo de tal união mostram, com intensidade sensível, a grandeza de uma resolução santa; revelam também a verdade antitética de que só o amor é capaz de tomar uma decisão dessa natureza. (Auerbach, 1997, p. 75).

A comparação que Auerbach (1997) faz da *Alegoria da Pobreza*, em suas duas manifestações – na pintura de Giotto e na Comédia de Dante – traz como pano de fundo uma reflexão sobre o modo como a ficção se constrói a partir do intercâmbio de sistemas de referência. Nas pinturas alegóricas – eivadas pelo ideário cristão da transcendência – o espectro de contradições do acontecimento histórico é lançado no terreno da ausência, ou, dito de outro modo, a co-presença do acontecimento histórico se reduz ao mínimo. Por este motivo, Cristo, Francisco de Assis e a Pobreza – conforme retratados na pintura *Alegoria da Pobreza* – são feridos pelo que Iser (2002) chama de

“totalidade do símbolo”, personificando uma norma que antecede a construção representacional. Dante, contrariamente, preenche a alegoria com acontecência histórica, e, ao promover uma simbiose entre o alegórico e o acontecimental, põe o sistema de referência medieval entre parênteses, transgredindo sua normatização simbólica.

Enquanto na obra de Dante, uma personagem, no desenrolar da trama, revela-se uma alegoria (da Pobreza), na história *Dias de um Futuro Esquecido*, um acontecimento ficcional, ao longo de seu enredamento, revela-se alegoria de outro acontecimento historicamente situado, que o espreita como *umbra* ou, em termos iserianos, como co-presença (ou co-ausência). Observemos a página a seguir, ilustrada pela **imagem 77**:



Imagem 77 – Página da História Dias de um Futuro Esquecido.

Perceba-se o paralelo criado entre o acontecimento ficcional e o acontecimento histórico dos campos de concentração durante a 2ª Guerra Mundial. A figura do campo de concentração é transmutada para um futuro apocalíptico, cuja sombra que opera como co-presença – ajudando o acontecimento a perfilar-se como alegoria – é o passado nazista. Uma marca interessante a ser observada é como o acontecimento-alegoria, ao ser construir, seleciona referências do ideário do *Ludismo*, movimento ocorrido na Inglaterra no século XIX, protestando contra a substituição da mão-de-obra humana por máquinas. A sombra do Ludismo, ao ser incorporada como referência, no mundo ficcional de *Dias de um Futuro Esquecido*, é superlativizada, tendo em vista que no contexto da história, as máquinas não só tomam o lugar dos seres humanos como também os escravizam.

A relação figural, construída nesta HQ, é profundamente afetada pelo fenômeno do paradoxo narrativo, caracterizado pela tentativa da história de super-heróis de conciliar numa mesma narrativa mitificabilidade e cotidianidade. Em *Dias de um Futuro Esquecido*, passado, presente e futuro não possuem coordenadas definidas na linha do tempo, trocando de posição ao longo da história, algo que fica mais explícito no título original da história: *Days of Future Past*. Afetada pelo caráter mítico, a narrativa expõe a história como um quadro onde os acontecimentos, de saída, estão prefixados, como atesta o fato de a personagem central da história – Lince Negra – viajar no tempo a fim de evitar um acontecimento pré-determinado como desencadeador de todos os eventos da história. Percebe-se, na página ilustrada pela **imagem 78**, que a história é introduzida pela mitificabilidade, ao expor um futuro distópico, contraposto ao passado glorioso que Lince Negra atribui a Nova York.



Imagem 78 – Página da História Dias de um Futuro Esquecido.

Mais adiante, a narrativa anuncia o contraponto da cotidianidade, relacionado à capacidade do personagem de, por meio de suas *ações*, trazer reversibilidade à história.



Imagem 79 – Detalhe de uma das páginas da história Dias de um Futuro Esquecido.

Na página seguinte (**imagem 80**), podemos ver como a história *Dias de um Futuro Esquecido* eleva ao ápice o paradoxo narrativo. Trata-se do momento em que a Lince Negra madura consegue se deslocar do futuro apocalíptico para o momento “presente”, ao ter sua consciência projetada telecineticamente¹³ para o corpo da adolescente Lince Negra. Assim, a personagem materializa o paradoxo temporal: sua consciência libertada das amarras do tempo – tornando a personagem inconsumível, isto é mitificando-a – experimenta, de forma superlativa, a consumibilidade do tempo, ao reviver fisicamente o que o efeito consumidor do tempo já havia lançado no território da memória.

A partir daí, a trama vai se construir explorando a tensão entre a fronteira de irreversibilidade mítica e a fronteira de reversibilidade do cotidiano. É o que se pode notar, por exemplo, no contraste entre a cena ilustrada pela **imagem 79**, onde vemos Lince Negra, no futuro distópico, às margens das covas de seus amigos mutantes (um contexto onde a irreversibilidade beira o grau máximo) e a cena da “mesma” Lince Negra que, após teletransportar sua consciência ao passado, vê-se cercada por seus amigos vivos e dotados de potencial de ação geradora de reversibilidade dos acontecimentos (cena ilustrada pela **imagem 80**).

Note-se que a **imagem 79** traz, no primeiro plano da perspectiva, a lápide do mutante Kurt Wagner, que será o primeiro a ser visto por Lince Negra após ela aterrissar de sua viagem no tempo, como se pode observar na **imagem 80**:

¹³ Telecinésia é o super-poder de mover coisas à distância com auxílio da mente.



Imagem 80 – Página da História Dias de um Futuro Esquecido.

Certamente, o paradoxo narrativo, em *Dias de um Futuro Esquecido*, assume contornos peculiares, tendo em vista que a *ação* da personagem Lince Negra – capaz de reverter o rumo dos acontecimentos – é realizada quando a personagem está regida pela égide da mitificabilidade, ou seja, quando ela consegue – por meio da projeção de sua consciência no tempo – tornar-se inconsumível. Acontece um tipo de intercâmbio entre os elementos de ordem mítica (reiteração e irreversibilidade) e de ordem cotidiana (*ação* e reversibilidade). Assim, a reescrita da origem, própria do mito, deixa de estar ligada à reiteração e torna-se algo relacionado à *ação* da personagem, fundada na reversibilidade dos acontecimentos. O retorno à origem traz a narrativa para o terreno da imprevisibilidade do cotidiano. Esta imprevisibilidade é, então, elevada ao grau máximo, tendo em vista que os três “países” do tempo (passado, presente e futuro)

tornam-se passíveis de ser alterados não somente pelas personagens nativas, mas também pela “estrangeira”, isto é, Lince Negra, em seu nomadismo transtemporal. A história que é introduzida sob os auspícios míticos da irreversibilidade – deslocada do passado imemorial para o “futuro esquecido” – termina ventilada pela imprevisibilidade (ordem do cotidiano) como pode ser visto na **imagem 81**, que ilustra a última página de *Dias de um Futuro Esquecido*:



Imagem 81 – Página da História *Dias de um Futuro Esquecido*.

Contudo, a personagem corre contra o tempo, pois no futuro distópico que ela deixa para trás, as Sentinelas (máquinas que subjagam o ser humano e assumem o controle dos Estados Unidos) estão prestes a iniciar um conflito nuclear com o objetivo de dominar o planeta inteiro. Habermas (2000) afirma que a modernidade pauta-se pela

visão do tempo como capaz de deixar atrás de si um passado acabado (concluído) e ter diante de si o futuro, entendido como tábua rasa onde o índice de reversibilidade dos acontecimentos é elevado ao máximo (daí a ideia dos modernos de que se pode recomeçar do zero). O tempo presente, nesta perspectiva, é uma instância geradora de problemas. Rompendo com esse discurso, *Dias de um Futuro Esquecido* representa o futuro como palco onde se gesta o clímax da irreversibilidade (a guerra nuclear). Já o passado revisitado é investido da circularidade do tempo mítico, mas, paradoxalmente, torna-se tempo que refugia o potencial da reversibilidade. E o tempo presente: é retratado como origem das irreversibilidades que culminam no futuro distópico.

6.1 Paradoxo e figura em *Dias de um Futuro Esquecido*

O modo como *Dias de um Futuro Esquecido* instaura o paradoxo narrativo pode ser relacionado ao que Costa Lima (1988) chama de mimesis de *antiphysis*. Isso porque as temporalidades são mimetizadas pela história de modo a terem seus pressupostos subvertidos. A *physis* do tempo circular, alicerçada nos apelos míticos da irreversibilidade e da reiteração, é contrariada, quando a circularidade do tempo é posta a serviço da reversibilidade dos acontecimentos. Por outro lado, a *physis* do tempo linear-cronológico, que combina os atributos de imprevisibilidade e reversibilidade dos acontecimentos, é retratada em *Dias de um Futuro Esquecido*, como uma espécie de bomba-relógio: o passar do tempo gera aumento exponencial do grau de irreversibilidade dos acontecimentos.

Como enfatiza Anna Whiteside, na conclusão do livro *On Referring in Literature* (1987), as dimensões intratextual e extratextual refletem o diálogo entre microcosmo e macrocosmo. Segundo ela, o nível intratextual está contido no extratextual, numa espécie de relação metonímica. A relação entre intratextual e extratextual, porém, não anula (ao contrário insufla) relações metatextuais (relação formal do texto com sua estrutura) e intertextual (relação entre textos). Sobre isto, dirá Whiteside (1987): “A fronteira permeável do contexto extratextual representa o horizonte, em expansão e contração, do contexto no olhar ideológico do leitor”¹⁴.

Em razão do paradoxo narrativo, *Dias de um Futuro Esquecido* torna-se uma narrativa composta por planos paralelos:

¹⁴ No original: “The dotted line of the extratextual context represents the expanding and contracting horizons of the latter in reader’s ideological eye.” (Whiteside, 1987, p. 193).

1. Um plano de relação figural intranarrativo, onde os tempos da narrativa relacionam-se como sombra e preenchimento. A posição ocupada por sombra e preenchimento, na relação figural, varia conforme situamos a história em uma de suas polaridades: a polaridade mítica ou a polaridade cotidiana. Se nos situamos na polaridade mítica, o preenchimento ou síntese figural situa-se no futuro, onde a perseguição dos mutantes representa o ápice de pré-fixação dos eventos ou seu grau superlativo. Se nos situarmos na polaridade de cotidianidade da narrativa, onde as ações do personagem conferem imprevisibilidade ao enredo, a síntese figural é deslocada para o momento presente (ou passado, desde que o marco zero da narrativa seja o futuro apocalíptico), e a história passa a operar no grau comparativo.

2. Um plano de relação figural extratextual, onde os acontecimentos da narrativa são o preenchimento alegórico do acontecimento histórico relativo à barbárie dos campos de concentração durante a 2ª Guerra.

A *con-fusão* entre sombra e preenchimento figural, em *Dias de um Futuro Esquecido*, é exemplificada pela personagem Lince Negra. Ao ter sua consciência teletransportada do futuro distópico para seu corpo no passado (ou presente se tomado como ponto de partida do desenrolar dos acontecimentos), sombra e preenchimento se confundem numa mesma personagem, pertencente simultaneamente a dois momentos do tempo ou, sob outra óptica, uma espécie de apátrida no território do tempo. Esta *con-fusão* entre sombra e preenchimento figural pode ser percebida na página ilustrada pela **imagem 82**, onde, pouco antes de regressar ao futuro, Lince Negra vê a si mesma jovem e se manda um beijo:



Imagem 82 – Página da História Dias de um Futuro Esquecido.

6.2 Leitura figural-alegórica de *Dias de um Futuro Esquecido*

Como vimos, *Dias de um Futuro Esquecido* estabelece uma relação figural com acontecimentos relativos aos campos de concentração da 2ª Guerra Mundial. Outro exemplo de como os quadrinhos buscaram retratar alegoricamente o holocausto é a revista *Maus*, de Art Spiegelman. A história narra a luta de um judeu para sobreviver ao Holocausto. Spiegelman retrata os diferentes grupos étnicos através de espécies de animais. Os judeus, por exemplo, são os ratos (em alemão: maus) e os alemães, gatos. Essa revista teve suas primeiras páginas divulgadas no início da década de 80, mas só foi publicada integralmente em 1986, o mesmo ano em que é lançado o filme *Exterminador do Futuro*, claramente inspirado em *Dias de um Futuro Esquecido*.

Assim como no contexto dos campos de extermínio da 2ª Guerra, em *Dias de um Futuro Esquecido*, é promovida a segregação entre os seres humanos. Na história, porém, as Sentinelas (máquinas dotadas de inteligência artificial) estendem sua ação subjugadora para todos os seres humanos. Porém, os mutantes, representados pela letra “M”, são categorizados como a casta mais baixa. Esta recorrência a sinais de identificação e segregação por castas remete aos campos nazistas, nos quais havia um símbolo para identificar cada casta. Triângulos invertidos¹⁵ de diferentes cores identificavam classes como a de políticos, imigrantes ou “criminosos”. O triângulo que identificava os judeus tinha a cor amarela. No centro desses triângulos, letras eram usadas para identificar a origem do prisioneiro, como, por exemplo, a letra “F”, identificando franceses.

De forma semelhante ao ocorrido no regime nazista, no que toca a práticas de esterilização, em *Dias de um Futuro Esquecido*, as pessoas possuidoras de gene mutante são impedidas de ter filhos. Os mutantes são assassinados ou confinados em campos de concentração, com colares inibidores de poder. As pessoas que tentam ajudar os mutantes também se tornam alvo de extermínio.

Como podemos ver, na página ilustrada pela **imagem 83**, a subjugação exercida pelas máquinas, na história dos *X-men*, estende-se a todos os seres humanos, independentemente de serem mutantes.

¹⁵ Para conhecer o sistema de identificação das vítimas do Nazismo, confira o artigo Classification System in Nazi Concentration Camps, disponibilizado pela Enciclopédia do Holocausto, uma publicação presente no site do Museu do Holocausto, que pode ser acessado no endereço eletrônico: <<http://www.ushmm.org/wlc/en/article.php?ModuleId=10005378>>. Data de acesso: 01-12-2014.



Imagem 83 – Página da História Dias de um Futuro Esquecido.

Ironicamente, a casta dos mutantes, considerada a mais inferior pelo regime fascista das Sentinelas, possui capacidades sobre-humanas que, aos olhos dos nazistas, durante a 2ª Guerra, seriam vistas como traços associáveis ao ideário de uma raça geneticamente superior, identificada pelo Nazismo como sendo a raça ariana ou germânica. Como observa Marcheri (2013), muitas características do ideário nazista de raça superior provém de uma apropriação distorcida de elementos da filosofia de Nietzsche e, principalmente, de elementos da mitologia nórdica. “Neste sentido, havia uma constante pesquisa por lendas, doutrinas, ensinamentos ou filosofias que ratificassem a doutrina nazista em especial quanto à superioridade da raça ariana/nórdica/germânica.” (Marcheri, 2013, p. 05). O pesquisador traz uma citação do livro *A Estratégia de Hitler*, de Pablo Jiménez Cores, na qual este autor apresenta um relato feito por teóricos nazistas,

ancorado na mitologia, para justificar a ideologia do Nazismo. Vários trechos desse relato mitológico fazem menção a capacidades que seriam privilégio de seres “extraordinários”, semi-deuses dos quais a raça ariana seria herdeira. Um desses trechos diz que estes seres “tinham enorme percepção do espiritual e gozavam de poderes psíquicos inimagináveis.” (Cores, citado por Marcheri, 2013, p. 05).

Em *Dias de um Futuro Esquecido*, a subjugação é exercida sobre indivíduos dotados de atributos louvados pelo ideário nazista. Este preenchimento figural efetua uma crítica à tentativa nazista de utilizar o mito da superioridade para justificar o injustificável. As capacidades sobre-humanas que, na teorização nazista, deveriam justificar a posição hierarquicamente superior de um ser humano sobre o outro, sucumbem diante da irracionalidade programada das máquinas que subjagam o ser humano em *Dias de um Futuro Esquecido*. O preenchimento figural expõe, nesse caso, como o ideário nazista de dominação de uma suposta raça superior, que seria capaz de extrair o máximo proveito da organização “racional” dos meios de produção, escamoteia o desejo de converter os seres humanos em instrumentos de produção. E, reduzida a instrumento, a humanidade é conduzida ao auto-extermínio.

O ideário nazista falsifica o passado, forjando uma origem mítica com o objetivo de justificar o irracionalismo do Holocausto. *Dias de um Futuro Esquecido*, ao transformar a “raça perfeita” em objeto de ojeriza falsifica a falsificação nazista como maneira de expor a farsa deste ideário.

Com base no que foi exposto, é possível dizer que, em *Dias de um Futuro Esquecido*, a relação figural é construída com base na emulação, ou, nas palavras de Foucault (2000), da semelhança projetada à distância, semelhança gestada pelo espelhamento de diferenças. O passado dos campos de concentração é preenchido figuralmente por meio de sua projeção no futuro e o ideário nazista da raça superior é preenchido figuralmente pelo seu oposto.

Ao projetar o Holocausto no futuro, a narrativa de *Dias de um Futuro Esquecido* aproxima-se das ideias de Walter Benjamin (1996) para quem a semente do fascismo é passível de florescer em diferentes momentos históricos como reflexo superlativado da opressão do homem pelo homem.

A viagem de Lince Negra ao passado, como forma de salvar o futuro, reflete, também em consonância com Benjamin (1996), uma crítica à historiografia tradicional que entende o passado como fato consumado, o presente como institucionalização da conformidade (para Benjamin conformismo) e o futuro como perseguição do progresso,

que para o filósofo alemão, é moldado por expectativas alicerçadas no *status quo*. O retorno de Lince Negra ao passado, reacendendo o potencial deste de transformar o rumo dos acontecimentos, está ligada ao ideal benjaminiano de libertação. Para Benjamin (1996), não há libertação verdadeira sem que se empreste força às vozes subjugadas do passado. Escapar do conformismo e da sujeição ao poder dominante requer, nesta perspectiva, levar a termo a obra de libertação iniciada pelas gerações anteriores e abortada pelas derrotas catastróficas impingidas pela classe dos “vencedores”. O futuro deixa assim de se contentar em ser depósito das expectativas pautadas pelos valores dominantes e dos entulhos do “progresso” nutrido por tais valores.

A premissa que alimenta a chama de esperança dos mutantes, de criar uma estratégia para retornar ao passado e modificar a história, tem por base a ideia de que o tempo não é homogêneo e vazio: passado, presente e futuro interagem e, nesta interação, mutuamente se reescrevem. Trata-se da mesma premissa do revolucionário francês Auguste Blanqui: “Não sou daqueles que pretendem que o progresso seja óbvio, que a humanidade não possa recuar... Não, não há fatalidade, caso contrário a história da humanidade que se escreve de hora em hora, seria toda escrita antecipadamente” (Citado por Löwi, 2005, p. 114).

Capítulo 7 – **Figura e acontecimento em *Batman, o Cavaleiro das Trevas***

Para Auerbach (1997), o acontecimento histórico que participa da relação figural pode ser condensado num acontecimento-nome. De forma viva e orgânica, o acontecimento é comparável a um coração, executando os movimentos de sístole (contração) e diástole (distensão). Isso ocorre na *Comédia* de Dante, onde, como observa Auerbach (1997), alguns acontecimentos históricos são figuralmente retratados de maneira distendida. O acontecimento relativo ao evento em que Francisco de Assis abre mão de sua herança para se casar com a Pobreza é um exemplo do mecanismo figural em sua forma diastólica, permitindo que o evento seja costurado, por exemplo, à vida São Tomás de Aquino que, na *Comédia*, narra a história de Francisco. Já em outros momentos da *Comédia*, o acontecimento figural é retratado em sua forma sistólica, condensado na figura do acontecimento-nome como ocorre com diversos personagens históricos alocados nos ciclos infernais.

O potencial de acontecência histórica acionado na construção de um personagem pode também ser reduzido ou ampliado. No quadro *Alegoria da Pobreza*, de Giotto, a acontecência histórica é drasticamente reduzida, tendo em vista que os personagens são retratados de forma a veicular valores pré-fixados. A identidade alegórica, nesse caso, precede o acontecimento. Diferentemente, na *Divina Comédia*, a identidade alegórica da Pobreza se constrói no desenrolar do acontecimento histórico relativo ao momento em que Francisco de Assis renúncia à herança de seu pai em favor da vida dedicada ao serviço do próximo.

Em histórias de super-herói, percebe-se a presença, por vezes conjunta, por vezes intermitente, das figurações sistólica e diastólica, bem como das identidades alegóricas pré-fixadas (grau mínimo de acontecência) e pós-fixadas (com o desenrolar do acontecimento).

O próprio modo como as histórias são desenhadas joga com as possibilidades de pré-fixação e pós-fixação dos acontecimentos, visto que o desenho congela instantes do tempo, enquanto o texto e a sequenciação dos quadrinhos trabalham o acontecimento em seu dinamismo. A colaboração, exigida por parte do leitor, ensaia complementar as lacunas trazidas pela interrupção do fluxo narrativo – promovida pelas sarjetas (espaços entre um quadrinho e outro).

O leitor transforma-se em co-autor em seu esforço de preencher as lacunas do espaço cênico e de organizar a estruturação temporal da página. Além disso, tal colaboração contesta, ao menos parcialmente, o congelamento cênico do tempo.

O leitor sobrepõe seu próprio projeto arquitetônico à arquitetura dos quadinhos dispostos na página, através das ênfases que dá ou retira dos elementos cênicos (incluindo a possibilidade de emprestar invisibilidade a determinados elementos). De maneira semelhante, o leitor também pode controlar o intervalo de tempo entre os quadinhos, gerindo a continuidade ou a descontinuidade dos acontecimentos.

Exemplo do que se está discutindo é trazido na história *Batman, o Cavaleiro das Trevas*. A sequência ilustrada pela **imagem 84** narra a chegada de Batman ao esconderijo de uma quadrilha de bandidos, chamada *Os Mutantes*, que, além de roubos, praticam assassinatos de forma fria e cruel. O acontecimento é narrado numa sequência em que Batman chega, montado a cavalo, ao covil. A sequência é aberta por imagem de teor eminentemente alegórico, remetendo a um significado pré-fixado e que condensa alusões ao livro bíblico do *Apocalipse*; mais especificamente ao capítulo sexto, que ilustra os quatro Cavaleiros do Apocalipse, representando a vitória, a guerra, a justiça e morte. A imagem deles, na história *Batman, o Cavaleiro das Trevas*, é sintetizada na figura do cavaleiro montado no corcel negro. No Apocalipse, tal cavaleiro é representado com uma balança na mão, símbolo da justa medida:



Imagem 84 – Página da revista Batman, o Cavaleiro das Trevas.

7.1 Batman, o Cavaleiro das Trevas¹⁶

Antes de analisarmos como Figura, Alegoria e acontecimento se relacionam na história *Batman, o Cavaleiro das Trevas*¹⁷, de autoria de Frank Miller (1989), é importante que busquemos uma definição de ironia. Na perspectiva de Kierkegaard (1991), a ironia pode ser entendida como o descompasso entre essência e fenômeno. No âmbito da linguagem, este conceito manifesta-se como descompasso entre palavra e pensamento.

¹⁶ Doravante, faremos menção a esta revista como Batman CT.

¹⁷ Anteriormente, tivemos a oportunidade de analisar, sob outro viés, trechos dessa história, no sentido de explorar como ela alegoriza a noção filosófica de razão. Esse estudo pode ser conferido em Vidal Eufrausino (2006).

Como dirá Kierkegaard (1991), a ironia funda-se na filosofia de Sócrates para quem a relação entre referente e referencial tenta se equilibrar em dois terrenos diferentes: a terra-firme do conhecimento e a areia movediça da suspeita. Assim, a ironia nasce de uma segunda dimensão do questionamento¹⁸, que escapa do senso comum de que o objetivo de perguntar é obter uma resposta. Sobre isto, afirma o filósofo:

Pois a gente pode perguntar com a intenção de receber uma resposta que contém a satisfação desejada de modo que quanto mais se pergunta tanto mais a resposta se torna profunda e cheia de significação; ou se pode perguntar não no interesse da resposta, mas para, através da pergunta, exaurir o conteúdo aparente, deixando assim atrás de si um vazio. O primeiro método pressupõe naturalmente que há uma plenitude, e o segundo, que há uma vacuidade. O primeiro é o *especulativo*, o segundo é o *irônico*. Era este último o método que Sócrates praticava frequentemente. (Kierkegaard, 1991, p. 42).

Nesta senda, como observa Ronaldo Ferrito Mendes (2014, p. 94), o propósito da ironia é:

obstar uma visão única do real, mostrando-o em suas múltiplas possibilidades de realização, lançando-nos em uma reflexão de origem alheia aos paradigmas dicotômicos dos discursos, tais como verdadeiro/falso; mal/bem; real/irreal; racional/irracional etc. A ironia, neste sentido mais radical, é um princípio poético permanente, *moto continuum* da criação e do pensamento.

¹⁸ Segundo Mendes (2014, p. 94), o sentido grego de ironia (*eironéia*) é justamente o de “questionamento” (*éiromai*).

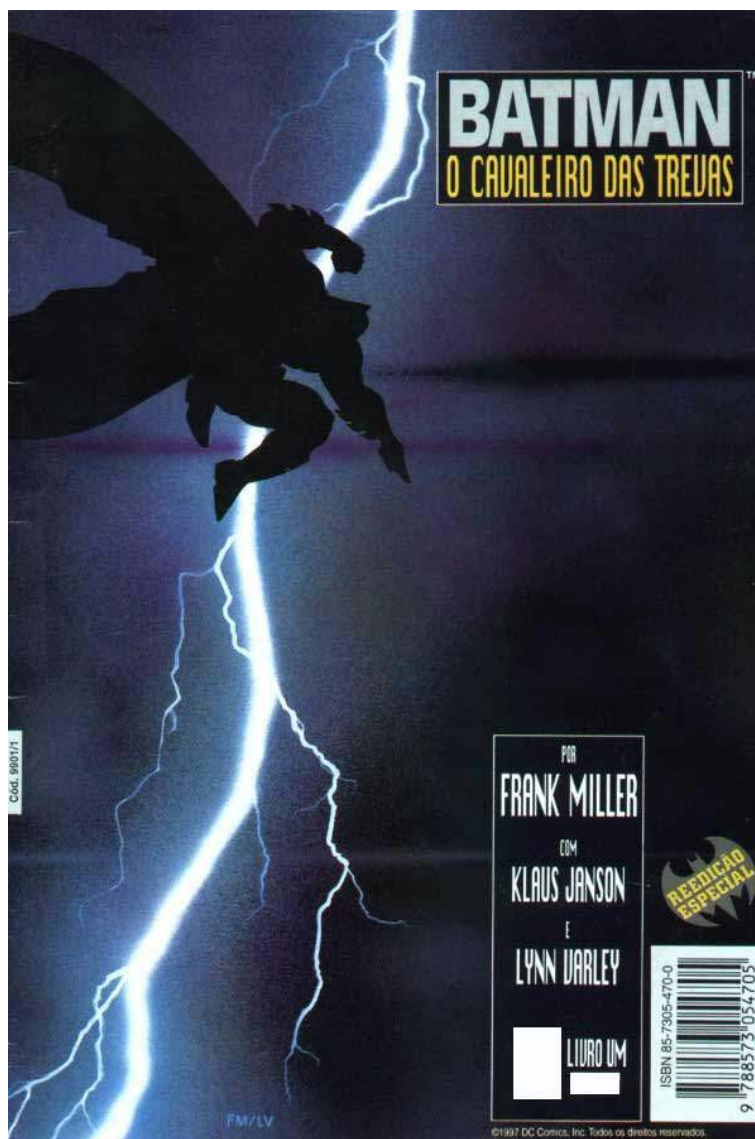


Imagem 85 – Capa da revista Batman, o Cavaleiro das Trevas.

A arquitetura visual da capa do primeiro número da revista *Batman CT* (**imagem 85**) reduz a cena à imagem do Homem-Morcego, representada não propriamente como um personagem, mas sim como um *tipo* ou, como dirá Eco (2008) uma ação artística que dilui a individualidade na generalidade. A redução da imagem a contornos sombrios que contrastam com a claridade do raio que rasga a cena de cima abaixo, aponta para um mecanismo de seleção de características de modo a promover uma síntese do personagem. Resumida a um imperativo barroco (contraste entre claro e escuro), a aparição do personagem ironiza o título a ele atribuído de Cavaleiro das Trevas e as associações que, um olhar condicionado poderia fazer, traçando um elo exclusivista entre a figura de Batman e a de Lúcifer.

O raio alude à imagem do evangelho de Mateus (capítulo 24, versículo 27), que descreve a volta do Filho do Homem como a chegada de um relâmpago que sai no Oriente e reluz até o Ocidente. Imagem esta complementada pelo sombrio contraste do versículo 28: “Onde estiver o cadáver, ali se ajuntarão os abutres”¹⁹. O modo como a história utiliza o emblema do Homem-Morcego, como um símbolo projetado no Céu, destinado a pedir ajuda do super-herói, alude à imagem do versículo 7 do primeiro capítulo do Apocalipse, que afirma que ao voltar entre as nuvens o Messias será visto por todos: “Vede! Ele vem como as nuvens, e todo olho o verá – como também aqueles que o transpassaram.”. Neste sentido, a imagem do Salvador é também uma espécie de sinal de vingança. Desta maneira, a organização dos elementos da capa torna o título da revista uma ironia, no sentido de abrigar um questionamento que rompe com a cômoda lógica do dualismo que opõe Bem e Mal; Luz e Trevas. Este questionamento irônico perpassa toda a trajetória de Batman nessa história, retirando do personagem a capacidade de firmar-se como tese ou como antítese. Assim, o título de *Cavaleiro das Trevas* alude a Lúcifer, mas, ao mesmo tempo, ironiza tal alusão, desembocando em outra: a de um Batman entendido como Messias Salvador. Esta afirmação não é estranha diante da análise de Christopher Knowles (2007):

Hoje, os super-heróis representam para nós o papel antes representado pelos deuses na sociedade do passado. Hoje, os fãs não rezam para o Super-Homem ou para o Batman – ou pelo menos não admitem isso. Mas, quando vê fãs vestidos como seus heróis prediletos em convenções de histórias em quadrinhos, você está testemunhando o mesmo tipo de adoração que havia no mundo pagão, onde os celebrantes se vestiam como o objeto de sua adoração e encenavam seus dramas em festivais e cerimônias (Knowles, 2007, p. 36).

Segundo Knowles, “todos os super-heróis são essencialmente personagens salvadores. Diferentemente dos salvadores religiosos, entretanto, os super-heróis oferecem salvação como um evento tangível e desambíguo.” (citado por Viana e Reblin, 2011). Contudo, como observa Greg Garret, no Super-Homem os empréstimos feitos à cultura judaica são mais óbvios, como o fato de ele ser sobrevivente de uma diáspora em seu planeta-natal e, principalmente a necessidade de “conciliar a tensão entre seu

¹⁹ Esta e outras citações bíblicas se dão conforme tradução da Conferência Nacional dos Bispos do Brasil (CNBB).

desejo de se encaixar – se tornar como os nativos com que se assemelha – e a evidência nítida de que há dentro de si coisas que o fazem diferente, alienígena” (In Reblin, 2012, p. 173). Como nota Iuri Reblin (2012, p. 173) o nome do personagem, *Kal-El*, é de origem hebraica e significa “Tudo isso é Deus” em clara alusão ao nome do Messias (Emanuel, que significa “Deus está conosco”), conforme descrito no livro bíblico do profeta *Isaías*. Estes empréstimos judaicos não foram de todo casuais. Como destaca Reblin (2012), os judeus estiveram à frente da indústria dos quadrinhos e os criadores do Super-Homem – o ponto de partida da mitologia das histórias de super-heróis – foram os judeus Jerry Siegel e Joe Shuster.

Ao se relacionar a figura de Batman com Lúcifer, deve-se levar em conta uma herança proveniente da releitura feita, a partir do século XVII, da figura dos anjos decaídos. Como explica Harold Bloom (2008), o escritor T. S. Eliot culpa Milton pelo fascínio e simpatia das quais passam a usufruir os anjos decaídos, cujo grande exemplar ou arquétipo seria o personagem Satã, de *O Paraíso Perdido*: “um herói byroniano de cabelos anelados” (Bloom, 2008, p. 22). Bloom destaca que nomes como Oscar Wilde, Ernest Hemingway e o próprio Byron (podemos incluir, nessa lista, o escritor Bram Stoker) retiraram os anjos caídos da masmorra da deformação e do horror e os colocaram numa zona de ambiguidade, porém tendenciosa, visto que eles passam a ser dotados de um caráter sedutor e de enigmática elegância:

Demônios e diabos em geral não são exatamente nobres, mas anjos caídos quase nunca são vulgares ou plebeus. Anjos benignos muito frequentemente parecem confundir sua inocência com ignorância, mas anjos caídos sempre parecem ter passado por uma educação à moda antiga e uma criação correta (Bloom, 2008, pp. 25-26).

Assim como Cristo, Batman tem o primeiro chamado para sua missão salvífica quando se perde de seus pais ainda criança. Na verdade, o pequeno Bruce passa por essa perda duas vezes, sendo que da segunda vez se trata de uma perda definitiva representada pelo assassinato do casal Wayne. Nas páginas seguintes – **imagens 86 a 87** – observe-se o primeiro chamado de Batman a sua missão messiânica. Perceba-se como este chamado é reforçado por meio de uma costura contrastante entre alusões, a exemplo do que ocorre na terceira imagem da sequência (**imagem 88**), uma alusão que

aproxima a caverna, povoada por morcegos, à Igreja, ambiente “povoado” por santos e anjos:



Imagem 86 – Página da revista Batman, o Cavaleiro das Trevas.



Imagem 88 – Página da revista Batman, o Cavaleiro das Trevas.

Para sobre a narrativa uma consciência histórica semelhante a do filósofo Walter Benjamin (1996) de que a história humana é um inventário de “trabalhos sanguinários”, isto é de massacres, torturas e catástrofes sintetizados pela imagem de Gotham City que, figuradamente, pode ser associada à Jerusalém do tempo de Jesus, parte de um império romano tomado pela corrupção, barbárie e exploração humana, mas que também pode, metonimicamente, representar a pátria da história humana.

A expressão “trabalhos sanguinários”, como observa Löwi (2005) provém do texto *Aufklärung*, de Schiller, no qual ele compara a história a um Zeus homérico que observa com olhar alegre tanto os trabalhos sanguinários das guerras quanto a atividade dos povos pacíficos. Walter Benjamin (1996) contrapõe a essa alegoria a pintura *Angelus Novus*, de Paul Klee, representando a história como um anjo de olhar atônito

que é expulso do Paraíso pela tempestade do “progresso humano” com o impetuoso vento de suas barbáries. Nesse sentido, a relação entre a figura do Cavaleiro das Trevas e Lúcifer é resignificada. O anjo decaído também passa a ser visto como vítima e fica impossibilitado de se aproximar de Deus e retornar ao Céu, varrido pela força crescente da onda das atrocidades trazidas pelo “progresso”. Essa interpretação pode ser realçada pela ideia de Harold Bloom (2008) de que os anjos são metáforas de possibilidades humanas irrealizadas ou frustradas.

Batman, como salvador, e diante de uma Gotham City assolada pela violência e pela corrupção, é dotado da frágil força messiânica à qual se refere Benjamin (1996) ao reconhecer que, apesar de precioso, o esforço de combater a opressão e arrancar a sociedade da inércia diante de sua vocação para a barbárie é um trabalho lento e contínuo, distante – como dirá Bergson (citado por Löwi, 2005, p. 49) – de um chamado para se ser “felizes para sempre”.

De acordo com Löwi (2005), para Benjamin a frágil força messiânica de redenção se situa em primeiro lugar na esfera do indivíduo: “sua felicidade pessoal pressupõe a redenção de seu próprio passado, a realização do que poderia ter sido mas não foi. Segundo a variante dessa tese, que se encontra em *Das Passagen-Werk*, essa felicidade (*Glück*) pressupõe a reparação do abandono (*Verlassenheit*) e da desolação (*Trotslosigkeit*)” (Löwi, 2005, p. 48).

Contrariando a premissa trazida na abertura do evangelho de João, de que o Messias é uma luz em meio às trevas que a desconhecem, a atuação messiânica de Batman é retratada sempre em regiões sombrias, a exemplo de becos, cavernas e esgotos. Trata-se de uma salvação gestada, ironicamente, em meio às trevas, remetendo à fragilidade da força messiânica diante da atrocidade humana. A performance da força salvífica em meio à região das trevas e da morte remete ao quadro *Descida ao Inferno*, pintado, no século XIV, por Duccio de Buoninsegna. Este quadro, reproduzido pela **imagem 89**, retrata um período que permanece lacunar nos evangelhos: os dias entre a morte e a ressurreição de Cristo. Conforme atesta o imaginário presente em orações como o Credo e na referida pintura, a tradição medieval costurou referências das culturas judaica e grega e descreveu os dias em que Cristo estava “morto” como o momento em que ele desce aos Infernos (concebidos como algo próximo ao *Hades*, na cultura grega) para resgatar as almas dos profetas e demais servos de Deus, representantes da Antiga Aliança.



Imagem 89 – Duccio di Buoninsegna - Descida ao Inferno (1308-11).

Batman parece também estar relacionado à imagem de Cristo que mais explora o conflito entre suas naturezas humana e divina: é o chamado momento de angústia suprema em que Jesus, pouco antes de sua traição e prisão, recolhe-se para orar no Getsêmani e lá é tentado a desistir de se sacrificar para salvar a humanidade. O gatilho da narrativa de *Batman, o Cavaleiro das Trevas*, é este conflito retratado às avessas. Isto porque a história se passa num futuro distópico, no qual o personagem, já envelhecido, resolve voltar à ativa no combate ao crime, depois de, abrindo mão de beber do “cálice da salvação”, ter passado dez anos sem atuar como super-herói. A figura messiânica, em Batman, também traz em sua composição o episódio da tentação de Cristo. Na cena, o papel do Tentador cabe ao vilão Coringa que, após fugir do hospício, começa a praticar crimes e assassinatos como forma de chamar a atenção de Batman. No instante em que os personagens se reencontram e travam um duelo decisivo, Coringa fere Batman com a intenção de matá-lo, mas não consegue. Já Batman tem chance de matar seu inimigo, mas não o faz. O Coringa zomba do Homem-Morcego pelo fato de ele não se deixar seduzir pelo poder que possui, traíndo seu compromisso de não tirar a vida de ninguém. E, com um escancarado riso sardônico esculpido na face, Coringa morre sem conseguir

a vitória que almejava e que seria a única forma de ter Batman prostrado diante dele: a de induzir o Homem-Morcego a matá-lo, comprovando sua tese de que Batman não passaria de um reflexo do vilão. Vejamos as páginas a seguir, ilustradas pelas **imagens 90 e 91**:



Imagem 90 – Página da revista Batman, o Cavaleiro das Trevas.

O Messias dos evangelhos, a despeito de conviver com oprimidos e criminosos, isto é, com pessoas socialmente marginalizadas, consegue manter uma distância regulamentar, não se “contaminando” com as misérias humanas que buscam cura à sua sombra. Assim, a imagem de Cristo é construída de modo a fazer jus à ideia de que ele é luz que brilha em meio às trevas. Ao contrário de Cristo que tem o poder de emprestar seu “fardo leve” aos pecadores, Batman, diante dos oprimidos e, mesmo diante dos inimigos, acha neles um espelho que o faz reviver seus piores traumas e angústias. É como se Batman promovesse um intercâmbio de fardos pesados ao tentar empreender a salvação alheia.

A cena seguinte, ilustrada pela **imagem 92**, mostra o encontro de Batman com um de seus inimigos, o personagem *Duas Caras*, um homem de dupla personalidade e que, ao dar ouvidos à sua faceta maligna, é capaz dos piores crimes, mas que, diferentemente de outros vilões tem sua loucura plantada não no solo da frieza psicopática, mas sim da incapacidade de administrar o desespero. O encontro acontece logo depois que Duas Caras passa por uma cirurgia plástica, reparando a metade deformada de seu rosto. Numa inversão irônica, o milagre precede o encontro do oprimido com o Salvador. Mas, assim como Cristo era capaz de ver além da aparência, dentro do coração das pessoas – como o fez, por exemplo, nos encontros que teve com a mulher adúltera e com a Samaritana – Batman também conseguiu enxergar na alma de Duas Caras que o milagre era apenas aparente: na alma do personagem, ele tinha passado a se enxergar como alguém inteiramente deformado.

Vencendo a distância regulamentar que separa o Salvador do Pecador, o Homem-Morcego vê-se refletido em Duas Caras e enfrenta a angústia de uma voz interior que questiona em que medida o super-herói não é tão pecador quanto quem ele pretende salvar. Isso se levando em conta uma noção de pecado entendido não como mera transgressão da moralidade vigente, mas sim como incapacidade humana de sepultar seus traumas, angústias e opressões. Esta forma de conceber o pecado aproxima-se daquela descrita por São Paulo, no versículo 24 do capítulo 7 da Carta aos Romanos: “Infeliz que sou! Quem me libertará deste corpo de morte?” Como destaca Milton Torres (2010), era comum entre povos da antiguidade, a exemplo dos etruscos, utilizar como forma de tortura o gesto de amarrar um cadáver a quem transgredia a lei ou os costumes vigentes. Torres (2010) explica que o prisioneiro vivo e o cadáver eram amarrados face a face, de modo que o cadáver formasse uma imagem espelhada do prisioneiro vivo. Citando Dominique Doucet, Torres (2010) dirá que o propósito da

metáfora era mostrar que “essa união torturante não podia ser mitigada senão pela prática da virtude” (citado por Torres, 2010, p. 10).



Imagem 92 – Página da revista Batman, o Cavaleiro das Trevas.

O poder salvífico, na narrativa de Batman, não teria eficácia se abrisse mão por completo das “armas das trevas”. A necessidade de “enterrar seus mortos” é que faz com que Batman mantenha-se firme em seu propósito e mantenha acesa sua frágil força messiânica. O Messias encarnado por Batman distancia-se da figura de Cristo no que diz respeito ao pacifismo. Apesar de estar comprometido em preservar a vida a todo custo, Batman não é avesso à violência. O personagem evoca, porém, uma imagem de Cristo que não é mencionada com frequência, presente no versículo 14 do capítulo 10

do *Evangelho de Mateus*: “Não penseis que vim trazer paz à terra! Não vim trazer paz, mas sim, a espada”.

A premissa do personagem é a de que a salvação é um antídoto feito a partir do veneno que combate. Em outras palavras, o Homem-Morcego acredita que é capaz de dosar a violência redentora. É um ideário messiânico que diverge daquele do Super-Homem, cujo código de honra não admite a aplicação da violência, com exceção de que ela seja exclusivamente uma forma de defesa contra um inimigo que esteja no mínimo em seu patamar de força. O Super-Homem acredita que a Lei deve ser o caminho de punição e não a força bruta. Por este motivo, o governo norte-americano, na história que está sendo analisada, convoca o Homem de Aço para combater o que considera excessos praticados por Batman, ao buscar combater o crime paralelamente à ação do Estado, contestando o monopólio estatal da violência institucionalizada.

Como observa Iuri Reblin (2012, p. 173), o Super-Homem “é expressão tanto das esperanças messiânicas quanto do destino manifesto, isto é, da ideia imbricada na cultura americana de que o povo estadunidense é o salvador do mundo”. Em *Batman, o Cavaleiro das Trevas*, essa relação do Homem de Aço com a teoria do destino manifesto é tratada ironicamente. Em sua primeira entrada em cena, **(imagem 93)** o Super-Homem surge não como personagem, mas reduzido metonimicamente ao emblema que traz em seu peito. O “S”, de Super, aparece diluído na sucessão de imagens anteriores, exibindo a bandeira dos Estados Unidos em planos que partem do geral para o superclose. As imagens exploram o nível alegórico da narrativa, reduzindo a acontecência e investindo na mensagem pré-fixada por símbolos. Paralelamente, o texto promove o desenrolar do acontecimento, no qual membros da Casa Branca se referem ironicamente ao Super-Homem, descrito como um títere nas mãos do governo norte-americano:



Imagem 93 – Página da revista Batman, o Cavaleiro das Trevas.

A ironização da teoria do *Destino Manifesto* também acontece na imagem ilustrada pela **imagem 94**. Nela, condensa-se, numa imagem alegórica, um acontecimento narrado pelo texto, relatando a ação corrupta de um general que, após ser morto, é envolto por Batman na bandeira norte-americana, que passa a ter a função de mortalha:



Imagem 94 – Página da revista *Batman, o Cavaleiro das Trevas*.

Em *Batman, o Cavaleiro das Trevas*, o Homem-Morcego procura destruir a violência e o crime atacando-o tanto diretamente, ao aplicar a violência dosada sobre os delinquentes, quanto atacando as raízes do problema, independentemente de, com isso, afrontar membros corruptos do corpo estatal. Em *Batman*, a sede de justiça se sobrepõe à mansidão. Ele ataca a raiz da violência e da miséria, mas seu caráter messiânico é submisso a um desejo egoísta de vencer seus próprios traumas e fantasmas, projetados sobre seus adversários. Daí, decorre que não encontramos no personagem gestos grandiosos de sacrifício em nome da salvação da coletividade.

Em contrapartida, o Super-Homem está submisso às normas institucionais vigentes, o que neutraliza nele o radicalismo. O Super-Homem preenche um dos requisitos principais apontados por Peter Coogan (2006) como identificador de um

super-herói: o combate ao mal em conformidade com a agenda moral vigente e a despeito de interesses particulares.

Esta descrição parece distante do ideário de Batman, para quem sua sede particular por justiça antecede o interesse coletivo no que diz respeito à força motriz de sua missão. Contudo, o trauma do personagem é grande o suficiente para que ele projete na salvação coletiva a única forma de minimizá-lo. Já com relação à ordem vigente, a ambição de Batman ultrapassa essa ordem, que o personagem entende como devedora do ideal maior que repousa não na lei, mas no próprio ser humano. Neste sentido, Batman tem muito a ver com Cristo, quando este renega as normas vigentes, colocando o respeito humano adiante do respeito a regras. O personagem tende a combater o mal superficialmente, em sua face mais evidente, sem se remeter às tramas de corrupção que alimentam esse mal e partem, inclusive, das esferas socialmente legitimadas. Contudo, à ausência de radicalismo nesse personagem se contrapõe a disposição ao supremo sacrifício em nome do coletivo. O Super-Homem está disposto a carregar a cruz até o fim em nome da salvação da humanidade, como demonstram as páginas a seguir, ilustradas pelas **imagens 95 a 97**, onde o supremo sacrifício da cruz é ressignificado. Nesse trecho, o Super-Homem arrisca a vida para impedir que uma ogiva nuclear atinja os Estados Unidos. Na página retratada pela imagem 98, vemos uma alusão ao momento da Paixão em que, um centurião romano enfia uma lança no lado de Cristo a fim de se certificar de que ele estivesse realmente morto. A cena da Paixão é reinterpretada e a sombra da lança é preenchida pela Figura de um raio remanescente da explosão nuclear.



Imagem 95 – Página da revista Batman, o Cavaleiro das Trevas.



Imagem 96 – Página da revista Batman, o Cavaleiro das Trevas.

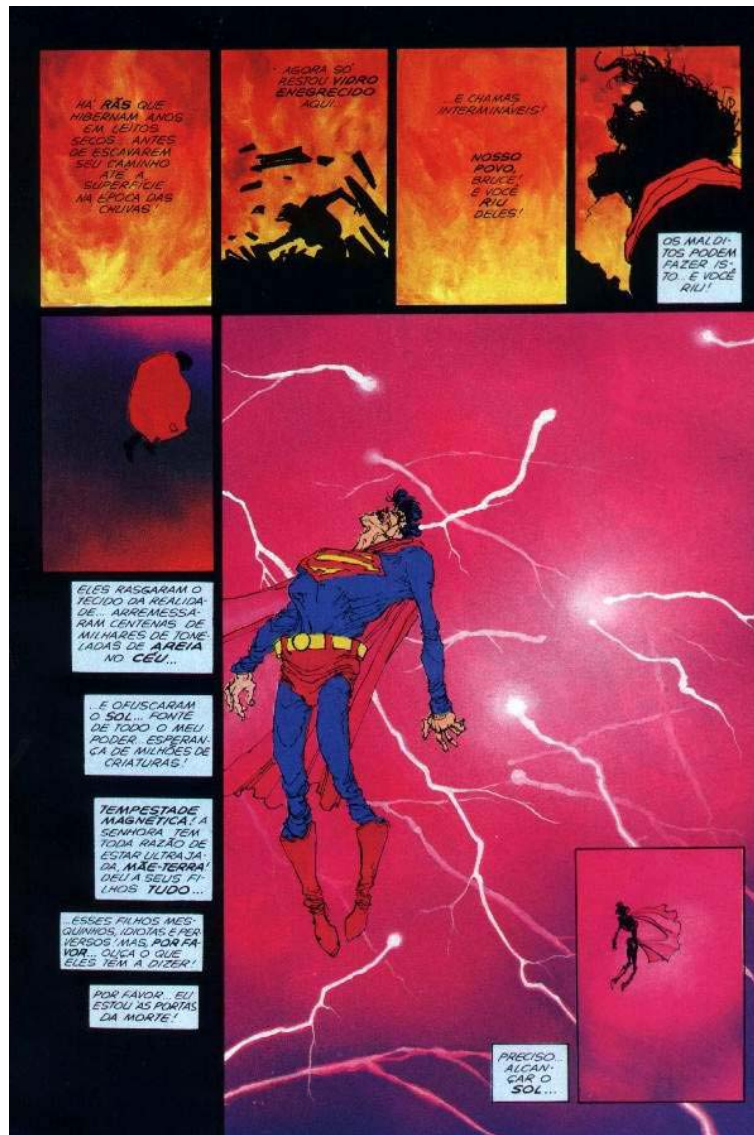


Imagem 97 – Página da revista Batman, o Cavaleiro das Trevas.

No final da sequência, o sacrifício do Homem de Aço é coroado com a ressurreição, retirando da narrativa acontecência e preenchendo-a com teor alegórico que alude à mensagem pré-fixada da vitória da vida sobre a morte, cujo sacrifício de Cristo é emblema. Mas, de maneira irônica, o Super-Homem, ao rogar por forças para poder continuar exercendo o papel de Messias, clama não ao Pai, mas sim à Mãe. Desta maneira, é questionado o primado patriarcal (figuras 98 e 99):

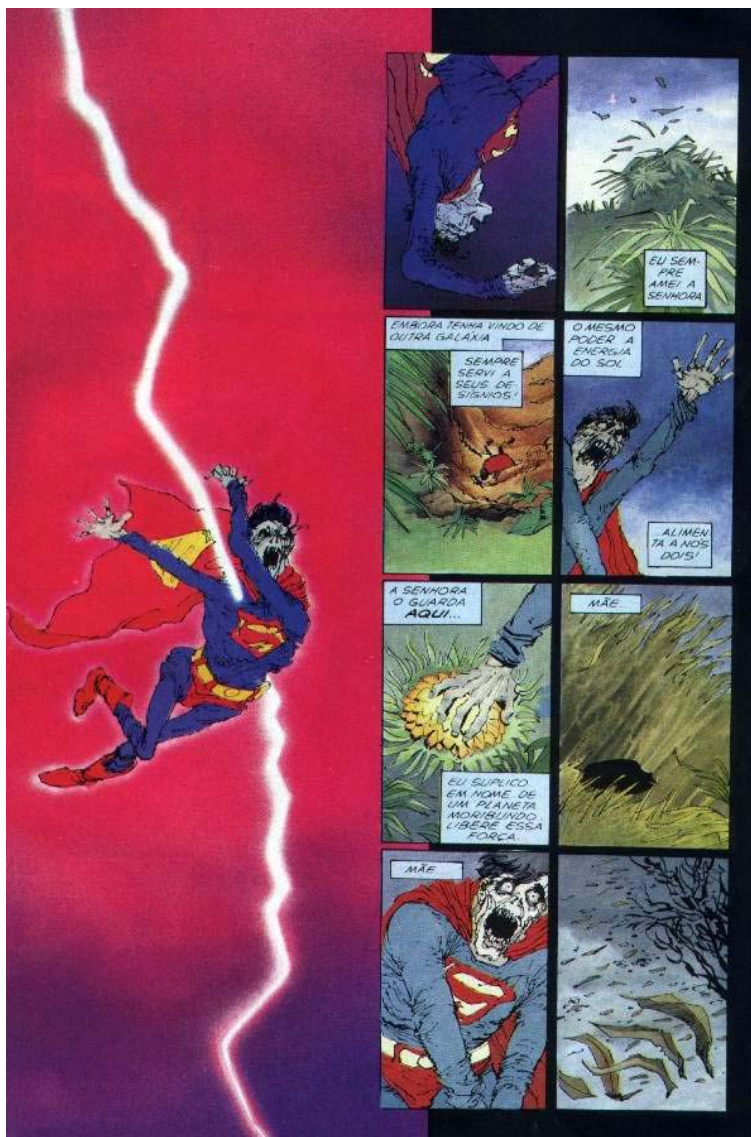


Imagem 98 – Página da revista Batman, o Cavaleiro das Trevas.



Imagem 99 – Página da revista Batman, o Cavaleiro das Trevas.

A narrativa conduz ao enfrentamento entre Batman e Super-Homem, representantes de dois ideários de messianismo aparentemente inconciliáveis. Quando Batman está prestes a vencer um Super-Homem enfraquecido pela kriptonita (rocha que emite uma radiação capaz de vulnerabilizar o personagem), o Homem-Morcego tem um ataque cardíaco e morre em seus braços.

Durante o enterro, o Super-Homem descobre que tudo não havia passado de uma encenação. Batman ingerira uma substância que o havia deixado num estado de animação suspensa. Com sua superaudição, o Homem de Aço se alegra ao perceber o instante em que o Homem-Morcego cava uma passagem secreta e, subterraneamente, escapa de seu “sepulcro”. O personagem simulara sua morte com o objetivo de poder continuar a agir nas sombras sem a marcação cerrada do poder estatal. No final da história, ilustrado pela **imagem 100**, a exemplo do Cristo ressuscitado, Batman aparece reunido com seus discípulos, o que inclui uma versão feminina do Robin, além de ex-integrantes da gangue de delinquentes que espalhara, até então, o terror por Gotham City. Infelizmente, já não estava mais entre esses discípulos o fiel mordomo Alfred, que falece ao receber a má (e falsa) notícia da morte do Homem-Morcego.



Imagem 100 – Página da revista Batman, o Cavaleiro das Trevas.

Considerações finais

O escudo de Aquiles nos mostra que dentro de uma representação sempre mora sua contrapartida. Digo isso, referindo-me às imagens evocando os tempos de paz, nele estampadas, em contraste com sua utilidade beligerante. Uma representação pode ser olhada como se fosse uma estrela de brilho gêmeo, a exemplo de Mizar, que, à sua sombra traz a estrela Alcor. Os quadrinhos e, particularmente, os quadrinhos de super-heróis são como esta estrela-escudo e esforçam-se para exhibir em seu palco de papel, ao mesmo tempo, suas luzes e sombras. Assim como o circo, os quadrinhos acham lugar para que os entrelugares, normalmente rechaçados pela sociedade binarista, adquiram beleza artística e possam ser aplaudidos ou vaiados (isto é, vitimados por nossa impostura). Este tipo de arte é daquelas que levam a sério o que disse Walter Benjamin ao afirmar que a beleza que não é capaz de duvidar de si mesma não é verdadeiramente beleza. Nos quadrinhos, o *Mesmo* pode usar a máscara do *Outro* e vice-versa e ambos têm direito a desfilar com suas iniciais escritas em maiúscula ou minúscula. E isso vale para a relação entre imagem e palavra; entre símbolo e alegoria; entre ícone e símbolo; entre arte e cultura de massa: enfim para todas as dubiedades que contracenam no coração partido das HQs.

Auerbach, ao instituir sua leitura sobre a interpretação figural, ampliou o horizonte de possibilidades deste método, percebendo que a relação figural pode, por exemplo, dar conta, além do conteúdo, do modo como a história é relatada (modalidades bíblica e homérica, por exemplo). Nesta tese, foi nossa tentativa perceber que a perspectiva figural habita as intersemioses trazidas por determinadas histórias em quadrinhos de super-herói. É o que permite, por exemplo, que a arte gráfica de uma página de quadrinhos de super-herói possa elencar sombras de movimentos artísticos como *Impressionismo*, *Expressionismo* e *Surrealismo* em contraste com um conteúdo que relata futuros distópicos. Ou, talvez, esse contraste seja menor do que imaginamos, tendo em vista que, com base no que diz Gérard Genette, em sua obra *Palimpsestos*, o apocalipse é o lugar em que todas as intertextualidades resolvem suas divergências. Do mesmo modo, os quadrinhos – e, neste caso, não somente os de super-heróis – constroem uma plataforma de expressividade figural ao edificarem páginas onde, por exemplo, a expressividade cinematográfica é sombra da expressividade do circo ou da pintura (ou vice-versa). Perceba-se, nesse caso, que as sombras das relações figurais

suscitadas pelos quadrinhos são de natureza cubista, no sentido de serem multi-perspectivistas. No caso particular de histórias de super-herói, mais particularmente ainda, na história *Crise nas Infinitas Terras*, a relação figural se expressa na própria arquitetura dos quadros, arquitetura esta que flerta, como vimos, com a leitura que a Idade Média dava às relações entre os seres, isto é, relações de similitude (marcadamente a conveniência e a emulação).

A relação figural pode nos ajudar a lançar novas luzes sobre o fenômeno do paradoxo narrativo que, como observa Umberto Eco, floresce nas HQs de super-herói. Este paradoxo pode ser encarado como a tentativa de promover uma oscilação entre sombra e preenchimento figurais ou, mais precisamente, entre a sombra do mito – caracterizado pela reiteração e irreversibilidade – e o preenchimento do romance – entendido como narrativa caracterizada pela ação e pela reversibilidade. Por certo, podemos intercambiar as posições assumidas por mito e romance na relação entre sombra e preenchimento figurais. HQs de super-herói, a exemplo de *Crise nas Infinitas Terras*, tentam criar uma zona de preenchimento figural, na qual possam coexistir as sombras dos relatos bíblico e homérico e, conseqüentemente, conferem ao paradoxo narrativo um caráter pendular. Assim, o pêndulo do paradoxo oscila entre o caráter elíptico e estratificado da narrativa bíblica e a profusão da narrativa homérica, cuja aspiração é ser uma narrativa de superfície e monoestratificada capaz de dar conta do todo numa mesma cena. O paradoxo narrativo, à luz da metodologia de interpretação figural, acelera a oscilação do que Auerbach, na obra *Mímesis*, chama de “pêndulo do destino”. O movimento pendular do destino traz em seus extremos a divindade e a humanidade. Falamos em aceleração do movimento pendular do destino porque o próprio coração do super-herói passa a ser este pêndulo. O super-herói incorpora a oscilação entre o divino e o humano – a exemplo do que acontece na figura de Cristo. Tal oscilação contudo, em narrativas como as de *X-men*, intensifica-se a ponto de ocasionar uma inversão de polaridade, fazendo com que o caráter humano ganhe o status de bênção divina e o poder sobre-humano torne-se símbolo de fracasso e maldição (adjetivos que, aos olhos de um deus grego, são retratos da condição dos mortais).

Cabe destacarmos que nas HQs de super-herói, a relação figural não se dá exatamente do mesmo modo que nos textos medievais, a exemplo da *Biblia Pauperum*. Nesta, a relação figural tende a ser mais explícita, exibindo sombra e preenchimento um ao lado do outro. Nas HQs de super-herói, sombra e preenchimento se filiam a *semas*

(unidades de sentido) que, por meio de pequenos detalhes ou mesmo das atitudes dos personagens, evocam as sombras dos relatos bíblico e homérico. É o que acontece na história *Mulher-Maravilha: Um por Todos*, analisada neste trabalho. Nessa história, há uma cena em que ao fundo é retratado um obelisco contendo um trecho do livro dos Salmos. Este adereço cênico atua como convite ao estabelecimento de uma interpretação figural da história. Já em um dado trecho de *Crise nas Infinitas Terras*, a porta-convite para a interpretação figural é um texto que faz a comparação da abertura de um portal que separa duas dimensões do espaço-tempo com o Mar Vermelho aberto por Moisés na narrativa do Êxodo. Em outras palavras, o gatilho da interpretação figural, em HQs de super-herói tende a ser disparado por gestos e detalhes, cuja potência de implicitude supera a de explicitude.

Podemos encarar a relação figural como o esforço de promover o intercâmbio de uma estrela entre diferentes constelações. Em termos histórico-literários, isso pode ser entendido como o esforço duplo de inserir elementos de um contexto em outro e de promover a hibridação entre ficção e história. Tomando-se como exemplo a relação figural entre o Antigo e o Novo Testamentos, podemos dizer que o personagem Cristo, sob a égide da interpretação figural, traz em si elementos de estrelas importadas de outros contextos históricos (Moisés, Josué, Davi, os profetas). Neste caso, a relação figural se propõe a criar pontos de intersecção entre diferentes constelações histórico-ficcionais, o que implica expor os pontos de divergência entre estas constelações. Uma das narrativas analisadas, neste trabalho, foi *Mulher-Maravilha: Espírito da Verdade*. É uma HQ que, em diversos momentos, explicita a tentativa figural de promover o convívio entre sombra e preenchimento, expondo as contradições e lacunas do que costumamos chamar de fatos históricos. Em uma das sequências da história, a Mulher-Maravilha aterrissa seu jato invisível numa região de cultura islâmica. É nítido o contraste entre a super-heroína, emblema da cultura ocidental, e os demais personagens – com destaque para as mulheres de burca, que lançam pedras contra a Mulher-Maravilha. E, assim, o mito (as deusas Diana, Afrodite, entre outras divindades que compõem a figura da Mulher-Maravilha) adentra a ficção que, por sua vez, adentra os redutos da historicidade. Desta forma, cria-se uma plataforma de questionamento de valores, alguns dos quais são tão arraigados que se tornaram arquétipos (a exemplo da representação da mulher como a Deusa Virgem, simbolizada pela deusa romana Diana, cuja versão grega é Ártêmis) e outros que, mesmo agindo fortemente no imaginário coletivo, têm sua origem mais facilmente identificável, como ocorre com símbolos da

cultura norte-americana, que também entram na composição da figura da Mulher-Maravilha. Percebe-se que, neste exemplo, a relação figural, entre sombra e preenchimento, é uma espécie de radiografia do movimento da Mímesis, expondo como esta, ao formular a ficção, combina *semas* de semelhança e de diferença (isso conforme a perspectiva teórica de Luiz Costa Lima). Desta forma, a Mulher-Maravilha se constitui como preenchimento figural que colhe *semas* de semelhança e de diferença com as deusas e deuses greco-romanos, com a Virgem Maria, com Cristo e com a simbólica norte-americana. Neste movimento, por exemplo, a sombra da Virgem Maria tem pontos de semelhança com o *sema* relativo à deusa virgem Diana, mas ambas são contraditas pelo *sema* da diferença associado à sombra da *Femme Fatale*, que também entra na composição da personagem.

A interpretação figural também pode nos ajudar a iluminar a relação entre *Physis* e *Antiphysis* – aspectos da Mímesis, segundo Costa Lima. Tal relação tem a ver com o modo como o pêndulo do destino oscila na narrativa de super-herói. O super-herói pode ser encarado como uma fusão entre as potências do humano e do divino, trabalhando para preservar ou para romper com o a lógica clássica de equilíbrio da *Physis*. Em personagens pertencentes ao que denominamos de modelo clássico de super-herói, as dimensões divina e humana do personagem tendem a unir forças, conspirando para a preservação da harmonia da *Physis*. Já, nos *X-Men*, representantes do que chamamos de novo modelo de super-herói, a cooperação entre as dimensões humana e divina é fortemente abalada. O descontrole humano infiltra-se na potência divina de controle (isso, tomando-se como referencial um deus a exemplo de Apolo) e, por este motivo, os *X-Men* – maior emblema do novo modelo de super-herói – não conseguem administrar seus super-poderes, perdendo a capacidade de exercerem a maior missão que caberia a um super-herói clássico: restabelecer a ordem a harmonia da *Physis*. O máximo que este novo modelo de super-herói conseguirá é ser uma espécie de ilha de *Antiphysis* cercada de *Physis*. Porém, o mais comum será este novo modelo de super-herói ser uma ilha de *Antiphysis* cercada de *Antiphysis*. Em todo caso, será uma *Antiphysis* conservadora, pois tende a representar a impossibilidade do super-herói de promover a *Physis* no mundo e em sua própria psique. Podemos também identificar, nos *X-Men*, momentos em que estes super-heróis representam uma oscilação entre o modelo clássico e o novo modelo. E, desta maneira, tentam lidar com a busca do ser humano contemporâneo, que, oscila entre a abundância e a escassez tanto da *Physis* quanto da *Antiphysis*.

O escudo de Aquiles trazia imagens alternativas à verdade histórica da guerra (colheitas, luas, amores: algum lugar entre a saudade do passado e a do futuro). Assim também acontece com os quadrinhos e, talvez, por isso, as HQs de super-herói tenham tanta afinidade com o Método Figural. É porque são um complexo de símbolos que desafiam as prisões do tempo e, numa anarquia lógica, enredam-se, conferindo narratividade ao paradoxo.

Ao misturarem lógicas diversas como as do mito e do romance criam imagens-questionamento ao lado das nossas já conhecidas imagens-constatação. Com isso, o geral da imagem é questionado pelo detalhe; a grande sinfonia pelo pequeno ruído de fundo. E, assim, uma Mulher-Maravilha com curvas de *Femme Fatale*, mas cujo elmo alude à coroa de estrelas da Virgem Maria, coloca em curto-circuito certezas que acreditamos ter sobre machismo, feminismo e religiosidade. Onde mora o significado da imagem da Mulher-Maravilha? Ela é um ícone do imperialismo norte-americano, uma personificação dos ideais de pureza de uma cultura patriarcal ou da mulher-produto, da cultura machista. Mas, mesmo vestida por ideais conservadores, a Mulher-Maravilha luta pela emancipação feminina e, talvez, traga em sua fusão de símbolos de diferentes épocas, e que professam diferentes valores e crenças, a mensagem de que nenhum (ou quase nenhum) signo é imune à contradição.

Se esta pesquisa contribuiu minimamente para ampliar o raio de ação da interpretação figural, estamos satisfeitos. Queremos contribuir para que a relação entre sombra e preenchimento figurais conquiste o direito a ser uma via de mão dupla. Nesse sentido, e retomando o exemplo da Mulher-Maravilha, queremos acreditar que, por meio da relação figural, a Mulher-Maravilha nos permite reler a imagem da Virgem, mas que o inverso também acontece e a Virgem também nos permite reler a Mulher Maravilha. Certamente, neste desejo mora uma dose de anacronismo, calculado, à moda de Agamben, o que torna possível pensarmos a presença deslocada de um tempo em outro: nossa época falando com os lábios do passado e o passado ressuscitado pelos sonhos do contemporâneo.

As histórias de super-herói – à luz do diálogo-conflito entre sua macrosimbólica ou simbólica da generalidade e sua microssimbólica ou simbólica da contradição – podem ser encaradas como um importante retrato do humano demasiado humano. Isso porque costuram sonhos a impulsos fascistas; utopias a distopias. Mas, no balanço final da equação, acredito que isso seja bom porque nos permite perceber onde a busca pela emancipação humana flerta com terrores fascistas e vice-versa. Com isso, diminui a

chance de sermos pegos de surpresa pelos fantasmas que nos querem fazer desistir da luz mais luz que brilha em nós: o desejo de cultivar em reciprocidade a emancipação humana.

De resto, precisamos nos preparar para os novos voos que esta pesquisa abre (seja eu ou não a vestir as asas que singrarão por este céu de futuro). Esta pesquisa abre caminho para a comparação entre histórias de super-herói e narrativas épicas como A Ilíada, a Odisseia, A Divina Comédia e o Paraíso Perdido. E, nesse próximo voo, gostaríamos de dar carona a super-heróis de outros universos artísticos, em particular, o do mangá: o quadrinho japonês.

Referências

AGAMBEN, Giorgio. O que é ser contemporâneo? (ensaio). **Jornal Clarín**. Data de publicação: 21/03/2009. Tradução de Moisés Sbardelotto. Disponível em <<http://www.ihu.unisinos.br/noticias/noticias-arquivadas/22829-o-que-e-ser-contemporaneo-a-visao-de-giorgio-agamben>>. Data de acesso: 20-04-2013.

ANDRADE, Nicolay. Kierkegaard e a religião cristã: o paradoxo da fé e o paradoxo da confissão da fé. **Revista Espaço Acadêmico**, número 128, 2012, pp. 24-32.

AQUINO, Rubim Santos Leão de et al. **História das sociedades**. Das sociedades modernas às sociedades atuais. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1995.

_____. **História das sociedades**. Das comunidades primitivas às sociedades medievais. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1980.

AUERBACH, Erich. **Figura**. São Paulo: Ática, 1997.

_____. **Mimesis**. São Paulo: Perspectiva, 2011.

BARTELT, Andrew H. **Gramática do hebraico bíblico**. Canoas: Ulbra, 2006.

BENJAMIN, Walter. **Origem do drama barroco alemão**. São Paulo: Brasiliense, 1984.

_____. Sobre o conceito de história (ensaio). In: _____. **Obras escolhidas I: magia e técnica arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 1996a.

_____. **Pequena história da fotografia**. In: _____. **Obras escolhidas I: magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 1996b.

BENJAMIN, Walter et al. **Textos escolhidos**. Seleção de Loparic, Zeljko e Fiori, Otilia B.. São Paulo: Abril Cultural, 1975 (Os Pensadores).

BERGSON, Henri. **Matéria e memória**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

BLOOM, Harold. **Anjos Caídos**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2008.

BOBILLOT, Jean-Pierre. **Poésure et Peintrie** (l'exposition). Marseille: Centre de La Vieille Charité, 1993.

BURKE, Peter. **A escrita da história: novas perspectivas**. São Paulo: Unesp, 1992.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.

CHATEAU, Dominique. **Stéréotype, prototype et archétype à propos du portrait de Gertrude Stein de Picasso**. Data de acesso: 10-01-2015 Disponível em: <<http://imagesanalyses.univ-paris1.fr/analysis.php?analysis=3>>..

CLAREMONT Chris et BYRNE John. **Dias de um futuro esquecido**. São Paulo: Abril, 1985.

COOGAN, Peter. **Superhero: the secret origin of a genre**. United States: Monkey Brain Books: 2006.

COSTA, Carlos Roberto da. A educação do olhar: a atitude participativa do leitor na fruição de imagens e as diferenças de gênero. **Communicare**. v. 5, nº 2. São Paulo: Faculdade Cásper Líbero, 2005.

COSTA LIMA, Luiz. **Mímesis e modernidade: formas das sombras**. São Paulo: Paz e Terra, 2003.

_____. **O fingidor e o censor**. São Paulo: Forense Universitária, 1988.

COULANGES. Fustel de. **A cidade antiga**. São Paulo: Martin Claret, 2007.

DÄLLENBACH, Lucien. Intertexto e autotexto. In: _____. **Intertextualidade**. Trad. de Clara Crabbé Rocha. Coimbra: Almedina, 1979. p.51-76.

DANTAS, Daiany Ferreira. **Sexo, mentiras e HQ**: representação e auto-representação da mulher nas histórias em quadrinhos. Recife: UFPE, 2006. Data de acesso: 01º-01-2015. Disponível em: < http://repositorio.ufpe.br/bitstream/handle/123456789/3512/arquivo4762_1.pdf?sequence=1>.

DE CERTEAU. Michel. **A escrita da história**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1982.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

_____. **Tratado geral de semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2002.

_____. **O super-homem de massa**. São Paulo: Perspectiva, 1978.

EISENSTEIN, Elisabeth L. **A revolução da cultura impressa**. São Paulo: Ática, 1998.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

ELIAS, Norbert. **O processo civilizador**. Uma história dos costumes - vol. 1. Trad. Ruy Jungman. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1990.

FIGUEREDO, Thiago da Camara. **A mimesis através dos espelhos de Machado de Assis e de Guimarães Rosa**. Recife, 2012, dissertação de mestrado (UFPE).

FOREST, Philippe et CONIO, Gérard. **Dictionnaire fondamental du français littéraire**. France: Maxi-Livres, 2004.

FOUCAULT, Michel. **As palavras e as coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

GAGNEBIN, Jeanne Marie. **Walter Benjamin**. Brasiliense, São Paulo: Brasiliense, 1993.

GARCÍA, Santiago. **A novela gráfica**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

GIDDENS, Antony. **Consequências da modernidade**. São Paulo: Unesp, 1991.

GINZBURG, Carlo. **Retórica e prova**. Relações de força: história, retórica e prova. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

HABERMAS, Jürgen. **O discurso filosófico da modernidade**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. São Paulo: Loyola, 1992.

HEGEL, G. W. F. **Curso de estética** - vol. IV. Trad. Marco Aurélio Werle São Paulo: Edusp, 2004.

HOERL, Christoph. (2013) 'A succession of feelings, in and of itself, is not a feeling of succession'. **Mind**, vol. 122 (Number 486). pp. 373-417.

HUYSEN, Andreas. **Después de la gran división**: modernismo, cultura de massa e posmodernismo. Buenos Aires: Andrea Hidalgo Editora, 2006.

IAHNKE Nunes, Claudio. **Leitura na idade média**: a ruptura com a oralidade. Biblos (Rio Grande), volume 21, pp. 155-165, 2007. Data de acesso: 01-04-2014. Disponível em: <file:///C:/Users/Clecio/Downloads/BIBLOS-21(2007-leitura_na_idade_media-_a_ruptura_com_a_oralidade.pdf)>.

ISER, Wolfgang. Os atos de fingir ou o que é fictício no texto ficcional. In: Luiz Costa Lima. **Teoria da literatura em suas fontes** - vol. 2. São Paulo: Civilização Brasileira, 2002.

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. Lisboa: Ed.70, 2007.

JOHNSON, Richard et al. **O que é afinal estudos culturais?** São Paulo: Autêntica, 2006.

KIRCHOF, Edgar Roberto. Teoria dos signos na idade média: a semiótica de Santo Agostinho. **Informação & Sociedade: estudos**. vol. 16, ano 35, nº 2, 2011. Data de acesso: 12-10-2014. Disponível em: <<http://www.ies.ufpb.br/ojs/index.php/actas/article/viewFile/14684/8336>>.

KIERKEGAARD, S. A. **O conceito de ironia**: constantemente referido a Sócrates. Petrópolis: Vozes, 1991.

KOIKE, Katsuzo. Aspectos da physis grega. **Revista Perspectiva Filosófica**, vol. VI, nº 12, julho-dezembro de 1999.

LOPARIC, Zeljko. **Heidegger**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

LÖWI, Michel. **Walter Benjamin**: aviso de incêndio: uma leitura das teses “Sobre o conceito de história”. São Paulo: Boitempo, 2005.

MAGNANI, José Guilherme Cantor. **Festa no pedaço**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1984.

MARANGON, Rosa Maria. **A evolução da história do homem segundo Giambattista Vico**. Juiz de Fora: Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), 2007. Disponível em <<http://www.ecsbdefesa.com.br/fts/AEHHSgv.pdf>>. Data de acesso: 19-10-2014.

MARCHERI, P. L. **A conformação do Estado brasileiro e a influência oolítica do nazismo**. **Revisra Jurisfib**, v. 01, 2013.

MARX, Karl. **O 18 brumário de Louis Bonaparte**. Disponível em <<http://www.marxists.org/portugues/marx/1852/brumario/cap01.htm>>. Data de acesso: 30-10-2014.

MENDES, Ronaldo E. Ferrito. A ironia como princípio originário do pensamento. **Revista Athena**. vol. 06, nº 1, 2014, pp. 91-98.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações**. Rio de Janeiro: UFRJ, 1997.

MENDONÇA, Márcia Rodrigues de Souza. **Ciência em quadrinhos: recurso didático em cartilhas educativas** (tese de doutorado). Universidade Federal de Pernambuco, 2008.

MERQUIOR, J. G. **A astúcia da mimesis**. Rio de Janeiro: J. Olympio, 1971.

METZ, Christian et al. **A análise das imagens**. Trad.: Luís Costa Lima e Priscila Viana de Siqueira. Petrópolis: Vozes, 1974.

MILLER, Frank. **Batman, o cavaleiro das trevas**. São Paulo: Abril, 1989.

MOYA, Álvaro de. **Shazam**. São Paulo: Perspectiva, 1977.

MURICY, Katia. **Alegorias da dialética: imagem e pensamento em Walter Benjamin**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1998.

NASCIMENTO, Simone Maria Barbosa Nery. O tópico discursivo: uma perspectiva de organização textual-interativa na análise da conversação. **Revista Temporis(ação)**. vol. 12, n. 1, pp. 93-11, jan/dez. 2012.

NETO, Teixeira Coelho. **Moderno pós-moderno**. São Paulo: L&PM, 1986.

NIETZSCHE, Friedrich. **A origem da tragédia**. Rio de Janeiro: Companhia de bolso, 2007.

KNOWLES, Christopher. **Nossos deuses são super-heróis: a história secreta dos super-heróis das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Cultrix, 2007.

OLSON, David. **O mundo no papel**. São Paulo: Ática, 1997.

PAN CHACON, Beatriz. **A mulher e a mulher-maravilha**: uma questão de história, discurso e poder. Universidade de São Paulo (USP), 2010, dissertação de mestrado.

PATTIO, Julio Agnelo Pimenta. A escrita do paradoxo em montaigne. **Revista Kinesis**. vol. I, n° 02, Outubro-2009, p. 144-159.

PEIRCE, Charles S. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

PLAZA, Júlio. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

PROST, Antoine. **Doze lições sobre a história**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2008.

QUESADA, Joe (editor chefe original). **Enciclopédia marvel**. São Paulo: Panini Comics, 2005. Copyright Marvel Characteres, Inc.

RAMALHO, Sônia.. Cartas de Veneza: o estatuto da mimesis em César Garcia. **Revista Eutomia**, ano 1, número 1, julho de 2008.

RAMOS, Paulo. Histórias em quadrinhos: gênero ou hipergênero? **Revista Estudos Linguísticos**. p. 1-14, 2009.

REALE, Giovanni. **Aristóteles**. São Paulo: Loyola, 2007.

REBLIN, Iuri Andréas. **A superaventura**: da narratividade e sua expressividade à sua potencialidade teológica. São Leopoldo: EST/PPG, 2012.

REIS, José Carlos. **A história**: entre a filosofia e a ciência. São Paulo: Ática, 1996.

ROCHA, Acilio Estanqueiro. **Dialéctica e ideologia em Althusser**. **Revista Portuguesa de Filosofia**. pp. 01-20, Braga: Faculdade de Filosofia, 1976. Disponível em: < <https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/8815/1/Dial%C3%A9ctica%20e%20Ideologia%20em%20Althusser.pdf>>. Data de acesso: 01-02-2015.

SANTOS, Denise Gonzaga dos. Alusão e construção de sentidos no texto literário. III Seminário de Língua Portuguesa e Ensino da Universidade Estadual de Santa Cruz. **Anais...** (2008). Disponível em: < <http://www.uesc.br/eventos/selipeanais/anais/denisegonzaga.pdf>>. Data de acesso: 01-01-2015.

SANTOS, Jandir Silva dos. O homem paradoxal: sobre a antropologia de Blaise Pascal. **Revista Pandora Brasil**. n34, 2011, pp. 224-232.

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de linguística geral**. São Paulo: Cultrix, 2006.

SKA, Jean Louis. Sincronia: a análise narrativa. In: Simian-Yofre et al. **Metodologia do antigo testamento**. São Paulo: Edições Loyola, 2000.

TORRES, Milton L. Quem me livrará do corpo desta morte? Paulo e a necroforia, em Rm 7:24. **Revista Hermenêutica**. v. 10, n. 1, p. 5-22, 2010.

VIDAL EUFRAUSINO, C. C. **Os “vazios silenciosos” no coração dos super-heróis: comunicação, alegoria e dispersão (dissertação de mestrado)**. UFPE, 2006.

VERGUEIRO, Waldomiro. A linguagem dos quadrinhos: uma alfabetização necessária. In: RAMA, Ângela e VERGUEIRO, Waldomiro (orgs). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**, 3. Ed. São Paulo: Contexto, 2007, pp. 31-64.

VIANA, Nildo e REBLIN, Iuri Andreas. **Super-heróis, cultura e sociedade**. Aparecida: Ideias e Letras, 2011.

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

WALTHER, Ingo F.; WOLF, Norbert. **Obras Maestras de la Iluminación**. Madrid: Taschen, 2005.

WHITESIDE, Anna e ISSACHAROFF Michael (editores). **On referring in literature**. Bloomington: Indiana University Press, 1987.

ZAMPROGNE, Luciana. No caminho errante da escuridão: análise da HQ “The Pro” como modelo contra-hegemônico de super-heroínas. 1º Encontro Nacional de Estudos sobre Quadrinhos e Cultura Pop. Maceió, 2011. **Anais...** Maceió: Edufal, 2011.

Créditos das imagens

BYRNE, John. Revista Super-Homem, nº40. Super-Homem X Batman: 1º round! Editora Abril (1987).

CLAREMONT, Chris et BYRNE, John. Dias de um Futuro Esquecido. São Paulo: Abril, 1985.

DINI, Paul e ROSS, Alex. Mulher-Maravilha: o espírito da verdade. São Paulo: Abril, 2002. Fonte: <http://lasquei.blogspot.com.br/>.

MILLER, Frank. Elektra Vive. São Paulo: Abril, 1991. Fonte: <http://lasquei.blogspot.com.br/>

MOELLER, Christopher. Revista Liga da Justiça América (LJA): Um por todos. São Paulo: Mythos Editora, 2005.

PEREZ, George e WOLFMAN, Marv. Crise nas Infinitas Terras. São Paulo: Abril, 1986.

ROSS, Alex e Busiek, Kurt. Marvels. São Paulo: Panini Comics, 2005. Fonte: <http://lasquei.blogspot.com.br/>

ROSS, Alex et WAID, Mark. O Reino do Amanhã. São Paulo: Panini Comics, 2013.

WOLFMAN, Marv e GUICE, Jackson. New Teen Titans: legends of the Dc universe – número 18. DC Comics, 1999.

HQs analisadas

BYRNE, John. Revista Super-Homem, nº40. Super-Homem X Batman: 1º round! Editora Abril, 1987.

CLAREMONT, Chris et BYRNE, John. Dias de um Futuro Esquecido. São Paulo: Abril, 1985.

DINI, Paul e ROSS, Alex. Mulher-Maravilha: o espírito da verdade. São Paulo: Abril, 2002.

MILLER, Frank. Elektra Vive. São Paulo: Abril, 1991.

MOELLER, Christopher. Revista Liga da Justiça América (LJA): Um por todos. São Paulo: Mythos Editora, 2005.

PEREZ, George e WOLFMAN, Marv. Crise nas Infinitas Terras. São Paulo: Abril, 1986.

ROSS, Alex e Busiek, Kurt. Marvels. São Paulo: Panini Comics, 2005.

ROSS, Alex et WAID, Mark. O Reino do Amanhã. São Paulo: Panini Comics, 2013.

WOLFMAN, Marv e GUICE, Jackson. New Teen Titans: legends of the Dc universe, número 18. DC Comics, 1999.