



**Universidade do Estado do Rio de Janeiro**

Centro de Educação e Humanidades

Faculdade de Comunicação Social

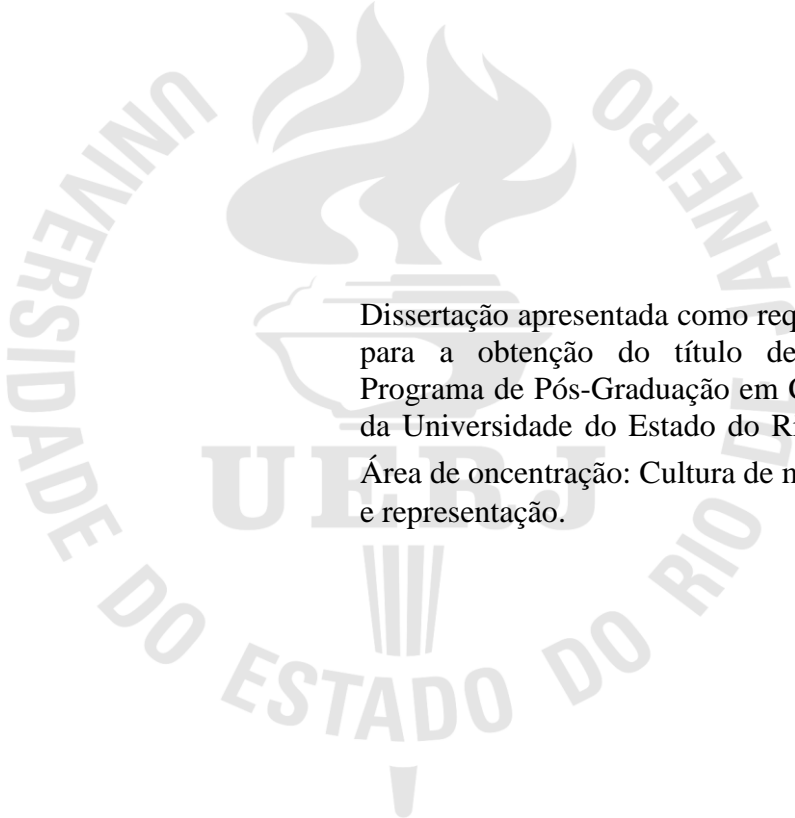
José Carlos Messias Santos Franco

**A construção da figura do herói nos mangás e *comics*: uma análise  
comparativa entre samurais e super-heróis**

Rio de Janeiro  
2012

José Carlos Messias Santos Franco

**A Construção da figura do herói nos mangás e *comics*: uma análise comparativa  
entre samurais e super-heróis**



Dissertação apresentada como requisito parcial  
para a obtenção do título de Mestre ao  
Programa de Pós-Graduação em Comunicação  
da Universidade do Estado do Rio de Janeiro  
Área de concentração: Cultura de massa, cidade  
e representação.

Orientador: Prof. Dr. Ronaldo George Helal

Coorientadora: Prof<sup>ª</sup>. Dra. Fátima Cristina Régis Martins de Oliveira

Rio de Janeiro  
2012

CATALOGAÇÃO NA FONTE  
UERJ/REDE SIRIUS/BIBLIOTECA CEH/A

M585

Messias, José.

A construção da figura do herói nos *mangás* e *comics*: uma análise comparativa entre samurais e super-heróis / José Messias. – 2012.  
151 f.

Orientador: Ronaldo George Helal.

Co-orientadora: Fátima Cristina Régis Martins de Oliveira.

Dissertação (Mestrado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro.  
Faculdade de Comunicação Social.

1. Histórias em quadrinhos – Estados Unidos – Teses. 2. Histórias em quadrinhos – Japão – Teses. 3. Heróis – Mitologia – Teses. 4. Super-heróis – Teses. 5. Samurais – Teses. I. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Faculdade de Comunicação Social. II. Helal, Ronaldo George. III. Oliveira, Fátima Cristina Régis Martins de. IV. Título.

nt

CDU 659.3:741.5

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta dissertação.

---

Assinatura

---

Data

José Carlos Messias Santos Franco

**A construção da figura do herói nos mangás e *comics*: uma análise comparativa  
entre samurais e super-heróis**

Dissertação apresentada como requisito parcial  
para obtenção do título de Mestre, ao  
Programa de Pós-Graduação em  
Comunicação, da Universidade do Estado do  
Rio de Janeiro. Linha de pesquisa: Cultura de  
massa, cidade e representação.

Aprovado em 28 de fevereiro de 2012.

Banca Examinadora:

---

Ronaldo George Helal (Orientador)  
Faculdade de Comunicação Social da UERJ

---

Fátima Cristina Regis Martins de Oliveira  
Faculdade de Comunicação Social da UERJ

---

Euler David de Siqueira  
Universidade Federal de Juiz de Fora

Rio de Janeiro

2012

## **DEDICATÓRIA**

*Fé em Deus e nas crianças da favela!*

## AGRADECIMENTOS

À minha família, Valmir, Maria Lúcia e Marcelo, seu apoio, compreensão e ocasionais puxões de orelha mantiveram este mestrando focado e consciente de suas responsabilidades. E o mais importante, longe do videogame e da novela.

A meus queridos orientadores, Ronaldo Helal e Fátima Regis, sem os quais não teria sido possível terminar este trabalho. Sua dedicação e carinho fazem deles não só professores, mas grandes amigos. Estendo esta saudação à professora Denise Siqueira, suas valiosas contribuições durante a qualificação ajudaram a fazer deste trabalho o que ele é hoje.

Ao professor Euler Siqueira, pela atenção e tempo depositados nesta banca.

Aos demais professores e funcionários do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Uerj, pelo aprendizado nesses dois anos. É com alegria e certa tristeza que encerro mais um ciclo como aluno na Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Espero voltar!

Aos amigos, pela compreensão nesses momentos de ausência e pela motivação. Em especial, Letícia Perani e Raquel Timponi, por sua ajuda primordial ainda no processo de seleção, e Janete Oliveira, pelos conselhos preciosos sobre cultura japonesa. Tenho ciência de que sem elas esse momento não seria possível. É preciso também agradecer à Alessandra Maia, sempre pronta a ajudar e ouvir os lamentos de um mestrando desesperado, sua graciosidade foi um alívio nos momentos de tensão.

Aos amigos de fé e irmãos camaradas da turma 2010 do Mestrado, grandes companheiros que fiz nesses dois anos de estrada. Mais do que a titulação, vocês foram o maior presente dessa jornada. Tá, talvez não mais que a titulação, mas no mesmo nível (rs).

Aos integrantes do grupo de pesquisa Comunicação, Entretenimento e Cognição (Cibercog), principalmente, Fausto Amaro e Julio Altieri, por nossos bate-papos acadêmicos e, sobretudo, pelos não acadêmicos. Um dia criaremos nosso próprio congresso, ERPES, e realizaremos nossos planos de dominação uerjiana. “FCS qualquer dia *tamô* aê!”

A Fundação Carlos Chagas de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro, pela bolsa que garantiu a dedicação plena a minha grande paixão, os ~~quadrinhos~~ estudos.

A Jerry Siegel, Joe Shuster, Bob Kane, Nobuhiro Watsuki, Takehiko Inoue, mestres dos quadrinhos que possibilitaram esse estudo.

Finalmente, a Metallica, Megadeth, Helloween, Chopin, Bach, entre tantos outros, sem a inspiração de sua música não haveria alegria nas longas horas de estudo.

Superman ficou fraco  
O Pinguim jogou kryptonita  
Lex Luthor e Coringa roubou [sic] laço da  
Mulher Maravilha  
Liga da Justiça toda dominada,  
Agora só tem uma saída!  
Foge! Foge Mulher Maravilha.  
Foge! Foge! Com Superman.

*Marcio “Psirico” Vitor - Grupo LevaNóiz [sic]*

## RESUMO

MESSIAS, José. *A construção da figura do herói nos mangás e comics: uma análise comparativa entre samurais e super-heróis*. 2012. 151 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil, 2012.

Este estudo trata da representação do herói nas histórias em quadrinhos do Japão, os mangás, e dos Estados Unidos, os *comics*. Esta análise se propõe a comparar a figura do samurai, focada nos títulos *Samurai X* e *Vagabond*, e do super-herói, através de *Superman* e *Batman*. Para tal, utilizam-se duas minisséries norte-americanas de cada um dos títulos escolhidos publicadas entre o final da década de 1980 e a década de 1990, mesmo período dos quadrinhos japoneses. Os títulos escolhidos ilustram questões-chaves para o entendimento da figura do herói: seu surgimento, morte e confronto com antagonistas. Considerando o vasto material relacionado aos personagens norte-americanos, criados no final da década de 1930, optou-se por trabalhar com sagas específicas ao invés da obra como um todo, o que só foi possível no caso dos mangás. Por isso, essa análise se baseará nas histórias em quadrinhos publicadas a partir do final da década de 1980, preservando assim a paridade cronológica entre *comics* e mangás, os quais possuem uma cronologia mais rígida se comparada aos primeiros. Quanto aos segmentos escolhidos, no lado do Superman, farão parte dessa análise os arcos “Man of Steel”, de 1986, com a origem do personagem e “A Morte e o Retorno do Superman”, de 1992. Já em Batman serão analisadas as HQs “Batman: Ano Um”, de 1987 e “*Knightfall*”, de 1993.

Palavras-chave: Representação. Mito do herói. Histórias em quadrinhos. Super-herói. Samurai.



## ABSTRACT

This study talks about the representation of the hero in Japanese comics, the *manga*, and North-American comics. This analysis intends to compare the samurai figure, focused on the titles Samurai X (Rurouni Kenshin) and Vagabond, and the superhero figure, through Superman and Batman. Therefore, two miniseries were chosen from each American character, published between the final part of 1980s and the 1990s, same period of time that the Japanese ones. The chosen titles illustrate key-questions to the understanding of the hero figure: its origins, death and confrontation with antagonists. Considering the vast material related to the American characters, created at the end of the 1930 decade, this research chose to deal with specific sagas instead of the whole work, which was only possible in the *mangas*. Therefore, this analysis will be based on comic books published from the late 1980s, thus preserving the parity in time between comics and mangá, whose chronology is much stricter. The segments of chosen were, from Superman, Man of Steel, of 1986, telling the origins of the character and “The Death and Return of Superman”, of 1992. From Batman will be analyzed “Batman: Year One”, of 1987, and “Knightfall”, of 1993.

Keywords: Representation. The myth of the hero. Comics. Superhero. Samurai.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 –	A confecção do uniforme.....	77
Figura 2 –	O contraste entre as feições de Lex Luthor e de Clark Kent.....	79
Figura 3 –	A criatura Bizarro também acredita ser Clark Kent.....	80
Figura 4 –	Treinamento matinal de Bruce já na Mansão Wayne.....	82
Figura 5 –	Um Bruce Wayne disfarçado enfrenta um cafetão e algumas prostitutas em sua primeira saída noturna em Gotham.....	83
Figura 6 –	Ferido por um tiro, Bruce Wayne recebe o sinal "divino" que esperava.....	85
Figura 7 –	A violência explícita quando Kenshin mata uma vítima com sua técnica.....	87
Figura 8 –	Irado, Kenshin derrota o primeiro adversário.....	91
Figura 9 –	Capa do volume #20 do encadernado japonês ( <i>tankobon</i> ) com o final trágico da história.....	93
Figura 10 –	Takezo (Musashi) caído na lama em meio aos corpos após o fim da batalha de Sekigahara.....	94
Figura 11 –	Um jovem Takezo mata um dos soldados que veio matá-lo com as mãos nuas.....	95
Figura 12 –	Musashi treinando na cachoeira com o mestre In'ei.....	99
Figura 13 –	O embate de proporções monumentais entre Superman e a criatura conhecida como Apocalipse.....	102
Figura 14 –	O casal Bill e Hilary Clinton discursando no velório do Superman.....	103
Figura 15 –	Com o símbolo prateado no peito rasgado por conta de uma rajada disparada anteriormente.....	105
Figura 16 –	A vida de Henshaw resumida em uma página.....	106
Figura 17 –	Utilizando seu "Veneno",.....	109
Figura 18 –	Batman quase perde o controle com as provocações de Szasz e precisa ser parado pela policial Montoya.....	110
Figura 19 –	A emblemática cena final do arco Knightfal.....	111

Figura 20 –	O confronto final entre o Batman original e a versão de Jean-Paul Valley...	114
Figura 21 –	Heroína Kaoru Kamiya assassinada pelo vilão Enishi Yukishiro.....	115
Figura 22 –	Kenshin desolado com "olhar vazio" e sua espada envolta em correntes.....	116
Figura 23 –	Na imagem, o "gigante" Kujiranami é impedido de matar Yahiko (no ar) pela aparição de Kenshin.....	118
Figura 24 –	Mesmo à beira da morte, o mestre Yagyu (deitado) vence e dá lições à Musashi (sombra).....	120
Figura 25 –	Em meio aos corpos dos 70 guerreiros mortos, Musashi finalmente se deixa cair por causa do ferimento na perna.....	121
Figura 26 –	Ilustração de abertura do capítulo #256 com Musashi supostamente meditando nu.....	122
Figura 27 –	Representação visual da "sede de sangue" de Musashi em contato com a de Ittousai. ....	124
Figura 28 –	Musashi é desarmado e perde a luta e para Ittousai.....	125
Figura 29 –	Superman e Lois aproveitam um momento da batalha e trocam um beijo de "despedida".....	127
Figura 30 –	Representação visual do medo como serpentes travando os movimentos de Musashi em sua luta com Inshun.....	131

## SUMÁRIO

	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	12
1	<b>DA REPRESENTAÇÃO E DOS HERÓIS.....</b>	17
1.1	<b>A Representação.....</b>	17
1.1.1	<u>A origem sociológica da representação.....</u>	17
1.1.2	<u>Representação: verdade e História.....</u>	22
1.2	<b>O mito do herói.....</b>	26
1.2.1	<u>O herói na contemporaneidade: da mitologia aos super-heróis.....</u>	26
1.2.2	<u>Dos samurais aos quadrinhos de ficção.....</u>	33
1.2.3	<u>Os símbolos dos heróis.....</u>	37
2	<b>AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.....</b>	39
2.1	<b>Histórico e etimologia dos quadrinhos ocidentais.....</b>	39
2.2	<b>Histórico e etimologia dos quadrinhos orientais.....</b>	41
2.3	<b>E o Brasil, como fica?! .....</b>	44
2.4	<b>Histórias em quadrinhos.....</b>	47
2.4.1	<u>A narrativa gráfica no Ocidente.....</u>	47
2.4.2	<u>A narrativa gráfica no Oriente.....</u>	53
2.5	<b>A representação visual nos quadrinhos.....</b>	57
2.5.1	<u>O estatuto das imagens.....</u>	57
2.5.2	<u>A estética dos quadrinhos.....</u>	58
3	<b>ESTUDO DE CASO.....</b>	63
3.1	<i>A Clash of Titans.....</i>	63
3.2	<b>O Corpus.....</b>	66
3.2.1	<u>Superman.....</u>	66
3.2.2	<u>Batman.....</u>	69
3.2.3	<u>Samurai X.....</u>	71
3.2.4	<u>Vagabond.....</u>	72
3.3	<b>O Surgimento do herói.....</b>	73
3.3.1	<u>Man of Steel.....</u>	73
3.3.2	<u>Batman: Ano Um.....</u>	81
3.3.3	<u>Samurai X: Reminiscências.....</u>	88
3.3.4	<u>Vagabond: arco inicial.....</u>	93

3.4	<b>A morte do herói.....</b>	100
3.4.1	<u>A morte do Superman.....</u>	100
3.4.2	<u><i>Knightfall</i>.....</u>	107
3.4.3	<u>Samurai X: arco da vingança.....</u>	114
3.4.4	<u><i>Vagabond</i>: batalha contra o clã Yoshioka.....</u>	119
3.5	<b>Samurais VS Super-heróis: uma análise comparativa.....</b>	125
3.5.1	<u>O herói de quadrinhos ocidental.....</u>	125
3.5.2	<u>O herói de quadrinhos oriental.....</u>	129
4	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	135
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	138
	<b>ANEXO A.....</b>	141
	<b>ANEXO B.....</b>	142
	<b>ANEXO C.....</b>	143
	<b>ANEXO D.....</b>	144
	<b>ANEXO E.....</b>	145
	<b>ANEXO F.....</b>	146
	<b>ANEXO G.....</b>	147
	<b>ANEXO H.....</b>	148
	<b>ANEXO I.....</b>	149
	<b>ANEXO J.....</b>	150
	<b>ANEXO K.....</b>	151

## INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos (HQs) têm figurado em diversas pesquisas na área de Comunicação e fora dela. Pelo menos desde a década de 1950, elas foram estudadas em questões como identidade, ideologia, alienação, entre outras questões similares. Alguns dos primeiros *insights* sobre o meio podem ser encontrados no célebre *Cultura de Massa*: as artes populares nos Estados Unidos, de 1957, organizado por Bernard Rosenberg e David Manning White, ainda no auge da discussão sobre a chamada indústria cultural, termo cunhado por Theodor Adorno e Max Horkheimer, pensadores da Teoria Crítica. Entre os temas do livro estava justamente a cruzada do Dr. Fredric Wertham contra os *comics* norte-americanos que eram considerados a causa da delinquência juvenil, em alta nas décadas de 1940 e 1950 nos Estados Unidos<sup>1</sup>. Num outro viés, Arthur Brodbeck e David M. White indicariam o que, segundo os autores, seria uma forma “correta” ou “inteligente” de ler HQs focada no personagem Li'l Abner, no Brasil, conhecido como Ferdinando. Seguindo o tom do resto da publicação, os ensaios se dividiam entre a defesa e a crítica às histórias em quadrinhos, em ambos os casos sem deixar de inscrevê-los dentro da cultura de massa e das questões em voga no período.

Dentro desta bibliografia, poucos trabalhos definiram melhor as histórias em quadrinhos, a figura do super-herói (no caso o Superman, o mais significativo à época) e sua importância dentro e fora dos quadrinhos do que *Apocalípticos e Integrados*, de Umberto Eco, lançado originalmente em 1964. Nesses quase cinquenta anos desde seu lançamento, o meio e os personagens se modificaram de diversas formas, assim como a própria cultura estadunidense. Embora seja um dos grandes relatos sobre o Superman feitos até hoje pelo meio acadêmico, é importante que se façam certas ressalvas quanto ao período que está sendo analisado por Eco.

Até a primeira metade da década de 1960, as histórias em quadrinhos (HQs) ainda não haviam atingido a complexidade narrativa que possuem hoje com a intrincada interconexão entre os diversos títulos ou mesmo uma continuidade narrativa mais profunda num mesmo título. Assim, os quadrinhos eram basicamente formados por histórias simples de uma edição

---

<sup>1</sup> No livro, a questão foi tratada por Robert Warshow em seu artigo “Paul, as histórias de horror em quadrinhos e o Dr. Wertham” no qual o ensaísta defende as histórias em quadrinhos rebatendo algumas das críticas que o psiquiatra fez em seu *A Sedução do Inocente* que via nos *comics* traços de fascismo, sadismo, discriminação racial e sexual, além da violência gratuita.

ou arcos-dramáticos<sup>2</sup> de no máximo duas ou três histórias. Raramente, se faziam menções, por exemplo, a fatos acontecidos em revistas anteriores sem a devida contextualização. Sem dúvida, pode-se dizer que estas primeiras obras analisadas por Eco e demais autores citados acima eram publicações mais estáticas.

No contexto sociocultural, por exemplo, o fim da Guerra Fria, o ataque às Torres Gêmeas, a Guerra ao Terror e mais recentemente a eleição de Barack Obama se tornaram questões determinantes para definir a cultura contemporânea nos Estados Unidos pós-1964. Já na indústria de quadrinhos norte-americana destacam-se a disputa entre as editoras Marvel (Homem-Aranha, X-Men) e DC Comics (Superman, Batman) – com vantagem para a primeira –, o surgimento das megassagas como modelo narrativo, culminando na criação de um universo ficcional contínuo, e a morte (e subsequente ressurreição) do Superman e outros heróis, como fatores relevantes para entender as modificações ocorridas ao longo dos anos e o status atual do mercado editorial nos EUA.

Por sua vez, o advento dos quadrinhos japoneses, os mangás, e principalmente, sua popularização no mercado editorial ocidental, incluindo o Brasil, trouxe certa relativização na maneira de se pensar as histórias em quadrinhos e as relações entre cultura e meio. A diversidade de gêneros, temáticas e publicações dos mangás expressam traços culturais do povo japonês e sua relação com seus costumes, transformando o mangá num produto cultural bastante diferente dos chamados *comics* norte-americanos.

Enquanto no lado Ocidental a tônica são as transformações mercadológicas, políticas e sociais refletidas nos quadrinhos, no Japão, o que reina é a estabilidade, pelo menos na era pós Osamu Tezuka (1928-1989). Tendo como marco histórico a Segunda Guerra Mundial, com a derrota do Eixo e a ocupação norte-americana, os japoneses precisaram se reerguer financeira e psicologicamente. E o mangá apareceu como uma solução para os dois problemas. As histórias cheias de contos de superação feitas a preços acessíveis estimularam a economia e a autoestima do povo<sup>3</sup>. Foi justamente nessa época, entre as décadas de 1940 e 1950, que os primeiros trabalhos de Tezuka começaram a ser publicados com grande sucesso.

---

<sup>2</sup> Em teoria literária, um arco dramático é uma espécie de ciclo narrativo (fragmentado ou não) no qual se desenvolve uma história. No caso específico da indústria de quadrinhos norte-americana, numa determinada revista, Superman, por exemplo, se desenvolveriam diversos arcos, com duração de um ano aproximadamente, e ao final destes se iniciariam outros e assim sucessivamente. Embora esses arcos acarretassem em algum desenvolvimento narrativo do personagem (o que deveria levar a sua consumação ou seu fim, segundo Eco) ainda assim é possível continuar as histórias indefinidamente como acontece com Superman e tantos outros que são publicados há mais de 70 anos.

<sup>3</sup> Vale lembrar que durante esse período o país se encontrava devastado, endividado e sofria com as sanções impostas pelos Aliados por sua participação na guerra, como a proibição de certos tipos de indústria e tecnologias, em especial a bélica, e a formação de um exército.

Conhecido atualmente como “Deus do Mangá”, o autor é tido como o responsável pelas principais inovações no meio que acarretaram no chamado “moderno mangá japonês”. Este termo denomina de maneira geral a produção japonesa feita nos últimos 60 anos, fortemente influenciada pela noção de movimento “importada” dos desenhos animados e do cinema – outra de suas marcas características são as heroínas de olhos grandes (algo que Tezuka introduziu inspirando-se em Walt Disney).

Neste contexto, esta análise se propõe a comparar a figura do samurai, focada nos personagens Kenshin Himura e Musashi Miyamoto<sup>4</sup>, e do super-herói, através de Superman e Batman. Para tal, utilizam-se duas minisséries norte-americanas de cada um dos títulos escolhidos, publicadas entre o final da década de 1980 e a década de 1990, mesmo período dos quadrinhos japoneses. Os títulos escolhidos ilustram questões-chave para o entendimento da figura do herói: seu surgimento, morte e confronto com antagonistas. Levando em conta sua atual penetração no mercado<sup>5</sup>, seria interessante estudar os quadrinhos japoneses comparando seu potencial simbólico ao ocidental.

Além das divisões temáticas samurais/super-heróis, esta análise é norteadada por duas figuras icônicas da teoria narrativa que representam boa parte do universo dos quadrinhos como um todo: o “herói clássico”, pura virtude e altruísmo, e o anti-herói, o benfeitor falho. Através de um exemplar de cada cultura, este estudo pretende investigar a forma como os traços culturais dos Estados Unidos e Japão se expressam nos títulos escolhidos, não só pelas narrativas em que se inserem, mas pelo jogo de relações simbólicas que ocultam. Com *Superman*, *Batman*, *Samurai X* e *Vagabond*, quatro títulos de temáticas semelhantes – como será visto -, espera-se constatar como as culturas conseguem expressar suas individualidades por meio de seus produtos culturais.

Publicado originalmente entre 1994 e 1998, *Samurai X* seria o equivalente oriental do herói clássico, um samurai gentil que não mata, se recusando até mesmo a lutar, só recorrendo à violência por extrema necessidade. Já *Vagabond*, de 1998 e publicado até hoje, cujo título expressa a personalidade dúbia do herói, trata de um guerreiro rebelde, em certo ponto até irresponsável, que no início da trama desafiava qualquer oponente só para testar suas habilidades.

---

<sup>4</sup> No Japão, os nomes próprios são grafados do sobrenome para o nome. Assim, o nome dos samurais segundo a ortografia japonesa seriam Himura Kenshin e Miyamoto Musashi, no entanto, este trabalho optou, por praticidade, por seguir a ordem ocidental de escrita.

<sup>5</sup> Em pesquisa de 2007, Paulo Ramos aponta que 18,6 % de todos os quadrinhos vendidos no Brasil sejam orientais (compreendendo também os manhwas que são sul-coreanos). De acordo com o autor, eles estão atrás apenas dos quadrinhos infantis, com 23,5%, e dos quadrinhos de super-heróis norte-americanos, os líderes, com 24,5% dos títulos lançados no país.



Considerando o vasto material relacionado aos personagens norte-americanos, criados no final da década de 1930, optou-se por trabalhar com sagas específicas ao invés da obra como um todo, o que só foi possível no caso do mangá. Assim, essa análise se baseará nas histórias em quadrinhos publicadas a partir do final da década de 1980, preservando a paridade cronológica entre *comics* e mangás, os quais possuem uma cronologia mais rígida se comparada aos primeiros. No lado do Superman, farão parte dessa análise os arcos de “Man of Steel”, de 1986, com a origem do personagem, e “A Morte e o Retorno de Superman”, de 1992. Já em Batman serão analisadas as HQs “Batman: Ano Um”, de 1987, e “Knightfall”, de 1993.

A dissertação está dividida em três capítulos. O primeiro, *Da representação e dos heróis*, consiste numa contextualização teórica sobre o conceito de representação e a forma como ele pode ser utilizado para entender parte dos processos e dinâmicas que ocorrem nas histórias em quadrinhos (HQs). A base deste segmento são as interpretações da Sociologia, Psicologia Social e História Cultural sobre o tema da maneira como foram tratados por Emile Durkheim, Serge Moscovici, Sandra Pesavento, entre outros. Na segunda parte do mesmo capítulo será feita uma breve revisão teórica sobre o herói, sua mitologia e suas funções dentro das culturas oriental e ocidental, bem como a maneira como ambas tratam conceitos como honra, obrigação, sacrifício, heroísmo e vigilantismo.

Os super-heróis norte-americanos serão entendidos aqui como derivações idealizadas da tradição mitológica grega e sua representação carregaria o “peso” dessas idealizações tanto na caracterização dos personagens quanto em sua ação nas tramas, com a ressalva de que o herói contemporâneo representado nos quadrinhos possuiria atualmente uma função policial (legítima ou ilegítimamente). Já na cultura japonesa, os casos estudados são reaproveitamentos de figuras históricas que foram ficcionalizadas numa roupagem adaptada ao contexto japonês contemporâneo, mesmo se tratando de uma narrativa de época.

O segundo capítulo, *Histórias em quadrinhos*, trata das histórias em quadrinhos enquanto meio de comunicação. Este volume tratará das nuances do meio e da forma como elas agem na produção de sentido e traz também um breve histórico sobre a arte sequencial no Oriente e no Ocidente. Além do próprio Umberto Eco, serão trabalhados autores, Scott McCloud, Sônia Luyten, Paul Gravett, entre outros.

Finalmente, *Estudo de caso*, o terceiro capítulo, contém a análise dos personagens e de sua ação nas sagas escolhidas. Nele, serão discutidas a relevância e representatividade dessas figuras e a forma como elas foram se desenvolvendo de acordo com o contexto sociocultural e histórico. As narrativas serão analisadas sob diversos pontos de vista como as origens

históricas de suas representações, os valores simbólicos e mercadológicos de seus personagens e, principalmente a estrutura gráfica e narrativa utilizada na produção de sentido dessas HQs. Deste modo espera-se que a discussão dos capítulos anteriores tenha proporcionado o arcabouço teórico necessário para a fundamentação desta análise. Por meio dessas narrativas pretende-se investigar a forma como o mito do herói é construído nas narrativas gráficas do Oriente e do Ocidente.

# 1 DA REPRESENTAÇÃO E DOS HERÓIS

## 1.1 Representação

### 1.1.1 A origem sociológica da representação

Pensar as histórias em quadrinhos (HQs) e as dinâmicas socioculturais envolvidas em sua fruição significa também entender a forma como os discursos presentes no meio retratam uma espécie de “espírito do tempo” do lugar em que foram concebidos. Para pensadores como Becker (2009), esses “relatos” sobre a conjuntura sociocultural seriam formas de representar a sociedade e perpassariam as diversas esferas da experiência humana, sejam elas singulares, coletivas, de ordem política, econômica, social, artística ou cultural.

Os traços culturais que serão objetos desta análise evidenciariam as construções simbólicas de uma determinada sociedade, no caso, as sociedades japonesa e estadunidense da década de 1990. Assim, ao tratar das concepções de herói nos quadrinhos nessas duas localidades pretende-se entender como essas culturas definem a si mesmas e se diferenciam neste processo. Isso incluiria ainda as características técnicas do meio em si que adquire tonalidades, métricas e leituras bastante distintas em cada um desses grupos sociais e suas inúmeras subculturas.

Em meio às diversas abordagens possíveis sobre a questão foi escolhido o conceito de representação. Este conceito funciona como um “guarda-chuva” para diversas definições utilizadas por áreas do conhecimento como Sociologia, Psicologia Social, História Cultural, entre outras. Em comum entre elas, a tentativa de explicar a relação entre a experiência sensível e a miríade de símbolos e abstrações produzidas pelos indivíduos. A abordagem utilizada por esta pesquisa será a de entender as histórias em quadrinhos, enquanto produtos culturais, como parte deste universo sensível com que o homem lida. Através de seu estudo, pretende-se investigar as “ideias, significados e valores socialmente compartilhados” das sociedades retratadas nas páginas dos mangás e *comics*.

Espera-se que o conjunto de representações aqui estudado, à luz do chamado entretenimento de massa, funcione justamente como um delineador de processos identitários. No entanto, sabe-se que inscrever a pesquisa em histórias em quadrinhos nessa moldura

teórica é uma tentativa de compreender este fenômeno a partir de uma de suas múltiplas facetas.

No campo da Sociologia, um dos primeiros passos em direção à produção de um saber sistêmico sobre a maneira como as sociedades produzem e utilizam esse “aparato simbólico” foi dado por Émile Durkheim com seu conceito de “representações coletivas”. Em suas palavras, elas seriam o:

produto de uma imensa cooperação que se estende não apenas no espaço, mas no tempo; para fazê-las, uma multidão de espíritos diversos associaram, misturaram, combinaram suas ideias e sentimentos; longas séries de gerações nelas acumularam aqui sua experiência e seu saber (DURKHEIM, 1983, p. 216)

Para Durkheim, essas representações surgem das interações entre os indivíduos e com o ambiente, ou seja, elas resultam do social e podem ser consideradas como uma espécie de “saber” socialmente construído com base em mitos, filosofia, ciência, senso comum, entre outros. Enfim, toda forma mais ou menos “institucionalizada” de apropriação de informação.

Continuando seu raciocínio, o sociólogo afirma que essa forma peculiar de apropriação e troca simbólica, que seriam as representações coletivas, pode ser encarada também como um condicionador do social em determinado local. Segundo ele, “a sociedade é uma realidade *sui generis*; ela tem seus caracteres próprios que não se reencontram, ou não se reencontram sob a mesma forma, no resto do universo” (DURKHEIM, 1983, p. 216, grifo do autor). Isso significaria dizer que, para o autor, o conjunto de representações de uma cultura agiria de forma única e determinante em sua constituição. Este dado reforça a hipótese apresentada neste trabalho de que cada cultura e suas subculturas produziria um tipo de herói diferente, “moldado” pelos valores e idealizações da mesma.

Finalmente, quanto a sua função propriamente dita, Durkheim (1983, p. 216) acredita que as representações coletivas “traduzem antes de tudo estados da coletividade: dependem da maneira como esta é constituída e organizada, de sua morfologia, de suas instituições religiosas, morais, econômicas etc.”. Essa noção é de vital importância, pois ela trata da possibilidade de investigar o modo de ser de uma determinada cultura por meio do estudo de suas representações, neste caso, especificamente os universos representacionais das culturas norte-americana e japonesa acerca do herói. Ainda mais, ela também situa essas representações temporal e espacialmente, ao dizer que elas refletem uma determinada conjuntura.

Obviamente, essa abordagem sociológica inicial já sofreu várias críticas e atualizações, as quais serão apresentadas em seguida. Contudo, a percepção inicial de Durkheim sobre o tema e a forma como este modelo deu origem a concepções mais atuais do termo na Psicologia Social e na História se mostram vitais para entender essa lógica aplicada aos quadrinhos contemporâneos.

Mais do que uma fonte de inspiração, o conceito de Durkheim serviu literalmente como ponto de partida (ou contraponto) para o desenvolvimento das demais teorias sobre a ação das representações no social. Segundo críticos como Celso Sá, as representações coletivas são uma tentativa de explicar grandes fenômenos sociais como a religião, objeto de estudo que originou essa conceituação<sup>6</sup>. Para ele, “a concepção de Durkheim era bastante estática, o que possivelmente correspondia à estabilidade dos fenômenos para cuja explicação havia sido proposta, mas não a plasticidade, mobilidade e circulação das representações contemporâneas emergentes” (SÁ, 1993, p. 23). Por isso, faltaria a este pensamento uma perspectiva mais voltada à esfera microssocial, ou seja, à percepção de que os eventos cotidianos, por mais corriqueiros que sejam, também influenciam e são objeto de representação pelos indivíduos. Sá representa uma dessas vertentes que, dentro da Psicologia Social, atualizou o conceito de representações coletivas transformando-o em representações sociais, termo cunhado por Serge Moscovici, em 1961<sup>7</sup>.

Enquanto Durkheim estudava o advento da religião, o objeto de Moscovici era a representação da psicanálise na imprensa da época. A partir deste dado é possível visualizar porque as representações sociais possuiriam em seu cerne essa tendência microssocial que faltaria às representações coletivas. Essa receptividade ao cotidiano daria ao conceito uma abrangência maior, ou seja, uma abertura para fenômenos sociais dos mais variados espectros, trazendo também mais flexibilidade à(acho que é craseado) ideia e às(idem) realidades sociais abarcadas por ela. Segundo Sá (1993, p. 37), “se o estranho não se apresentasse tão frequente e imprevisivelmente, o pensamento social humano teria a estabilidade que Durkheim atribuíra às representações coletivas”. Dessa forma, vê-se que os pensadores das representações sociais buscavam teorizar sobre os acontecimentos do dia a dia e como eles também tinham

---

<sup>6</sup> As representações coletivas são tratadas no livro de Durkheim *As formas elementares da vida religiosa* publicado na França em 1912.

<sup>7</sup> As representações sociais foram primeiramente concebidas durante a tese de doutorado de Serge Moscovici publicada originalmente em 1961 com o título *La psychanalyse: son image et son public, étude sur la représentation sociale de la psychanalyse* cuja versão em português se chama *As representações sociais da Psicanálise*.

influência sobre o tecido social, daí sua preocupação com a mobilidade e atualidade do conceito, tornando-o capaz de acompanhar o ritmo da vida moderna e suas minúcias.

Dentre essas “minúcias” podem ser incluídas o crescente movimento de liberação civil e social, no qual cada vez mais atores sociais vinham ganhando espaço e voz política. O avanço e relativo barateamento das tecnologias de deslocamento, transporte e comunicação, como o avião e o telefone— assim pessoas, bens e mensagens circulavam com mais facilidade. E, claro, o advento e popularização dos chamados meios de comunicação massivos com a televisão. Sem dúvida, este cenário da década de 1960 era mais complexo do que a sociedade estudada por Durkheim. O mundo estava se tornando um lugar menor, em comparação com o final do século XIX, e bem mais conectado. Assim, ao invés de se preocupar com as formas elementares das grandes estruturas sociais, fazia mais sentido entender a conjuntura social em meio a essa efervescência cultural.

Para seu idealizador, “a representação social é uma modalidade de conhecimento particular que tem por função a elaboração de comportamentos e a comunicação entre indivíduos” (MOSCOVICI, 1978, p. 26). Justamente nesse ponto se encontra a interseção entre as três disciplinas – Sociologia, Psicologia Social e Comunicação –, pois são as práticas comunicacionais que exprimem o universo representacional de uma cultura e fazem circular os conteúdos que nutrem as relações sociais. Segundo Moscovici (1978, p. 25), “toda representação é composta de figuras e expressões socializadas. [...] uma representação social é a organização de imagens e linguagem, porque ela realça e simboliza atos e situações que nos são ou nos tornam comuns”.

Assim, da “semente” plantada por Durkheim – uma tentativa de separar o que, em sua opinião, seriam as representações individuais, de domínio da Psicologia, e as coletivas, de domínio da Sociologia –, se compreende que a questão do conhecimento não precisa ficar restrita ao campo filosófico. Quando estudada sob uma perspectiva estritamente sociológica, e tomada como livre apropriação pelos indivíduos, o conhecimento pode ser encarado como mais uma instância constituinte do social – sendo essa a grande contribuição de Durkheim para esta discussão.

Por este motivo Peter Berger e Thomas Luckmann afirmam que falar em maneiras de compreender o mundo e experiência humana em si seria falar em “conhecimento” e “realidade”. Para os pensadores, mesmo que os dois termos possuam uma herança teórica galgada pela filosofia, as concepções sociológicas sobre elas têm um caráter bem mais pragmático. E esse caráter é adotado por este estudo. Dentro da abordagem sociológica,

quando se fala em realidade e conhecimento é necessário ter em mente que estes termos estão inscritos dentro da percepção social. Para os sociólogos:

O interesse sociológico pelas questões da ‘realidade’ e do ‘conhecimento’ justifica-se assim, logo à partida, pelo facto da sua relatividade social. [...] Segue-se que aglomerações específicas de ‘realidade’ e de ‘conhecimento’ se referem a contextos sociais específicos e que estas relações terão de ser incluídas numa análise sociológica correcta desses contextos (BERGER; LUCKMANN, 1999, p. 15).

Portanto, alguns questionamentos filosóficos impostos a esses conceitos não seriam cabíveis neste estudo, pois as realidades e conhecimentos sociais tratam da experiência sensível não como abstração ou essencialização, mas como práxis<sup>8</sup>. Por isso, seria correto dizer que para a sociologia as representações são formas de “conhecimento” que contribuem para a formação de uma realidade social. É a partir deste entendimento que proposições como a de Moscovici (1978, p. 26-27) tomam forma quando ele afirma que as representações sociais:

possuem uma função constitutiva da realidade, da única realidade que conhecíamos por experiência e na qual a maioria das pessoas se movimenta. Assim, uma representação social é, alternadamente, o sinal e a reprodução de um objeto socialmente valorizado.

A figura do herói seria então um objeto de representações dentro das culturas estudadas, a estadunidense e a japonesa. Por esse motivo, as representações expressas por meio das histórias em quadrinhos comporiam uma espécie de relato sobre aquelas culturas. Segundo o autor, “a representação também traduz a relação de um grupo com um objeto socialmente valorizado, notadamente pelo número de suas dimensões, mas, sobretudo, na medida em que ela diferencia um grupo de outro, seja pelo fato de sua presença ou de sua ausência” (MOSCOVICI, 1978, p. 75). Isto é, espera-se que o conceito de representação revele as construções simbólicas a respeito do herói nas culturas estudadas.

Por outro lado, Moscovici (1978, p. 28) ainda afirma que:

a representação social é um *corpus* organizado de conhecimentos e uma das atividades psíquicas graças às quais os homens tornam inteligível a realidade física e social, inserem-se num grupo ou numa ligação cotidiana de trocas, e liberam os poderes de sua imaginação.

---

<sup>8</sup> Embora haja todo um ramo da filosofia voltada para uma reflexão pragmática de conceitos como realidade e conhecimento, os autores aparentemente não os incluíram em sua discussão.

Ou seja, também há dentro do conceito espaço para o arbitrário, parte integrante das ações e do pensamento humano. A representação não trata apenas daquilo que é sistemático, “institucionalizado”, mas também do que é inventado, produzido sem ordem ou relação com coisa alguma.

Essa afirmação reforça a vertente comunicacional dentro das representações, uma vez que a Comunicação é uma instância plural da atividade humana, um espaço de expressão das subjetividades. O próprio Moscovici (1978, p. 28), embora não seja um comunicólogo, afirma que:

a comunicação jamais se reduz à transmissão das mensagens de origem ou ao transporte de informações inalteradas. Ela diferencia, traduz, interpreta e combina, assim como os grupos inventam, diferenciam ou interpretam os objetos sociais ou as representações de outros grupos.

### 1.1.2. Representação: verdade e História

Como já foi dito, a relação entre um grupo social e seus objetos culturalmente valorizados é uma das premissas deste trabalho. Isso, no entanto, não significa dizer que esses objetos representam a totalidade do pensamento daquele grupo social, mas que essas ideias propagadas em nome desse grupo acabam por se tornar “marcas registradas” do mesmo: voluntária ou involuntariamente. Este é o entendimento desejado quando se fala em “representação” e “construção de imaginários”, distanciando-os, dessa forma, de uma ideia de verdade. Para a historiadora Sandra Jatahy Pesavento (2004, p. 41), “a força da representação se dá pela sua capacidade de mobilização e de produzir reconhecimento e legitimidade social. As representações se inserem em regimes de verossimilhança e credibilidade, e não de veracidade”.

Sendo assim, o objetivo deste trabalho não é procurar uma “verdade” por trás das representações, mas analisar o processo pelo qual as representações são construídas, transmitidas e se associam criando um repertório simbólico que passa a fazer parte daquela cultura, mesmo que seja importado de outra ou até mesmo inventado.

Segundo Roger Chartier, essa foi uma das noções que modificou o entendimento da História enquanto disciplina e fundou o estudo da História Cultural. Esta corrente filosófica



da qual pertence Sandra Pesavento também se utiliza do conceito de representação. De acordo com o pensador:

[a noção de representação] permite articular três modalidades da relação com o mundo social: em primeiro lugar, o trabalho de classificação e de delimitação que produz as configurações intelectuais múltiplas, através das quais a realidade é contraditoriamente construída pelos diferentes grupos; seguidamente, as práticas que visam fazer reconhecer uma identidade social, exibir uma maneira própria de estar no mundo, significar simbolicamente um estatuto e uma posição; - por fim, as formas institucionalizadas e objetivadas graças às quais uns ‘representantes’ [instâncias coletivas ou pessoas singulares] marcam de forma visível e perpetuada a existência do grupo, da classe ou da comunidade (CHARTIER, 2002, p. 23).

Essa perspectiva histórica sobre o tema da representação reforça o caráter multidisciplinar do conceito e demonstra sua penetração nas diversas camadas do tecido social. Segundo os autores, a História, uma disciplina intrinsecamente ligada ao factual e ao documental, também precisou recorrer a meios mais subjetivos para suas formulações e, assim, ampliar o “leque” de realidades sociais por eles compreendidos<sup>9</sup>. De acordo com Pesavento, essa valorização do caráter subjetivo abre espaço pra que novos objetos culturais possam servir como fonte histórica, entre eles produtos de ficção, e no caso desta pesquisa, a ficção em quadrinhos. Para ela,

toda experiência sensível do mundo, partilhada ou não, que exprima uma subjetividade ou uma sensibilidade partilhada, coletiva, deve se oferecer a leitura enquanto fonte, deve se objetivar em um registro que permita a apreensão dos seus significados (PESAVENTO, 2004, p. 58).

Diferente do que foi apresentado até o momento, a perspectiva histórico-cultural relaciona o conceito de representação ao de imaginário. Para eles, enquanto as representações funcionam como “aparatos interpretativos” que agem em conjunto da percepção humana, o imaginário seria “um sistema de ideias e imagens de representação coletiva que os homens, em todas as épocas, construíram para si, dando sentido ao mundo” (PESAVENTO, 2004, p. 43). A intenção de esquematizar o pensamento humano fica mais clara a seguir, quando Pesavento explica como esse sistema funcionaria:

A ideia do imaginário como sistema remete a compreensão de que ele constitui um conjunto dotado de relativa coerência e articulação. A referência de que se trata de um sistema de representações coletivas tanto dá a ideia de que se trata da construção

---

<sup>9</sup> Chartier e Pesavento ressaltam o papel da chamada Escola dos Annales nesse processo, que tem entre seus precursores Lucien Febvre, que na década de 1920 se apropriou, entre outros conceitos, das “representações coletivas” de Durkheim.

de um mundo paralelo de sinais que se constrói sobre a realidade, como aponta para o fato de que essa construção é social e histórica (PESAVENTO, 2004, p. 43).

É inegável que essa noção integradora proposta pela História Cultural transforma a relação representação/imaginário num sistema – termo utilizado pela própria autora –, o que possibilita uma forma de caracterização mais precisa dessas realidades sociais. Por exemplo, ao lidar com o imaginário japonês a respeito do herói será preciso tratar do samurai tanto como figura histórica quanto como idealização, até porque os protagonistas dos dois mangás são baseados em espadachins que existiram no país, diferente dos heróis de quadrinhos norte-americanos, produtos de ficção em sua inteireza (até os heróis mitológicos gregos e contos ocidentais que são tidos como sua inspiração são ficcionais). A coexistência desses dois modelos, em ambas as culturas, ilustra a ação do imaginário, segundo a História Cultural. De acordo com Pesavento (2004, p. 43), “o imaginário comporta crenças, mitos, ideologias, conceitos, valores, é construtor de identidades e exclusões, hierarquiza, divide, aponta semelhanças e diferenças no social. Ele é um saber-fazer que organiza o mundo, produzindo a coesão ou o conflito”.

Além disso, o desenrolar do tempo pode ser estudado através do imaginário. Essas histórias em quadrinhos não são apenas relatos de eventos passados. Pelo contrário, elas versam, sobretudo, sobre o imaginário cotidiano. Pesavento acredita que “há, no caso do fazer ver por uma imagem simbólica, a necessidade da decifração e do conhecimento de códigos de interpretação, mas estes revelam coerência de sentido pela sua construção histórica e datada, dentro de um contexto dado no tempo” (PESAVENTO, 2004, p. 41). Assim, mesmo no caso japonês, no qual há uma referência explícita ao passado – o tempo em que as narrativas se desenvolvem –, o que é apresentado ao leitor de quadrinhos é uma idealização desse passado à luz da contemporaneidade. A questão em voga não é a fidelidade histórica das obras, mas sim a forma como esses samurais, assim como os super-heróis americanos, carregam em si concepções dinâmicas da figura do herói, transitando entre a herança cultural dessas localidades e a conjuntura contemporânea.

Para visualizar essa assimilação do mito pelo “tempo presente”, é necessário antes estabelecer que há, de fato, elementos que permanecem incólumes dentro da estrutura mítica. A esse efeito de permanência, Hans Blumenberg chamou pregnância. Segundo ele, os mitos passam por uma espécie de “darwinismo das palavras” no qual aqueles mais “fortes” são os que chegam a atualidade.

Por outro lado, este estudo reconhece que o excesso de assertividade provocado por essa esquematização do pensamento humano feito pela História Cultural tende a planificar os discursos, nivelando-os sobre um princípio de causalidade. Embora esse trabalho não utilize uma abordagem filosófica é necessário tomar algumas dessas noções em consideração, especialmente as apontadas por Michel Foucault, que podem servir como prevenção contra ser levado totalmente por essa tendência.

Por trás do conceito de representação utilizado por Pesavento, existe de fato uma concepção implícita que tende a relacionar elementos segundo algum tipo de ordenamento e segundo a presunção de um referencial “concreto”. Mesmo salientando que este estudo tem por base a sociologia e, portanto, a questão do conhecimento vista dentro deste arcabouço teórico, ainda assim esta preocupação se encontra expressa neste trabalho através do recorte cronológico escolhido na metodologia. A ideia é realizar um acompanhamento das temáticas presentes nos quadrinhos de herói nos últimos 30 anos, mas sem se preocupar em buscar padrões ou uma agenda estabelecida.

Isso porque da mesma forma que Sá (1993) descreve a presença do desconhecido como grande potência dinamizadora do social e, por conseguinte, de suas representações, Foucault alerta que o caráter arbitrário da atividade humana constantemente foge a qualquer tipo de classificação e teorização. De acordo com ele:

O descontínuo – o fato de que em alguns anos, por vezes, uma cultura deixa de pensar como fizera até então e se põe a pensar outra coisa e de outro modo – dá acesso, sem dúvida, a uma erosão que vem de fora, a esse espaço que, para o pensamento, está do outro lado, mas onde, contudo, ele não cessou de pensar a origem (FOUCAULT, 2007, p. 69).

Por isso, através do conceito de representação buscou-se uma forma de teorizar sobre as instâncias que constituem o social sem deixar de lado a pluralidade das realidades sociais estudadas e do pensamento humano. Definir uma determinada cultura talvez seja uma tarefa ingrata (sem falar pretenciosa) e até infrutífera – devido à dimensão do conceito de cultura e da mútua influência que existe entre elas –, contudo, o exercício aqui proposto visa entender as culturas estudadas por meio de suas facetas inteligíveis, e assim inferir parte de seu universo de significações.

Não se pretende esgotar o conhecimento sobre estas culturas, nem mesmo o conhecimento a respeito da figura do herói que reside em cada uma, mas somente apresentar parte dessas representações que está contida nos quadrinhos. Desta forma, até esse caráter regionalista que atribuímos às representações, dividindo-as em ocidentais e orientais, serve

apenas como ponto de partida para uma reflexão maior a respeito da construção da figura do herói. Espera-se que possa haver certo imbricamento entre os produtos culturais devido a fatores mercadológicos e também pela universalidade desta figura.

Dessa forma, as perspectivas sociológica, sociopsicológica e histórico-cultural sobre a representação vistas neste item tiveram como objetivo discutir o papel da representação no pensamento humano: a subjetividade das práticas comunicacionais e, por conseguinte, nas relações que constituem o social, a presença de um viés histórico e documental em meio a esse universo representacional e também a composição do repertório simbólico de uma cultura. Estes são os atributos das representações que devem ser explorados na análise dos mangás e *comics*.

## 1.2 O mito do herói

### 1.2.1. O herói na contemporaneidade: da mitologia aos super-heróis

Conceituar herói significa ter de falar em mito. Segundo Danilo Marcondes, “o pensamento mítico consiste em uma forma pela qual um povo explica aspectos essenciais da realidade em que vive: a origem do mundo, o funcionamento da natureza e dos processos naturais e as origens deste povo, bem como seus valores básicos” (2004, p. 20). Através dessa narrativa, ou melhor, desse conjunto de narrativas, as culturas expressam sua relação com valores, crenças e idiosincrasias, e o herói seria a corporificação de algumas dessas concepções numa cultura.

O pensamento mítico era uma espécie de explicação primitiva da realidade e ele atribuía um caráter fantástico aquilo que não era compreendido ou precisava de uma resposta “definitiva”, isso muito antes do surgimento formal de disciplinas como História, Direito e Astronomia. Segundo Marcondes (2004, p. 20), “não há discussão do mito porque ele constitui a própria visão de mundo dos indivíduos pertencentes a uma determinada sociedade tendo, portanto um caráter global que exclui outras perspectivas a partir das quais ele poderia ser discutido”.

Dessa forma, fatos históricos, fenômenos naturais, leis, relações sociais, entre outras coisas, eram deixadas a cargo do pensamento mítico-religioso. Na mitologia Greco-Romana,

por exemplo, Hefesto (Vulcano, no latim), o ferreiro dos deuses, embora fosse casado com Afrodite, era representado como deficiente (era manco), e sofria com o adultério da esposa. Ele chegou a ser expulso do Olimpo por sua aparência (BRANDÃO, 1987). Da mesma forma que esse relato mostra parte da representação grega sobre o trabalho manual, os contos de heróis como Hércules (ou Herácles), Teseu, Aquiles e tantos outros, carregam em si ideais e significações sobre algum fato social, ético ou moral. Segundo René Mernard (1997), as cabeças da Hidra de Lerna, enfrentada por Hércules em seus “Doze Trabalhos”, representariam os vícios banais e o fogo do archote que o herói utiliza para liquidá-la significaria a purificação, por exemplo.

O surgimento da filosofia na Grécia pode ser considerado o marco no Ocidente que colocou em evidência o pensamento científico que eventualmente substituiu as explicações mítico-religiosas para parte da população. Isso não significa dizer que o pensamento mítico-religioso deixou de existir, mas que passou a ocupar um espaço diferente no tecido social, relegado às questões da fé<sup>10</sup> e outras esferas da atividade humana, em especial, a ficção. A diferença entre um estado e outro é justamente essa divisão em esferas de influência, onde antes só havia o amálgama planificador do mítico-religioso.

Por sua vez, a fantasia encontrou no entretenimento uma forma de continuar fazendo parte da atividade humana e embora não fosse mais tida como uma verdade absoluta (e provavelmente nunca foi), ela passou a integrar a herança cultural dos povos e assim nunca foi realmente esquecida. Por isso, este trabalho se vale da premissa que mesmo na contemporaneidade a ficção expressa parte dessa herança do pensamento mítico, especialmente, o mito do herói. Cada cultura possui seus heróis, os quais no decorrer da história adquiriram diversas tonalidades e sentidos: mítico-religiosos, políticos, cívicos, esportivos, culturais, entre outros. E os meios de comunicação possuem um papel de destaque na representação do herói; literatura, imprensa, cinema e histórias em quadrinhos propagam a idolatria inventando e reinventando o mito do herói para novos públicos. Assim, mito e herói encontram seu lugar no mundo como figuras recorrentes que são apreendidas desde os estágios iniciais da vida fazendo parte do processo de formação do indivíduo. Como aponta Joseph Campbell:

---

<sup>10</sup> Vale lembrar que as religiões, por sua influência sobre os indivíduos, ainda detiveram considerável poder político e econômico durante séculos. Por isso, o pensamento mítico-religioso nunca desapareceu por completo dos outros regimes da vida social. Isso sem contar sua influência nas questões mais imediatas do dia a dia como a oposição de algumas religiões a práticas como autopíxia, transfusão de sangue e uso de preservativo.

É evidente que as fantasias infantis que todos ainda acalentamos no inconsciente surgem continuamente nos mitos, contos de fadas e nos ensinamentos da Igreja, como símbolos do ser indestrutível. Isso nos ajuda, pois a mente sente-se em casa com as imagens e parece lembrar-se de algo já conhecido (CAMPBELL, 2007, p. 166).

No que se refere aos heróis, esse paradigma está ligado diretamente ao comportamento e a psicologia dos indivíduos na sociedade. O herói é o bastião dos conceitos que esperam ser passados às próximas gerações e o transmissor das ideologias compartilhadas pela sociedade. Assim, segundo Campbell (2007, p. 41-42),

O herói composto do monomito é uma personagem dotada de dons excepcionais. Frequentemente honrado pela sociedade de que faz parte, também costuma não receber reconhecimento ou ser objeto de desdém. Ele e/ou o mundo em que se encontra sofrem de uma deficiência simbólica. [...] Tipicamente, o herói do conto de fadas obtém um triunfo microcósmico, doméstico, e o herói do mito, um triunfo macrocósmico, histórico-universais. [...] este último traz de sua aventura os meios de regeneração de sua sociedade como um todo .

O que foi chamado por Campbell de monomito seria um percurso ou jornada empreendida por todo herói, desde o momento de sua concepção (o que inclui os acontecimentos que levaram a ela) e sua morte (resultando numa espécie de apoteose). Segundo Brandão, “o mito do herói segue normalmente o modelo nuclear [...]: a separação do mundo, a penetração em alguma fonte de poder e um regresso à vida, a fim de que todos possam usufruir das energias e dos benefícios outorgados pelas façanhas do herói” (BRANDÃO, 1987, p. 25). Seja no mito ou na ficção moderna a figura do herói está sempre ligada ao bem-estar social.

Entretanto, o termo herói em si pode ser abordado de diversas perspectivas e este estudo perpassa por três delas para atingir seus objetivos didáticos. Em primeiro lugar, é preciso ter em mente que a teoria narrativa o trata de forma bastante aberta, tratando herói como um sinônimo de protagonista, o popular mocinho. Segundo Carlos Reis e Ana Cristina Lopes (1988, p. 210):

[...] a postulação teórica do conceito de herói relaciona-se diretamente com uma concepção antropocêntrica da narrativa [...] ela existe e desenvolve-se em função de uma figura central, protagonista qualificado que por essa condição se destaca das restantes figuras que povoam a história.

Embora essa concepção diferencie o herói dos outros personagens da narrativa, ela o faz apenas segundo uma ordem de importância. Obviamente, os personagens aqui tratados

possuem essa ordem de importância, sendo sim protagonistas de suas histórias, mas esta não é a característica buscada por esse trabalho.

A segunda abordagem aqui retratada é justamente aquela que delimita as bases desse estudo, a definição de herói como figura mitológica, ou mais especificamente, a maneira como essa concepção influencia os heróis das histórias em quadrinhos. Segundo Junito Brandão (1987, p. 15, grifos do autor):

etimologicamente, *héros* talvez se pudesse aproximar do indo-europeu *servā*, da raiz *ser-*, de que provém o avéstico *haurvaiti*, ‘ele guarda’ e o latim *servāre*, ‘conservar, defender, guardar, velar sobre, ser útil’, donde *herói* seria o ‘guardião, o defensor, o que nasceu para servir’.

Mesmo que o próprio Brandão não tenha certeza quanto à raiz etimológica da palavra, essa é a versão mais aceita para a sua formação. Além disso, pode ser dito que a definição que ele propõe seria altamente influenciada pelo papel desempenhado por esses personagens nas narrativas. Sejam “Os Três Mosqueteiros”, Indiana Jones ou Superman, independente do suporte, o conceito de herói e, por conseguinte, o de anti-herói, subentende essa função básica de guardião, protetor, “paladino da justiça<sup>11</sup>”, e não apenas a de protagonista da história.

Finalmente, a terceira abordagem do termo se refere a seu uso como gênero literário designando o grupo de narrativas sobre o qual esta pesquisa se debruça. Quando se fala em gênero literário nos referimos ao conjunto de histórias em que seus protagonistas são heróis segundo a definição apresentada acima. Dentro desse gênero, “histórias/narrativas de herói” – no qual está incluído o anti-herói –, se faz necessário fazer uma diferenciação entre o que seriam os super-heróis. O advento do super-herói será discutido mais amplamente no capítulo sobre histórias em quadrinhos, mas por agora basta saber que se entende por super-herói, enquanto subgênero e tipo de personagens, aqueles seres dotados de habilidades especiais (não necessariamente superpoderes) que possuem uma caracterização específica surgida nos quadrinhos derivada do personagem Superman – considerado o primeiro deles. Para além disso, existe uma grande discussão sobre os limites do gênero que se dará posteriormente.

---

<sup>11</sup> Justiça é outro conceito polissêmico, usado dessa vez sem uma conotação institucional, mas ética. Alain Badiou (1995) afirma que segundo os “direitos do homem”, inspirados na filosofia kantiana, a ética seria, grosso modo, a capacidade de distinguir o mal, o qual teria o sentido de “negativo”. Dessa forma, empregar a justiça seria a capacidade de agir contra esse mal. Posteriormente, ele refuta essa concepção kantiana, mas isso será mostrado em outro momento.

Quanto ao segundo pilar desse estudo, o anti-herói, a teoria narrativa o trata como o oposto do próprio herói, mas com a mesma função narrativa. Para Reis e Lopes (1988, p. 192):

[...] pode-se dizer que a posição ocupada pelo anti-herói na estrutura da narrativa é, do ponto de vista funcional, idêntica à que é própria do herói: tal como este, o anti-herói cumpre um papel de protagonista e polariza em torno das suas ações as restantes personagens, os espaços em que se move e o tempo em que vive.

Dessa forma, o traço peculiar do anti-herói, aquilo que efetivamente o difere de um herói clássico quando os dois são protagonistas, é sua personalidade. Através do duo, herói/anti-herói a ficção encontrou uma forma de explorar a psique desta figura. Segundo os autores, “a peculiaridade do anti-herói decorre da sua configuração psicológica, moral, social e econômica, normalmente traduzida em termos de desqualificação. Neste aspecto, **o estatuto do anti-herói estabelece-se a partir de uma desmitificação do herói**” (REIS; LOPES, 1988, p. 192, grifo nosso).

Essa desmistificação veio na forma de falhas de caráter que revelam a humanidade do herói, retomando assim a questão mitológica do herói dionisíaco e do herói apolíneo. De acordo com os pensadores:

[...] do mesmo modo, a transição da epopeia para o romance, banalizando a figura do protagonista e apresentando-o não raro eivado de defeitos e limitações, constituiu também um fator de desvalorização que há de ter em conta. Apresentado como personagem atravessada por angústias e frustrações, o anti-herói concentra em si os estigmas de épocas e sociedades que tendem a desagregar o indivíduo e a fazer dele o ‘homem sem qualidades’ (REIS; LOPES, 1988, p. 192).

Obviamente, há certa margem para atualizações devido às apropriações que os conceitos de herói e de anti-herói sofreram no decorrer da história, não só pela transição entre epopeias e demais movimentos literários e artísticos, mas também pela influência dos variados ramos da academia que o utilizaram. No entanto, este estudo defende que essa apropriação primordial mítica continua sendo a base do tipo de herói retratado pelas histórias em quadrinhos.

Neste contexto, a penetração dos heróis no seio da sociedade denota a relevância de sua função social. Para Umberto Eco, “o herói positivo deve encarnar, além de todo limite pensável, as exigências de poder que o cidadão comum nutre e não pode satisfazer” (ECO, 1979, p. 247). Estes homens destacados do resto da população por suas habilidades – sejam elas físicas, mentais ou emocionais –, no âmbito do mito são metáforas que devem representar toda a cultura. Eco (1979, p. 251) ainda acrescenta, dessa vez se referindo especificamente a atualização dos mitos proporcionada pelas histórias em quadrinhos que:



[...] a personagem mitológica da história em quadrinhos encontra-se, pois, nesta singular situação: ela tem que ser um arquétipo, a soma de determinadas aspirações coletivas, e, portanto, deve, necessariamente, imobilizar-se numa fixidez emblemática que a torne facilmente reconhecível [e é o que acontece com a figura do Superman]; mas como é comercializada no âmbito de uma produção ‘romanesca’ para um público que consome ‘romances’, deve submeter-se àquele desenvolvimento característico [...] da personagem do romance.

Se observados sob uma ótica macrocósmica, os heróis representam a cultura em que estão inseridos justamente por surgirem como uma resposta a seus valores. Para Helal, “estes ‘heróis’ são paradigmas dos anseios sociais e através das narrativas de suas trajetórias de vida, uma cultura se expressa e se revela” (HELAL, 2001, p. 137).

Ídolo, santo, salvador, entre outros nomes, o herói possui uma natureza subjetiva, tanto é, que sua significação vem contida dentro de todo um trajeto, a jornada do herói, que seria, segundo Campbell, um percurso narrativo em que cada passo conduz para a compreensão final do todo. Para ele:

Seja a filha do rei, prestes a ser retirada da felicidade de sua unidade dual estabelecida com o Rei Papai, ou Eva, a filha de Deus, pronta a deixar o idílio do Paraíso, ou ainda o extremamente concentrado Futuro Buda, irrompendo pelos últimos horizontes do mundo criado, as mesmas imagens arquetípicas são ativadas, simbolizando o perigo, o restabelecimento das certezas, as provas, a passagem e a estranha santidade dos mistérios do nascimento (CAMPBELL, 2007, p. 61).

Contudo, em alguns dos heróis utilizados aqui como objetos de pesquisa é a ciência que apresenta um lado “sacro”. Como em boa parte da ficção produzida a partir da modernidade, a ciência busca tomar o lugar da magia como fomentadora do espetacular, do sobre-humano, sem se dar conta que, neste movimento, ela mesma pode se transformar em algo místico. De acordo com Campbell (2007, p. 107),

Eis nosso problema, na qualidade de indivíduos modernos, ‘esclarecidos’, que foram privados da existência de todos os deuses e demônios por meio da racionalização. Não obstante, ainda podemos ver, na multiplicidade de mitos e lendas que chegaram até nós ou que têm sido registrados nos confins da terra, o esboço de alguns elementos do nosso destino ainda humano.

Os heróis de maneira geral pertencem à esfera subjetiva da atuação intelectual humana e por isso suas narrativas carregam sentidos implícitos que são imediata e automaticamente (e nem sempre conscientemente) inferidos por aqueles que são expostos a elas, tudo parte do processo de assimilação do mito. Por isso Regis afirma que “o cruzamento de fronteiras operado pela atividade ficcional não é apenas de retirar elementos do imaginário e do real e

recombiná-los no texto ficcional. A ficção os desenvolve, reconfigurando tanto a realidade quanto o imaginário” (REGIS, 2004, p.7).

Assim, os quadrinhos norte-americanos de super-heróis são um campo fértil para averiguações sobre possíveis novos rumos da mitologia dos heróis e seu papel social no século XXI. Dentre a variedade de temas abordados anualmente nos quadrinhos estadunidenses, salta à vista a preocupação com o herói e seu papel de autoridade policial nas sociedades retratadas, o que os diferenciaria dos heróis Greco-Romanos. Provavelmente por ainda não haver de forma efetiva a figura de autoridade que cuida da ordem civil e apenas a figura de autoridade que cuida da soberania da Cidade-Estado, o exército e seus soldados (mesmo que fossem mercenários). Por isso, na contemporaneidade, os quadrinhos se tornam fontes de estudo para o papel do herói na sociedade justamente porque os heróis ali representados fazem parte da vida cotidiana da população e, se ponderadas as questões estilísticas e narrativas, são uma simulação válida da influência direta desses ícones no imaginário de uma cultura.

Além da luta por um “propósito maior”, muitos heróis nas HQs agem efetivamente como policiais mascarados e superpoderosos, tal qual justiceiros e/ou vigilantes. Mesmo se tratando de uma obra de ficção, questões como Estado de Direito, legitimidade do herói, representação e vigilantismo permeiam o universo simbólico dos quadrinhos nos EUA e desembocam na ideia do herói como representante do Estado e/ou governo vigente – mesmo que implicitamente – uma vez que, de uma forma ou de outra, estes representariam o povo ao qual o herói deve servir e proteger. Uma das questões levantadas por esta pesquisa, por exemplo, seria a forma como as histórias do Superman tratam a questão política e a ligação praticamente indissociável do personagem com os Estados Unidos – mesmo que elas aparentemente não adotem um tom patriótico.

Em 2011, por exemplo, o Superman foi até Teerã, capital do Irã, para participar de um protesto contra o governo de Mahmoud Ahmadinejad na história chamada “*The Incident*”. Mesmo sendo um ato pacífico – ele apenas fica parado na frente dos manifestantes durante 24 horas –, sua presença no país é considerada um ato intervencionista e o presidente Ahmadinejad fala em declarar guerra aos EUA. Daí ele decide renunciar à sua cidadania estadunidense, fato que gerou muita polêmica entre a população do país fora dos quadrinhos, em listas de discussão, blogs e em jornais impressos, e que ilustra como mesmo na contemporaneidade, após a chamada dissolução das ideologias, a relação entre Estado e herói se mantém ativa nos produtos culturais.

Neste sentido, a escolha de personagens tão antagônicos como o Superman e Batman servirá justamente para visualizar as maneiras opostas como eles encaram as questões colocadas acima. De um lado, o Homem-Morcego, considerado um fora da lei desde sua concepção, e do outro o Homem de Aço, defensor da justiça que de certa forma possui o endosso da população e até mesmo das autoridades (com exceção das corruptas que ele enfrenta). Dessa forma, a relação dos dois com o *establishment* norteia a escolha dos personagens e das narrativas nas quais eles estão inseridos.

### 1.2.2 Made in Japan: dos samurais aos quadrinhos da ficção

Por se tratar de um trabalho que visa compreender as manifestações das representações em diferentes contextos culturais focando-se na distinção Ocidente/Oriente, também se faz necessário analisar as considerações sobre o herói do ponto de vista oriental e averiguar como ela ocorre nesta cultura. O próprio Campbell (2007, p. 155) em seus estudos revela facetas da mitologia oriental e de seu papel no cotidiano:

Essa lenda grandemente celebrada [a tentação de Buda sob a Árvore Bo<sup>12</sup>] fornece um excelente exemplo da estreita relação mantida no Oriente entre mito, psicologia e metafísica. As vívidas personificações preparam o intelecto para a doutrina da interdependência dos mundos interno e externo.

Campbell retrata uma maneira oriental de entender a realidade voltada para o interior e para a compreensão dos elementos dicotômicos presentes no mundo. Esses conceitos, de ordem mítico-religiosa, podem ser considerados pilares da compreensão oriental do mundo. Enquanto na cultura ocidental a mitologia grega de Hércules, Aquiles, Jasão, Teseu, entre outros, passou a ditar o padrão de heroísmo e idolatria, na cultura oriental prevaleceu a influência do mítico-religioso focada na figura de Buda. Como diz Campbell, a imagem de Buda passou para a história como o modelo de herói oriental. No entanto, como foi dito sobre as representações pelos autores aqui tratados, muitos outros fatores contribuem para a

---

<sup>12</sup> Campbell conta que a Árvore Bo, a Árvore da Iluminação, é o local onde o homem que estava prestes a se tornar o Buda se sentou para meditar e foi tentado pelo deus do amor e da morte, Kama-Mara. Segundo a lenda, o Futuro Buda permaneceu incólume mesmo sofrendo todo tipo de violência e provação vinda do deus e de seu exército descomunal. E foi a partir deste episódio que ele chegou a Iluminação (Cf. 2007, pp. 37-38).

formação do universo representacional, como História, ritos tradicionais, religião vigente, entre outros.

E em se tratando de mito do herói e representação, um dos principais conceitos que precisam ser revisados à luz do referencial nipônico é o de virtude. O herói numa análise preliminar é o representante das virtudes de uma cultura, ou melhor, o representante da ideia ou do ideal de virtude de uma sociedade. Isso, segundo Eco, para melhor satisfazer as “necessidades” dessa cultura: “o herói positivo deve encarnar, além de todo limite pensável, as exigências de poder que o cidadão comum nutre e não pode satisfazer” (ECO, 1979, p. 247).

A partir daí, a primeira singularidade da cultura japonesa aparece no trabalho de Ruth Benedict (2009, p. 162), “os japoneses sempre se mostraram sumamente categóricos em negar que a virtude consiste em combater o mal”, o que neste caso, poderia ser entendido como o enfrentamento dos antagonistas, ou das forças opositoras externas de qualquer ordem (sejam ela físicas, mentais ou sobrenaturais). Ao desvincular a luta contra o mal<sup>13</sup> – ou a própria ideia de mal, como veremos posteriormente – da ideia de virtude, os japoneses modificam este conceito que é a base do mito do herói criando assim toda uma nova gama de representações para o mesmo. A antropóloga ainda complementa que no Oriente a ideia de virtude está intimamente ligada à privação de prazer: “[os heróis japoneses] constantemente renunciam a prazeres que de modo algum consideram perversos. O que exige força de vontade vem a ser a mais admirada virtude no Japão” (BENEDICT, 2009, 163). Ou seja, independente do sentido que se utilize para a palavra mal, fica claro que para a cultura japonesa, a virtude não está ligada a nenhum tipo de ação externa ou *contra* algum elemento externo, identificado como mal por Benedict, a virtude japonesa se baseia numa batalha moral interna.

Um dos principais pontos defendidos por Benedict é a relação entre força de vontade, honra, obrigação e sacrifícios na cultura japonesa. Ela descreve um cenário que em muito se distancia dos ideais de bondade e mesmo de sacrifício presentes na cultura cristã ocidental. Algo que pesquisadores de histórias em quadrinhos como Sônia Luyten identificaram seria que “para o ocidente, o final feliz é uma recompensa da vitória do bem sobre o mal, a garantia de que os heróis viverão felizes para sempre” (LUYTEN, 2000, p. 70). Em algumas histórias japonesas, o herói precisa enfrentar extremos para atingir seus objetivos que no caso seriam “cumprir uma obrigação”. Principalmente em se considerar o extremo da metáfora japonesa

---

<sup>13</sup> Este trabalho retoma a noção de Badiou (1995) para definir o mal. Ela é utilizada num sentido estritamente pragmático, no qual, seu significado pode ser inferido somente através do que ele chama de “situações”, ou “processos singulares”. Dessa forma, ele refuta uma noção absoluta do mesmo.

sobre obrigação e sacrifício que seria morrer em tal intento. Algo considerado não só aceitável, como mais “correto”, e muito mais apreciado. De acordo com Benedict (2009, p. 164),

as plateias populares japonesas assistem debulhadas em lágrimas o protagonista chegar ao seu fim trágico e a adorável heroína ser assassinada devido a uma giro da roda da fortuna. Tais enredos constituem os pontos altos do entretenimento de uma noite [...] O seu sofrimento não advém do julgamento de Deus sobre eles. Revela que cumpriram a todo curso o seu dever sem que nada – desamparo, doença ou morte – os desvie do verdadeiro caminho.

No entanto é de suma importância frisar que de nenhuma maneira o prazer e a satisfação são negligenciados na cultura oriental, eles só possuem outra funcionalidade social. Para a antropóloga,

[...] os japoneses não condenam a autossatisfação. Não são puritanos. Consideram os prazeres físicos bons e dignos de serem cultivados. Daí serem procurados e apreciados. Entretanto, precisam ser contidos no devido lugar. Não devem misturar-se aos assuntos sérios da vida. (BENEDICT, 2009, 151-152)

Embora seja um dos grandes referenciais até hoje sobre o estudo do Japão, alguns pontos explorados pela antropóloga merecem algumas ressalvas, afinal, trata-se de um relato feito há mais de 60 anos, tempo mais do que suficiente para que algumas dessas prerrogativas sofram alguma indagação. Sendo este um dos objetivos secundários deste trabalho ao analisar as histórias em quadrinhos produzidas recentemente. Trabalhos como o de Sonia Luyten (2000, p. 71) reforçam esta necessidade, ela analisa os protagonistas de mangás e faz conjecturas precisas a respeito de sua psique:

No moderno mangá, os heróis são desenhados a partir do mundo real. Nesse aspecto incide a diferença fundamental em relação aos personagens ocidentais – são pessoas comuns na aparência e de conduta modesta [...] entretanto, no decorrer do enredo da história, podem realizar coisas fantásticas .

Na ficção, em especial nos mangás, os personagens são retratados frequentemente como indivíduos falhos, e essas falhas geralmente são acentuadas até que cheguem ao ponto do caricato. Não apenas humanos, ou pessoas comuns, esses personagens são assumida e propositalmente frágeis. Eles se tornam o que Ocidente chamaria de *loser* (perdedor). Para a autora, “o leitor se identifica com os heróis porque eles retratam sua vida diária e o remetem para esse mundo de fantasia. Ele pode ser o próprio herói da história justamente porque está próximo de sua realidade” (LUYTEN, 2000, p. 71).

Esta é uma espécie de valorização do perdedor, o *loser* ocidental, que no Oriente se alçam a um papel maior do que o de coadjuvante, virando protagonistas das histórias. Essa é a chamada valorização do perdedor defendida por este estudo. Diferente dos *comics*, nos quais o homem comum é apenas uma fachada para um interior superpoderoso e/ou extraordinário, nos mangás o homem é sempre o mesmo, o que muda é sua forma de encarar as situações que lhe são impostas. Mesmo que Peter Parker (*alter ego* do Homem-Aranha), Clark Kent (*alter ego* do Superman) sejam *losers*, seu charme está justamente no fato de eles “superarem” essa condição e se tornarem assertivos príncipes montados em cavalos brancos – como na fábula da borboleta e da lagarta<sup>14</sup>. O herói japonês, por outro lado, supera qualquer que seja sua “deficiência” para agir, mas em nenhum momento “deixa de ser ele mesmo”, ele encontra sua maneira de ser herói. Ou seja, quem salva o dia é a lagarta.

Por isso que Luyten afirma que força de vontade é fundamental para o herói japonês. Segundo ela, “a perseverança é outro traço do comportamento do herói de mangá, o qual tenta obstinadamente chegar à meta estabelecida. Os heróis são retratados como pessoas comuns que desejam tornar-se os melhores naquilo que estão empreendendo” (LUYTEN, 2000, p. 73). Este modelo de comportamento difere bastante do modelo ocidental, o que não significa dizer que no Ocidente não há força de vontade ou honra, mas que esses conceitos ganham outros significados no Oriente. Por exemplo, situando-o herói dentro da cultura de forma a distanciá-los da concepção messiânica do herói.

Não há lugar para super-heróis no Japão, tal como são caracterizados no Ocidente: invencíveis, superpoderosos e justiceiros. Os heróis japoneses não se enquadram muito nessa categoria. Suas ações se voltam mais para outra dimensão – a interior –, expressa por meio de uma virtude que é muito prezada e levada em consideração pelo povo nipônico: a sinceridade emocional (LUYTEN, 2000, p. 70)

Por fim, pode se dizer que o herói, seja ele introspectivo ou dinâmico, messiânico ou caricato, possui um tema central que impulsiona sua ação. Segundo Campbell, este tema está ligado à relação do herói com o desconhecido.

[...] é a vontade de desbravar que leva o herói para o caminho heroico. Esse primeiro estágio da jornada mitológica — que denominamos aqui ‘o chamado da Aventura’ — significa que o destino convocou o herói e transferiu-lhe o centro de gravidade do seio da sociedade para uma região desconhecida (CAMPBELL, 2007, p. 66).

---

<sup>14</sup> Processo biológico transformado em “lição de moral”, a fábula da metamorfose relata como uma lagarta que era malquista por sua aparência se torna uma borboleta mostrando que mesmo uma aparência não convencional pode esconder algo positivo no interior.

Ou seja, é através das provações que a história do herói é contada e este dado está presente em ambas as culturas. Os percalços que o herói precisa enfrentar simbolizam o encontro do homem com o desconhecido, até hoje o maior dos obstáculos.

### 1.2.3 Os símbolos dos heróis

Além das narrativas em que se encontram, parte integrante do mito do herói é sua caracterização gráfica. Mesmo nos tempos da transmissão oral do conhecimento, os traços marcantes dos personagens eram narrados detalhadamente e faziam parte de sua identidade enquanto heróis. Eles eram diferenciados pela forma como eram descritas sua beleza, tom de pele, estatura, as circunstâncias de seu nascimento etc. Seus feitos geralmente incluíam figuras específicas que também passaram a fazer parte de sua representação: um leão, uma cruz, o mar, um labirinto, enfim, qualquer elemento pode se tornar um símbolo do herói e, claro, guardar significados que revelam algo de sua mitologia. Toda essa simbologia era gravada nos mais variados suportes, fazendo assim parte do imaginário de seus povos, hábito cultivado tanto no Ocidente quanto no Oriente.

Quanto a seu sentido, a extensão dessa produção imagética e as diversas fontes das quais elas derivam tornam difícil estabelecer uma interpretação para cada mitologia. Segundo Campbell, “os símbolos da mitologia não são fabricados; não podem ser ordenados, inventados ou permanentemente suprimidos. Esses símbolos são produções espontâneas da psique e cada um deles traz em si, intacto, o poder criador de sua fonte” (2007, p. 15-16). Elas dependem do contexto histórico-social dos povos em que surgiram e permeiam o campo bastante subjetivo das representações. Lembrando que para a História Cultural:

As representações são também portadoras do simbólico, ou seja, dizem mais do que aquilo que mostram ou enunciam, carregam sentidos ocultos, que, construídos social e historicamente, se internalizam no inconsciente coletivo e se apresentam como naturais, dispensando reflexão. (PESAVENTO, 2004, p. 41).

Portanto, para identificar tendências e atribuir sentido às metáforas propostas nos mitos é preciso olhar muito além do óbvio e das “lições de moral”. Campbell afirma que o simbolismo oriental geralmente está ligado ao repúdio ao mundo material e a dualidade entre interior e o exterior e como exemplo dá os feitos de Buda: “uma juvenzinha chamada Sujata

foi até ele [Buda] e lhe deu arroz numa tigela de ouro; quando ele atirou a tigela vazia num rio, esta ficou flutuando sobre as águas” (CAMPBELL, 2007, p. 37). Nessa parábola em particular, são elementos prontamente reconhecíveis o ouro, as águas (rio) e o arroz. Além dos diversos significados paralelos, é possível ver que a mensagem central fala, primeiro, de se despojar do ouro (remetendo a seu valor) nas águas, e num segundo momento, fazê-lo flutuar em meio correnteza do rio, o que denota o caráter fantástico da narrativa, uma vez que a densidade do ouro não o deixaria.

Outro exemplo conhecido no Ocidente (mas não exclusivo) é a zoomorfia, a associação dos heróis com animais, comuns ou lendários. Campbell conta que “esses mitos e ritos abundaram por todo o mundo antigo: a morte e ressurreição de Tammuz, de Adônis, de Mitra, de Vírbio, de Átis e de Osíris, assim como suas várias representações animais [bodes e carneiros, touros, porcos, cavalos, peixes e pássaros]” (CAMPBELL, 2007, p. 137).

Diferente do mito, que Marcondes define como “fruto de uma tradição cultural e não da elaboração de um determinado indivíduo” (2004, p. 20). As histórias em quadrinhos e demais obras ficcionais que se apoderam da figura do herói são produtos de entretenimento cuja autoria é relativamente identificável. No entanto, no que se refere à simbologia empregada por eles há uma clara preferência por imagens amplamente reconhecíveis, como nos mitos. Tal qual itens patrióticos (bandeiras, brasões, entre outros) e demais figuras institucionais, essas construções gráficas trabalham com símbolos previamente estabelecidos e cujo simbolismo deve ser conferido para essas novas representações. Contudo, esse cenário nem sempre presume uma ação consciente, ou seja, uma representação criada artificialmente. Isso porque, como foi dito acima, o sentido das representações não responde à vontade individual, ele é criado espontaneamente pela sociedade.



## 2 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

### 2.1 Histórico e etimologia dos quadrinhos ocidentais

O título deste trabalho se refere aos quadrinhos norte-americanos como *comics*, contudo, os quadrinhos aqui estudados não possuem nada de cômico como sugeriria sua tradução livre. O nome *comics* é a abreviação de *comic books*, que se refere ao momento em que as tiras em quadrinhos passaram a ser comercializadas e encadernadas na década de 1930. O surgimento das revistas em quadrinhos, como são chamadas essas versões encadernadas em português, marcou a separação do meio em relação a sua forma original de publicação, o jornal. Surgidas na década de 1890, as *comic strips* (tiras cômicas) tinham o humor como sua principal característica como têm até os dias atuais<sup>15</sup> (Cf WRIGHT, 2003; SILVA, 2010).

Dessa forma, há duas grandes influências na formação da nomenclatura: a questão editorial, ou seja, a revista encadernada (chamada de *book*, nos EUA) e a questão de gênero, que seria o cômico (herança do nome em inglês das tiras de jornal). Além disso, o fato de a população norte-americana, e de países anglófonos de modo geral, ser afeita a abreviaturas e siglas culminou, por praticidade, no uso genérico do termo *comics* para denominar toda a produção do país. Da mesma forma que se fala histórias em quadrinhos em português, *fumetti* em italiano, *bandes dessinées* em francês, *historietas* em espanhol e assim por diante, nos Estados Unidos, o termo *comics* designa qualquer forma de história em quadrinhos proveniente de qualquer lugar, mas, no resto do mundo, ele pode ser empregado para falar especificamente da produção do seu país de origem.

Para além do contexto histórico de sua criação, essa terminologia gera bastante polêmica entre os pesquisadores, pois restringe teoricamente o campo de atuação do gênero. Afinal, nem todas as histórias em quadrinhos são cômicas. Para o pesquisador Bradford Wright (2003, p. XIV),

O termo *comic books*, na verdade, é um dos maiores equívocos da indústria do entretenimento, porque eles não são livros e muito menos cômicos. Eles já

---

<sup>15</sup>Em artigo apresentado no Congresso Brasileiro das Ciências da Comunicação – Intercom/Caxias do Sul, em 2010, Paulo Ramos apresentou um artigo sobre as chamadas tiras livres. Elas seriam tirinhas de jornal, o gênero de quadrinhos dedicado ao humor por excelência, de artistas brasileiros consagrados como Laerte e Lourenço Mutarelli e outros mais jovens, como os irmãos Fábio Moon e Gabriel Bá, publicados na Folha de São Paulo que não teriam o humor como elemento principal.

exploraram virtualmente todo gênero do entretenimento popular [...] embora sejam costumeiramente associados com super-heróis<sup>16</sup>.

Mesmo que esta polêmica ocorra principalmente em países anglófonos, essa discussão influencia a forma como é visto o meio e, principalmente, o imaginário a seu respeito. Isso pode ser visto na atitude de Richard Kyle que, em 1964, cunhou o termo *graphic novel* (romance gráfico), posteriormente, popularizado por Will Eisner, o maior ícone das HQs nos EUA<sup>17</sup>, gerando assim uma nova discussão. Segundo Paul Gravett (2005),

[...] Eisner não inventou o termo. A honraria deve ir para Richard Kyle, defensor e crítico de quadrinhos norte-americanos, que cunhou ‘história gráfica’ e ‘romance gráfico’ num manifesto ao fanzine em 1964, isso porque ele não estava satisfeito com a palavra limitada ‘comics’ [cômicos], carregada com séculos de associações a infantilidade e ao humor<sup>18</sup>.

Ao invés de proporcionar a unificação em torno dos novos termos, história gráfica e romance gráfico – mais precisos e sem a estigmatização do humor como essência do meio –, a comunidade acadêmica e a opinião pública acabaram por atribuí-lo a um tipo específico de quadrinhos, de temática voltada para o público adulto (como os trabalhos de Eisner) e, sobretudo, de narrativa fechada – mesmo que serializada. Ou seja, o oposto das histórias de super-herói que continuam ininterruptamente muitas vezes com diversas narrativas acontecendo paralelamente com o mesmo personagem.

Por sua vez, a expressão “*graphic novel*” (romances gráficos) também se ramificou gerando correlatos como “*graphic storytelling*” (narrativa gráfica), entre outros. Além disso, quando o meio se desenvolveu e atingiu certo prestígio por causa de seus realizadores, em especial Eisner, ele acabou sendo reconhecido como arte, gerando novas definições, como nona arte e arte sequencial. Ainda assim, para o grande público existe certo preciosismo em torno desses termos que novamente são apenas relegados a um tipo específico de quadrinhos (adultos, poéticos, filosóficos, políticos etc.) ao invés de aplicá-la como nomenclatura genérica para o meio, como esta pesquisa defende.

---

<sup>16</sup> Do original: *The term comic books, in fact, is one of the great misnomers in entertainment, for they are not books and often are not comical. They have explored virtually every genre of popular entertainment [...] but they are most closely associated with superheroes.*

<sup>17</sup> A importância de Eisner para a indústria de quadrinhos é tamanha que o maior prêmio do meio, o equivalente ao Oscar, leva seu nome, o Eisner Award.

<sup>18</sup> Do original: [...] *Eisner didn't invent the term. That honour should go to Richard Kyle, American comics critic and champion, who coined 'graphic story' and then 'graphic novel' in a fanzine manifesto back in 1964, because he was dissatisfied with the limiting word 'comics', loaded with centuries of childish and humorous associations.*

Nota-se que em inglês não há um referencial para guiar essas definições, a expressão *comic books* só diz que eles são livros (ou encadernados, numa tradução mais precisa) engraçados, o que, convenhamos, não significa muito em termos acadêmicos. Por esse motivo, teóricos e entusiastas dos quadrinhos de língua inglesa possuem mais espaço para a abstração em sua conceituação do meio. O surgimento de expressões como “romance/narrativa gráfica” ou “arte sequencial” pode ser explicado pelo não comprometimento desses teóricos com um elemento único dos “quadrinhos”, ao contrário dos demais países do mundo em que a definição do meio está condicionada ao quadro, a tira ou ao balão: do italiano, *fumetti* significa “fumaçinha” e remete aos balões de texto; no Brasil, o enfoque está no quadro<sup>19</sup>, o *frame*; na França, a “tira” (*bande*) é colocada em evidência, entre outros. Isso, infelizmente, abre espaço para conceitos muito abrangentes ou muito redutores, o que resulta na formação de diferentes “escolas” que atribuem diferentes definições para o meio.

Popularmente identificados como *comics*, e utilizados no título justamente para marcar essa diferenciação, os quadrinhos contemplados por este estudo são as histórias de super-heróis. Mesmo que *graphic novel* seja um termo mais apropriado tecnicamente, o uso de *comics* neste texto ilustra sua pregnância social, e a forma como *comics* e super-herói se tornaram conceitos praticamente indissociáveis. No entanto, é preciso ressaltar que super-herói seria apenas um subgênero dentro do universo dos quadrinhos. E dois grandes marcos que permeiam este subgênero são a criação do Superman, em 1938 – o primeiro e mais bem sucedido herói de todos os tempos<sup>20</sup> – e a chegada dos personagens de Stan Lee como Quarteto Fantástico, Hulk, Homem-Aranha, X-Men, entre outros, na década de 1960, que transformaram o herói virtuoso e altruísta de outrora num personagem mais humano e falho.

## 2.2 Histórico e etimologia dos quadrinhos orientais

A história do mangá está dividida em duas partes. Segundo Alfons Moliné (2004), da mesma forma que buscam-se as origens da arte sequencial ocidental nas pinturas rupestres,

---

<sup>19</sup> O popular “gibi” vem de uma publicação homônima da editora Globo, lançada em 1939. Da mesma forma que geladeira (refrigerador) ou gilete (lâmina de barbear), a marca passou a nomear o produto.

<sup>20</sup> Alguns acadêmicos creditam ao personagem Mandrake, um ilusionista que combatia o crime, criado, em 1934 por Lee Falk, a alcunha de primeiro super-herói. Seu uniforme, a roupa de trabalho como mágico, e a forma como seus truques funcionavam como “superpoderes” sugeririam essa definição.

hieróglifos, entre outras formas de justaposição de imagens, os caminhos do gênero no Japão remontariam também bem antes da modernização trazida pela Revolução Industrial, mais precisamente no século XII. Contudo, o pesquisador alerta que enquanto a rememoração ocidental visa conferir certo status ao meio por causa do preconceito histórico que o ligava apenas ao público infantil, o desenho produzido no Japão no século XII, diferente de hieróglifos ou pinturas rupestres, já possuía uma série de características concernentes aos quadrinhos modernos: comercialização, produção em série (mesmo que manufaturada), narrativa ficcional, diversidade, público adulto, entre outros fatores.

A pesquisadora Brigitte Koyama-Richard aponta os “pergaminhos ilustrados”, no japonês, *emakimono*, como predecessores diretos dos mangás. Segundo ela, “o desenrolar gradativo do *emaki* [pergaminho] revela as cenas sucessivas o que produz uma impressão de passagem de tempo e de progressão na ação, da mesma forma que um mangá divide a história numa série de painéis – e claro como geralmente acontece na produção de uma animação<sup>21</sup>” (2007, p. 11). A autora ainda conta que esses pergaminhos mediam aproximadamente 50 cm de altura, mas podiam ter até 15 metros de comprimento<sup>22</sup>. Muitos dessas peças estão preservadas até os dias atuais e são considerados tesouros nacionais japoneses, pois ilustram algumas das mais antigas narrativas do país<sup>23</sup>. De acordo com Koyama-Richard (2007, p. 9-10):

A maioria desses pergaminhos ilustravam eventos religiosos ou cenas da literatura. Seja comemorando a fundação de um templo ou santuário, ou descrevendo o inferno da maneira que as escrituras budistas o retratam, ou ainda representando espíritos ou recordando doenças, eles foram projetados como um livro de referência do comportamento humano. Em seus contos de grandes batalhas ou episódios históricos, ou sátiras de costumes eles constituíam um valioso depósito do passado para gerações futuras<sup>24</sup>

---

<sup>21</sup> Do original: *the emaki that is gradually unrolled to reveal the successive scenes produces an impression of time flow and of progression in the action, as a manga divides the story into a series of boxes – and of course as in animation generally.*

<sup>22</sup> Ver ANEXO A.

<sup>23</sup> Ver ANEXO B.

<sup>24</sup> Do original: *The majority of these scrolls illustrate religious events or scenes from literature. By commemorating the foundation of a temple or sanctuary, or describing hell as portrayed in Buddhist scripture, or else depicting spirits or recalling diseases, they are intended as a vade mecum of human behavior. In their accounts of great battles or episodes from history, or satires of manners, they constituted a valuable storehouse of the past for future generations.*

O desenvolvimento da arte pictórica japonesa através de vários suportes – não só o pergaminho, mas a madeira e a pedra – não foi um processo instantâneo e durou desde o século XII até o XIX. Todavia, foi precisamente em 1814 que eles ganharam o nome pelo qual são conhecidos hoje. O termo mangá, que em japonês significa “imagem/desenho involuntário/livre”, foi cunhado pelo pintor Katsuhika Hokusai e passou a englobar, de maneira geral, todas as caricaturas e desenhos, independente do tema e do suporte, o que não acontecia nos séculos anteriores, uma vez que o nome mudava de acordo com a técnica empregada (Cf LUYTEN, 2000; MOLINÉ, 2004).

Assim como no Ocidente, é possível observar que em ambos os casos as histórias em quadrinhos modernas se desenvolveram a partir da comédia, contudo, a pluralidade de temas – grande marca dos quadrinhos japoneses até hoje – já se fazia presente desde a formação do meio.

Na contramão dos autores citados, Koyama-Richard afirma que o termo mangá não seria mais uma unanimidade entre falantes da língua japonesa atualmente. Ela defende que os japoneses estejam se referindo aos quadrinhos como *comics* da mesma forma que os norte-americanos.

No nosso tempo, a palavra mangá mudou de tal forma que passou a ser pouco usada no Japão a não ser por pessoas nascidas antes da II Guerra Mundial, as quais geralmente a usariam para se referir a tiras cômicas satíricas ou de crítica política publicadas pela imprensa. Para as gerações seguintes, a palavra deve remeter a impressões da Era Edo<sup>25</sup> - sem nenhuma relação com desenhos. Para esses japoneses mais novos, editores e livreiros empregam o termo *comic*, que cobre mangás de todos os tipos<sup>26</sup> (KOYAMA-RICHARD, 2007, p. 07, tradução nossa).

Cabe ressaltar que esse fato confirma a força desta expressão, mesmo não sendo a terminologia mais apropriada, como os autores ocidentais como Wright e Gravett sugerem. No Japão, ela parece estar aos poucos tomando o lugar termo original em língua nativa.

<sup>25</sup> Segundo Celia Sakurai (2007), o chamado período Edo ou período Tokugawa se trata do momento histórico em que o imperador foi destituído de seu poder político pelo xogum (chefe militar) Tokugawa Ieyasu. O imperador que conservou seu poder simbólico morava na cidade de Kyoto junta da aristocracia japonesa, mas a sede do governo passou a ser na cidade de Edo (atual Tóquio), pois era lá que o xogum residia. Daí o nome do período histórico que durou 264 anos de 1603 a 1867.

<sup>26</sup> Do original: *In our own time, the word manga has changed to the point that it is hardly used in Japan other than by people born before World War II, who generally would use the word to refer to satirical or critical political comic strips published in the press. For succeeding generations, the word might call to mind Edo-era prints – and not cartoons at all. For these younger generations of Japanese, publishers and booksellers employ the term ‘comic’, which covers mangas of all kinds.*

Quanto aos atributos técnicos, durante todo o início do século XX, os mangás adicionaram às suas características a periodicidade e as narrativas mais longas com a popularização das antologias. E, a partir da maior influência do Ocidente, passaram também a figurar como parte dos jornais (substituindo os pergaminhos). Porém, pode se dizer que a grande mudança nos quadrinhos orientais só foi ocorrer no pós-guerra, durante a ocupação norte-americana no Japão. Este é o marco do chamado “Moderno Mangá Japonês”, cujo surgimento em grande parte foi creditado a um homem, Osamu Tezuka (Cf LUYTEN, 2000; MOLINÉ, 2004).

Segundo Moliné, Tezuka (1926-1989) instituiu alguns dos cânones do meio, como os característicos olhos grandes e brilhantes, estes uma inspiração vinda da animação estadunidense, em especial, Walt Disney. Eles não são de maneira nenhuma uma obrigatoriedade, mas sim uma tendência, se mantendo fortes até os dias atuais. Por este e outros motivos, boa parte dos estudiosos, integrantes da indústria e do público em geral se referem a ele como “*Manga no Kamisama*”, do japonês, o Deus do Mangá (LUYTEN, 2000).

### 2.3 E o Brasil, como fica?!

Antes de prosseguir a discussão, é preciso fazer algumas considerações sobre a escolha do corpus desta análise. Ao optar por heróis em quadrinhos dos Estados Unidos e Japão, este estudo estabeleceu um recorte baseado em dois parâmetros: fatores mercadológicos e caracterização do herói. Como foi dito anteriormente, o modelo de herói tratado aqui é o guardião, o paladino da justiça, cujo triunfo traz “os meios de regeneração de sua sociedade” (CAMPBELL, 2007). Seu campo de ação na narrativa também é bastante específico, além de ser o protagonista da história, ele se envolve em embates contra forças opostas em prol de um bem comum. Nas palavras de Helal (2001), esse aspecto agonístico – a luta entre duas forças, na qual apenas uma pode sair vencedora –, é o que caracteriza o mito do herói e produz o sentido de catarse que diferencia essa de outras narrativas.

No quesito mercadológico é importante ressaltar que os quadrinhos de herói desses dois países possuem uma penetração que vai muito além do seu mercado interno. Eles são distribuídos ao redor do mundo para milhões de indivíduos, sem contar outros tantos milhões (ou milhares no caso norte-americano) em seus países de origem. Saindo do mérito da venda efetiva de exemplares únicos, o alcance de personagens como Superman e Batman está

relacionado também a sua aparição em outras mídias como o cinema e a animação para televisão. Dessa forma, eles conseguem superar até os heróis japoneses que se apoiam apenas em suas vendas em quadrinhos e na animação para televisão que tem um alcance reduzido por causa da barreira linguística (ainda que também estejam presentes no Ocidente<sup>27</sup>).

Esse cenário de grandes produções com alcance global e heróis bem característicos não corresponde à realidade brasileira. A indústria de quadrinhos nacional está voltada atualmente para quadrinhos de arte/adultos, adaptações literárias, e claro, a Maurício de Sousa Produções – responsável pela franquia da Turma da Mônica. Isso não significa dizer que o País não possui quadrinhos de herói, mas apenas que eles pertencem à cena independente e não têm a mesma influência no universo representacional local ou globalmente. O mercado de cada país se desenvolve a sua própria maneira e, no caso brasileiro, a existência de personagens consolidados de outros países – mesmo com a entrada dos quadrinhos japoneses de forma efetiva só ocorrendo a partir da década de 1990 – pode ser considerada um dos fatores que minou o desenvolvimento de personagens similares no Brasil.

Numa perspectiva mais cultural, é possível voltar às reflexões feitas Roberto DaMatta em *A Casa e a Rua* (1997) a respeito da cidadania, na qual ele trata dos valores das sociedades brasileira e norte-americana e conclui que os últimos se identificam mais com a esfera simbólica formal (da pátria, do governo, da bandeira, da lei, da burocracia, da ordem etc.) enquanto a ideia de brasilidade seria construída na informalidade (na “ginga”, na “malandragem”, no famoso jeitinho). Dessa forma, os heróis dos produtos culturais como os quadrinhos, por se empossarem dessa simbologia formal para construir sua figura, não encontrariam espaço para se desenvolver entre o público brasileiro.

Além disso, aplicando o raciocínio do sociólogo aos quadrinhos, pode se inferir que a ligação forte do Brasil com esse modelo “informalizante”, até dúvida, por assim dizer, acarretaria na diluição de conceitos-chave para formação do herói como o de virtude e justiça, que dentro dessa lógica seriam suplantados pelo jeitinho e pela malandragem. Novamente, é importante frisar que essas associações não representam a totalidade do pensamento brasileiro, mas são idealizações que permeariam o imaginário cultural<sup>28</sup>.

---

<sup>27</sup> No Brasil, por exemplo, até 2011 existia um canal de TV a cabo dedicado exclusivamente a exibição de animações japonesas, os chamados animês. De propriedade da Sony Entertainment Pictures, o Animax estreou em 2005 no lugar do Locomotion (1996) que também dedicava parte de sua programação aos animês.

<sup>28</sup> Uma fonte que pode sanar alguns desses questionamentos é o livro *A Cabeça do Brasileiro* (2007). Nesta obra, Carlos Alberto Almeida apresenta os dados de sua pesquisa empírica, na qual, por meio de questionários, buscou captar o imaginário do brasileiro a respeito de temas como honestidade, justiça e moral. Pode se dizer que este livro testa as conjecturas lançadas por DaMatta.

Obviamente, essas explicações não passam de conjecturas baseados no estado do mercado editorial brasileiro atual e na teoria de DaMatta. No entanto, ao analisar as obras publicadas e a produção cinematográfica do País é possível perceber certa tendência para os anti-heróis ligados a essas esferas informais: quadrinhos recentes como *Bando de Dois* (2011) de Danilo Beyruth, sobre um grupo de cangaceiros no Nordeste, e filmes como *Besouro* (João Daniel Tikhomiroff, 2009), sobre um capoeirista que enfrenta os capatazes abusivos dos fazendeiros, e até mesmo *Tropa de Elite* (José Padilha, 2007 e 2011), com o policial que utiliza de métodos escusos para combater o crime organizado<sup>29</sup>, são exemplos de formação desse imaginário.

Antes da chegada dos heróis de DC e Marvel Comics, e pouco mais de um século antes dos heróis japoneses aparecerem regularmente no mercado<sup>30</sup>, revistas como “Tico-Tico” e os trabalhos de Angelo Agostini (publicados em revistas como “Vida Fluminense”, “Revista Ilustrada”, “O Malho” e “Don Quixote”), já traziam em si representações da brasilidade em quadrinhos.

Dentre as obras de Agostini figuram os personagens Nhô Quim (1869) e Zé Caipora (1883), cada um protagonista de sua própria história em quadrinhos, consideradas pelo pesquisador Athos Cardoso (2002) como as primeiras do Brasil. Nhô Quim era um típico matuto do interior em visita a então corte de D. Pedro II, no Rio de Janeiro do século XIX. Suas histórias eram utilizadas como uma espécie de comédia de costumes focada no contraste entre a modernidade (e suas mazelas) da capital e espanto do simplório protagonista. Já “As aventuras de Zé Caipora”, segundo Cardoso, era uma obra voltada para a ação, com o protagonista, um típico malandro da cidade, enfrentando toda sorte de inimigos, como animais ferozes da Mata Atlântica, índios hostis, caçadores etc. Esse choque entre urbano e rural, inocência (quase cega) e malandragem, permeavam as representações brasileiras em produtos culturais e boa parte sobreviveu durante muitos anos. Basta lembrar os filmes de Amácio Mazzaropi, personagens da Turma da Mônica, de Mauricio de Souza, ou quadros humorísticos de programas de televisão como *Zorra Total* e *A Praça é Nossa*.

Para aferir com precisão este cenário seria necessário uma pesquisa somente sobre quadrinhos brasileiros. O livro *Shazam!* organizado por Álvaro de Moya, em 1972, traz, por

<sup>29</sup> Embora o protagonista, Capitão Nascimento, seja avesso ao jeitinho e a malandragem, seu uso fora dos padrões da violência, chegando aos níveis da tortura, e sua política de combate a criminalidade a qualquer custo podem ser considerados métodos informais. Definitivamente bem distantes de um herói virtuoso clássico.

<sup>30</sup> As versões animadas de mangás como “A Princesa e o Cavaleiro” e “Speed Racer” já figuravam na televisão brasileira durante a década de 1970. Este último também teve parte de seu mangá publicado pela editora Abril no mesmo período. Disponível em: <http://mangasjbc.uol.com.br/a-princesa-e-o-cavaleiro-historia/> e <http://www.jbox.com.br/materias/speed-racer/>. Acesso: 21/01/2012 às 17:00.



exemplo, um acompanhamento das obras brasileiras lançadas em revistas e encartes de jornais como O Cruzeiro, Suplemento Juvenil e Globo Juvenil ao lado de produtos estrangeiros como Flash Gordon, Luluzinha, Tarzan e Superman. Produções nacionais sempre existiram e eram publicadas ao mesmo tempo em que produções estrangeiras, contudo, nunca houve um herói nacional de longa duração e amplo sucesso. Após a popularização do tipo de herói que compõe o corpus dessa análise, essa intenção se esvaziou completamente.

Por isso, esta pesquisa se volta para os quadrinhos japoneses e norte-americanos como forma de entender esses produtos culturais (e seu sucesso) por si só, mas também pensando essas culturas tendo a brasileira como referencial (quando necessário), a fim de atribuir certa perspectiva à análise. Ao se apropriar do distanciamento entre as culturas seria possível extrair o máximo possível dos textos. Nas palavras da antropóloga Ruth Benedict, “um japonês que escreve sobre o Japão deixa passar coisas verdadeiramente cruciais que lhe são tão familiares e invisíveis quanto o ar que respira” (BENEDICT, 2009, 14).

Desta forma, investigar dois produtos de entretenimento de países diferentes – ao invés de um estrangeiro à luz de um brasileiro - visa entender como esses traços culturais são percebidos por um público diferente daquele a que são destinados originalmente e se tornam líderes de mercado.

## **2.4 As Histórias em quadrinhos**

### **2.4.1 A narrativa gráfica no ocidente**

Pode se dizer que o principal diferencial das histórias em quadrinhos em relação a outras mídias é a justaposição de imagens fixas aliadas ao texto. Para Eco, “a história em quadrinhos emprega como significantes não só termos linguísticos, mas também [...] elementos iconográficos providos de significado unívoco” (ECO, 1979, p. 145). É esta relação dialógica a responsável pela produção de sentido nos quadrinhos, a qual gera um jogo linguístico de proporções praticamente ilimitadas, simbolicamente falando.

De acordo com Paulo Ramos, todos os “gêneros [de histórias em quadrinhos] teriam em comum o uso da linguagem dos quadrinhos para compor um texto narrativo dentro de um contexto sociolinguístico interacional” (RAMOS, 2009, p. 20). Ou seja, as histórias em quadrinhos empregam seus métodos discursivos para o alcance de sua finalidade narrativa.

Sendo a própria narrativa função última de uma história em quadrinhos, por isso a opção pelo termo ‘graphic novel/storytelling’ (romance/narrativa gráfico) que realça seu fator primordial na composição da história em quadrinhos.

No caso dos dois termos há uma expansão do gênero, que deixa de ser somente a justaposição de texto e imagem, e passa a tratar de qualquer narrativa contada com imagens – desde que elas não façam apenas “figuração”, mas participem da produção de sentido. Dessa forma, um livro infantil ilustrado, se possuisse essa relação diferenciada com a imagem, poderia fazer parte do rol das narrativas gráficas tanto quanto a última edição do Superman. Na prática, esta terminologia abre espaço para um maior experimentalismo técnico e literário<sup>31</sup>, pois os elementos delimitadores são apenas a narrativa e as imagens.

Por outro lado, o desenhista e crítico de quadrinhos Scott McCloud usa sua experiência no mercado (e sua formação em Belas Artes) para produzir uma definição mais próxima do mundo das Artes. Segundo ele, histórias em quadrinhos seriam “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador” (MCLOUD, 2005, p. 09). Dessa forma, ele adiciona a questão da pura expressividade ou do impressionismo aos quadrinhos, da mesma forma que ocorreu com as chamadas Belas Artes na Modernidade. Discordando, assim, do ponto de vista narrativo de Ramos.

Ramos e McCloud, no entanto, concordam em um ponto. Para eles, a definição de histórias em quadrinhos está ancorada no sequenciamento de imagens, ou seja, em sua justaposição. Dessa forma, charges, cartuns e caricaturas não seriam quadrinhos. Ramos as exclui porque, segundo ele, elas não poderiam formular uma narrativa com apenas um quadro. Já McCloud (2005, p. 20-21) afirma que:

um quadro único [...] muitas vezes é chamado de quadrinho, mas não existe sequência de um! Tais quadros podem ser classificados como ‘arte em quadrinhos’, porque parte de seu vocabulário visual vem dos quadrinhos, mas, para mim, eles são tão quadrinhos como uma cena parada de Bogart<sup>32</sup> é um filme.

<sup>31</sup> Em 2011, por exemplo, o brasileiro Lourenço Mutarelli lançou “Quando meu pai encontrou o ET fazia um dia quente” pelo selo de quadrinhos da editora Companhia das Letras, Quadrinhos na Cia. O álbum é composto 116 páginas de um único quadro que ocupa a página inteira e não possui a marcação do fim do painel, ou seja, é uma página ilustrada com algum texto, pouco diferente da editoração de um livro infantil, como pode ser visto no ANEXO C. Na prática o que diferencia, essa obra de um livro ilustrado infantil é a temática e o conhecimento tácito de que Mutarelli é um autor de histórias em quadrinhos.

<sup>32</sup> Humphrey Bogart é um ator norte-americano. Ele nasceu em 1899 e morreu em 1957. Um de seus filmes mais famosos é “Casablanca” (Michael Curtiz, 1942), no qual interpretou o protagonista Rick Blaine.

Essa discussão escapa um pouco a alçada desta pesquisa, uma vez que todos os quadrinhos utilizados nesta pesquisa são narrativos. Contudo, entende-se que mesmo a narrativa sendo parte integrante dos quadrinhos, ela não deveria defini-los.

De qualquer forma seria no mínimo imprudente reduzir os quadrinhos a equação: desenho/pintura + literatura. Em seus quase 120 anos de desenvolvimento no Ocidente, o meio conquistou sua autonomia como forma de expressão e até como arte. É inegável a existência de uma linguagem própria dos quadrinhos, tanto que este passou a servir de fonte para outras produções não apenas voltadas para o público infanto-juvenil, como eram os desenhos animados e seriados antigos como o Batman dos anos 1960. Provas dessa “desinfantilização” do meio são as adaptações de HQs voltadas para o público adulto como “300” e “Watchmen” (Zack Snyder, 2006 e 2009) e demais filmes que emulam as características do meio narrativa ou graficamente como “Corpo Fechado” (M. Night Shyamalan, 2000), “Defendor” (Peter Stebbings, 2009), “Super” (James Gunn, 2010) etc.

Fora do entretenimento, a influência dos quadrinhos pode ser notada até em movimentos políticos como o de ocupação de prédios públicos e privados em todo mundo por estudantes como forma de protesto. Uma das marcas do chamado movimento “Occupy” é a máscara de Guy Fawkes que alguns dos manifestantes utilizam para esconder sua identidade. Ela é baseada no rosto de um revolucionário inglês do século XVI e foi utilizada na *graphic novel* “V de Vingança”<sup>33</sup> (*V for Vendetta*), escrita por Alan Moore, em 1982<sup>34</sup>. A mesma máscara também é usada como símbolo do coletivo *hacker* “Anonymous”, responsável por uma série de ataques contra órgãos públicos e empresas privadas nos EUA em retaliação às medidas tomadas por eles para instaurar uma espécie de censura à internet como forma de combate a pirataria<sup>35</sup>.

Hoje um símbolo pela luta em favor da liberdade, no que se refere especificamente aos quadrinhos de herói – sua vertente mais popular até hoje – a sociedade norte-americana e o mercado proporcionaram severas restrições em relação a seu conteúdo e linguagem. Segundo Wright (2003), até a primeira metade da década de 1960, as histórias em quadrinhos (HQs) ainda não haviam atingido a complexidade narrativa que possuem hoje com a intrincada interconexão entre os diversos títulos ou mesmo uma continuidade mais profunda

<sup>33</sup> A capa dos quadrinhos e a máscara confeccionada a partir dela podem ser vistas no ANEXO D.

<sup>34</sup> Curiosamente, num encontro realizado entre integrantes do movimento e o autor, eles citaram a adaptação cinematográfica, dirigida por James McTeigue, em 2006, e não a HQ como referência. Disponível em: <<http://www.channel4.com/news/v-for-vendetta-the-man-behind-the-mask>>. Acesso em 19/01/2012 às 17:50.

<sup>35</sup> Disponível em: <http://itweb.com.br/52656/anonymous-ataca-mais-de-cem-sites-brasileiros/>. Acesso em: 26/01/2012 às 19:56.

num mesmo título. Assim, os quadrinhos eram basicamente formados por histórias simples de uma edição ou em arcos de no máximo duas ou três edições. Raramente, se faziam menções, por exemplo, a fatos acontecidos em revistas anteriores sem a devida contextualização. Pode se dizer, por exemplo, que o Superman analisado por Umberto Eco em “Apocalípticos e Integrados” de 1964 era uma publicação mais estática. Daí considerações como:

no mesmo *comic book*, ou na semana seguinte, inicia-se uma nova estória. Se ela retomasse o Superman no ponto em que o havia deixado, o Superman teria dado um passo para a morte. Por outro lado, iniciar uma estória sem mostrar que fora precedida por outra, conseguiria, de certo modo, subtrair o Superman à lei do consumo, mas, com o passar do tempo [o Superman existe desde 1938], o público perceberia o fato e atentaria para a comicidade da situação (ECO, 1969, p. 257).

Criado na era pós-Depressão de 1929, para Wright, o Superman e outros heróis do período de certa forma representavam – não necessariamente de maneira intencional – algum dos valores que estavam por trás do *New Deal* de Franklin Roosevelt<sup>36</sup>. Assim, o lema do personagem a época, “defender os fracos e oprimidos” ressoava o discurso propagado pelo governo federal, a valorização do “homem comum americano” em detrimento das grandes corporações e seus representantes que haviam colocado o país naquela situação em primeiro lugar. Era um embate entre o *selfmade man* (agora um burguês inescrupuloso) e o *common man* – uma metáfora que significaria o verdadeiro povo americano<sup>37</sup>. Para Wright (2003, p. 10 – tradução nossa):

a distância entre o sonho Americano e a realidade parecia particularmente grande durante a Grande Depressão. Escassez constante e desemprego frustravam o consumo e questionavam o axioma vitoriano da classe média de que o sucesso acompanha o trabalho duro. Os velhos heróis pareciam deslocados com os milhões que sofriam. Os *selfmade men* de ontem, os Herbert Hoovers e Horatio Algiers, se tornaram gatos gordos gananciosos e a ‘nobreza econômica’ da Grande Depressão<sup>38</sup>.

<sup>36</sup> O presidente Franklin Delano Roosevelt é considerado um dos três presidentes mais populares dos Estados Unidos ao lado de Abraham Lincoln e George Washington. A ele foi creditada a saída do país da Grande Depressão de 1929, pois foi sua administração, por exemplo, quem pôs em prática o *New Deal* que ao lado da vitória dos Aliados na Segunda Guerra Mundial tornaram-no uma das maiores figuras políticas do século XX. Segundo Wright, parte do otimismo dessa época em relações as autoridades pode ter sido um dos fatores que contribuiu para a criação dos super-heróis.

<sup>37</sup> O *selfmade man*, o “homem que se faz” numa tradução livre, é um das imagens que permeiam o universo representacional da cultura estadunidense. Ela representa a ideia de qualquer homem, independente de sua origem, posição social ou educação formal inicial, pode ascender socialmente dependendo de seu esforço (intelectual ou puro trabalho manual). Com a crise de 1929, esses homens outrora admirados por suas habilidades, passaram a ser vistos como especuladores que fizeram fortuna às custas do *common man*, literalmente, o homem comum, a classe operária. Curiosamente, é possível fazer um paralelo entre esta situação e a crise econômica de 2008, na qual as mesmas associações foram feitas.

<sup>38</sup> Do original: *The distance between the American dream and reality seemed particularly large during the Great Depression. Pervasive scarcity and unemployment frustrated consumption and called into question the Victorian*

No entanto, o *boom* nas vendas durante a Segunda Guerra Mundial, foi sucedido por uma queda vertiginosa nos anos que a sucederam. E a retomada desse sucesso só foi possível com os quadrinhos adotando um tom mais ácido, passando a retratar de forma mais explícita a violência e o lado sombrio do homem para atrair novos leitores. Essa série de transições estilísticas em menos de 20 anos (1938-1954) resultaram numa percepção mais crítica a respeito do meio. Wright conta que a opinião pública e os intelectuais da época passaram a enxergar a importância dos quadrinhos para a cultura norte-americana e também seus perigos em potencial. Com os heróis agora vistos como vilões pela sociedade, a solução encontrada pelas editoras foi a autocensura, considerada a única opção frente a um possível boicote ou outro tipo de sanção externa. Nascia assim o *Comics Code*.

Acima de tudo, o *Comics Code* é um produto da visão reducionista dos quadrinhos como humorísticos infantis. Porém, Wright ressalta que até aquele momento os quadrinhos não estavam sujeitos a nenhum tipo de supervisão, exibindo livremente violência, erotismo e concepções ideológicas (como fascismo e racismo), ainda que intencionalmente. E um dos principais críticos do meio daquela época, o Dr. Fredric Wertham, atentou para este fato. Daí a defesa de Wright (2003, pp. 93-94) ao posicionamento do psiquiatra:

Wertham destacou as histórias em quadrinhos porque elas eram a mídia infanto-juvenil menos censurada e regulamentada disponível no mercado. Os quadrinhos – diferente de cinema, rádio e televisão – eram um passatempo que as crianças podiam aproveitar completamente sem a supervisão de um adulto [...] Mais importante, elas podiam apreciar secretamente os quadrinhos escondendo-os de seus pais [...] Os próprios delinquentes juvenis [objeto de estudo do psicólogo] confirmavam que a suspeita de Wertham identificando os quadrinhos, especialmente os mais violentos, como sua diversão favorita e inspiração<sup>39</sup>.

Contudo, como diriam nos Estados Unidos, “o castigo não correspondeu ao crime<sup>40</sup>”. Com a autocensura, o *mainstream*, o grande impulsionador do meio, ficou atado e começou a definhar lentamente. Assim, as vendas que atingiam os milhões de exemplares (COMPARATIVO, 2000) atualmente chegam apenas aos milhares (MARCH, 2011), uma vez

---

*middle-class axiom that success follows hard work. The old heroes seemed out of touch with the suffering millions. The self-made men of yesterday, the Herbert Hoovers and Horatio Algers, had become the greedy fat-cats and ‘economic royalists’ of the Depression.*

<sup>39</sup> Do original: Wertham single out comic books because they were the most uncensored, unregulated, and youth-oriented media products widely available in the market. Comic books were also – unlike movies, radio or television – a pastime that children engaged in completely beyond adult supervision. [...] Most importantly, they could secretly enjoy comic books by hiding them away from parents. [...] The juvenile offenders themselves often seemed to confirm Wertham’s suspicions by identifying comic books, especially the violent ones, as their favorite entertainment and inspiration.

<sup>40</sup> Tradução livre do ditado popular “*the punishment doesn’t fit the crime*”.

que muitos títulos passaram a utilizar cada vez mais “fórmulas pré-definidas” para atender as exigências do *Comics Code* e não gerar polêmica com a opinião pública. Deste modo, as grandes obras com arrojo e experimentação ficaram relegadas ao público adulto e aos quadrinhos de arte. Sem contar, claro, a atual emergência das novas tecnologias como a internet e os videogames. Para Wright (2003, p. 284),

As histórias em quadrinhos estão perdendo seu público não porque elas não têm conseguido acompanhar as mudanças na sociedade norte-americana, mas porque a sociedade americana finalmente conseguiu alcançar os quadrinhos. Através de sua história, os quadrinhos prosperaram como a única forma de expressão das preocupações e sensibilidades exageradas e absurdas dos adolescentes, mas essas qualidades não fazem mais o meio ser único<sup>41</sup>.

Felizmente, as editoras foram abandonando essa autocensura e temáticas consideradas tabus como drogas, comunismo e sexualidade voltaram a aparecer timidamente durante as décadas de 1970 e 1980 e 1990. Em 2001, a Marvel Comics foi a primeira das duas grandes editoras a romper oficialmente com o *Comics Code* e, em janeiro de 2011, a DC Comics, de longe a mais conservadora de todas, fez o mesmo. Vale lembrar que outras editoras de menor expressão, muitos anos antes das duas maiores, também já haviam deixado de lado o código de ética.

Assim, ao recontar estes eventos, esta pesquisa tenta entender de que forma eles auxiliaram na produção de sentido atual dessas histórias, principalmente, na construção da figura do herói. Foi, a partir do *Comics Code*, por exemplo, que o Superman virou o “escoteiro”, “o bom garoto”, que é hoje. Além disso, muitos outros movimentos e obras ajudaram a influenciar a forma como os quadrinhos eram vistos. No auge do código de ética, os heróis de Stan Lee, trouxeram a humanidade, a mortalidade, para os heróis. E na década de 1980, quando o código já não ameaçava tanto, obras como “O Retorno do Cavaleiro das Trevas” de Frank Miller e “Watchmen” de Alan Moore e Dave Gibbons, trouxeram de volta o ar sombrio aos quadrinhos de massa e (re) popularizaram o anti-herói – sobretudo a figura do vigilante –, este último levado ao extremo em “Watchmen<sup>42</sup>”.

---

<sup>41</sup> Do original: *Comic books are losing their audience not because they have failed to keep up with the changes in American culture but because American culture has finally caught up with them. Throughout their history, comic books thrived as a uniquely exaggerated and absurdist expression of adolescent concerns and sensibilities. But those qualities no longer make them unique.*

<sup>42</sup> Chamada pelo próprio autor de “a morte dos super-heróis”, em Watchmen, um grupo de benfeitores superpoderosos decide ocultar o assassinato de milhares de pessoas, pois esse incidente trouxe a paz mundial. Por causa desse dilema ético, o autor escolheu essa alcunha para sua obra, uma vez que os heróis deixam de lado a verdade e a honra em prol de uma farsa.

#### 2.4.2 A narrativa gráfica no oriente

Embora a maioria das características da narrativa gráfica ocidental possa ser aplicada à oriental, existe uma série de particularidades no que se refere à fruição destes produtos de entretenimento que são justamente o que os diferenciam. A intenção deste trabalho, no entanto, não é excluir os mangás do rol das histórias em quadrinhos, como algumas linhas de pesquisa o fazem, afirmando que a diferença seria tanta que eles deveriam ser considerados meios distintos. Até porque, como será mostrado, o desenvolvimento de ambos não aconteceu paralelamente.

A primeira dessas particularidades é a escrita, que mistura o alfabeto fonético (*hiragana* e *katakana*) e os *kanji*, os ideogramas chineses. Um alfabeto fonético utiliza o som das menores partículas da fala de um idioma, os fonemas, para criar seus caracteres. Esse é o mesmo modelo adotado no Ocidente, só que os caracteres são diferentes. Ao invés de A, B, C, D, E, tem-se “ka”, “ha”, “tsu” e assim por diante<sup>43</sup>. Já os *kanji* são ideogramas de significado próprio originários da China. Atualmente eles são representações abstratas, mas eles derivam de caracteres bastante figurativos<sup>44</sup>. Além dessa inclinação para o visual, a orientação de leitura – feita na vertical e da direita para a esquerda – também passou para os quadrinhos e para a disposição dos balões na página<sup>45</sup>. Segundo Gravett (2006, p.22),

Alguns têm apontado para a natureza inerentemente visual da linguagem escrita japonesa, que são os *kanji*, os caracteres chineses. Esses ideogramas não representam objetos de modo realista, e sim abstraídos em símbolos, dinamizando a realidade em traços rápidos de pincel ou caneta, de modo muito parecido com o que ocorre nos quadrinhos. Talvez, pelo fato de a escrita dos japoneses envolver a criação de símbolos e a leitura exigir sua decodificação, eles tenham uma predisposição para aceitar a simbolização existente nos quadrinhos.

Ou seja, a escrita influencia não só a forma de leitura como também o desenvolvimento visual da trama, uma vez que é a própria lógica da escrita que “dita o ritmo” da fruição dos quadrinhos, como também eram nos *emakimono*. Pode parecer algo trivial, mas o fato de os japoneses adaptarem seus quadrinhos segundo uma identidade visual própria

<sup>43</sup> Embora os fonemas sejam os mesmos, o *hiragana* e o *katakana* usam ilustrações diferentes. Como pode ser visto no ANEXO E. Disponíveis em: <http://www.learn-hiragana-katakana.com/reading-katakana-characters/> e [http://www.japanorama.com/hira\\_ref.html](http://www.japanorama.com/hira_ref.html). Acesso em: 22/01/2012 às 10:00.

<sup>44</sup> Conforme o ANEXO F, a formação dos significados de um *kanji* foi mostrado por Sonia Luyten em *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses* (2000). E uma lista de alguns *kanji* com seus sentidos atuais pode ser vista no ANEXO G. Disponível em: [http://mural.uv.es/krisla/Kanji\\_trazos.htm](http://mural.uv.es/krisla/Kanji_trazos.htm). Acesso em: 22/01/2012 às 10:00.

<sup>45</sup> Conforme ANEXO H.

também é um dos grandes fatores que possibilitou o crescimento e expansão do meio. Gravett (2006, p. 14) acrescenta que,

Eles [os japoneses] tomaram os fundamentos dos quadrinhos americanos – as relações entre imagem, cena e palavra – e, fundindo-os a seu amor tradicional pela arte popular de entretenimento, os ‘niponizaram’ de forma a criar um veículo narrativo com suas próprias características.

Isso porque entre os desenhos de Hokusai – representante da arte popular – e os mangás modernos de Tezuka, há o *Japan Punch* (1862) semanário do inglês Charles Wirgman destinado aos estrangeiros que moravam no arquipélago. Segundo Moliné e Luyten, esse típico *cartoon* de humor britânico sendo publicado localmente ofereceu a oportunidade perfeita para que os artistas japoneses incorporassem à sua cultura a tira de humor moderno para a massa com periodicidade regular, o que, posteriormente levou ao desenvolvimento da indústria de quadrinhos como ela é conhecida hoje.

Essa é uma das situações que demonstra a peculiaridade da relação entre tecnologia e cultura, uma vez que sem uma adaptação precisa provavelmente o mercado não teria crescido da mesma forma. Como mais um exemplo deste intrincado sistema também pode ser citada a relação da população dos Estados Unidos, e demais comunidades anglófonas, com o cinema legendado. Como grande polo produtor de filmes, a sociedade norte-americana não cultivou o hábito de receber a produção de outros países, o que explica sua reticência quanto às legendas – a ponto de algumas pessoas até terem dificuldade em acompanhá-las (SCOTT, 2011)<sup>46</sup> e eles preferirem fazer refilmagens na língua nativa. Ao contrário, por exemplo, do Brasil no qual a população já está acostumada com material audiovisual importado. Por sua vez, os norte-americanos desenvolveram tecnologias como o cinema 3D e Imax que não são (ou eram no início) perfeitamente preparadas para receber legendas, o que originou uma nova adaptação tecnológica e cultural e assim por diante.

Seguindo esta lógica, o papel de baixa qualidade e o uso exclusivo do preto e branco como modelos editoriais, a fim de baratear o produto final durante o pós-guerra, podem ser entendidos como causas diretas da ascensão do mangá e sua assimilação pelo gosto popular. Com a derrota do Eixo e a ocupação norte-americana, os japoneses precisaram se reerguer financeira e psicologicamente. E o mangá apareceu como uma solução para os dois

---

<sup>46</sup> Esta matéria do *New York Times* fala das dificuldades que os filmes internacionais encontram nos Estados Unidos.



problemas. As histórias cheias de contos de superação feitas a preços acessíveis estimularam a economia e a autoestima do povo.

Segundo Luyten (2000), uma antologia de mangá lançada no Japão atualmente seja ela mensal ou semanal, pode chegar a até 600 páginas, pois contém de 15 a 20 histórias de 20 a 30 páginas cada. O semanário líder em popularidade e vendas no Japão, a *Weekly Shonen Jump*, por exemplo, possui entre 450 e 500 páginas e geralmente custa 230 ienes, o equivalente a dois dólares (JUMPLAND, 2012).

Assim como os aspectos técnicos, os japoneses souberam adaptar muito bem a arte sequencial às suas demandas simbólicas, gerando a diversidade encontrada hoje nos mangás. Exemplificando o que Becker (2009, p. 37) afirma com, “os mundos representacionais diferem de acordo com o conjunto de interesses dominantes” – dominantes no sentido de serem os que mais fazem sucesso e chamam atenção. No caso nipônico, os quadrinhos souberam muito bem explorar os interesses do povo japonês e por isso atingiram um status tamanho que rivalizam com outras mídias que são líderes isoladas nos demais países do mundo, algo sem precedentes para um meio impresso na contemporaneidade. Para Gravett (2006, pp. 14-15):

Os japoneses libertaram a linguagem dos quadrinhos dos limites dos formatos e dos temas da tira diária do jornal ou das 32 páginas dos gibis americanos e expandiram seu potencial para abranger narrativas longas e livres, feitas para ambos os sexos e quase todas as idades e grupos sociais. Os japoneses transformaram os quadrinhos em uma poderosa literatura de massa, capaz de fazer frente ao aparentemente imbatível domínio da televisão e do cinema.

Para dimensionar este fenômeno, por exemplo, *One Piece*, o título mais popular do Japão atualmente alcançou a expressiva marca de mais de dois milhões de cópias vendidas em cada um de seus últimos encadernados<sup>47</sup>, segundo a empresa especializada em rankings Oricon<sup>48</sup>. Os encadernados chamados em japonês de *tankobon*, que significa “volume único/independente”, são as compilações individuais de uma série. Essas edições são lançadas com um acabamento especial para colecionadores, uma vez que as grandes antologias, por conta do material de baixa qualidade são descartáveis e destinados à leitura e subsequente reciclagem.

<sup>47</sup> Os volumes citados são as edições 60# #61 e 62# e #63 lançados, respectivamente, em novembro de 2010 e fevereiro, maio e agosto de 2011. Sendo que a edição número #60 é a recordista em vendas únicas com 3,8 milhões de exemplares vendidos desde seu lançamento.

<sup>48</sup> Esses dados ainda não contabilizam a edição #63 e nem as primeiras semanas de vendas do volume #60 que precisa ser visualizada por meio de navegação na página.

Sendo o gênero mais popular do país, os quadrinhos de herói destinados ao público infanto-juvenil (na prática com um alcance demográfico muito maior), chamados *shônen manga* (mangás para garotos), gozam de uma situação bem mais promissora do que seus correlatos norte-americanos. Mesmo assim eles ainda competem com outros subgêneros, como os destinados ao público feminino – *shôjo manga* e *josei manga* (traduzidos, respectivamente, como mangá para garotas e mangá para mulheres) – e para o público adulto masculino *seinen manga* (mangá para homens jovens). Sendo estes os estilos mais populares vendendo milhões de cópias anuais em cada título, isso sem contar os de temática homoafetiva (yaoi<sup>49</sup> e yuri<sup>50</sup>), que não são necessariamente pornográficos, os *hentai*.

Aliás, a política da sociedade japonesa quanto à exposição do corpo e a sexualidade retratada na mídia é bastante interessante, visto que no país um casal se beijar em público, ainda hoje, é motivo de embaraço. Contudo, a exposição do corpo nu ou menções mais explícitas à sexualidade, que seriam certamente vetados em produtos culturais do Ocidente (para a faixa-etária em que são indicados), são aceitos normalmente nos quadrinhos, mesmo em títulos voltados originalmente para público infanto-juvenil<sup>51</sup>. Esse trato com as representações do corpo está presente na sociedade japonesa de maneira geral desde tempos antigos, os próprios *emakimono* já continuam algo de “mundano”. Como afirma Koyama-Richard (2007, p.11), “certos pergaminhos que aos olhos ocidentais poderiam parecer grosseiros, continuam concurso de flatulências ou de comparação de genitálias. Considerados cômicos, este tipo de cena se tornou muito popular no período Edo em impressões ilustradas e livros<sup>52</sup>”. Ou seja, dentro de uma situação cômica ou sem nenhum tipo de insinuação sexual ou chula, este tipo de exposição seria válida.

---

<sup>49</sup> O termo é um acrônimo para “Yama nashi, ochi nashi, imi nashi” – “Sem clímax, sem sentido, sem significado”, uma crítica feita aos primeiros títulos que se focavam mais na ação sexual do que na trama, evidenciando que o gênero não deveria ser prioritariamente pornográfico.

<sup>50</sup> Significa literalmente lírio (a flor) que tem o sentido conotativo de mulher.

<sup>51</sup> Conforme ANEXO I.

<sup>52</sup> Do original: certain scrolls which to Western eyes might seem coarse, present genital or farting contests. Considered comic, such scenes became very popular in the Edo period in illustrated prints and books.

## 2.5 A representação visual nos quadrinhos

### 2.5.1 O estatuto das imagens

Ao analisar as histórias em quadrinhos, se faz necessário tecer alguns comentários sobre a natureza visual do meio. Voltando a explicação dada anteriormente que define os quadrinhos como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador” (MCCLLOUD, 2005, p. 9) é possível partir para uma investigação mais profunda sobre esses elementos visuais e a forma como eles produzem sentido numa HQ. Algumas dessas considerações podem ser aplicadas tanto a *comics* quanto a mangás e outras serão específicas de cada um. E o primeiro desses elementos seria a imagem.

Segundo Martine Joly, imagem é um conceito polissêmico que abarca uma série de definições que vão desde as figuras, imagens de formas bem definidas, até às imagens mentais e metáforas (imagens verbais). No cerne de todas essas possibilidades estaria a ideia de representação<sup>53</sup>, a imagem “substituiria” algo concreto, um conceito ou uma abstração, agindo assim como uma representação visual (ou conceitual). Nas palavras de Joly (2007, p. 12-13), “a imagem seria já um objeto segundo, em relação a uma outra que ela representaria de acordo com algumas leis particulares”. Vale ressaltar que, para a autora, mesmo a produção arbitrária e instantânea de um agente (qualquer que seja), pode ser considerada também uma representação, pois ela substituiria uma “imagem mental” ou uma ideia posteriormente passada para um suporte<sup>54</sup>, qualquer que seja.

Nos quadrinhos a imagem também pode ter vários aspectos, mas nesse tópico ela será tratada apenas no sentido de representação visual: seja ela figurativa, abstrata ou conceitual. A maneira como esses diferentes usos são intercalados faz com que o processo de produção de sentido seja ampliado de forma que até as palavras, cujas letras se tornam formas de imagem, possam ser incluídas em sua fruição – não só narrativamente, como seria praxe, mas também expressivamente.

---

<sup>53</sup> Essa representação é usada no sentido genérico do termo e não deve ser confundida com a representação enquanto conceito apresentada no primeiro capítulo. Embora haja uma ideia básica comum a ambas.

<sup>54</sup> Tomaremos a liberdade de não entrar na discussão sobre a questão da técnica, pois esse trabalho não trata do processo de produção de uma história em quadrinhos, mas de seus elementos visuais em meio a produção de sentido. Para uma discussão sobre técnica ler McLuhan (1969), Clark (2001) e Latour (1994).

### 2.5.2 A estética dos quadrinhos

Podendo ser considerados elementos primordiais dos quadrinhos, as linhas e traços que formam o quadro, o painel e o balão, delimitam o espaço da HQ. Para McCloud (2005, p.7), “cada quadro de um filme é projetado no mesmo espaço – a tela –, enquanto nos quadrinhos, eles ocupam espaços diferentes [lado a lado, justapostos]. O espaço é pros quadrinhos o que o tempo é pro filme”.

A noção de espaço é profundamente afetada pela disposição desses caracteres, no entanto, não há menção a eles na definição empregada por este estudo. Isso ocorre, pois o desenvolvimento do meio fez com que eles atingissem certa flexibilidade, até que houve uma ruptura. A ideia é que a presença física das linhas de contorno que formam os quadros e os painéis serviriam a uma “didática dos quadrinhos” que foi gradativamente sendo substituída na medida em que os leitores passaram a se familiarizar com o meio e internalizaram sua linguagem<sup>55</sup>.

De acordo com o pesquisador Fábio Silva, essas experiências com o quadro não tinham apenas uma função narrativa ou expressiva. Para ele:

O ato de sair para fora [sic] do quadro nas hqs é extremamente significativo, pois ao romper com esta norma, é possível associar este procedimento a manifestações contestatórias com um alcance político mais ou menos amplo ou configurações que questionam a própria linguagem dos quadrinhos (SILVA, 2010, p. 169).

Enquanto Silva realiza uma espécie de arqueologia do quadrinho moderno, Brigitte Koyama-Richard trata do experimentalismo visual japonês de maneira bem ampla, retornando aos *emakimono*, os pergaminhos ilustrados, que seriam originários da China. De acordo com a autora:

Os chineses e, em seguida, os japoneses decidiram não confinar a imagem dentro do quadro ou do painel, mas apresentar suas múltiplas facetas, permitindo que o olho do espectador vague e absorva cenas sucessivas – fora ou dentro de templos e palácios – vistas de baixo ou bem do alto, de todo ângulo possível, como se a

---

<sup>55</sup> Em *O quadro nos quadrinhos* (2010), Fábio Luiz Carneiro Mourilhe Silva reconta a história do quadro e fala das diversas experimentações ocorridas ao longo dos anos desde sua estrutura, orientação (vertical, horizontal, inclinado etc.), forma (quadrado, retangular, circular, estrela etc.) até sua transposição total.

imagem fosse vista através da lente de uma câmera de cinema<sup>56</sup> (KOYAMA-RICHARD, 2007, pp. 09).

Remontando também às origens ocidentais dos quadrinhos, McCloud aponta como precursores dos quadrinhos ocidentais a tapeçaria Bayeux<sup>57</sup> e alguns manuscritos pré-colombianos<sup>58</sup>. Diferente dos pergaminhos japoneses, esses exemplares, respectivamente, dos séculos XI e XVI, não possuem uma ligação comprovada com os quadrinhos modernos. Por se tratarem de registros diferentes, em localidades diferentes, é muito improvável que esses precursores tenham iniciado algum tipo de reação em cadeia ou movimento artístico que culminou nos quadrinhos. O que é possível observar nesses exemplos é a justaposição de imagens com uma finalidade informativa (até narrativa).

Pode se dizer que representar graficamente o mundo a sua volta é uma tendência presente no homem desde que ele aprendeu a usar ferramentas como mostram as pinturas rupestres. Segundo Koyama-Richard, essa prática (ou necessidade) também está por trás dos pergaminhos japoneses, mas isso não significa que essas iniciativas constituem um movimento artístico.

Mesmo que houvesse uma suposta influência recíproca que até hoje não foi provada, é interessante notar como, em diferentes períodos e em regiões tão distantes uma da outra, artistas e artesãos compartilharam essa necessidade de gravar episódios históricos em tiras de papel ou rolos de tecido, demonstrando o mesmo desejo de explicar e transcrever eventos, e também os costumes de um período<sup>59</sup> (KOYAMA-RICHARD, 2007, p. 10).

Tratando exclusivamente da ação do texto nas histórias em quadrinhos, Eco descreve algumas das especificidades da produção de sentido em meio ao “casamento” entre imagens e palavras. Para ele,

os fatores semânticos articulam-se numa série de relações entre palavra e imagem: tem-se, assim, o nível minimal de uma complementaridade por deficiência [a palavra exprime uma atitude que o desenho é inábil para representar todas as suas

---

<sup>56</sup> Do original: the Chinese and, in their wake, the Japanese chose not to confine the image within a frame or a panel, but to present its multiple facets, allowing the viewer's eye to roam and take in succession of scenes – outside or within temples or palaces – viewed from below or from high above, and from every conceivable angle, as if viewing the image through the lens of a movie camera.

<sup>57</sup> ANEXO J

<sup>58</sup> ANEXO K

<sup>59</sup> Do original: even if there was any putative reciprocal influence that has not to date been proved, it is interesting to note how, at different periods and in regions so distant from one another, artists and craftsmen shared a need to record historical episodes on strips of paper or bolts of fabric, showing the selfsame desire to explain and transcribe the events, as well as to depict the customs of the time.

implicações]; a excedência pleonástica do falado, que intervém para esclarecer continuamente o que de fato já está explícito (ECO, 1979, p. 146).

Eco toca em pontos nevralgicos da semântica dos quadrinhos, porém uma crítica que pode ser feita a suas colocações é o fato de ele não considerar igualitária a relação entre textos e imagens. Não se trata de completar o sentido (o que transparece pelo termo “deficiência”), mas sim de ressignificar a imagem através do texto e vice-versa. Para McCloud (2005, p. 155-156), “de maneira geral, quanto mais se fala com palavras, mais as figuras podem ficar livres para sair explorando. Em quadrinhos, as palavras e imagens são como parceiros de dança e cada um assume sua vez conduzindo”.

Essa alternância seria hoje um dos impulsionadores da diversidade no meio. Um bom exemplo disso é dado por Will Eisner em seu livro “A Arte Sequencial”. Para o quadrinista, “o letreiramento, tratado ‘graficamente’ e a serviço da história, funciona como uma extensão da imagem. Neste contexto, ele fornece o clima emocional, uma ponte narrativa, e a sugestão de som” (1989, p. 10). Essas características se estendem a toda forma de letreiramento nos quadrinhos, desde as letras dos balões até as onomatopeias que representam sons e também fazem parte do desenho. Essas palavras além de serem ícones sonoros, também são colocadas nos painéis de forma estilizada contribuindo para a composição estética da página.

Esse uso de letras estilizadas como forma de arte tem diversas origens. No Ocidente, além dos caracteres feitos a mão, a própria tipografia, desde os tempos de Gutenberg, já incorporava a arte na forma das letras capitulares. Por sua vez, no Japão, a caligrafia como forma de arte, chamada *shodô*<sup>60</sup>, existe no Japão desde que eles começaram a empregar a escrita chinesa, os *kanji*, a partir do século VI (Cf. SAKURAI, 2007), o que não significa que ela não existisse na China antes. Segundo Koyama-Richard (2007, p. 9), a caligrafia era tão apreciada no Japão que fazia parte de outras manifestações artísticas, inclusive os *emakimono*. “Diferente de um afresco de dimensões limitadas, esses pergaminhos permitiam que longas histórias fossem contadas e geralmente combinavam cenas pintadas e textos em caligrafia<sup>61</sup>”.

Sendo assim, pode ser observado que a relação entre imagens e palavras está arraigada em diversas manifestações estéticas humanas, o que para Joly se reflete na maneira como ambas remetem a conceitos de forma independente. Segundo ela:

<sup>60</sup> Segundo a Fundação Japão de São Paulo, a prática do shodô consiste na utilização de ideogramas e na realização da escrita em apenas uma pincelada. Disponível em: [http://www.fjisp.org.br/guia/cap05\\_c.htm](http://www.fjisp.org.br/guia/cap05_c.htm). Acesso em: 26/01/2012 às 14:40.

<sup>61</sup> Do original: a single work can ever extend over several scrolls. Unlike a mural fresco of limited dimensions, such scrolls allow very long stories to be told and often combine painted scenes with calligraphied texts.

A complementaridade das imagens e das palavras reside também no fato de elas se alimentarem umas das outras. Não existe qualquer necessidade de uma copresença da imagem e do texto para que este fenômeno se verifique. As imagens engendram palavras que engendram imagens, num movimento sem fim. (JOLY, 2007, p. 141-142).

Por fim, é preciso ainda fazer algumas considerações sobre a figura, ou seja, a relação entre a imagem e a forma que ela recebe. Como bem disse Eco os quadrinhos costumam utilizar imagens amplamente reconhecíveis e para que elas sejam assim um recurso utilizado pelos quadrinistas é o cartum. McCloud afirma que o cartum é uma forma de simplificação do desenho até suas formas mais elementares. Para ele:

Quando abstraímos uma imagem através do cartum [desenho simplificado], não estamos só eliminando os detalhes, mas nos concentrando em detalhes específicos. Ao reduzir uma imagem a seu 'significado' essencial, um artista pode ampliar esse significado de uma forma impossível pra arte realista (MCCLOUD, 2005, p. 30).

Isso significa que o cartum, por ser uma forma menos “realista” de desenho, atrai mais atenção do público segundo um processo de identificação. Justamente por causa de seus traços universais o espectador passaria a se ver naquele desenho e, por conseguinte, nas ações desempenhadas por aquela figura. Por isso McCloud (2005, p. 36) acrescenta que:

Quando você olha para uma foto ou desenho realista de um rosto você vê isso como o rosto de outra pessoa. Contudo, quando entra no mundo do cartum você vê a si mesmo. Acho que essa é a razão principal do nosso fascínio por desenhos animados, embora outros fatores como simplicidade e características infantis de muitos personagens de desenhos animados também desempenhem um papel. O desenho animado é um vácuo pro qual nossa identidade e consciência são atraídas, uma concha vazia que nós habitamos pra viajar a um outro reino. Nós não só observamos o cartum. Nós passamos a ser ele.

O cartum na visão de McCloud é um estilo de desenho. Ele está presente tanto nos quadrinhos quanto nas animações, geralmente com esse propósito expressivo identitário. No entanto, as histórias em quadrinhos, assim como o próprio desenho, possuem mais facetas. E outra delas é justamente o desenho realista. Como foi dito, o desenho realista “afasta” o espectador, ressaltando o lado estranho da figura, transformando-a no outro. Dessa forma, se diz que há uma objetificação dessa figura mais realista. Isso não quer dizer que ela possua uma carga negativa, mas na verdade neutra.

Esse efeito gráfico guarda também um jogo linguístico próprio dos quadrinhos e de outras manifestações que se utilizam da imagem fixa, uma vez que só a contemplação desta “faz a vista demorar-se na animação permanente do pequeno ecrã e possibilita uma abordagem mais refletida ou mais sensível das obras visuais, quaisquer que elas sejam”

(JOLY, 2007, p.16). Nos quadrinhos isso provoca uma diferenciação entre personagens e cenários. Segundo McCloud (2005, p. 42):

Todo criador sabe que um indicador infalível de envolvimento do público é o grau em que este se identifica com os personagens da história. E, já que a identificação do espectador é uma especialidade do cartum, este tem penetrado com facilidade na cultura popular do mundo. Por outro lado, como ninguém espera que pessoas se identifiquem com paredes e paisagens, cenários tendem a ser mais realistas.

McCloud revela que esse efeito máscara, de cenários realistas e personagens estilizados, se tornou uma marca registrada do quadrinho japonês. Ele aproveita o esquema de produção do país, em que o desenhista trabalha com assistentes que se encarregam apenas dos planos de fundo e arte-final, enquanto o quadrinista (mangaká) pode se concentrar em outros aspectos da página, como a caracterização dos personagens. Após anos conservando essa prática, o mangá ficou conhecido por seus “personagens muito cartunizados e fundos quase fotográficos” e McCloud (2005, p. 44) ainda conta que:

[...] os desenhistas japoneses deram um passo a mais. Logo, alguns viram que o poder objetificante da arte realista podia ter outros usos. Por exemplo, enquanto a maioria dos personagens era desenhada com simplicidade, para melhor identificação do leitor, outros eram feitos de forma mais realista, para serem objetificados, enfatizando sua ‘infamiliaridade’ pro leitor.

E o mesmo vale para objetos, que podem ser “cartunizados” em contato com os personagens ou ser desenhados de forma mais realista para acentuar suas qualidades. Especialmente em histórias voltadas para o público adolescente. “Nos quadrinhos japoneses, a espada deve se tornar bem realista, não só para mostrar os detalhes, mas pra gente se conscientizar dela como objeto, uma coisa com peso textura e complexidade física” (MCLOUD, 2005, p. 44).

Esses elementos gráficos foram apresentados dessa forma para ilustrar algumas das representações visuais que esta pesquisa busca identificar nos mangás e comics selecionados. Não só sua função narrativa, mas também a maneira como essas qualidades estéticas podem ser utilizadas para expressar valores socialmente compartilhados. Espera-se que elementos visuais não contemplados por este resumo possam aparecer no decorrer da análise, mas de maneira geral, aqui estão contidos as principais formas de fruição estética dos quadrinhos.



### 3 ESTUDO DE CASO

#### 3.1 A *Clash of Titans*

Segundo Edward Hall (1998, p. 195), “as pessoas de culturas diferentes vivem em mundos sensoriais diferentes. Não somente estruturam o espaço diferentemente, mas também o experimentam diferentemente porque seu sensorium está ‘programado’ diferentemente”. Levando esta questão para os meios de comunicação em larga escala, faz-se necessário considerar o volume exponencial de informações propagadas. Como disse David White (1973, p. 32), “são precisamente os meios de comunicação de massa que acenam para o homem ‘comum’ com a maior promessa de colocar ao alcance de suas mãos uma riqueza cultural que nenhum período anterior foi capaz”. Nota-se que o volume e a intensidade desses conteúdos servem também para propagar contrastes, uma vez que acentuariam as características inerentes de uma determinada cultura.

Obviamente, esses produtos culturais não são estanques. Mesmo sendo produzidos a partir de fontes culturais de diversos países e tendendo para certa planificação de seu discurso, eles possuiriam elementos que favorecem a identificação por parte de seu público doméstico.

Assim, esta pesquisa se insere neste contexto ao analisar a construção da figura do herói presente nas histórias em quadrinhos produzidas nos Estados Unidos e Japão a fim de compreender como a cultura se “impregna” aos meios de comunicação utilizando seus recursos discursivos para expressar suas singularidades.

Antes de entrar na descrição do corpus escolhido, é necessário compreender algumas particularidades do mercado de quadrinhos destes dois países. A indústria norte-americana de quadrinhos de super-herói se organiza em relação à produção de um ano através das megassagas, que são narrativas contadas por meio dos vários títulos que uma editora publica semanalmente<sup>62</sup>. A união dessas histórias forma um arco dramático, no qual os acontecimentos centrais estão reunidos na revista que leva o nome do arco – também chamado de evento ou saga.

Os títulos aqui estudados transitam entre esses arcos e edições fechadas que contam as origens e primeiras aventuras dos heróis – e que o mercado costuma relançar ocasionalmente,

---

<sup>62</sup> Existem as revistas dos personagens e grupos principais como X-Men, Homem de Ferro, Superman, Batman, Liga da Justiça, Vingadores e ainda dezenas de outras combinações de heróis de menor expressão com grupos fora do eixo central como: Novos Vingadores, Jovens Vingadores, Jovens Titãs, Renegados, X-Factor, X-Force etc.

fazendo alterações na proposta original do personagem segundo os novos contextos socioculturais. Assim, procura-se entender qual a representação atual desse herói e qual o contexto de sua criação e idealização. Vale lembrar que nos Estados Unidos os personagens pertencem às editoras e suas histórias são continuadas mesmo após a morte dos autores com novos escritores.

Nos EUA ou na Europa, patentes antigas e lucrativas como Super-Homem, Judge Dread ou Spirou, de propriedade das editoras, têm que ser mantidas vivas mudando eternamente de roteirista ou artista. Suas histórias podem nunca acabar. No Japão, a continuação de um personagem [...] é exceção, e não regra. [...] No Japão, o Homem-Aranha não teria vivido o suficiente para rasgar seu traje (GRAVETT, 2006, p.19)

Por outro lado, isso também significa que eles estão menos sujeitos a arbitrariedade do fator artístico e à volatilidade da vontade e predileções pessoais dos realizadores, o que torna mais distinguível a ação do espírito do tempo nessas obras. Os personagens escolhidos pertencem a DC Comics detentora de personagens como Superman, Batman, Flash e Mulher Maravilha, mais conhecidos do grande público e, segundo a própria editora, “*The world’s greatest superheroes*” (os maiores heróis do mundo). Dessa forma, optou-se por analisar heróis que fossem representativos tanto do ponto de vista simbólico quanto mercadológico. Os escolhidos, Superman e Batman, além de representarem o período específico de sua criação, também seriam os mais icônicos dentro das categorias herói e anti-herói.

No Japão, as histórias possuem narrativas fechadas. Elas são serializadas semanal ou mensalmente e podem durar anos, mas, eventualmente, elas chegam ao fim por mais populares que sejam. As HQs são lançadas em antologias em formato de almanaque que contém uma pesquisa de opinião. Estes questionários decidem quais as séries mais populares e nas reuniões periódicas (trimestrais ou semestrais) do conselho editorial das revistas, as HQs com menos votos são canceladas. Além da própria vontade do autor esta é uma das principais formas pela qual uma série se encerra.

Como esta pesquisa trata apenas da questão do herói, serão analisados os mangás *shonen*, voltados para garotos, Samurai X, e o mangá *seinen Vagabond*, direcionado para um público um pouco mais maduro. Esta ressalva se justifica na medida em que procurou-se trabalhar com figuras idealizadas pelas culturas e, no Japão, o samurai pode ser considerada a principal delas. E entre as narrativas contemporâneas *Vagabond* se destaca por ser baseada na vida de um personagem histórico real, Musashi Miyamoto, conhecido como um “Santo da Espada”. Esta série é publicada pela editora *Kodansha* na *Weekly Morning Magazine*,

enquanto “Samurai X” (no original, Rurouni Kenshin), foi editada na *Weekly Shônen Jump Magazine*, a mais popular do gênero no país, da editora *Sheisha*.

Com estes quatro títulos, de temáticas semelhantes – como será visto –, espera-se constatar como as culturas conseguem expressar suas individualidades por meio de seus produtos culturais. Estas obras falam da construção da figura do herói na contemporaneidade, uma vez que os mangás foram lançados originalmente durante a década de 1990 e os arcos escolhidos dos *comics* remontam aproximadamente do mesmo período. Como foi dito esta seleção visou contornar a defasagem entre os personagens dos dois países, uma vez que a maioria dos títulos norte-americanos tem entre 50 e 70 anos de idade e passou por uma miríade de reformulações desde então.

Além da divisão de gênero, herói e anti-herói, esse corpus foi escolhido com base na ação dos personagens nas narrativas no Ocidente, como policiais, patrulheiros ou vigilantes, e no Oriente, como soldados – função histórica original do samurai – também convertido em algumas ocasiões a patrulheiro dentro da história em quadrinhos. Vale ressaltar que, no primeiro, a ação do herói é basicamente civil, com uma esfera política implícita, já no segundo, o lado político é o mais evidenciado, devido ao contexto histórico japonês. Por esse motivo, inscrever a ação do herói contemporâneo nessas instâncias, e a transição entre elas nessas obras, também seria um objetivo secundário dessa pesquisa.

Por meio de uma análise detalhada dos aspectos visuais e narrativos das HQs citadas, busca-se identificar a construção de um imaginário de herói contemporâneo. Considerando o que foi dito acima, a análise empreendida se baseará em critérios como caracterização dos personagens (protagonistas, antagonistas e personagens de apoio) e o ambiente em que a trama acontece, no âmbito gráfico. Além de trama, contexto histórico e ações dos personagens, na esfera narrativa. Obviamente, devido a natureza do meio, esses dois campos não agem isolados. Segundo Ramos (2009, p.18),

[...] os recursos dos quadrinhos nada mais são do que respostas próprias a elementos constituintes da narrativa [...] As histórias em quadrinhos representam aspectos da oralidade e reúnem os principais elementos narrativos, apresentados com o auxílio de convenções que formam o que estamos chamando de linguagem dos quadrinhos.

Dessa forma, este estudo compreende que a separação destas instâncias é apenas didática e que, mesmo assim, também é preciso analisar seu efeito conjunto na produção de sentido.

Cabe ainda ressaltar que o material utilizado não possui nenhuma restrição linguística, tendo sido analisadas histórias em quadrinhos em português e em inglês de acordo com sua

disponibilidade. Dessa forma não serão objetos de reflexão questões como tradução, diferenças entre as edições e demais elementos relacionados à apresentação física dos exemplares.

## 3.2 O Corpus

### 3.2.1 Superman

O personagem Superman foi criado por Jerry Siegel e Joe Shuster e teve sua primeira aparição em 1938 na revista norte-americana “*Action Comics*”<sup>63</sup>, título que pertence à editora *DC Comics*. De 1938 a 1964 o personagem sofreu alterações significativas em sua concepção em termos de personalidade, abordagem política etc. – e elas podem ser apontadas como um reflexo das transformações que aconteciam na própria sociedade norte-americana. Assim:

o público familiarizado com o personagem bastante rígido e moralmente correto que o Superman veio a se tornar se surpreenderia ao descobrir que o personagem original de Siegel e Shuster era na verdade um valentão cínico e espertinho [quase um malandro] [...] Superman combatia o crime com uma audácia adolescente, rotineiramente aproveitando para zombar e humilhar seus adversários enquanto ele os trucidava<sup>64</sup> (WRIGHT, 2003, p. 9, tradução nossa)

Na versão original o personagem não voava (dava longos saltos) e não se importava em usar sua força contra os criminosos, era basicamente o que hoje se entende por um anti-herói. A mudança de comportamento ocorreu, em grande parte, devido à instauração do *Comics Code*. Como foi explicado anteriormente, este foi um conjunto de regras de conduta moral adotado pelas próprias editoras de quadrinhos temendo que a opinião pública se voltasse contra o meio, considerado a causa da delinquência juvenil<sup>65</sup>. O *Comics Code* (1954)

---

<sup>63</sup> Quadrinhos de Ação.

<sup>64</sup> Do original: Audiences familiar with the rather stiff and morally upright character that Superman later became would be surprised to discover that Siegel and Shuster’s original character was actually a tough and cynical wise guy, similar to the hard-boiled detectives like Sam Spade who also became popular during the Depression years. Superman took to crime-fighting with an adolescent glee, routinely taking the opportunity to mock and humiliate his adversaries as he thrashed them.

<sup>65</sup> Para mais informações ver WARSHOW, Robert. “Paul, as histórias em quadrinhos e o Dr. Wertham”. In: ROSENBERG, Bernard & WHITE, David Manning (Org.). “Cultura de Massa”. São Paulo: editora Cultrix, 1973.

é considerado o marco que encerrou a chamada “Era de Ouro” dos quadrinhos, época das versões originais (e menos politicamente corretas) dos super-heróis (Superman, Batman, Flash, entre outros).

O passar das décadas ainda nesses primeiros 30 anos de história ajudou a consolidar a importância do Superman nos Estados Unidos até alçá-lo à condição de mito o que proporcionou a análise de Eco em *Apocalípticos e Integrados*. Segundo ele,

[...] o Superman só é mito com a condição de ser criatura inserida na vida cotidiana, no presente, aparentemente ligado às nossas mesmas condições de vida e de morte, ainda que dotado de faculdades superiores. Um Superman imortal não seria mais homem, mas deus, e a identificação do público com a sua dupla personalidade [identificação para a qual se excogitou a dupla identidade] cairia no vazio (ECO, 1969, p. 253).

Para Eco era justamente essa importância do personagem dentro da cultura que fazia com que as histórias fossem praticamente estáticas do ponto de vista narrativo e temporal (sem um passado ou apenas com uma leve referência a ele, o qual seria apenas imediato). Assim, as histórias deveriam sugerir que o Superman correria algum risco ou que houvesse certas limitações a seu campo de ação, dando a ideia de algum tipo de desafio, mesmo que ao final ele sempre triunfasse. Eco (1969, p. 253) acrescenta que:

[...] 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 personagem precisaria conservar certa atualidade, falando do presente sem se remeter a um passado. O que não é o caso dos quadrinhos de herói de hoje, mais próximos de um herói “mundano” do que de uma figura idealizada. O Superman, por exemplo, a partir da década de 1990 já morreu e até se casou<sup>66</sup>. Isso tudo após o arco “Crise das Infinitas Terras”, de 1985<sup>67</sup>.

Embora o imediato pós-*Comics Code* não tenha visto nenhuma dessas mudanças temporais e narrativas, as transformações iniciais na personalidade do herói, passando de

<sup>66</sup> Curiosamente, em 2011, a editora DC organizou um *reboot* e reiniciou a história de todos os seus personagens. Dessa forma, esses eventos mais drásticos ocorridos entre as décadas de 1980 e o final da década de 1990 deixaram de existir. No arco *Flashpoint* (No Brasil, Ponto de Ignição), de 2011, o personagem Flash, cuja velocidade atualmente faz com que ele viaje no tempo, acaba criando uma realidade paralela que seria o equivalente aos primeiros cinco anos de aventuras dos heróis.

<sup>67</sup> Esse arco composto de 12 edições organizou as cronologias e universos paralelos da DC Comics dando origem ao Universo DC (UDC) como ele é conhecido hoje. Só com uma cronologia organizada e unificada foi possível estabelecer esse tipo de avanço narrativo como o casamento de Clark e Lois e também a substituição dos heróis por seus parceiros mirins, agora adultos.

“valentão” para “escoteiro”, foram acompanhadas de um aumento substancial de seus poderes. Se até a década de 1950, o Superman “só” conseguia dar longos saltos (da altura de prédios), correr mais rápido que locomotivas e ter a força de 100 homens, a partir da gestão de Mort Weisinger como editor da DC Comics, na década seguinte, o Homem de Aço passou a ter poderes quase ilimitados. Dessa forma, “aparentemente não havia nada que o personagem não pudesse fazer. O Superman de Weisinger voou através de sóis a velocidade da luz, empurrou planetas pelo espaço e viajou pelo tempo” (WRIGHT, 2003, p. 59). Para ilustrar como foi essa a representação do Homem de Aço que passou para a história é só recordar como no longa “Superman: O filme”, de 1978, ele faz a Terra girar ao contrário fazendo o tempo voltar.

Essas modificações no herói mais popular do país no período, que vestia também as cores da bandeira, podem ser creditadas ao sentimento norte-americano no imediato pós-guerra. Ao final da Segunda Guerra Mundial, os EUA emergiram como a grande superpotência mundial, rivalizada apenas pela União Soviética, e com um poderio bélico imbatível. Portanto, é mais do que natural que um dos símbolos da nação, o herói imigrante alienígena (estrangeiro) que escolheu os Estados Unidos como lar, assim como os primeiros colonos dos EUA, replicasse esse sentimento e se tornasse também virtualmente onipotente na ficção. Um poder que seria assustador e instável não fosse sua índole tornada irrepreensível.

O período após o ataque às Torres Gêmeas marca uma nova versão do herói. Ele que teve suas origens reescritas em 2009 na minissérie “*Secret Origins*”, ganhou uma das edições mais emblemáticas de sua história em 2011, com o lançamento da revista *Action Comics* #900. O volume comemorativo trouxe seis tramas que revisitaram os principais aspectos da mitologia do Superman. Ao invés da ação costumeira, com aquela conhecida pancadaria a níveis titânicos, longas reflexões sobre sua função como herói e até jantares informais com os amigos.

As edições utilizadas nesta análise serão justamente duas minisséries publicadas entre o final da década de 1980 e a década de 1990, imediatamente após a unificação do Universo DC em “Crise das Infinitas Terras”. Com essa nova organização foi preciso que algumas histórias fossem recontadas à luz desses eventos e assim se estabelecesse também uma unificação da mitologia desses heróis em quadrinhos. Assim, em 1986, um ano após o início de “Crise...”, foi lançado *Man of Steel* (do inglês, Homem de Aço), de John Byrne, narrando às origens do personagem. Alguns anos depois, em 1992, teve início “A morte e o Retorno de Superman” (*The Death and Return of Superman*), um mega-arco dividido entre as várias

revistas do herói, que durou até 1993, e conta como o Superman foi aparentemente derrotado e depois voltou à vida.

### 3.2.2 Batman

Baseando-se em gângsteres, filmes de terror e revistas *pulp* – os precursores das histórias em quadrinhos<sup>68</sup> –, Bob Kane e Bill Finger criaram, em 1939, uma figura ímpar do universo dos quadrinhos, o Batman. Com a alcunha de “o maior detetive do mundo”, o Homem Morcego combatia o crime numa das cidades mais distópicas já inventadas, *Gotham City*, um lugar onde a corrupção e o crime organizado imperavam. E se na luta contra os vilões ele precisasse recorrer a meios escusos, o faria sem hesitar, isso desde os primórdios do personagem, quando ele ainda não era conhecido como Cavaleiro das Trevas (*The Dark Knight*, no original). Wright (2003, p. 17) conta que:

Lançado originalmente como um vigilante, perseguido pela polícia mesmo enquanto corria atrás dos criminosos, Batman exemplificava o apelo de um combatente do crime operando sem as barreiras processuais e institucionais. Como o próprio Batman já disse, “se você não consegue vencê-los ‘dentro’ da lei, você precisa vencê-los ‘fora’ dela...e é nessa parte que eu entro”<sup>69</sup>.

Sua identidade secreta, o magnata Bruce Wayne, após assistir impotente ao assassinato dos pais, quando criança, jura vingança, dedicando sua vida e seus recursos a treinar seu corpo e a aquisição de tecnologia capaz de enfrentar e sobrepujar os criminosos da cidade. Wright conta que, em decorrência das influências de Kane e Finger, o personagem ganhou uma aura sombria impressionante, sendo considerado até hoje a síntese do anti-herói. O que foi complementado pelos vilões que surgiram na série como o Coringa, Duas-Caras, Espantalho e Pinguim, talvez a mais notável galeria de facínoras insanos.

No entanto, com a chegada do *Comics Code* a revista precisou ser reformulada ganhando um banho de moralidade e “bom-mocismo”, o que foi enfatizado pelo seriado de

<sup>68</sup> Pesquisadores de histórias em quadrinhos como Wright fazem uma clara diferenciação entre as revistas *pulp* (*pulp magazines/fiction*) e os *comic books*. Os *pulps*, que tem esse nome por causa do papel em que eram produzidos, literalmente a polpa, eram revistas de mistério, fantasia, ficção científica e terror que fizeram muito sucesso na primeira metade do século XX nos EUA, mas que foram perdendo a força com a hegemonia dos quadrinhos de herói. Alguns de seus representantes mais famosos eram O Sombra, Tarzan, Flash Gordon, Doc Savage e O Fantasma.

<sup>69</sup> Do original: Originally cast as a vigilante, pursued by the police even as he preyed upon criminals, Batman further demonstrated the appeal of a crime-fighter operating free of procedural and institutional restraint. As Batman himself once put it, ‘If you can’t beat them ‘inside’ the law, you must beat them ‘outside’ it...and that’s where I come in’

TV na década de 1960. Diferente do caso do Superman, esta reformulação não caiu nada bem e na década de 1980 o personagem voltou às suas raízes. Dois títulos podem ser considerados responsáveis pelo feito, “O Retorno do Cavaleiro das Trevas” (*Batman: The Dark Knight Returns*), de 1986, e “A Piada Mortal” (*The Killing Joke*), de 1988, respectivamente, escritos por Frank Miller e Alan Moore. Neste último, inclusive, o Coringa deixa paraplégica a filha do Comissário Gordon para tentar deixá-lo louco a ponto de fazer com que ele quebre seu estrito código de ética. Mesmo sendo torturado física e psicologicamente ele não se rende. Ao chegar em ajuda do Comissário, o próprio Batman quase mata o Coringa, parando nos últimos momentos. Lembrando que, embora ele recorra a métodos considerados escusos, como um nível de violência um pouco mais elevado do que o de outros heróis, sua principal prerrogativa é não matar.

Na década de 2000, o Batman já teve um filho (com a filha de um de seus inimigos, o imortal Ra's Al Ghul), morreu e ressuscitou. Atualmente, seguindo uma linha editorial da DC Comics, ele prepara a internacionalização de sua figura. Essa é a conclusão da série de histórias chamadas “*Batman Incorporated*”, ou simplesmente “Batman Inc.” (no Brasil, Corporação Batman), na qual o Morcego literalmente abre uma franquia com seu nome e começa a recrutar e treinar jovens heróis para combaterem o crime mundialmente com sua “marca”. Desses, quem terá destaque é o herói conhecido como *Batwing*, o Batman da África, que ganhará uma revista solo.

Para esta pesquisa também foram selecionadas duas minisséries após a “Crise das Infinitas Terras”. “Batman: Ano Um” (*Batman: Year One*), de Frank Miller e David Mazzucchelli, conta, através de uma espécie de diário, o primeiro ano de Bruce Wayne como Batman e a chegada do, então tenente, Jim Gordon a *Gotham City*. Já *Knightfall*<sup>70</sup> é uma megassaga desenvolvida nas diversas revistas do Homem-Morcego e trata de sua “aposentadoria forçada” após ficar paraplégico num confronto com o vilão Bane<sup>71</sup>.

---

<sup>70</sup> O neologismo *Knightfall* que nomeia a saga pode ser traduzido como “Queda do cavaleiro”. Ele é um trocadilho com a expressão *nightfall* da língua inglesa que significa anoitecer.

<sup>71</sup> Provando a atualidade do tema, o novo filme do diretor Christopher Nolan, *The Dark Knight Rises* (Batman: o Cavaleiro das Trevas Ressurge), com estreia prevista para julho de 2012, tem o personagem Bane como vilão principal e adapta parcialmente esta saga.



### 3.2.3 Samurai X

“Samurai X” (*Rurouni Kenshin*, no original), de Nobuhiro Watsuki, foi um mangá publicado no Japão entre 1994 e 1999, na revista *Weekly Shounen Jump*. O termo *rurouni* em seu título em japonês se trata de um neologismo criado pelo autor e significaria andarilho. O nome Samurai X dado pelas distribuidoras ocidentais se justifica pela cicatriz em forma de cruz na face esquerda do personagem, sendo esse seu traço mais marcante (como o “S” no peito do Superman).

Para entender a trama é preciso conhecer antes um pouco da história do Japão. A história se passa no século XIX, mais precisamente no período histórico conhecido como Era Meiji (1868-1912), nomeada assim por conta do imperador Matsu-Hito Meiji que havia retomado o poder no Japão após anos de xogunato. Os xoguns eram os generais militares que comandavam efetivamente o país desde o período Kamakura<sup>72</sup>, iniciado em 1185. Embora ainda existisse a figura do Imperador, o líder de direito, o poder era exercido pelo xogum, afinal era ele quem detinha o poder militar e político, cabendo ao imperador um papel simbólico. No entanto, veio a Restauração Meiji, movimento que recolocou o imperador no poder dando fim ao xogunato Tokugawa (1603-1867), a última família de xoguns, e a era dos samurais – os soldados da época e os maiores defensores do xogunato (Cf. SAKURAI, 2007). Os últimos 14 anos de guerras, batalhas e conflitos que levaram a queda dos Tokugawa são chamados de *Bakumatsu* (fim do Xogunato).

Neste contexto, o personagem Kenshin Himura, o samurai X, seria um dos samurais monarquistas que ajudou a recolocar o imperador no poder. Ele é baseado numa personalidade real da história do Japão, Gensai Kawakami, um dos expoentes das técnicas com espada, tanto que é considerado nos dias atuais um “santo da espada”<sup>73</sup>.

Neste período, Kenshin era conhecido como retalhador (*hitokiri*) por ser um samurai-assassino a serviço da revolução, quase como um guerrilheiro<sup>74</sup>. Por este motivo, um dos arcos escolhidos para análise, “Reminiscências”, conta como teve fim esse conturbado período da história do Japão e como Kenshin se tornou um guerreiro sem mestre (*ronin*) após

<sup>72</sup> A História do Japão é dividida em períodos, o Kamakura corresponde a ascensão ao poder do primeiro xogum, Minamoto no Yoritomo, que residia na cidade de Kamakura (Cf. SAKURAI, 2007).

<sup>73</sup> Do japonês, *kensei*. Os kensei seriam alguns espadachins de habilidade notável, muito acima da média, que ficaram conhecidos também por sua participação na vida japonesa seja politicamente ou de outra forma.

<sup>74</sup> Segundo a edição brasileira do mangá, editado pela JBC, o termo utilizado por eles era “*Ishin Shishi*”, os “homens de altos propósitos”.

a revolução. Mesmo com a vitória do seu lado, ele abdicou dos possíveis benefícios pelos serviços prestados para se tornar um andarilho e fez uma promessa de nunca mais tirar uma vida – momento que marca sua ascensão como herói. Embora seja um samurai que não mata, Kenshin Himura carrega uma espada (senão a história não faria nenhum sentido!), só que ela é um modelo especial feita com uma lâmina invertida (no original japonês, *sakabatou*). Esse tipo de espada não existe, mas teoricamente, pelo fato da parte cortante ser do outro lado da empunhadura, ela não pode matar.

Além do arco “Reminiscências”, foi escolhida a chamada “saga da vingança”, um arco do mangá no qual um grupo de inimigos se reúne para se vingar do herói por suas ações como retalhador. Na autointitulada “irmandade dos seis”, cada um dos membros foi ou teve algum conhecido vítima do retalhador e esperam que ele sinta a mesma dor que eles sentiram na época. As duas grandes temáticas presentes nessa saga são a culpa do herói pelas mortes que causou e sua incapacidade de salvar todos a sua volta.

### 3.2.4 Vagabond

A adaptação em quadrinhos do livro *Musashi*, escrito por Eiji Yoshikawa, em 1935, *Vagabond*, assim como o livro, mistura realidade e ficção para narrar a vida do samurai Musashi Miyamoto (1584-1645), o “Santo da espada”. Considerado o melhor espadachim de todos os tempos pela sociedade e pelos estudiosos do país, Musashi, que chegou a inventar um estilo próprio, também era um exímio estrategista militar. Ele escreveu o *Livro dos cinco anéis*, equiparado a *Arte da Guerra*, de Sun Tzu e lido até hoje por praticantes de artes marciais, empresários e como autoajuda.

Segundo o mangá, escrito por Inoue Takehiko, o samurai era um jovem arruaceiro, um verdadeiro valentão, que utilizava suas habilidades indiscriminadamente. Isso até ser capturado pelas pessoas de sua própria cidade e deixado para morrer pendurado numa árvore sem comida e sem água. Após ser salvo, ele passa a entender que não pode continuar conduzindo sua vida de forma imprudente, a partir daí ele muda de nome (seu nome de batismo era Takezo Shinmen) para começar do zero. Mesmo assim ele continua obcecado em aperfeiçoar suas habilidades ao máximo e viaja pelo Japão desafiando oponentes.

A série teve início em 1998 e continua sendo publicada na *Weekly Morning Magazine*. Ela une a busca do samurai por força e autoconhecimento e sua participação em eventos

históricos japoneses. Diferente de *Samurai X*, *Vagabond* se passa no início do xogunato Tokugawa, mais de 200 anos antes do Bakumatsu. Aliás, a narrativa começa justamente no final da batalha de Sekigahara, com Miyamoto, ainda chamado Takezo, deitado na lama em meio aos corpos de seus companheiros – ele estava no lado perdedor da guerra que colocou Ieyasu Tokugawa no poder.

As narrativas escolhidas ilustram dois períodos da vida do samurai: o início de sua jornada, que vai desde a batalha de Sekigahara até seu confronto com o monge Inshun, e os acontecimentos posteriores a seu embate com o clã Yoshioka que culminaram numa luta em que Musashi precisou enfrentar 70 samurais. Nesse dia ele é ferido e os médicos dizem que ficará incapacitado de lutar e até de andar. Musashi, assim, precisa confrontar suas ações e a possibilidade de uma vida sem a espada.

### 3.3 O Surgimento do Herói

#### 3.3.1 Man of Steel

Uma das características mais básicas dos comics é o fato dos personagens pertencerem às editoras e dessa forma continuarem sendo publicados mesmo após a morte de seus criadores. O Superman, por exemplo, existe há 73 anos. Nesse ínterim, dezenas de roteiristas foram responsáveis pelo personagem. Devido à extensão da obra, para esse trabalho foi escolhida a saga “Man of Steel” (Homem de Aço), de John Byrne, iniciada em 1986. Nesse arco, Byrne teve liberdade de reescrever a história do personagem e essa versão, além de ser a mais próxima cronologicamente dos mangás, é a que foi popularizada e difundida nos outros meios como cinema e televisão.

“Man of Steel” tem início com a destruição do planeta natal Krypton, uma terra futurista com tecnologia muito superior a da Terra, tanto que seus habitantes conseguem até controlar o clima. Os kryptonianos, como são chamados, estão prestes a ser extintos até que um deles, Jor-El<sup>75</sup>, elabora um plano para mandar seu filho para um planeta em outra galáxia chamado Terra. De acordo com a história em quadrinhos, Jor-El planejou cada aspecto da

---

<sup>75</sup> Todos os nomes masculinos desse planeta terminam com o sufixo “El”, o nome do batismo dado ao Superman por seus pais biológicos, por exemplo, é “Kal-El”. Esse sufixo em hebraico significa Deus, por isso muito personagens bíblicos o possuem (Samuel, Daniel, Emanuel etc.), lembrando que um dos criadores do Superman, Jerry Siegel, era judeu.

vida de seu filho, sabia que o Sol “amarelo” lhe daria poderes e como a Terra era atrasada em relação à Krypton, ele esperava que seu filho se tornasse um governante.

No entanto, Jor-El não contava que o casal Kent encontrasse o menino e lhe proporcionasse uma educação humanitária. O restante de “Man of Steel” conta justamente como essa criação foi “testada” a cada um dos principais eventos da vida do Superman: o encontro com Lois Lane, com o futuro aliado Batman e com o arqui-inimigo Lex Luthor.

O tema da primeira edição da revista fala das origens do personagem e de sua herança alienígena. Ela estabelece o Superman como um salvador vindo de um mundo cientificamente avançado, no entanto, essa ciência se torna sua ruína. O próprio Jor-El conta com pesar como os chamados kryptonianos alteraram e maltrataram seu ecossistema para conseguir controlá-lo. Tudo em nome da inventividade e da racionalidade. Seus habitantes até sublimaram suas emoções e as relações físicas em nome do progresso. Pode ser visto que o bebê Kal-El é gerado no que eles chamam de “matriz energética”, uma incubadora externa que faz a gestação da criança desde os primeiros estágios de vida.

Segundo a história, são justamente os séculos de experiências dos kryptonianos em seu próprio planeta que criaram uma instabilidade em seu núcleo. Lá, alguns minerais se fundem produzindo assim a temida kryptonita. Além de deixar os habitantes na superfície doentes, menos Kal-El que está seguro dentro da matriz, ela fará com que o planeta imploda. Prevendo a catástrofe, Jor-El manda seu filho num foguete para a Terra. Ele havia coletado informações suficientes sobre o planeta e sobre o sistema solar para saber que seu filho adquiriria poderes extraordinários na Terra. O cientista esperava que Kal-El se tornasse um líder, compartilhando todo o conhecimento adquirido em Krypton com os “frágeis” terráqueos, em troca, claro, de sua obediência a ele.

Essa é uma clara referência a sistemas de governo totalitários, que até foram temas de outras histórias protagonizadas por Superman, na qual ele se torna um ditador em versões alternativas (de outras dimensões<sup>76</sup>) do planeta Terra. Além do caráter político, pode ser observada também uma visão negativa da ciência e das consequências do avanço tecnológico desenfreado. A década de 1980 é marcada pela conscientização a respeito da poluição no meio-ambiente e essa história retrata isso.

---

<sup>76</sup> Um conceito bastante explorado nos quadrinhos é a ideia de outras dimensões que seriam “reflexos” daquela em que os personagens habitam. Dessa forma, existiria uma Terra-1, Terra-2, Terra-3 e assim sucessivamente, cada uma com uma história diferente. O final do equilíbrio entre as dimensões é a base do enredo de “Crise nas Infinitas Terras”, como o próprio nome já entrega, nela um vilão chamado Anti-Monitor pretende destruir cada uma das versões da Terra e assim acabar com o universo.

O foguete do bebê Kal-El pousa no Kansas e é encontrado pelo casal Jonathan e Martha Kent. Em vez de usurpador, o Superman tornou-se um salvador, um herói altruísta sem a menor intenção de governar ou tirar quaisquer proveitos de sua situação. Clark, como é batizado pelos pais adotivos, cresce na cidade de *Smallville* (Pequenópolis, na versão brasileira) como um “caipira da fazenda” e isso lhe traz muitas das características do Superman como herói: altruísmo, humildade, senso de dever etc. É essa criação dos Kent, tanto quanto os poderes de sua compleição física herdados geneticamente dos pais, que lhe conferem o status de herói.

Observa-se que Superman é um herói que “nasce pronto” ao invés de “se fazer” por meio de treinamento ou da aquisição de técnicas especiais. O que lhe falta é controle, e uma identidade, e isso é dado pelos Kent. A influência genética e moral são tratadas igualitariamente (ou com vantagem para a segunda) nesta constituição da figura do herói. Mesmo que seu corpo e mente estejam preparados, o herói precisa de uma “alma”, de um “coração”. Os Kent lhe ensinam que seu dom deve ser compartilhado. Mais do que uma simples vontade, esse é um dever dele por ter sido agraciado com esses poderes – o que seria uma reedição de um dos atributos do herói clássico – a partilha de seus feitos com a coletividade. Há também um forte apelo nacionalista, mais de uma vez fica registrada a fala: “Não importa de onde venha, você é nosso filho agora. Você é um cidadão americano e isso significa que tem responsabilidades”. Ou seja, esses valores que são passados ao jovem Clark, como a defesa dos oprimidos e da liberdade, são atribuídos diretamente à sociedade norte-americana.

Já adulto, Clark decide sair de sua pequena cidade e viajar o mundo. Ele faz de Metrópolis sua base e de lá parte para missões de salvamento ao redor do mundo. No entanto, agir dessa forma, confiando apenas em sua supervelocidade para não ser visto, se mostra um erro. Após pousar um avião que havia perdido o controle, ele se vê cercado de pessoas maravilhadas e ao mesmo tempo curiosas que o rodeavam em busca de respostas ou pedidos. Dessa forma, Clark volta para sua casa no Kansas decepcionado, vendo que ele não poderá agir livremente sem que alguém queira algo dele. É nessa hora que seu pai, Jonathan, tem a ideia de criar uma identidade secreta, algo que também serviria de símbolo para seus feitos. É daí que nasce o Superman, o último “presente” de seus pais para que Clark cumpra seu destino como herói.

Superman não precisa de um mestre, ele já “nasceu pronto”, como foi dito, mas os Kent representariam ainda assim os anciões que guiam o herói no início de sua jornada. Eles lhe dão as ferramentas que fazem o homem de habilidades extraordinárias se tornar um herói.

Como bem resumiu Campbell (2007, p. 74), “para aqueles que não recusaram o chamado, o primeiro encontro da jornada do herói se dá com uma figura protetora [que, com frequência, é uma anciã ou um ancião], que fornece ao aventureiro amuletos que o protejam contra as forças titânicas com que ele está prestes a deparar-se”.

A criação do duo Clark Kent/Superman demonstra outros fatores da jornada do herói. É importante ver como Martha Kent confecciona o uniforme com o manto azul em que Clark estava enrolado no foguete. Esse é um material kryptoniano, ou seja, sua ligação com a terra natal, com um “poder exterior maior”, algo quase divino. O símbolo no peito, o pentágono em forma de diamante, e o “S” ao fundo amarelo, remete também a imponência, a perfeição, ao poder: seja do diamante, seja do sol – que é a fonte de seus poderes. Por outro lado, o Clark Kent que ele passa a “interpretar” precisa de óculos, é careta no modo de se vestir e se portar e até força uma espécie de corcunda<sup>77</sup>. Vale ressaltar que o Clark Kent “real” agia de forma diferente em sua cidade natal e em seu primeiro ano em Metrópolis. Posteriormente, ele só revela seu lado mais extrovertido e confiante para os amigos mais próximos.

---

<sup>77</sup> Embora seja praticamente imperceptível para o espectador em meio ao físico musculoso do personagem, o próprio Jonathan Kent sugere ao filho que ele ande “arqueado” para simular uma espécie de corcunda. Mesmo que talvez isso não tenha sido profundamente explorado pelo próprio John Byrne que escreve e desenha a história.

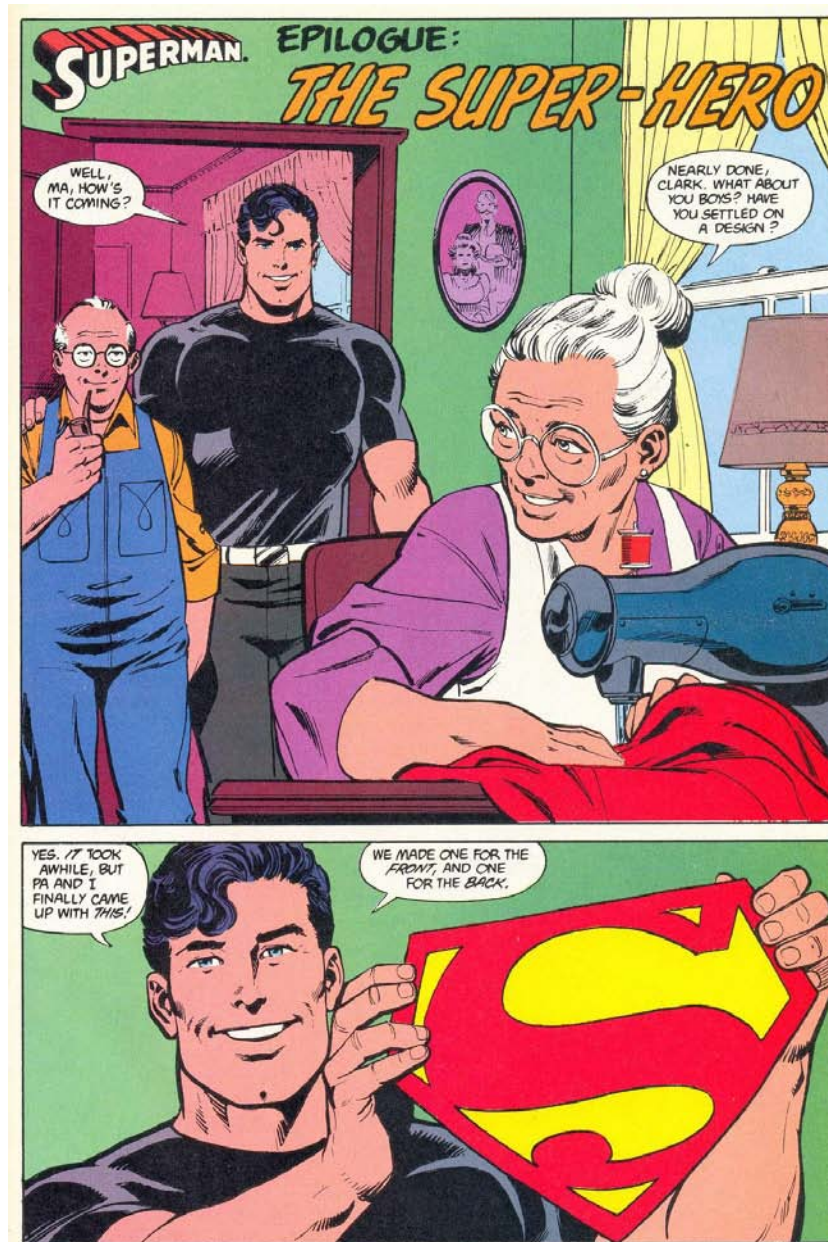


Figura 1 - A confecção do uniforme. Retirado de Man of Steel #1, DC Comics.

Mesmo assim, para todos os efeitos, ele é Clark Kent e o Superman seria o personagem, uma fantasia que ele precisa usar para combater o crime. Diferente de histórias anteriores, Superman não estaria apenas se disfarçando de Clark Kent. Clark Kent é real e foi ele, junto de seus pais, que criou a *persona* de Superman. Ainda que a versão de Clark Kent que o mundo exterior da trama ficcional conheça seja levemente alterando, ele, em seu interior, se identifica como o “humano” (e americano) Clark Kent, afirmando sempre: “o que importa é que penso e me sinto como um americano”.

Em seus encontros com figuras como Lois Lane, a repórter do melhor jornal de Metrópolis, o Planeta Diário, Lex Luthor, o magnata que se acha dono da cidade, e Batman, o

vigilante que protege a sombria Gotham City, o que sobressai é a questão da legitimidade. A narrativa dá a entender que Superman possui uma aceitação quase instantânea. Afinal, ele é um ser superpoderoso, virtualmente invencível e indestrutível, que decide espontaneamente ajudar outras pessoas. Seus poderes, sua origem desconhecida (considerada divina) e sua índole irrepreensível constroem a legitimidade do herói.

Por isso, Lois, a representante da mulher independente moderna, se encanta por ele. Chegando inclusive a afirmar que este seria o homem ideal para ela. Luthor o vê como seu nêmesese, o único capaz de se opor a seu domínio da cidade. E até Batman inicialmente o teme, já que o primeiro instinto do Superman é prendê-lo por ser um vigilante ilegal – como se ele mesmo não o fosse –, e pelo uso excessivo de violência. Numa prova de que o Superman representa além dos ideais, de certa forma platônicos, de justiça, lei e ordem, mas também seus correlatos vigentes e efetivos. Ao julgar o Batman um criminoso, o Superman não só toma a lei em suas mãos, mas se considera isento de punição por isso. No entanto, ao contrário dos outros heróis considerados vigilantes, ele tem o respaldo da população para agir assim. Em outras palavras, para a população, ele personifica os valores dessa sociedade e por conta de seus poderes e integridade tem um “passe livre” para agir em nome dela.

Aliás, esse choque inicial de métodos torna-se dramático, quando Batman, se vendo incapaz de derrotá-lo, prepara uma armadilha para Superman. O Homem-Morcego cria um dispositivo que fará uma bomba explodir em algum lugar da cidade se ele o tocar. Batman afirma que matar uma pessoa seria um sacrifício que precisa fazer se quiser continuar em sua missão, sendo assim “o fim justificaria os meios” (ele usa exatamente essas palavras nas versões em inglês e português). Ao final da trama, no entanto, é revelado que a pessoa que morreria seria o próprio herói, já que a bomba estava em seu cinto de utilidades. Assim, ao ver o sacrifício que Batman estaria disposto a fazer e o estado de Gotham, com seus inimigos insanos e a corrupção dentro das instituições públicas, Superman acaba por desistir de prender o Batman, mas não sem antes de dizer que desaprova seus métodos.

No caso de seu primeiro confronto com Lex Luthor, pode-se observar que a legitimidade do Superman não é dada apenas pela opinião pública, mas também pela esfera institucional. Após uma tentativa de sequestro do prefeito no transatlântico de Luthor, a qual ele admite que sabia e deixou acontecer por causa da presença de sua segurança pessoal no barco, o prefeito de Metrópolis ordena que Superman prenda Lex Luthor. Os dois são opostos até em sua representação, uma vez que Luthor é careca, gordo e baixo e Superman é alto, musculoso e tem feições consideradas belas, um verdadeiro Adônis, contemporâneo.





Figura 2 - O contraste entre as feições de Lex Luthor e de Clark Kent. Montagem feita a partir de Man of Steel #1 e #3

Seu próximo adversário, o “clone” chamado Bizarro, uma cópia do Superman feita em Hong Kong, é um ser artificial com uma mentalidade infantil. Como o processo de duplicação não funcionou, o corpo de Bizarro ficou completamente branco (cristalizado, segundo o cientista chinês) e retorcido numa espécie de careta permanente, apenas uma sombra do que seria o verdadeiro Homem de Aço. Contudo, Bizarro possui também alguns fragmentos da mente do herói e por isso começa a história salvando pessoas, só ficando violento quando elas se assustam com sua aparência.

Ao final da trama, Bizarro se sacrifica para devolver a visão da mulher que “ama”, a irmã de Lois Lane, Lucy. Sendo uma comissária de bordo, ela foi pega como refém de um sequestrador que colocou um produto químico não especificado em seu rosto, deixando-a

cega. Mesmo com sua inteligência limitada, a criatura percebe que as partículas que formam o seu corpo podem curá-la. Assim, Bizarro enfrenta o Superman num último embate sendo totalmente despedaçado. O pó que sai de seu corpo entra nos olhos de Lucy curando-a completamente. É interessante a ironia da história que tem uma forte influência do Frankenstein de Mary Shelley. Superman só decide aniquilar Bizarro ao descobrir que ele é um ser artificial, uma espécie de androide. No entanto, todas suas ações parecem humanas, principalmente seu sacrifício final.

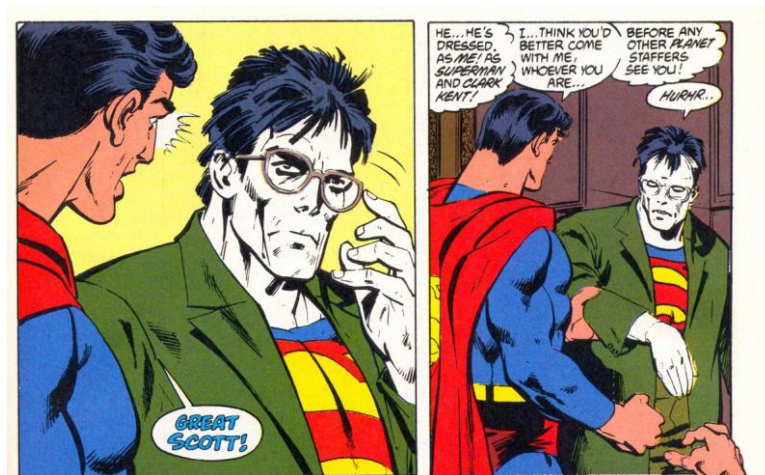


Figura 3 - A criatura Bizarro também acredita ser Clark Kent. Recorte de Man of Steel #5

Excetuando a óbvia inferência ufanista (China x EUA), este recurso de criar outro personagem para representar o lado negativo do herói é bastante comum nos *comics*, principalmente em histórias sobre dimensões paralelas. Ao mostrar graficamente este outro lado, a imagem do herói não fica “manchada” ao tornar explícitos seus questionamentos e possíveis falhas.

Na última parte de “Man of Steel”, fechando a minissérie, Clark Kent precisa enfrentar sua herança. Até então ele não sabia dos planos de dominação do pai biológico e muito menos sua origem. De volta a fazenda dos Kent, ele encontra um holograma de Jor-El feito com a tecnológica kryptoniana e a aparição passa informações diretamente para sua cabeça. Clark aprende a língua, os costumes e história de sua raça instantaneamente. Até esse encontro ele acreditava ser um humano, só que uma espécie de mutante, o choque de se descobrir um alienígena faz com que ele repense parte de sua vida e sua missão. Após sérias considerações, ele rejeita a herança de seu pai e se diz um terráqueo. Não só um terráqueo, mas um americano. Ele faz questão de dizer: “Fui concebido em Krypton, mas a Terra me deu tudo que sou. Tudo o que importa. Krypton me fez um super-homem, mas a Terra me fez um humano”.

### 3.3.2 Batman: Ano Um

Contada na forma de passagens dos diários de Bruce Wayne e Jim Gordon, respectivamente, o futuro Batman e o futuro comissário de polícia, “Batman: Ano Um” retrata o primeiro contato de ambos com Gotham City. Dividida em quatro partes, como se fossem quatro atos, cada um possui um tema central, explicitado por seu título: “quem eu sou e como vim a ser” (*Who I am and how I came to be*), “Declaração de guerra” (*War is declared*), “A aurora negra” (*Black dawn*) e “Amigo em apuros” (*Friend in need*).

Em “Quem eu sou...”, após passar boa parte da infância e a adolescência fora do país, supostamente na Europa, mas na verdade viajando pelo mundo para aprimorar suas habilidades físicas, um jovem Wayne volta a sua cidade natal para por em prática sua missão, acabar com o crime e a corrupção. Bruce ficou órfão numa tentativa de assalto que vitimou seus pais. A partir daí, ele emprega sua herança para conseguir a tecnologia necessária e o treinamento para colocar seu plano em prática.

Por sua vez, o ainda tenente Jim Gordon se muda para Gotham com a esposa grávida após ser transferido de Chicago. Os reais motivos de sua transferência são mantidos em sigilo, nem o atual comissário de polícia, Gill Loeb, tem acesso. Para o leitor fica a impressão de que se trata de algum caso de corrupção envolvendo Gordon. Essas suspeitas são confirmadas posteriormente na história, só que ao invés de ser culpado foi Gordon quem denunciou um policial corrupto e acabou sendo ele o afastado.

Enquanto Bruce precisa encontrar a melhor forma de executar sua missão, Gordon se vê as voltas com um departamento mais corrupto do que aquele do qual saiu. Aliás, a cidade inteira desde os níveis mais básicos até a alta cúpula se encontra tomada pela corrupção e pela criminalidade. Pode ser visto que mesmo de maneira totalmente independente, ambos buscam reverter essa situação.





Figura 4 - Treinamento matinal de Bruce já na Mansão Wayne. Recorte de Batman: Year One #1

O quadrinho expressa a força de Bruce e suas habilidades fora do comum. No entanto, ele mesmo acha que ainda não está preparado para ser um herói, mesmo com seu equipamento de última geração e treinamento muito acima do militar, ele acredita que ainda lhe falta algo. Sua primeira “visita noturna” a periferia de Gotham demonstra que seu julgamento está correto. Disfarçado de veterano de guerra, com direito a uma cicatriz no rosto dos olhos até o queixo, ele “passeia” pelas ruas da parte mais pobre da cidade. Quando um cafetão tenta lhe oferecer um prostituta que claramente é menor de idade, Bruce provoca o homem até que eles chegam as vias de fato. Após derrotar facilmente o proxeneta, Bruce não contava que as garotas de programa viessem socorrer o “patrão”. Ele é esfaqueado na perna e precisa nocautear as mulheres para sair dali, uma delas, inclusive, é uma versão “dominatrix” de Selina Kyle, a futura Mulher-Gato.





Figura 5 - Um Bruce Wayne disfarçado enfrenta um cafetão e algumas prostitutas em sua primeira saída noturna em Gotham. Uma delas (último quadro) é Selina Kyle. Reprodução de Batman: Year One #1, DC Comics.

Quando Bruce está quase saindo do alcance das mulheres, surge uma surpresa. A polícia chega e sem perguntar nada dispara contra ele, que parece ser a causa do tumulto. Para escapar da viatura, ele incapacita os guardas e faz o carro em que está preso capotar – isso depois de quebrar suas algemas com as mãos nuas. Como o carro está prestes a explodir ele

salva os guardas, afinal, mesmo sendo incompetentes, por terem atirado sem averiguar direito a situação, “eles devem ter famílias” – nas palavras do próprio Wayne.

Ao mesmo tempo, Gordon precisa lidar com os policiais corruptos que se juntam para surrá-lo por causa de sua influência nos negócios deles. Decidido a não engolir o desaforo, o tenente Gordon opta pela vingança. Algumas horas após o ocorrido, ele espera até que um dos policiais, o detetive Flass, seu parceiro e líder dos corruptos, fique sozinho e com as mãos nuas parte para a briga. Gordon nocauteia Flass apesar do treinamento militar do detetive que foi um “boina verde”, como são chamados os membros das forças especiais do exército norte-americano. Gordon finaliza sua participação nesse ato dizendo que causar medo é a única forma de ser policial em Gotham.

Enquanto isso, de volta a Mansão Wayne, o jovem Bruce, debilitado pelo tiro, inicia um monólogo sobre seu fracasso como combatente do crime. Embora esteja sozinho, Bruce se dirige ao pai morto, ele diz que prefere morrer pela hemorragia a não conseguir cumprir sua missão (autoimposta, diga-se de passagem), o juramento que fez aos pais de vingar a morte deles (através da limpeza da cidade de todo o crime).

Após um *flashback*, no qual ele lembra como os pais foram mortos por um assaltante qualquer depois de assistirem *A Marca do Zorro*<sup>78</sup> no cinema, um morcego gigante quebra a janela de seu escritório e se aloja justamente no busto do pai morto. Nessa hora, ele tem a confirmação (divina, sobrenatural), de que ele deve se tornar o Batman e só nesse momento chama pelo mordomo Alfred para que trate de seus ferimentos.

Na história, ao verem Bruce caracterizado como Batman as pessoas o tomam como uma espécie de mutante, um ser meio homem, meio morcego. Pode-se dizer que essa é uma referência direta aos semideuses da mitologia grega, os quais muitas vezes tinham sua representação ligada a alguns animais, como foi discutido no primeiro capítulo. A fantasia seria sua ligação com o “divino”. Seria a forma dele também se tornar um semideus. A escolha de um símbolo tão “macabro” e a opção por causar medo (dele e de Gordon) dão o tom sombrio da trama.

---

<sup>78</sup> Embora não esteja explicitado na trama, este estudo acredita que o filme a que a família Wayne assistiu muito provavelmente foi “A Marca do Zorro” (*The Mark of Zorro*), de 1940, dirigido por Rouben Mamoulian. A trama não tem um tempo histórico definido, mas a julgar pela forma como os personagens e os lugares são retratados esta parece ser a época correta.



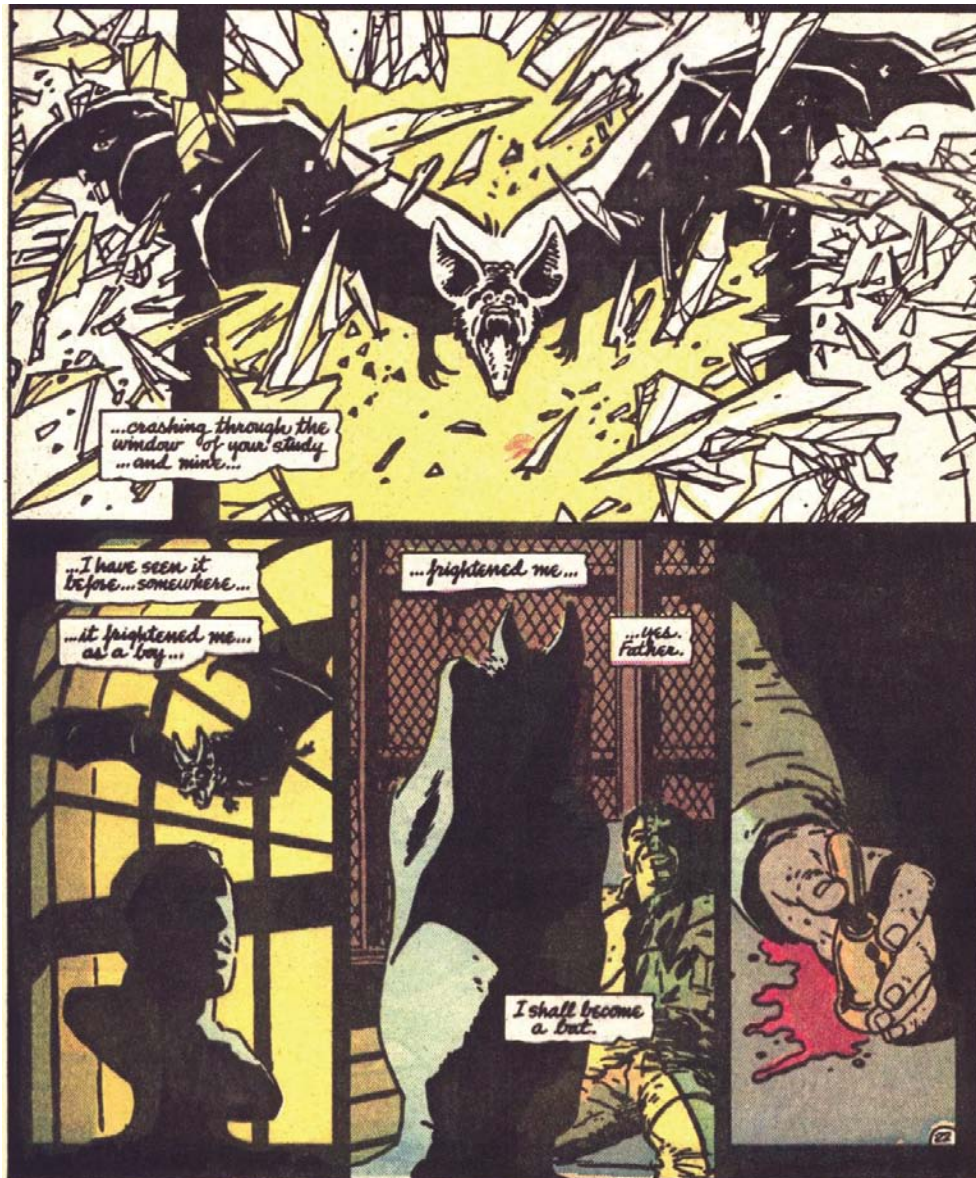


Figura 6 - Ferido por um tiro, Bruce Wayne recebe o sinal "divino" que esperava. Retirado de Batman: Year One #1

Mesmo com a roupa, Bruce não se sente a vontade em sua primeira missão: impedir um trio de adolescentes de roubar uma TV e fugir pela escada de incêndio de um prédio. A princípio, o uniforme funciona e um dos garotos fica com tanto medo que se desequilibra caindo para morte. Felizmente, Batman o pega pelo tornozelo, mas aproveitando a situação os outros dois tentam nocauteá-lo. Mesmo segurando o garoto com uma das mãos ele consegue derrotar os outros dois – não sem antes um deles bater com a TV em sua cabeça. Após o ocorrido, com os garotos devidamente inconscientes, ele critica a si mesmo dizendo que suas ações precipitadas poderiam ter causado a sua morte ou a de um dos garotos. E isso seria imperdoável. Ele tinha a roupa, tinha as habilidades, mas ainda não se considerava pronto.

Ao contrário do Superman, desde o início Batman é considerado um vigilante, um fora da lei, mesmo que para a população ele seja um herói. O corrupto comissário Gill chega a defendê-lo para Gordon, cuja primeira reação é mandar prender o Batman por vigilantismo. O chefe alega que a taxa de criminalidade até diminuiu – tanto pela ação quanto pelo medo do Homem-Morcego. Tudo isso muda quando Batman arma um ataque na mansão do prefeito – onde políticos corruptos e chefes do crime estão reunidos num jantar de gala. Essa é a “declaração de guerra” que o ato fala, no qual se inicia uma caçada contra o Batman. Segundo seu raciocínio, não há sentido em enfrentar os bandidos se as autoridades são corruptas, por isso ataca primeiro o topo da pirâmide, da “cadeia alimentar” criminal. Vale ressaltar que ele parece cooperar com o promotor Harvey Dent, que futuramente vai ser tornar o vilão Duas-Caras, para produzir provas por meio desses ataques.

Essas ações, contudo, se mostram bastante arriscadas quando Gordon e Batman realizam seu primeiro esforço conjunto de salvamento – ainda que sejam adversários declarados. Um caminhão desgovernado cruza o caminho de Gordon e ele salta de seu carro para tentar controlar o veículo, enquanto isso, Batman salva uma mendiga idosa que atravessava a rua. Durante a ação o tenente Gordon se machuca. O reforço policial supõe que toda a situação foi fruto de um ataque do Batman. Eles o perseguem sem esperar que Gordon conte sua versão da história. Batman é atingido na perna por um disparo e entra num prédio abandonado. O corrupto comissário Loeb aproveita a situação e manda jogarem uma bomba no prédio – mesmo podendo haver vítimas civis como mendigos e desabrigados vivendo no prédio.

Como era de se esperar muitos civis morrem no incêndio e nos desabamentos causados pela bomba. A primeira cena já mostra um idoso morrendo queimado no prédio. Batman julga que a situação dele está além de qualquer assistência que possa oferecer e se preocupa em salvar a própria vida. A S.W.A.T., então, é chamada para entrar nos escombros e se certificar de que Batman está morto. Eles são retratados como um bando de sociopatas com sede de sangue seguindo as ordens dos corruptos. Não que eles mesmos sejam mostrados como corruptos, mas seguem sem questionar as ordens desde que possam usar a força livremente.

Essa parte do enredo foca a humanidade do Batman. Ele sangra e foge quando é preciso. Ainda assim, fugindo das balas, encontra tempo de salvar um gato que estava no prédio. Posteriormente, usando a mesma perna ferida, Batman consegue quebrar uma das colunas de sustentação que restou no prédio e derruba parte do teto em cima do pelotão que estava prestes a agarrá-lo. Ele reclama da dor intensa que sente ao dar o golpe, mas diz que



precisa ignorá-la. Ele ainda encontra tempo para identificar e surrar o policial que estava deliberadamente tentando atirar no gato, arremessando-o através de uma parede de tijolos. Batman é um herói humano. Sangra e sente dor, mas supera tudo através de seu treinamento e força de vontade. Justamente por ser humano ele precisa usar de mais força e de terror contra seus inimigos.

No entanto, seus feitos não são menos fantásticos e vão muito além da capacidade de um ser humano comum. A história sugere que ele é um ser humano como outro qualquer, causando uma identificação por parte do leitor. Afinal, seu treinamento, equipamentos e inteligência fariam com que ele utilizasse da melhor forma possível as capacidades inerentes de qualquer ser humano, ou seja, essa vida estaria ao alcance de qualquer ser um, com muito dinheiro e disciplina.

Após se safar do cerco, Batman decide que precisa de um aliado na polícia e só consegue pensar numa pessoa, o incorruptível tenente Jim Gordon. Enquanto isso o próprio Jim começa a mudar sua atitude a respeito do Batman, mas ainda o considera um criminoso. Ele só admite que o prefeito e o comissário, seu chefe, parecem ser criminosos muito piores.

Contrastando com sua forte moral, a índole de Jim Gordon é questionada na série por meio de suas ações. Ele fuma, briga com a mulher grávida, expressa em seu “diário” sua infelicidade com a gravidez (fica preocupado em como criar uma criança num mundo corrupto) e ainda começa a ter um caso com a nova parceira Sarah Essen. Neste sentido, há uma tentativa de diferenciação entre ele e Batman. Gordon, por mais correto que seja, é humano, falho, o Batman/Bruce é diferenciado. Não basta se sacrificar sua vida ou ser incorruptível, para ser herói é preciso estar disposto a sacrificar o seu ser, sua individualidade, sua personalidade, não “só” sua vida.

Por fim, em “Amigo em apuros”, o caso do mafioso Roman une os dois e sela a amizade que culmina na criação do holofote com o símbolo do Batman – isso nas histórias futuras, quando Gordon vira comissário. Ajudado pelo comissário Loeb, que arma uma desculpa para que Gordon saia de casa, Roman manda um grupo de meliantes até o local para sequestrar o filho recém-nascido do tenente. Quando Gordon sai da garagem, ele cruza com um motoqueiro indo em direção a sua casa, isso lhe traz um pressentimento ruim, e ele dá meia-volta. Ele só não sabia que o motoqueiro era Bruce Wayne. Após perder o motoqueiro de vista na garagem escura, Gordon se depara com os bandidos justamente quando eles se preparavam para colocar sua mulher, Barbara Gordon, num carro. Ele consegue atingir alguns bandidos e libertar sua mulher, mas seu filho já havia sido capturado.

O restante dos bandidos consegue fugir e então Gordon se prepara para persegui-los. Nesse momento, Bruce Wayne sai das sombras com sua moto. Pensando se tratar de mais um criminoso, Gordon atira contra o milionário pegando sua motocicleta. Felizmente, Wayne utilizava um colete à prova de balas. Ele se levanta logo em seguida e passa a seguir os outros dois veículos com uma bicicleta “roubada” de um entregador de jornal.

Mais a frente, durante uma luta numa ponte, Jim Gordon enfrenta um bandido armado que segura seu filho numa das mãos e o bebê acaba caído da ponte. Bruce chega justamente nessa hora. Ele se joga da ponte para salvar o pequeno James. Gordon não consegue vê-lo porque perdeu seus óculos na luta, mas imagina que o motoqueiro de antes seja o Batman, só não sabe que ele é Bruce Wayne. Assim começa a amizade, e a longa parceria, dos dois.

### 3.3.3 Samurai X: Reminiscências

Como foi dito, o arco escolhido para esta análise se chama “Reminiscências” e conta justamente a origem do personagem e a mudança de comportamento que o levou ao heroísmo. “Reminiscências” foge um pouco ao estilo de uma série de herói e se volta para o universo das tipicamente trágicas histórias de samurai. Por meio desse universo sombrio (e extremamente melancólico) dos samurais, o autor Nobuhiro Watsuki marca a transição do Kenshin assassino para o Kenshin herói.

Kenshin era um retalhador, mas não era um bandido, seus assassinatos tinham uma motivação política. Aliás, nesse arco da história não há essa separação maniqueísta entre bem e mal, provavelmente por se tratar de um evento real da História do país. Existem apenas guerreiros samurais divididos entre dois lados, os que defendiam a ditadura do xogum e os que defendiam a proposta de renovação e modernidade do imperador, ambos empregando métodos de violência para atingir o poder. E Kenshin representava justamente essa violência, ele era o samurai-assassino que eliminava os homens importantes do xogunato.

Uma de suas vítimas foi um homem prestes a se casar. Ao saber do ocorrido, essa noiva/viúva, Tomoe Yukishiro, se junta às forças do xogunato para poder se vingar. Ela age como espiã e se infiltra no esconderijo de Kenshin. No entanto, eles acabam se apaixonando e se casando. Eventualmente, seus antigos aliados a pegam como refém, forçando Kenshin a enfrentar cada um deles. Ao final, Tomoe precisa se sacrificar pra que seu amado saia vivo do combate.

“Reminiscências” entra em Samurai X como um miniarco de 13 capítulos dentro da saga da vingança. Um dos “vingadores” é Enishi Yukishiro, irmão caçula de Tomoe, e para explicar o porquê da chegada repentina desse novo inimigo, Kenshin precisa contar sobre seu envolvimento no *Bakumatsu*, seu casamento e a forma como ganhou a cicatriz em forma de cruz no lado esquerdo da face.

Tudo começa em 1864, quatro anos antes do fim definitivo do xogunato. Kenshin havia sido enviado para matar Shigekura Jubei, um líder político fictício que morava em Kyoto. Ele elimina seu alvo, mas um de seus guarda-costas, Akira Kiyosato, o noivo de Tomoe, consegue feri-lo no rosto deixando uma profunda cicatriz paralela a mandíbula. Comparado ao resto do mangá, a violência é representada de forma bastante gráfica, refletindo a “sanguinolência” do período. Apesar disso, ao entrar em ação Kenshin faz questão de afirmar que não possui nenhum tipo rancor ou questão pessoal contra suas futuras vítimas, mas que ele os matará para “abrir caminho” para uma nova era, para ele, mais justa.



Figura 7 – A violência explícita quando Kenshin mata uma vítima com sua técnica. Retirado do volume #19 de Rurouni Kenshin (Samurai X).

Por ser um espadachim muito habilidoso seus companheiros a princípio estranham que Akira tenha conseguido ferir Kenshin. O samurai responde a esse questionamento dizendo que a técnica de Akira com a espada era fraca, mas ele tinha uma grande força de vontade, uma vontade de viver muito grande. E o motivo era seu casamento que estava próximo.

A partir deste momento, o mangá mostra que Kenshin já não está muito feliz com toda aquela matança que já havia se tornado um hábito diário para ele. Contudo, o retalhador continua acreditando em seus propósitos e só isso faz com que ele continue em seu caminho. No cerne dessa preocupação está a ideia de que um assassino, por mais útil que seja, jamais deve ser idolatrado como um soldado. Vale lembrar que seus assassinatos são cometidos nas sombras, em emboscadas, não em batalhas abertas, sua função é equivalente a de um matador de aluguel, só que ideológico ao invés de pago.

Kenshin já é retratado como um samurai com habilidades sem igual, isso aos 15 anos de idade. Ele até possui um mestre espadachim, mas ele não aparece nesse arco. Ao invés disso, quem ganha destaque é Katsura Kogoro, um personagem real da história do Japão, que serve como “mentor ideológico” de Kenshin. Para Kogoro, esses tempos difíceis requereriam medidas extremas.

Tudo isso em nome de um ideal de liberdade, uma vez que sob o xogunato existia um forte sistema de castas com os samurais/guerreiros no topo e agricultores, artesãos e comerciantes abaixo. A restauração Meiji prometia uma era de igualdade, embora na prática isso não tenha se realizado. Tanto que na cronologia regular do mangá, já em plena Era Meiji, Kenshin precisa enfrentar policiais e políticos corruptos que oprimem a população e há, de maneira geral, uma sensação de insatisfação pela quebra dos ideais utópicos de outrora.

Tomoe entra na história num dia em que Kenshin se encontrava num estabelecimento comercial bebendo saquê, esse foi um hábito que ele adquiriu como forma de lidar com o desconforto que os assassinatos constantes lhe causavam. Ele sofre uma emboscada ao sair do local e Tomoe observa quando ele retalha o ninja que o xogunato enviou. Ela desmaia e Kenshin fica em dúvida se deve matá-la, mas ao invés disso a leva para o esconderijo da organização. Posteriormente, um ataque em massa à base dos samurais monarquistas em Kyoto é a deixa utilizada para que os dois fujam para o interior e se casem – supostamente para manter as aparências.

Esses dias que eles passam casados tiram o pesar do coração de Kenshin. Ele afirma que precisou conhecer o que era a verdadeira felicidade para entender o que estava defendendo com seus assassinatos. Por sua vez, Tomoe também se apaixona por ele e é nesse momento que ela conta tudo sobre o plano para matá-lo. Mesmo com os dois tendo se

entendido, ela foge e volta para a gangue decidida a acabar com tudo, ainda que eles a matem por isso.

Aparentemente o líder da gangue para quem Tomoe trabalhava já antecipava que os dois teriam um relacionamento e que ela então seria um ponto fraco para o samurai, até então invencível. O plano dele sempre fora utilizá-la como isca. Essa batalha acontece num terreno especial, um local fictício conhecido como “Floresta das Barreiras”. No mangá, ela seria uma “floresta demoníaca”, com uma espécie de campo magnético que enfraquece os espadachins, ou qualquer tipo de homem sensível a seus atributos. Os espadachins especialmente, pois eles dependeriam de seu “sexto sentido” (uma mistura de intuição/instinto) para lutar.

A batalha está dividida em três lutas, na qual cada inimigo tenta tirar um dos sentidos de Kenshin. Assim, cada capanga do líder se torna uma “barreira” também. Através de explosões, eles lhe tiraram primeiro a audição, por causa do barulho, depois a visão, por causa do clarão de luz, mas isso não impede Kenshin de derrotá-los cortando seus braços e pernas.



Figura 8 - Irado, Kenshin derrota o primeiro adversário. Sua expressão demonstra toda a raiva que está sentindo. Retirado de Rurouni Kenshin #20.

Parcialmente cego, surdo, sem sua intuição e agora sem sensibilidade nos membros, por causa do inverno japonês e da perda de sangue, ele prossegue incansavelmente até o último dos adversários. Aparentemente são seus sentidos apurados que faziam sua técnica ser tão mortal e sem eles o líder da gangue começa a vencê-lo facilmente.

No entanto, o que o salva é seu olfato. Tomoe se joga na frente do “chefão” e seu perfume de ameixeira branca, algo que Kenshin nunca conseguiu esquecer, guia sua espada até o adversário. Assim, Tomoe e o vilão morrem atravessados pela espada do samurai. Ela morre feliz por ter ajudado seu amor, finalmente sorrindo, algo que ela não conseguia fazer. Tomoe utiliza seu suspiro final para “fechar” a cicatriz de Kenshin, feita por seu ex-noivo, Akira Kiyosato, logo no início da saga. O corte transversal forma a cruz na bochecha do herói – que vira sua marca registrada.

Após a morte da esposa, Kenshin fica desolado e decidido a abandonar a espada para sempre. No entanto, seu mentor político, Katsura Kogoro, aparece e o incita a lutar novamente. Dessa vez não como um assassino retalhador – essa função foi passada a Makoto Shishio, que viria a ser o maior inimigo de Kenshin na continuidade regular do mangá –, mas como um protetor dos monarquistas restantes, uma espécie de guarda-costas. Ele ainda teria que matar, mas dessa vez seria na linha de frente, como um soldado e não como um assassino das sombras, um retalhador. Com o fim da guerra, ele finalmente pode desistir de matar e “some do mundo” para ser um andarilho, renunciando assim a todos os cargos e prestígios que poderia ter no novo governo por conta do papel que desempenhou na guerra.

É a tragédia que molda o caminho de Kenshin até o heroísmo, lembrando a passagem em que Hércules cego pela loucura mata seus filhos. Sua grande resolução enquanto herói não é combater seus antagonistas (não necessariamente maus ou vilões), algo que ele já fazia, mas sim desistir de matar. Ele escolhe o caminho da paz e do não confronto direto. Uma marca de seu personagem é avisar a seu adversário: “eu sou o espadachim que era conhecido como o Retalhador, se não quiser perder sua vida desista de lutar”.



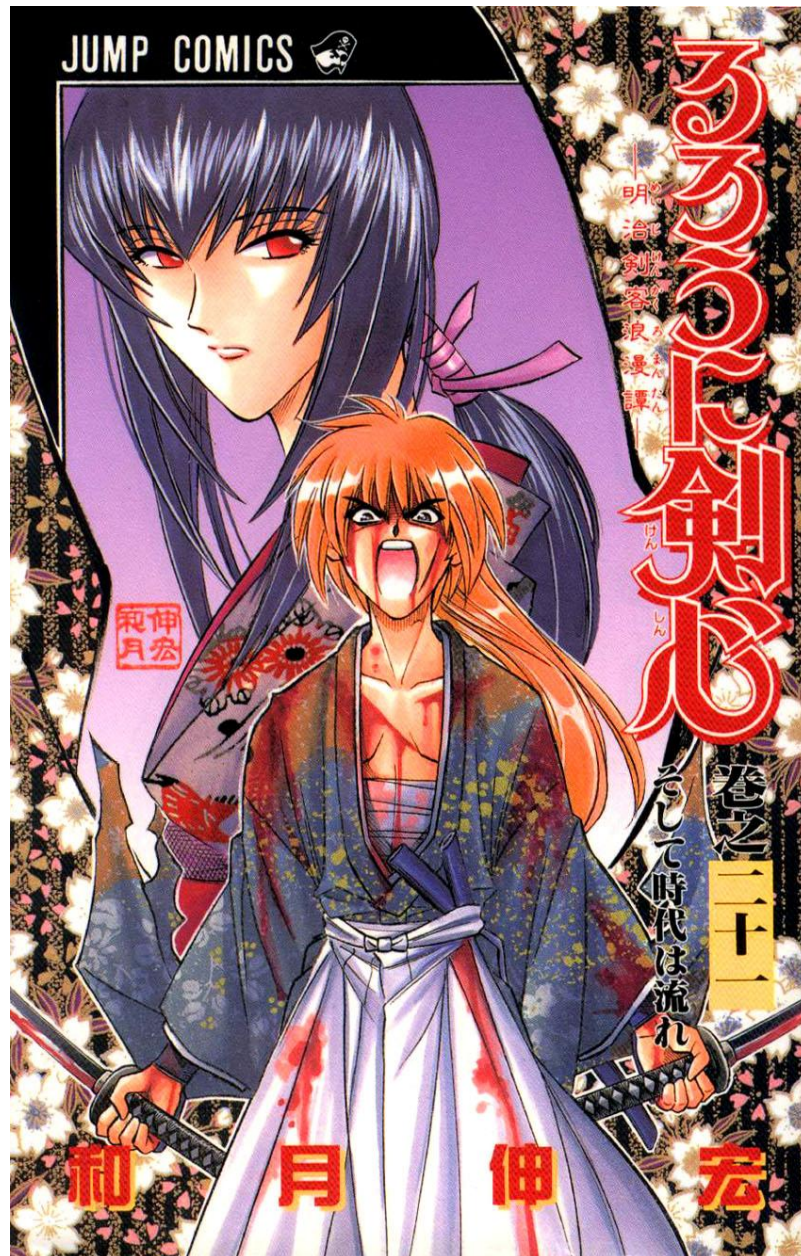


Figura 9 - Capa do volume #20 do encadernado japonês (*tankobon*) com o final trágico da história.

#### 3.3.4 Vagabond: arco inicial

Vagabond toma como marco inicial a batalha de Sekigahara (1600). Nela, os amigos Matahachi Hon'iden e Takezo Shinmen (o futuro Musashi Miyamoto) se descobrem os únicos sobreviventes do lado perdedor. Sekigahara foi a batalha derradeira que selou a vitória de Ieyasu Tokugawa contra o clã Hideyoshi e possibilitou que o *daimyo* (equivalente a senhor feudal), três anos mais tarde, estabelecesse o xogunato que leva seu nome e que seus descendentes mantiveram por 264 anos (até 1867). Nesta primeira parte do mangá, os dois, com 17 anos, saem de sua terra natal, o vilarejo Musashi na região de Shusaku, de onde

Takezo retirará seu nome, com o propósito de testarem suas habilidades e se tornarem guerreiros famosos.



Figura 10 – Takezo (Musashi) caído na lama em meio aos corpos após o fim da batalha de Sekigahara. Retirado de *Vagabond* #1.

Após saírem do campo de batalha, a dupla é abordada por uma patrulha de soldados. Eles estão procurando justamente desertores e possíveis sobreviventes inimigos. Matahachi que faz um estilo covarde e indefeso é salvo da morte por Takezo que mata todo o pelotão usando paus, pedras e as mãos nuas. Sem nenhuma espécie de técnica nesses primeiros combates, o que faz de Takezo um guerreiro implacável é sua vontade de viver, de não se deixar ser morto, nem que para isso ele precise matar.

O traço bastante realista do autor Takehiko Inoue faz com que cada cena seja bastante visceral, diferenciando sua história dos demais mangás de samurai que são mais romanceados. É preciso fazer uma ressalva de que *Vagabond* não é um típico mangá infanto-juvenil. Voltado para uma faixa etária um pouco mais adulta, ele se utiliza menos de recursos de identificação visual e temáticas românticas, como a defesa dos oprimidos. Focado mais no caráter documental das imagens, busca-se fazer com que a narrativa que mescla ficção e fatos históricos ganhe tons de “verdade”.





Figura 11 - Um jovem Takezo mata um dos soldados que veio matá-lo com as mãos nuas. Retirado de Vagabond #1.

Feridos e mal nutridos, os dois amigos são socorridos por duas saqueadoras de cadáveres, mãe e filha, que roubam armaduras e espadas dos soldados dos mortos em batalha. Os dois ainda ganham de presente espadas da vasta “coleção” das ladras: uma espada de madeira para Takezo e uma *katana*<sup>79</sup> para Matahachi. Para pagar pela hospitalidade, eles enfrentam uma gangue de arruaceiros que explora o trabalho das duas, pegando parte do lucro. Eles matam os membros da gangue, mas logo os outros aparecem exigindo vingança. Matahachi foge da luta, mas Takezo parte para enfrentar os mercenários restantes (aproximadamente uma dezena ou mais), isso apenas com sua espada de madeira. Essa passagem mostra como a agressividade de Takezo faz dele uma espécie de animal nos combates, essa força bestial que o faz continuar lutando até que ele mate todos os adversários. Ele luta apenas com seu instinto de sobrevivência.

<sup>79</sup> A espada samurai.

Pensando que Takezo foi morto pelos mercenários, Matahachi muda de cidade com as duas ladras, se tornando amante da mais velha. Mesmo com uma noiva e sendo de uma família importante no vilarejo Musashi, ele prefere partir e conhecer o mundo se livrando de suas responsabilidades. Enquanto isso, Takezo, que sempre foi odiado por todos do vilarejo e tratado como um animal, volta só para avisar que ele e Matahachi não morreram em Sekigahara, para que os aldeões, e principalmente a mãe e a noiva de seu amigo, não ficassem preocupados com eles.

Infelizmente, Takezo deixa um rastro de sangue por onde passa e só no trajeto do campo de batalha até o vilarejo mata mais um sem número de soldados e também guardas da fronteira – na época, cada província tinha a sua. Começa então uma caçada das autoridades, ajudada pelos próprios aldeões, pela cabeça de Takezo. Isso porque todos continuam a rejeitá-lo. Os aldeões o chamam de demônio e afirmam não querer arruaceiros e maus-elementos em sua sociedade, a pior deles é a mãe de seu amigo que o vê como a má influência que desvirtuou seu filho.

Após passar vários dias nas montanhas ao redor do vilarejo, Takezo finalmente é capturado através de uma artimanha do monge Takuan Soho, outro personagem real da história do Japão. O monge utiliza a jovem Otsu, amiga de infância de Takezo (seu futuro interesse amoroso) e noiva abandonada de Matahachi, como isca, fazendo Takezo baixar sua guarda. Ao finalmente ver um rosto conhecido e amigo, Takezo sai de seu estado de alerta provocado por seu instinto de sobrevivência e simples se rende a fome e aos ferimentos, desmaiando na frente de Otsu.

O monge Takuan, que vai se tornar uma espécie de mentor espiritual para Takezo, o mais perto de um mestre para o jovem samurai, o deixa preso numa árvore por dias sem comida e sem água. Mais do que uma forma de tortura, essa é a forma que Takuan encontra para fazer com que Takezo reflita sobre suas ações até aquele momento, as mortes que causou e o motivo de sua existência. Num primeiro momento, ele está decidido a morrer, mas o monge o faz ver que uma vida de ódio e morte não é honrosa. Ele lhe diz que “não há luz para aqueles que não conhecem a escuridão! Viva, aguente a escuridão e a luz o encontrará”.

Com a mudança de direcionamento ele precisa de um novo nome, até porque ele era um procurado da justiça pelos assassinatos que cometeu. O próprio monge sugere o nome Musashi Miyamoto, mesmo nome da vila. Seu novo lema se torna estar preparado para morrer, aceitar a morte, mas sem jogar sua vida fora, desperdiçando-a em confrontos desnecessários. Ele deixa de ser um brigão para se tornar um lutador. Mais do que um guia

espiritual, o monge Takuan retoma o tema da figura protetora que o herói encontra no início de sua jornada.

Saindo novamente da fórmula dos quadrinhos infanto-juvenil, observa-se que Musashi não aprende definitivamente “as lições” que lhe são passadas. Ele trava uma batalha constante contra sua “sede de sangue”, a grande força-motriz de suas ações irresponsáveis. Dessa forma, em cada parada de sua jornada lhe são passadas lições de humildade, formas de controle e do refinamento de suas habilidades, o que é diferente do aprendizado de “novas técnicas”. Seguindo a história real de Musashi que foi mesmo um autodidata nas técnicas com a espada<sup>80</sup>, os momentos com essas figuras de autoridade como o monge possuem um peso mais psicológico e emocional. Reforça-se a ideia de que Musashi é uma besta que precisa se controlar e que esse controle posteriormente pode trazer melhorias a seu manejo da espada.

Musashi parte para Kyoto para desafiar a escola Yoshioka de artes marciais, um dos clãs de espadachins mais respeitados do país. Sendo uma grande metrópole japonesa da época, os samurais e demais habitantes da cidade olham com desdém para as roupas puídas, parecendo trapos, e para a espada de madeira do samurai errante.

Embora ele tenha decidido não morrer de maneira vã, seu único objeto de vida continua sendo ficar forte, ser o mais forte de todos os samurais. Para isso ele se apegava a um título que o pai recebeu do imperador quando era mais jovem, “invencível sob o sol”. Segundo a narrativa, Musashi não consegue medir a própria força, por isso ele precisa entrar nesses combates. Ele quer que sua existência, para ele, representada por suas habilidades com a espada, seja reconhecida por aqueles que considera como iguais. Por esse motivo decide desafiar os mais fortes do Japão em busca de suas respostas.

Como o líder do clã, Seijuro Yoshioka, se recusa a enfrentá-lo, Musashi provoca e ofende os demais samurais e até que o irmão caçula de Seijuro, o segundo em comando, Denshichiro decide lutar. Mesmo com sua espada de madeira contra uma *katana* de verdade, o embate dos dois termina empatado sendo interrompido por um incêndio no *dojo*<sup>81</sup> Yoshioka. Porém, Musashi não sai ileso, cada um dos irmãos Yoshioka lhe deixa uma cicatriz de recordação, uma na testa e outra no peito – das costelas até o ombro.

Focado, mas ainda inconsequente, Musashi precisou matar cinco discípulos do clã antes de conseguir uma audiência com os líderes. Conservando um hábito de quando ainda se

---

<sup>80</sup> Em várias partes do mangá ele credita suas habilidades com a espada ao tempo em que passou nas montanhas na infância e na adolescência (fugindo do pai). Para Musashi, a observação do mundo natural e o contato direto com ele para sobreviver o ensinaram a lutar.

<sup>81</sup> Um *dojo* é uma academia dedicada a prática de artes marciais.

chamava Takezo, antes de iniciar uma luta Musashi estabelece uma espécie de “acordo mútuo” com seus adversários. Se ele sentir que eles querem matá-lo, ele os matará primeiro. No caso das “brigas” esse era um mecanismo de sobrevivência e de racionalização das mortes de pessoas obviamente mais fracas que ele, mas que insistiam em enfrentá-lo. Já no confronto com os samurais, nessa fase “lutador”, esse “acordo” não precisa ser expresso, ambos precisam dar o melhor de si, o que seria uma forma de honrar o combate.

Tendo sido reconhecido como um rival, um oponente de valor, por Denshichiro Yoshioka, Musashi continua sua jornada para se fortalecer, afinal, eles marcaram uma revanche em um ano. Esse caminho o leva até o templo Hozoin. Lá, o samurai espera enfrentar a técnica de lança desenvolvida pelos monges do lugar. Curiosamente, Musashi não está interessado em aprender novas técnicas, só lhe interessa vencer seus oponentes. Há aqui a crença de que para derrotar um adversário seria preciso “decifrar” seu estilo de luta, logo, existiria algum tipo de aprendizado envolvido. O mangá faz uma clara diferenciação entre a genialidade de Musashi, que “decifra” a técnica ao enfrentá-la, e os “meros mortais” que precisam ser ensinados formalmente.

O samurai errante chega ao tempo Hozoin a procura do criador da técnica, o monge In’ei. Mal sabe ele que In’ei já se aposentou, passando a técnica para seu discípulo Inshun. Considerado um gênio do combate, acredita-se que Inshun possa ser melhor do que o próprio mestre. Em sua primeira luta com Musashi, a diferença entre os dois é tão grande que o samurai foge da luta temendo pela própria vida. Esse acontecimento marca a primeira derrota de Musashi, um baque tremendo, pois afeta também sua honra, uma vez que ele fugiu ao invés de ser derrotado (e conseqüentemente morto). Agora, Musashi precisa mudar sua atitude a respeito dos futuros adversários, admitindo que estava errado em se considerar invencível por apenas algumas vitórias.

Humilhado, Musashi encontra o mestre In’ei e pede que o monge lhe ensine a derrotar a técnica de lança. In’ei o aconselha a encontrar sua verdadeira força, para o ancião, pura sede de sangue não é força. Sem o autocontrole seus golpes se tornam desajeitados e imprecisos, é preciso graça em seus movimentos para que os golpes sejam efetivos. No lado psicológico, In’ei lhe diz que é preciso paz de espírito para vencer uma batalha.



Figura 12 - Musashi treinando na cachoeira com o mestre In'ei. Retirado de Vagabond #6.

Musashi passa um mês nas montanhas perto do templo Hozoin. Ele gasta a maior parte do seu tempo meditando numa cachoeira e lutando contra o velho monge – sendo derrotado todas as vezes. Finalmente, o samurai percebe que seu problema é o medo e a sede de sangue que o impulsiona a lutar até a morte seria um produto desse sentimento – que em seu subconsciente é representado por seu pai e memórias de sua infância. As pessoas a vida toda o chamaram de demônio, por isso ele passou a acreditar nisso e deixou de ver a bondade e generosidade que já existiam dentro dele – representado pelo tempo que passou com Otsu, a amiga de infância que iria casar com seu melhor amigo. Musashi abandona sua arrogância, reconhecendo sua própria insignificância, podendo, então, começar o caminho da verdadeira força. Assim como em Samurai X, o mangá destaca a abnegação como pedra fundamental do caminho do samurai, o chamado Caminho da Espada.

Chega o momento da revanche contra o jovem monge Inshun, o mangá enfatiza que a antiga “sede de sangue” de Musashi se tornou um espírito de luta, o verdadeiro espírito de um samurai. Tanto que a batalha dos dois se inicia num plano mais abstrato. Sem trocar nenhum golpe, os oponentes ficam se estudando durante um longo período de tempo – é como se um estivesse medindo o espírito de luta do outro – pelo menos é assim que o monge In'ei, que observa a luta, narra para o acontecimento para o leitor.

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

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

### 3.4 A morte do herói

#### 3.4.1 A Morte do Superman

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

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

---

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