



Personagem Quadro a Quadro: A Representação dos Super-heróis nos Quadrinhos

Ademilton Gomes da Silva Júnior¹
Fábio Gomes Gouveia²

RESUMO

O artigo irá debater a representação de personagens de histórias em quadrinhos dialogando com os estudos de Moacyr Cirne, pesquisador e teórico sobre quadrinhos. O foco será nas personagens representadas como super-heróis. A abordagem irá considerar sua relevância enquanto arquétipos da elaboração estética e fenômeno da cultura de massa e suas correlações com as contingências sociais e históricas.

Palavras-chaves: Quadrinhos; Super-heróis; Personagem; Representação.

INTRODUÇÃO

Desde sua aurora os quadrinhos sempre tiveram uma estreita relação com a realidade política e social dos contextos históricos aos quais ele coexistiu. Em sua própria origem material há reflexos de dinâmicas sócio econômicas, já que os quadrinhos se originam a partir dos contos pulps do final do século XIX e início do século XX³.

O termo pulp se refere a pequenas revistas confeccionadas a partir de polpa de celulose, material que tornava o produto altamente barato e acessível, permitindo às classes com pouco poder aquisitivo consumi-lo, fomentando assim a embrionária indústria cultural (MATEUS, 2007, p. 60.)

Favorecidos pelo terreno já sedimentado dos pulps, que ajudaram a popularizar temáticas de ficção científica, terror e romances burgueses, os quadrinhos emergem promovendo uma sincretismo entre imagem e texto.

Os quadrinhos passam a ter um papel relevante dentro do campo da comunicação com alguns aspectos contribuindo de maneira determinante para isso. O primeiro é o seu baixo custo, que contribuiu para que estas publicações ocupassem um lugar relevante no surgimento da comunicação de massa do início do século XX, ocupando um espaço no entretenimento onde ainda se vivia a dificuldade de acesso ao cinema e a ausência da televisão. Outro ponto importante reside no que Moacyr Cirne identificou como “discursos gráficos e narrativos

¹ Mestrando do Programa de Comunicação e Territorialidades da Universidade Federal do Espírito Santo - UFES, ademilton.silva@edu.ufes.br;

² Professor orientador: Doutor em Comunicação, Professor da Universidade Federal do Espírito Santo - UFES, fabioqv@gmail.com.

³ Pulp: a inspiração para os quadrinhos | Super (abril.com.br)



determinados por uma linguagem bastante rica na multiplicidade de seus códigos” (CIRNE, 1983, p. 62).

Os quadrinhos são um objeto que reflete as dinâmicas que articulam processos históricos e materiais, onde indivíduos (autores e autoras) e organizações (editoras, conglomerados de mídia) expressam camadas de intenções refletindo suas relações sociais e políticas.

Há também uma percepção de que os quadrinhos não se limitam a uma mídia meramente instrumental a serviço de um status quo. A linguagem quadrinística pode se converter, a partir de provocações estéticas, em uma modal questionador dos mecanismos ideológicos que produzem a própria cultura de massa da qual faz parte.

Filmes, quadrinhos e poemas experimentais que agridem, assim, o comportamento do consumidor, nascem no interior de um processo revolucionário, seja socialmente, seja politicamente, seja culturalmente, exigindo uma política também revolucionária (CIRNE, 1983, p.09)

O objetivo deste artigo é analisar como se articula a representação das personagens através da linguagem estética dos quadrinhos, entendendo seu potencial comunicativo e representativo a partir dos referenciais teóricos propostos. Tal objetivo é identificado como relevante a partir das constatações de que o entretenimento baseado em personagens de quadrinhos passou a ocupar significativamente a temática em diversos campos como cinema, games e séries de plataformas de streaming⁴.

Atualmente os filmes baseados em super-heróis dos quadrinhos são um produto quase onipresente na indústria cinematográfica. Quando observamos os números atingidos por um dos mais expressivos filmes de super-heróis da última década, Vingadores - Ultimato (2019), percebemos como essa consolidação do gênero na cultura de massa é relevante. Em poucas semanas de exibição o filme alcançou a maior bilheteria do ano, superando algum tempo depois o filme Avatar (2009) como a maior bilheteria na história da indústria cinematográfica⁵.

Ainda que consolidado como um poderoso entretenimento nos cinemas, os filmes de super-heróis mantêm uma relação próxima com os quadrinhos, não só por conta da origem dos personagens serem da mídia impressa, mas por ela ser utilizada como fonte principal para

⁴ Influência de HQs sobre games, animações, jogos e filmes. Disponível em https://www.em.com.br/app/noticia/cultura/2023/05/23/interna_cultura,1497180/exposicao-mostra-a-influencia-d-e-hqs-sobre-games-animacoes-jogos-e-filmes.shtml. Acesso em: 05 mai. 2023.

⁵ Vingadores: Ultimato | Todos os recordes do filme. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/marvel-cinema/vingadores-ultimato-endgame/vingadores-ultimato-todos-os-records-do-filme>. Acesso em: 07 mai. 2023



as histórias que são contadas nas salas de exibição, ora reproduzidas literalmente, ora apenas servindo como argumento para roteiros.⁶

Nesse cenário de análise, onde a relevância representativa das personagens dos quadrinhos serão consideradas, será aplicada a análise do discurso. Trazemos como principal referencial teórico Moacy Cirne e as obras “Uma Introdução Política aos Quadrinhos” (1982) e “Quadrinhos, Sedução e Paixão” (2000). O autor é pioneiro na teoria crítica sobre quadrinhos e tem uma reconhecida trajetória acadêmica nos estudos sobre a mídia, identificando que assume práticas ideológicas em sua estrutura tanto gráfica quanto temática (Cirne, 1982, p. 19). Será articulado com Cirne as perspectivas críticas de Bakhtin e Stam acerca da representação estética.

DESENVOLVIMENTO

Nem sempre a estrutura dos quadrinhos e das personagens de super-heróis foi entendida pela teoria crítica como relevante do ponto de vista epistemológico. Em seu início, os quadrinhos sofreram de uma desconfiança intelectual inerente a qualquer mecanismo comunicativo que se apresente como uma novidade, principalmente quando se está imerso no campo da comunicação de massa.

Desprezados, ridicularizados, “abandonados”, os quadrinhos necessitavam de uma leitura à primeira vista marcada pelo formalismo para que pudessem se impor como uma prática semiológica capaz de gerar respostas críticas ao nível da linguagem. (CIRNE, 1982. p. 16)

É importante lembrar que escolas formalistas como a russa também buscaram se legitimar teoricamente, se aproximando de outros contextos teóricos já consolidados para que encontrasse seu caminho enquanto crítica teórica (Stam, 2013, p. 64). No entanto, há aqui um afastamento entre o caminho buscado pelos formalistas e a teoria crítica sobre os quadrinhos, no que tange ao tratamento de Moacyr Cirne, autor ao qual este artigo optou em se pautar.

Enquanto o formalismo, sobretudo tudo o russo, buscou sistematizar as bases para a formulação de uma ciência da estética estabelecendo uma “literalidade” identificando categorias recorrentes para determinar a qualidade estética literária de uma obra, Cirne foi pelo caminho da semiologia marxista para fazer uma teoria crítica dos quadrinhos e suas personagens.

⁶ As histórias que inspiraram o Batman de Christopher Nolan. Disponível em: <https://universohq.com/materias/as-historias-que-inspiraram-o-batman-de-christopher-nolan/>. Acesso em: 07 mai. 2023



Uma introdução aos quadrinhos, hoje, não passa mais pelas questões formais levantadas nos anos 60. Antes, passa por questões que se problematizam ao nível da política, seja através de uma semiologia particular (fundada no marxismo), seja através da relação discurso artístico/discurso político. (CIRNE, 1982. p. 11)

É difícil ver na perspectiva de cirne a presença de uma “literalidade” como propunham os formalistas russos, pois para o autor os quadrinhos e sua compreensão epistemológica não está fora de um contexto político social, bem como a própria história das estórias em quadrinhos e seus personagens se confundem com os avanços dos meios técnicos.

Se entendemos o discurso artístico e/ou literário como uma produção social e histórica de signos, como uma prática significativa de significados concretos, nada mais justo do que procurar na semiologia a base crítica para uma leitura materialista dos seus produtos. (CIRNE, 1982, p. 16)

Com isso, é colocada uma percepção sobre os quadrinhos que os identifica como espaço para reproduzir ou elaborar discursos no território das disputas ideológicas. Cirne nos fala sobre essa abordagem nos quadrinhos.

A verdade é que os super-heróis vendiam - e vendem até hoje - a “imagem” de um país todo poderoso sem miséria social, sem problemas políticos, sem arroubos militares e econômicos imperialistas; os super-heróis (cf. o Capitão América, símbolo e signo estrelado da “bandeira” americana) são a própria segurança armada dos EUA, ao nível individualista pequeno-burguês, a partir de um maniqueísmo interessante enquanto modelo ideológico. (CIRNE, 1982, p. 37)

Essa representação sofre efeitos tanto das questões estéticas quanto das dinâmicas histórico-materiais presentes no contexto em que os quadrinhos se encontram. Correntes artísticas, tendências culturais, turbulências econômicas e a efervescência política de cada tempo refletem tanto na forma quanto no conteúdo.

Cirne (2000, p. 26), aponta:

Problematizar um dado discurso artístico ou literário - não importa o nível de sua produtividade semiótica, isto é, de sua existência concreta como linguagem portadora de bens simbólicos - significa problematizar todo um conjunto de motivações culturais, que passam pelo social e pelo político de forma reconhecidamente complexa.

Assim, a obra crítica de Cirne se aproxima da escola de Bakhtin, para quem a experiência estética de um indivíduo transcende os formalismo, não podendo ser apreendida por uma cognição que não dialogue como o entrelaçamento de condições estéticas e



cognitivas do indivíduo, pois essas dimensões só podem existir e serem consideradas enquanto acontecimento.

o acontecimento do existir é um conceito fenomenológico, pois a existência se apresenta à consciência viva como acontecimento e nela se orienta e vive eficazmente como acontecimento (BAKHTIN, 1997, p. 202)

É preciso admitir que uma personagem já tenha em sua gênese uma natureza multifacetada. Essa natureza é constituída a partir de um processo polifônico interno já presente em seu criador, e considerar isso é um caminho para essa discussão. O autor constrói seus mundos, seus universos e seus seres a partir de suas leituras que são diversas, leituras de suas interações acadêmicas e intelectuais.

Ademais, precisamos considerar a perspectiva do espectador, que atribui à interpretação da personagem sua própria carga de construções subjetivas, podendo levar o significado da criação para lugares totalmente diferentes pretendidas pelo criador. Ao considerar isso não podemos ingenuamente acreditar que uma personagem, seja de qualquer mídia, não seja o reflexo das experiências e expectativas de mundo do seu autor, principalmente se consideramos no que Bakhtin aponta como sendo uma “unidade de acontecimento e fazê-la comungar essencialmente no acontecimento único e singular do existir” (BAKHTIN, 1997, p. 204).

Mas ao construir uma personagem, quais são as questões concretas colocadas para um autor do campo estético? Desde a aurora do processo civilizatório a humanidade busca sistematizar cognitivamente o mundo, seja em um processo de racionalização ou por uma atribuição de significados a partir de elaborações de natureza metafísica (Harari, 2011). Essa busca se faz a partir de um lugar antropocêntrico, onde a condição humana e suas questões são determinantes. Entendendo as personagens como uma construção de uma “pretendida imagem especular do homem” (Segolin, 2006), é razoável pensar, como indica Soares (2011), que os mitos e divindades são uma busca pela superação das limitações humanas quando o mundo apresenta inseguranças incapazes de serem superadas no campo da razão.

As crenças também fundamentavam a organização social, econômica e política, pois a tradição grega atribuía aos deuses a criação dos aristoi (melhores), homens dotados de valores morais como honra, dever e heroísmo, atributos recebidos das divindades ou herdados no nascimento, e socialmente superiores, o que justificaria a existência de uma hierarquia dominante, do ponto de vista ético, social e econômico. (SOARES, 2011)

É recorrente nas teorias críticas sobre quadrinhos o apontamento de uma justaposição entre seus personagens e esta perspectiva acerca dos mitos. Em específico, os super-heróis,



enquanto personagens dos quadrinhos nascem no contexto do pós Primeira Guerra, conflito que criou fissuras na ideia de progresso humano e superação das relações socioeconômicas por meio do aprimoramento das instituições de Estado e evolução do cientificismo. Segundo Cirne (1982,p.15), “Decerto, a história não está fora de um contexto político social: a recessão e a depressão da economia americana geram o ciclo da ficção científica (Buck Rogers, Brick Bradford, Flash Gordon)”.

Em meio às incertezas advindas deste momento, os super-heróis emergem como uma projeção daquilo que poderia não só acolher as angústias e incertezas daqueles que foram afetados por aquela realidade, mas mudam a direção e as balizas que orientam como a reconstrução deve ocorrer.

O Superman, por exemplo, considerado o primeiro super-herói em quadrinhos, é um alienígena que se torna o filho da América e contribui com o progresso deste país. O fato do personagem ter sido criado por filhos de imigrantes judeus que viveram a diáspora anterior ao holocausto nazista não passa despercebido como elemento que coloca uma demanda geopolítica no super-herói (Voloj - 2018).

Embora em um campo ficcional considerado como uma fantasia por possuir elementos considerados impossíveis na perspectiva dos conhecimentos científicos possuídos pela humanidade, o modelo de herói representado pelo Superman é "comprado" pela audiência por utilizar mecanismos narrativos que espetacularizam a realidade sem se afastar do ordinário e cotidiano. Xavier nos chama a atenção sobre como a “espetacular precisão” na representação naturalista é eficiente.

O uso da expressão “espetacular precisão” não é casual. Não é somente em relação à franca fantasia que o ilusionismo apresenta tal funcionalidade. A própria noção de espetáculo emanada deste sistema vincula-se imediatamente a ideia de competência na edificação de aparência que ilude. (XAVIER, 2005, p. 42)

Esse habilidoso mecanismo narrativo é percebido quando o Superman, logo em sua primeira história em 1938 é apresentado por um balão narrativo como o “defensor dos fracos e oprimidos”. Nesta perspectiva, a reconstrução da América pós crise de 29 é vista como realizada por um “nós”, e não por um “eles”, pois apenas esse “nós” é sensível o suficiente para querer nos proteger.

Outro personagem que está nesta condição de reflexo de um momento ou contexto geopolítico é o Capitão América, criado em 1942 no auge da segunda guerra, foi utilizado como motivador moral da presença dos EUA no conflito, ajudando a aumentar a



autoconfiança dos soldados e alimentando o ufanismo da sociedade estadunidense. (CALLARI; ZAGO; LOPES, 2011).

Nossa reflexão até aqui nos coloca em condição de identificar que as personagens dos quadrinhos, sobretudo os super-heróis, fogem da leitura mais reducionista sobre a mimesis aristotélica, pois identificamos que há uma pretensão de projeção e idealização, que podem ou não corresponder à realidade concreta.

Essa perspectiva mostra como os super-heróis se afastam das interpretações que entendem de maneira mais limitada a mimesis aristotélica. É justamente a partir daí que se aproximam de uma outra perspectiva do pensador grego. Aristóteles identifica que uma personagem não se limita apenas ao aspecto mimético de espelhamento entre personagem e pessoa humana.

Segundo Segolin:

Em face disto, a personagem aristotélica adquire, inevitavelmente uma fisionomia bifronte: do mesmo modo que nos ressalta as íntimas relações de semelhança que existe entre a personagem e a pessoa humana, Aristóteles também nos fala de uma personagem possivelmente humana, isto é, dotada de humanidade ideal, que se lhe incorpora como um atributo e não como uma essência, personagem essa fruto da utilização operativa de determinados meios e modos. (SEGOLIN, 2006)

Há uma estreita interdependência no que identificamos como representação e estrutura narrativa nos super-heróis. Enquanto personagens dos quadrinhos ganham uma autonomia identificados como um gênero narrativo. No entanto, essa autonomia é relativa, já que partem de um arquétipo já sistematizado por Joseph Campbell na obra *O herói de mil faces*, onde discorre sobre o conceito do monomito entendendo que o modelo do herói e sua estrutura narrativa já seria um conceito compartilhado enquanto categoria narrativa por diversas culturas.

O percurso padrão da aventura mitológica do herói é uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: separação-iniciação-retorno que podem ser considerados a unidade nuclear do monomito. Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes. (CAMPBELL, 1949, P. 17)

CONCLUSÃO

Se ocupar da análise crítica acerca dos super-heróis enquanto personagens de quadrinhos, por vezes se mostra uma tarefa que pode ser hercúlea, pois demanda intensa articulação com diversos campos do conhecimento humano já sistematizados em



metodologias com rigor científico. Esta percepção fica mais evidente quando se busca investigar a natureza e as dinâmicas cognitivas que constituem a construção de uma personagem, sobretudo se consideramos que os super-heróis ocupam não apenas um lugar nas narrativas, mas constituem a si mesmo como uma ordem narrativa transcendendo a mera condição de espelhamento, ocupando o lugar de uma personagem que, apontado por Aristóteles deve “considera-lá enquanto ‘distribuição’ e ‘elocução’”, ou seja, enquanto produto dos meios e modos utilizados pelo poeta para elaboração da obra.

Da psicologia à antropologia, da semiologia à sociologia, da geopolítica aos estudos culturais, todos os campos contribuem tanto para a construção quanto para investigação sobre um personagem e suas nuances cognitivas e sua relevância narrativa. Identificar a presença dessa diversidade de abordagens epistemológicas em torno de um super-herói de quadrinhos pode ajudar a entender o apontamento de Fernando Segolin acerca da “realidade cambiante, que se mascara e se deixa mascarar, sem nos permitir distinguir seu verdadeiro rosto” (Segolin, 2006).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CIRNE, Moacyr. Uma introdução política aos quadrinhos. Rio de Janeiro: **Achiamé/Angra**, 1982.
- CIRNE, Moacyr. Quadrinhos, sedução e paixão. Petrópolis, RJ: **Vozes**, 2000.
- CALLARI, Alexandre; ZAGO, Bruno; LOPES, Daniel. Quadrinhos no Cinema: O guia completo dos super-heróis. 1. ed. São Paulo: **Generale**, 2011.
- XAVIER, Ismail. O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência. São Paulo: **Paz e Terra**, 2005.
- SEGOLIN, Fernando. Personagem e anti-personagem. São Paulo: **Olho d'Água**, 1978.
- ROSENFELD, Anatol; PRADO, Decio de Almeida; GOMES, Paulo Emílio Salles. A personagem de ficção. São Paulo : **Perspectiva**, 2014. P. 103 a 119.
- STAM, Robert. Introdução à teoria do cinema. Campinas, SP: **Papirus**, 2013.
- STAM, Robert. Crítica da imagem eurocêntrica : multiculturalismo e representação. São Paulo: **Cosac Naify**, 2006.
- BAKHTIN, M. Estética da criação verbal. Trad. Maria Ermantina Galvão; rev. trad. Marina Appenzeller. São Paulo: **Martins Fontes**, 1997
- HARARI, Yuval. Sapiens: Uma breve história da humanidade. 1ª ed. São Paulo: **Companhia das Letras**, 2020
- MATEUS, Anabela. As pulp magazines. Repositório Científico Lusófona, 2007. Disponível em: <bab5.pmd (ensinolusofona.pt)>. Acesso em: 20 de outubro de 2023.