

Marvels: subjetividades entre o leitor de quadrinhos e aspectos socioculturais contemporâneos

André Roberto Custódio Neves¹

Resumo: O artigo aborda subjetividades contidas na graphic novel Marvels, de Busiek e Ross, utilizando-se desta para abordagem de questões multiculturais relevantes e metáforas sociais. Assim, tenta analisar a capacidade que os quadrinhos possuem de informar e provocar sentimentos nos indivíduos, em relação ao mundo real por meio da produção, reprodução e circulação de sentidos. Foram realizadas revisões bibliográficas, referenciais teóricos e a própria graphic novel foi utilizada como base para estudos.

Palavras-chaves: Sujeito; Leitura; Subjetividade; Quadrinhos; Cotidiano; Marvel.

Marvels: Subjectives between the comic book reader and contemporary sociocultural aspects

Abstract: The article addresses the subjectivities contained in the graphic novel Marvels, by Busiek and Ross, using this one to approach relevant multicultural issues and social metaphors. Thus, it tries to analyze the ability of comics to inform and provoke feelings in individuals, in relation to the real world through the production, reproduction and circulation of meanings. Bibliographical reviews, theoretical references and the graphic novel itself were used as a basis for studies.

Keywords: Reader; Reading; Subjectivity; Comics; Daily; Marvel.

Introdução

A editora Marvel Comics teve sua primeira história em quadrinho publicada em 1939, tornando-se extremamente popular e importante para o cenário cultural moderno através de um panteão de personagens que até hoje estão presentes na memória e no coração de vários leitores e fãs do gênero. Atualmente, a Marvel é parte do conglomerado Disney e atinge todas as mídias existentes – cinema, desenhos animados, séries de televisão, produtos infantis, juvenis e, principalmente, os HQ's.

O universo cinematográfico Marvel que, desde 2008 e o lançamento do filme Homem de Ferro, tornou-se sucesso de crítica e bilheteria através de uma franquia midiática compartilhada produzida pela Marvel Studios, baseado em personagens que estão presentes nos quadrinhos americanos publicados pela mesma editora. No entanto, esta popularização ocorreu somente no início da década de 1960 através de uma pessoa que tornou-se empreendedor e ícone da editora: Stanley Martin Lieber ou simplesmente Stan Lee.

¹ Mestrando em Mídia e Cultura do Programa de Pós-Graduação em Comunicação - PPGCom, da Faculdade de Informação e Comunicação - FIC/UFG. Especialização em Educação Infantil, Alfabetização e Letramento na Faculdade Brasileira de Educação e Cultura - FABEC. Graduação em Artes Visuais - Design Gráfico pela Faculdade de Artes Visuais - FAV/UFG .

Desde 1939 trabalhando como editor da então denominada Timely Comics – tempos depois, mudando o nome para Marvel Comics – Lee começou a publicar vários personagens, até então, desconhecidos da multidão. De sua mente, junto com a de outros artistas talentosos como Jack Kirby e Steve Ditko, surgiram uma força arrebatadora de heróis: Homem-Aranha, Capitão América, Thor, Homem de Ferro, Hulk, X-Men e Vingadores, dentre inúmeros personagens que cativam os fãs desde os primórdios da editora.

Figura 1. Stan Lee e os personagens da Marvel Comics



Fonte: <http://images6.fanpop.com/image/photos/41600000/Stan-Lee-stan-lee-41664377-1600-900.jpg>

Um ponto positivo a ser observado é que Stan Lee situou os personagens em ambientes reais, como Nova York, Brooklin, Queens e Manhattan, dentre outros. Localidades próximas dos leitores, que pudesse criar um senso de identificação imediata, em que estes personagens enfrentassem não apenas vilões e invasores de outros mundos, mas também, trilhassem pelas mesmas agruras que cada cidadão comum tende a vivenciar no mundo ao seu redor como, por exemplo, contas a pagar, aluguel atrasado, cuidados com a família, enfim, problemas sociais tangíveis para qualquer indivíduo.

Por meio destas observações, o presente artigo tenta analisar a capacidade que os quadrinhos possuem de informar e provocar sentimentos nos indivíduos e nas relações com o mundo real por meio da produção, reprodução e circulação de sentidos, veiculação e transmissão de valores na construção de uma sociedade mais consciente de seu papel na sociedade.

Dentro deste contexto, a graphic novel *Marvels* (1994), escrito por Kurt Busiek e desenhado por Alex Ross possui uma série de aspectos pertinentes à sociedade que podem ser observadas por diversas lentes, servindo de auxílio à informação através de um arcabouço sociocultural. É, também, um meio de comunicação de massa que agrega dois códigos distintos para transmitir a mensagem: o linguístico (texto) e o pictórico (imagem), que inferem na construção do pensamento e promovem catarse crítica nos leitores.

O real e o imaginário num mundo de maravilhas

Stan Lee, em 1960, revolucionou a indústria cultural através de histórias fascinantes permeadas de deuses e heróis, numa metáfora fidedigna aos maiores feitos e realizações humanas, assim como suas desgraças pessoais. Muito se diz sobre a fidelidade a fatos e histórias do mundo real como semelhantes à cronologia que permeia o universo ficcional da Marvel Comics, haja vista as similaridades entre a vida e a arte. Porém, acredita-se que é o indivíduo leitor e o seu papel na dinâmica de leitura dos quadrinhos que ajuda a delinear essas similaridades ente o real e o imaginário.

Interessados neste gênero literário de massas, esses indivíduos agregam valor sociocultural em suas rotinas diárias através deste tipo de leitura. Cumpre salientar a importância que tais narrativas possuem em expressar a realidade através de analogias com o mundo real e pelo teor cultural que permite aos leitores contato com ideias, conceitos e fatos que se refletem no mundo sócio-histórico de maneira lúdica e inteligente.

Para Sodré (1988):

[...] o que importa mesmo são os conteúdos fabulativos (e, portanto, a intriga com sua estrutura clássica de princípio-tensão, clímax, desfecho e catarse), destinados a mobilizar a consciência do leitor, exasperando a sua sensibilidade” (p.16).

O autor afirma que o texto de massa mantém uma estruturação onde os personagens – seja de um romance, filme, enfim, uma narrativa qualquer são “*fortemente caracterizados, de uma abundância de diálogos (capazes de permitir uma adesão mais intensa do leitor à trama) e de uma exploração sistemática da curiosidade do público*” (SODRÉ, 1988, p.17). Vale ressaltar que, além dos quadrinhos, outros gêneros literários como a ficção científica, fábulas, contos e crônicas também são populares entre vários leitores.

Ao analisar os meios de comunicação pelas lentes do mundo real e imaginário, acredita-se que as metáforas ecoam na mente e na alma dos leitores, levando-os a buscar suas próprias reflexões pessoais. É possível que o imaginário desperte nos indivíduos – ou como preferir, atores sociais – catarse, um estado de libertação da mente onde arte e cultura constituem-se no epicentro da transformação de pensamento.

A isto, Durand (1984) percebe que os elementos que formam o imaginário possuem uma função reprodutiva de símbolos, imagens, mitos e arquétipos formadores da cultura humana, cujo principal atributo é elevar o grau de consciência do homem por meio de extensivo estudo e produção cultural.

O autor afirma que:

Pela arquetipologia, pela mitologia, pela estilística, pela retórica e pelas belas-artes, sistematicamente ensinadas, poderiam ser restaurados os estudos literários e reequilibrada a consciência do homem de amanhã. Um humanismo planetário não se pode fundar sobre a exclusiva conquista da ciência, mas sobre o consentimento e a comunhão arquetipal das almas. Assim, a antropologia permite [...] que a vocação ontológica manifestada pela imaginação e suas obras parece constituir o coração (DURAND, 1984, p. 498).

A imaginação, a geração de sentidos como processo de simbolização e introjeção de conhecimento desaliena os sujeitos que, entrando em contato com os objetos que o divertem, incorrem na construção e desenvolvimento sociocultural. Aideia, enfim, de que o imaginário “*torna-se conhecimento de um domínio real, e este conhecimento de um ‘sobre-naturalismo’ é por si mesmo revelação*”(DURAND, 1969, p. 20).

O imaginário, portanto, apresenta grandes fontes de alegorias e manifestações culturais, auxiliando os indivíduos a pensarem suas próprias condições na sociedade com base nas metáforas presentes em obras ficcionais. No contexto sócio-histórico apresentado em *Marvels*, a leitura desta obra em quadrinhos permite um alcance interpretativo mais aguçado em relação aos conteúdos sociais contemporâneos. E Thompson (1999, p.20) ao propor uma análise sociológica dos meios de comunicação, afirma que “*se a comunicação é uma forma de ação, a análise da comunicação deve se basear, pelo menos em parte, na análise da ação e na consideração do seu caráter socialmente contextualizado.*”

Segundo o mesmo autor:

A recepção das formas simbólicas – incluindo os produtos da mídia – sempre implica um processo contextualizado e criativo de interpretação, no qual os indivíduos se servem dos recursos de que dispõem para dar sentido às mensagens que recebem (THOMPSON, 1999, p.17).

Sendo assim, todo e qualquer produto midiático é um artefato de comunicação e cultura que flerta com a realidade e até mesmo infere nas possibilidades imaginárias de cada um, possibilitando reflexões significativas através de trocas de experiências entre os sujeitos, viabilizando a identificação e descoberta de seu lugar humanizado no mundo, visualizando a si próprio e o outro nas relações de busca e geração de sentido em suas vidas.

A identificação do público leitor por obras que envolvem o real e o imaginário como fonte de desenvolvimento cultural e de grande alcance em várias mídias existentes, como os quadrinhos, por exemplo – um tipo de literatura de massas – pode gerar mudanças comportamentais e de valores através da empatia e introjeção de conhecimento.

Arte, realismo e experiência em *Marvels*

Os quadrinhos são produtos da indústria cultural capitalista, uma espécie de mercadoria desenvolvida para fins de entretenimento comercializado. Mas são, ao mesmo tempo, um tipo de arte de cunho criativo e lúdico que oferece conteúdos que transformam o pensamento dos leitores, levando-os às mais variadas interpretações e aprofundamentos intelectuais sofisticados.

Para Eisner (1989):

Esta é uma forma de arte relacionada ao realismo, porque se propõe a contar histórias. A arte seqüencial lida com imagens reconhecíveis. [...] Na prática, o artista “imagina” para o leitor. [...] Numa forma de arte em que o escritor/artista deve dominar um amplo repertório de fatos e informações sobre inúmeros temas, a aquisição de conhecimentos é interminável. Afinal, trata-se de uma forma artística que trata da experiência humana (EISNER, 1989, p. 144-145)

Quanto a esta experiência e, especificamente aplicado em *Marvels*, todos os grandes momentos históricos deste universo ficcional estão relacionados ao leitor devido ao elo de ligação desenvolvido com o personagem Phil Sheldon, pois ele quem vai revelando os detalhes a partir de seu ponto de vista – um jornalista fotográfico, cidadão comum, que tem suas próprias batalhas pessoais a encarar.

Figura 2. Gigante (Hank Pym) e Phill Sheldon



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/107734616065356399/>

Ao relatar o surgimento destes personagens, Sheldon está conectando o leitor a uma gama de metáforas correlatas ao mundo da vida de cada indivíduo, em suas próprias aspirações e descobertas de um mundo novo, repleto de novas possibilidades. *Marvels* prima pelo fato de desvelar ao leitor o impacto na sociedade devido ao aparecimento destes seres num mundo crível, afetando a rotina da sociedade estadunidense.

Maffesolli (2001) afirma que:

[...] o imaginário, mesmo que seja difícil defini-lo, apresenta, claro, um elemento racional, ou razoável, mas também outros parâmetros, como o onírico, o lúdico, a fantasia, o imaginativo, o afetivo, o não racional, o irracional, os sonhos, enfim, as construções mentais potencializadoras das chamadas práticas. De algum modo, o homem age por que sonha agir. O que chamo de 'emocional' e de 'afetual' são dimensões orgânicas do agir a partir do espírito. Evidentemente que a prática condiciona as construções do espírito, mas estas também influenciam as práticas. (MAFFESOLLI, 2001, p.76)

Barros (2013) corrobora o entendimento, ao afirmar:

Maffesoli polemiza: imaginário é a realidade. Como alguém pode afirmar isso? Como o imaginário, produto da imaginação, pode ter a pretensão de ser real? É que, para Maffesoli, imaginário é viver os sonhos mais do que sonhá-los. Isso é uma afronta ao signo, ao significado e ao significante. Imagem, portanto, não é signo. O signo só quer clareza, ao passo que o imaginário tem uma carga semântica ambígua, situando-se entre o palpável e o impalpável, o líquido e o concreto. O trajeto antropológico se dá quando se constrói uma bacia semântica (metáfora de autoria de Durand) inundada por uma força emocional que também é racionalizadora. O ser humano vive, portanto, uma constante necessidade de equilíbrio, nesta gangorra existencial, entre as imposições do meio e a sua própria subjetividade (BARROS, 2013, p.322)

Mediante o contato com as histórias em quadrinhos, os indivíduos obtêm um rico retrato da humanidade em sua potencialidade sociocultural e experiências transcendentais. Estes heróis – e também, os vilões – podem ser observados como forças da natureza e Phil Sheldon, narrador e elo de identificação com os indivíduos que leem a obra, podem perceber paralelamente sua jornada pessoal que envolve sua família, esposa e filhas sendo afetadas pela nova rotina dos seres superpoderosos que surgem no horizonte.

Vários temas podem ser encontrados, também, em outras obras de ficção, tais como romances, filmes, séries e games, que partem do princípio do questionamento da vida social em suas nuances. Assim, questões relacionadas à subjetividade das relações entre o sujeito/leitor e a leitura de histórias em quadrinhos remete a real necessidade de discussão, dentro de um universo contextualizado, com questões relativas ao desenvolvimento intelectual dos indivíduos na sociedade sendo desenvolvidos da melhor forma possível.

Marvels: breve análise em quatro tomos

Dividida em quatro tomos, *Marvels* (1994) foi concebida por Kurt Busiek e Alex Ross, que compuseram de maneira sensível toda uma época inocente, porém, repleta de situações que conectam os leitores ao mundo imaginário dessa narrativa, permitindo ressignificações relevantes. Afinal, o autor trabalhou com várias mitologias da editora, num processo metalinguístico que homenageia e atualiza algumas histórias do passado, numa releitura contemporânea dos clássicos.

O personagem que apresenta o surgimento dessas maravilhas é o oposto destes seres superpoderosos. Phil Sheldon, uma pessoa comum, com problemas comuns e mais próximos da realidade ordinária de cada pessoa, com suas rotinas entrelaçadas em horas de trabalho, dedicação à família, contas a pagar. Ele tenta, dentro do escopo desta narrativa sequencial, entender seu papel numa sociedade submetida a forças que estão acima de seu controle.

Tomo 01: A ascensão das maravilhas em meio à grande depressão

Eis a ascensão das maravilhas pelos olhos e lentes fotográficas de Phil Sheldon, jornalista do Clárim Diário. Como dito por ele, “[...]na época, éramos um paísbatalhador. Tínhamos nocauteado a Grande Depressão e as labaredas na Europa não nosassustavam...” (1994, p.23). A crise de 1929, conhecida como a Grande Depressão, foi um colapso financeiro que atingiu o capitalismo norte-americano e espalhou-se pelo mundo todo, prosseguindo durante toda década de 1930 e terminou com o surgimento da Segunda GuerraMundial.

O otimismo econômico dos Estados Unidos gerou vários investimentos em títulos na bolsa de valores, a prosperidade alcançou várias famílias e desencadeou um estilo de vida alicerçado no consumo de bens da cultura de massa, oriunda da indústria cultural capitalista.

Segundo Andreotti (2017):

Três acontecimentos históricos são relevantes para entendermos o período. São eles: a Grande Depressão, o New Deal e a Segunda Guerra Mundial. Ao final da Primeira Guerra Mundial, os Estados Unidos já eram a maior economia do mundo e nessa época de prosperidade foi cunhado o termo American Way of Life ou Estilo de Vida Americano, fortemente marcado pelo consumismo. Essa intensa atividade econômica também fomentou a especulação financeira por meio de ações na Bolsa de Nova York. Mas essa prosperidade acabaria em breve. [...] Em 24 de outubro de 1929, a chamada Quinta-Feira Negra [...] um número muito grande de investidores tentaram vender suas ações, porém, não havia quem as comprasse, o que levou à falência empresas e bancos, gerando desemprego em massa e afetando não só os Estado Unidos, mas também o mundo. Basicamente, a solução para a recuperação da economia dos Estados Unidos foi o New Deal implantado pelo presidente dos Estados Unidos Franklin Roosevelt, [...] um pacote de intervenções estatais para incentivar a produção e o consumo (ANDREOTTI, 2017, p.28-29).

Interessante perceber que o roteiro de *Marvels* é permeado por uma densa camada de histórias reais que interagem com o mundo imaginário. Na época destes acontecimentos supracitados, crescia o interesse da população por soluções escapistas e que trouxessem esperança e, nisto, foram surgindo heróis pulp, além da necessidade de um herói que servisse como modelo de superações.

A Marvel Comics sempre soube dosar as relações entre o imaginário e a vida real, era o grande trunfo da editora: colocar seus personagens em meio a conflitos e situações que também fossem comuns ao resto da sociedade – cuidar dos familiares, ir ao trabalho e enfrentar situações que exigiam esforço e superação. Neste contexto sócio-histórico, surgem os primeiros personagens que tornariam a editora Marvel Comics conhecida como a “Casa das Ideias”.

Momentos, tais como, o surgimento do primeiro Tocha Humana (Jim Hammond) e Namor, o príncipe submarino, geralmente, envolvido em conflitos ideológicos contra o povo da superfície, numa metáfora das discussões sociopolíticas que envolvem diferentes nações, acarretando medo e desconfiança à população. A chegada de vários personagens nas esferas públicas afetavam o cotidiano dos cidadãos, ocasionando várias situações relacionadas à ação destes seres à humanidade.

Um destes personagens que mais despertou atençãofoi o Capitão América, que surgiu em meio aos conflitos daSegunda Guerra Mundial e tornou-se símbolo do patriotismo norte-americano na luta contra o regime nazista de Hitler. Criado em 1940 por Joe Simon e Jack Kirby, o personagem representou o desejo dos norte-americanos em adentrar a Segunda Guerra Mundial, que arrasava a Europa pelas mãos dos alemães.

Seu primeiro inimigo foi ninguém menos que o próprio Adolf Hitler. Como dito por Phil Sheldon: “*ele invadia fortalezas nazistas como se estivesse passeando pelo parque, desviasse de balas e baionetas e todos se maravilhavam*” (1994, p.47-48).

Figura 3. Capitão América vs. Adolf Hitler

Fonte: <https://www.metrojornal.com.br/colunistas/2017/08/09/100-anos-de-jack-kirby-quando-o-lendario-quadrinista-lutou-contra-nazistas.html>

Em 1940, os americanos ainda não haviam tomado parte nos conflitos, porém, buscavam um motivo mais do que justo para entrarem na guerra. Afinal, vencendo a Alemanha, os EUA tornar-se-iam a maior potência mundial – como, de fato, aconteceu. Cabe ressaltar que o surgimento destes heróis, descritos como maravilhas, correspondem aos contextos sócio-históricos de 1929. A chamada Era de Ouro das HQ's trouxe a necessidade de um indivíduo resistente e forte, um modelo heróico para superar as intempéries da vida.

Eco (2006) afirma que:

Em uma sociedade particularmente nivelada, onde as perturbações psicológicas, as frustrações e os complexos de inferioridade estão na ordem do dia [...] em uma sociedade industrial, onde o homem se torna número no âmbito de uma organização que decide por ele [...] em uma sociedade de tal tipo, o herói deve encarnar, além de todo limite pensável, as exigências de poder que o cidadão comum nutre e não pode satisfazer (ECO, 2006, p.246).

As trajetórias destes personagens das histórias em quadrinhos trazem para o mundo real, profundos questionamentos de ordem social, política e cultural, repleta de metáforas e análises do papel do herói nas esferas da sociedade.

Tomo 02: Surgem os mutantes

Nesta segunda parte da obra, as maravilhas já são uma realidade no dia a dia dos indivíduos, alguns vistos como celebridades singrando os céus de Nova York, lutando contra vilões e salvando o dia. A população, de certa forma, se acostumou com a jornada heróica destes super seres, porém, outros personagens vivem à margem da sociedade, segregados, excluídos e percebidos como ameaça à sociedade: os mutantes – ou mutunas, como eram designados pela ala preconceituosa.

Esses personagens descrevem bem a luta pelos direitos humanos num ambiente tenso onde a sociedade teme e odeia tudo aquilo que é diferente, seja cor, raça e/ou gênero. Criados em 1963 por Stan Lee e Jack Kirby, os X-Men são humanos que possuem habilidades especiais que se manifestam, geralmente, na adolescência (puberdade). Esta fase da vida é vista como um momento de novas descobertas e transições entre a inocência infantil e a fase adulta, com características físicas e emocionais manifestadas pelo corpo e a mente. Este detalhe salta aos olhos do leitor ao perceber a metáfora constitutivana terminologia “mutante”, afinal, por muitas vezes o jovem vê-se a si mesmo como alguém diferente e deslocado no mundo.

Existe, contudo, discussões sociopolíticas contundentes relacionados aos preconceitos existentes contra minorias étnicas e também de gênero, bem como outros grupos separados pela sociedade. Os mutantes são uma clara alusão à discriminação contra negros, latinos e, atualmente, homossexuais.

Em dado momento, na graphic novel, Sheldon se depara com uma turba raivosa de pessoas revoltadas, caçando os mutantes pelas ruas com espingardas e foices. “*Temos que acabar com os mutunas²...*”, diz um dos cidadãos, segurando uma pistola. O que Sheldon não poderia imaginar era que um destes seres estaria escondido no porão de sua própria residência, graças à compaixão de suas filhas. O medo toma conta, medo do contato físico com um sujeito estranho, medo de ser descoberto e ver seu lar destruído junto de sua família, por encobrirem uma pequena mutante assustada.

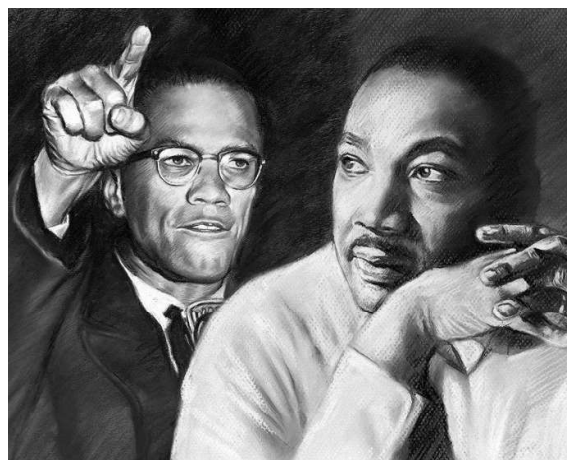
Figura 4. Criança mutante



Fonte: [https://marvel.fandom.com/wiki/Maggie_\(Mutant\)_\(Earth-616\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Maggie_(Mutant)_(Earth-616))

Fugindo do estereótipo clássico dos heróis admirados pela população, os X-Men são vistos como ameaças devido sua aparência e poderes sobre-humanos, e suas narrativas sempre focaram na opressão e luta contra os preconceitos, xenofobia e aceitação. Além disso, alegorias ficcionais estão presentes em diversos momentos em que forças opressoras se posicionam contra eles – os robôs Sentinelas, por exemplo, são uma maneira de apresentar o uso da ciência e tecnologia a favor da intolerância e ódio contra tudo aquilo que é diferente do status quo vigente. Os personagens mais representativos deste grupo são Charles Xavier e Magneto que representam, respectivamente, Martin Luther King e Malcolm X. O primeiro, lutando pelos direitos sociais dos negros na sociedade de forma pacífica e o segundo almejando o mesmo sonho, porém, através de métodos mais agressivos.

Figura 5. Martin Luther King e Malcolm X



Fonte: <http://images6.fanpop.com/image/photos/41300000/Malcolm-X-And-Martin-Luther-King-Jr-celebrities-who-died-young-41327779-1500-1200.jpg>

² O termo *mutuna* é um tipo de ofensa aos mutantes, equivalente ao termo *crioulo* para os negros.

Atualmente, com a força expressiva de movimentos sociais da comunidade LGBT, a temática sobre aceitação e respeito presente nos quadrinhos dos X-Men tem encontrado grande aceitação por parte do público, por se tratar de análogos aos cidadãos que ainda hoje sofrem por serem como são. Mística, por exemplo, é uma personagem bissexual e Estrela Polar, de ascensão oriental, protagonizou o primeiro casamento gay nas HQ's da Marvel. Com uma variedade enorme de personagens com características distintas, os mutantes representam a bandeira pelos direitos sociais de aceitação às diferenças de natureza étnica, sexual e cultural encontrados na sociedade.

O próprio conceito oferece a possibilidade do exercício da tolerância e cidadania, que valorizam a alteridade³. A isto, deve-se atentar ao respeito pela dignidade humana, tolerância e consciência quanto ao valor próprio que cada pessoa possui e, conseqüentemente, haver engajamento por uma convivência pacífica e harmônica entre os cidadãos de bem.

Com uma mensagem assertiva sobre empatia e representatividade, os mutantes da Marvel serão sempre vistos como um espelho contemporâneo do mundo. Essa empatia revela a capacidade dos indivíduos se colocarem no lugar do outro e buscar compreensão das angústias vividas por estes.

Lee (2017) disse muito bem sobre esta mensagem:

A Marvel sempre foi e sempre será um reflexo logo depois de nossas janelas. O mundo muda e evolui, mas uma coisa nunca mudará: o modo como contamos as nossas histórias de heroísmo. Histórias para todos, independente de sua raça, gênero, religião ou a cor da sua pele. Histórias que não dão lugar ao ódio e a intolerância.

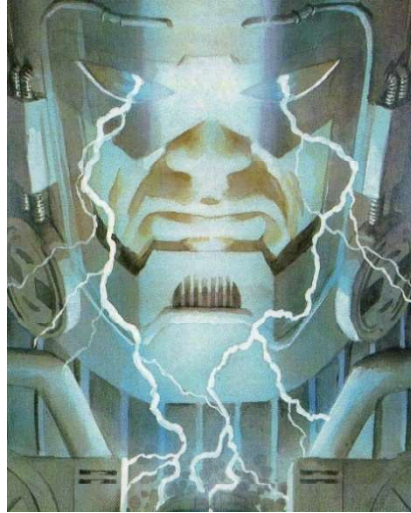
Isto endossa o poder que os quadrinhos possuem em elevar o conhecimento e experiência dos indivíduos com relação à leitura deste tipo de gênero literário e de comunicação. As implicações contextualizadas que abrangem estas histórias trazem vários diálogos reflexivos a respeito da alteridade e sempre serão objetos de estudo para aqueles que se propõe a expandir seus horizontes através de debates saudáveis que ajudam a melhorar a humanidade como um todo.

Tomo 03: Medo do fim

O surgimento de sinais vindos do céu marca a chegada de um ser de proporções colossais, quase apocalípticas. A humanidade teme seu fim e parece que nada pode ser feito com relação a isso. O sentimento de impotência diante da finitude da vida, por forças desconhecidas marcam a fragilidade humana e Galactus – este ser que possui o poder de aniquilar a vida – detem poderes incomensuráveis, além da imaginação e seu objetivo é unicamente consumir/desturir todos os recursos do planeta.

Medo e histeria tomam conta da civilização quando diante de forças acima de suas compreensões. Muito se fala de vidas em outros planetas e se estas são pacíficas ou violentas, haja vista que pouco foi descoberto até os dias atuais. A alegoria presente no contexto deste terceiro capítulo de *Marvels* assemelha-se com o período da Guerra Fria, o embate político, social e tecnológico travado entre os Estados Unidos da América (EUA) e a antiga União Soviética (URSS), apresentando os temores da sociedade quanto a possibilidade de ocupação estrangeira e devastação nuclear.

3 Um dos princípios fundamentais da alteridade é que o homem social possui relação de interação e dependência para com o outro. Uma cultura não deveria ter, como objetivos, a exclusão e/ou extinção de outra. A alteridade define que os indivíduos sejam capazes de se colocar no lugar do outro, numa relação baseada em diálogo e valorização das diferenças existentes.

Figura 6. Galactus, Marvels, 1994

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/175288610471268790/>

A nível de comparação, o autor H. G. Wells (1866-1946) já havia ilustrado este medo do fim através do livro *Guerra dos Mundos* (1897), tornando-se referência em ficção científica moderna. Com adaptações para o rádio e dois filmes, a obra pode ser entendida como uma crítica ao progresso desenfreado dos países, que poderia acarretar na escassez dos recursos naturais da Terra. Vale mencionar que em 1938, um então desconhecido Orson Welles (1915-1985) fez a transmissão desta história, narrando a invasão alienígena em formato jornalístico pela rádio CBS, como se fosse real⁴.

Os ouvintes acreditaram na história, pensando ser real e um pânico generalizado tomou conta dos cidadãos. A dramatização da obra *Guerra dos Mundos* paralisou de medo três cidades, gerando caos, desespero e fomentando uma fuga em massa desses lugares.

Assim como na obra supracitada, *Marvels* também possui seu momento de pânico generalizado, com a chegada de Galactus ao planeta. “*Minha jornada terminou! Este planeta me nutrirá até ser exaurido de todos os seus elementos vitais! Assim falou Galactus!*” (p.133). Tomando-se como base a análise do período de guerra entre os dois países (EUA e URSS), era perceptível que a força destas potências poderiam dar fim a toda vida na Terra, devido a possibilidade de uma guerra nuclear.

Figura 7. Histeria da população

Fonte: https://gorzavel.com/media/1909365574526743352/Bp_bd-wBrM4

4 Fonte: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/como-foi-a-transmissao-de-radio-inspirada-em-guerra-dos-mundos/>

Sheldon, em meio turba de pessoas desesperadas, assim fala:

Eu estava no centro de tudo. O que não podia ver com meus próprios olhos, podia ouvir no burburinho ao meu redor. Pessoas fugindo da cidade, esperando ser salvas. A reação do presidente minuto a minuto. E de repente nada mais fazia sentido. Quem se importava com a edição de amanhã? Era bem possível que não houvesse uma (p. 141).

Percebe-se as analogias utilizadas como suporte para discussões sobre o conhecimento científico e os valores morais e sociais contemporâneos, com polarizações políticas exacerbadas, demonstrações de poder e barbárie como instrumento de dominação. Essa razão funcionalista do cientificismo utilizado como estratagema de opressão reproduz desigualdades sociais, haja vista que os fracos são massacrados

ou expurgados em prol da sobrevivência do mais forte e/ou evoluído. Há que se debater e rever o papel da sociedade até a exaustão, no intuito de promover um mundo melhor e mais digno às gerações futuras.

Tomo 04: Violência e barbárie

De maneira geral, os super-heróis representaram o triunfo do bem contra o mal desde seu surgimento, no final da década de 1930. Defendendo a moral, ética e bons costumes, sempre houve a possibilidade de entender estes personagens como salvadores da pátria zelosos pelo bem-estar da humanidade. Assim, o Capitão América vencia os nazistas em solo alemão, X-Men salvavam a humanidade que os temia e odiava. E o Homem-Aranha, amigo da vizinhança, protegia os cidadãos do terror impetrado por vilões como Doutor Octopus e Abutre, dentre outros.

No entanto, a introdução de aspectos de caráter denso e a cobrança por mais realismo vieram através de temas envolvendo morte e violência. E foi justamente a morte de Gwen Stacy que inaugurou o período em que os heróis deveriam encarar seus medos e falibilidades – o Homem-Aranha não conseguiu salvar sua então namorada da queda livre de uma ponte, arremessada pelo seu arqui-inimigo Duende Verde.

Figura 8. A morte de Gwen Stacy



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/383087512027405623/>

Até aqui, Phil Sheldon depositava toda sua confiança nas maravilhas. Como pode-se ver em sua fala:

E então o Homem-Aranha apareceu, como eu sabia que apareceria. Ele ou um dos outros. Eu estava muito longe para ouvir, mas tinha as minhas teleobjetivas. Pude ver tudo. Eu devia ter chamado a polícia, mas tive fé. Sabia que ele a salvaria. Era o que as maravilhas faziam. Salvavam inocentes. Era para isso que estavam aqui (p. 194-195).

Até aquele momento nos quadrinhos, nunca um super-herói de tamanha importância havia falhado em salvar alguém. O trágico fim de Gwen Stacy chocou os leitores e inaugurou um tempo marcado pelo questionamento das forças que deveriam, em tese, garantir a segurança da sociedade – seja na figura do Estado e/ou em instituições como a polícia. Era uma tentativa de aproximar as histórias de um tom mais realista e cheio de nuances dramáticas.

Segundo Gallas (2011):

Às voltas com uma realidade elíptica, por vezes oscilante e ambígua, o herói é o sintoma de uma realidade que se interpõe na narrativa e que nela adquire o seu corolário funcional. Considerando que os produtos da cultura refletem o próprio sistema social que os concebeu, [...] o herói é a dominante que ilumina estrategicamente a identidade do sistema social a qual ele pertence (p. 194-195).

Portanto, mesmo com seus feitos heróicos, nada impedia-os de enfrentar tragédias e intempéries pessoais. Sofrimento, injustiça e outras agruras solapavam suas rotinas – como foi o caso do Homem-Aranha, evidenciando que as coisas poderiam dar errado, os heróis poderiam falhar e até mesmo serem desacreditados por aqueles que os aplaudiam. A falibilidade destes personagens meio à narrativas mais maduras e realistas abarcam assuntos de profundas mudanças sociopolíticas e culturais.

O papel do herói na sociedade, como metáfora de questões que envolvem as esferas públicas e suas resoluções, é o início de um processo de desconstrução dos mesmos, pavimentando o caminho em que as ambiguidades e desvios de caráter começam a demonstrar que estes heróis são, também, passíveis de atos que questionem sua integridade, moral e ética. A partir dos anos 1980, autores começam a fazer uso destes recursos para imprimir mais realismo aos personagens, desmistificando seus conceitos de heroísmo.

Faz-se relevante pensar as analogias que envolvem estes arquétipos da moral e ética, sem deixar de lado assuntos como os desvios, maniqueísmo e outros temas próprios da natureza humana e que fornecem aproximações entre o real e o imaginário. A legitimidade destes personagens devem ser colocadas em constante observação por aqueles que se destinam a utilizar os quadrinhos como analogias.

Considerações finais

Os estudos acadêmicos que utilizam as HQ's como artefatos culturais, despertam o interesse por pesquisas que tentam encontrar razões ressignificativas dos sentidos. Credita-se, portanto, à literatura de massas um nobre papel na construção e desenvolvimento do pensamento crítico através das interpretações, metáforas e semelhanças entre o imaginário e o real, graças à contextualização.

Para Dumont (2001, p. 44), isto significa que:

As implicações do contexto onde se produz uma ação e onde se produz um texto, ou mesmo uma obra de arte, um discurso, uma teoria, enfim, onde e quando qualquer produção ou ação humana se efetiva, devem constituir o primeiro acesso para interpretar e entender qualquer manifestação de um sujeito, ou de uma coletividade.

Refletir sobre a vida e as experiências que ela oferece são, em *Marvels*, catalizadores de alegrias e tristezas para a alma humana. Phil Sheldon, neste contexto, representa o próprio indivíduo leitor que, ao

entrar em contato com a obra em questão, é conduzido pelas passagens históricas da sociedade misturadas à ficção, como recurso de captação de experiências sensoriais pelo campo sociocultural da humanidade em todas as suas camadas.

Os quadrinhos conquistaram seu espaço nas universidades e demais espaços públicos ao promover a construção e transformação do pensamento, na busca por geração de sentidos e fomento para exercícios reflexivos acerca do papel das instituições na sociedade. A leitura através destes artefatos culturais enseja inúmeras possibilidades de conhecimento, aqui analisadas não somente como entretenimento, mas também a partir da sua funcionalidade, a qual é possível gerar significativas repercussões junto à população, diante da leitura empreendida e da interpretação do que foi lido.

Ramos (2016) afirma que:

Nesse sentido, conceitos de apropriação e/ou troca de informações e conhecimentos através da compreensão e da interpretação da cultura, como foram apresentados por Clifford Geertz defendem, entre outros aspectos, a valorização da figura do leitor consciente, ou seja, aquele que é capaz de exibir, através da leitura empreendida, características de apropriação, ressignificação e inserção do conhecimento lido em sua vivência cotidiana (RAMOS, 2016, p.386).

A própria história da humanidade é marcada por grandes narrativas construídas pelas grandezas e misérias humanas. Percebe-se, portanto, que há uma necessidade intrínseca na humanidade em exteriorizar fatos, seja para expor problemas, medos ou compartilhar conquistas. E ainda, convém ressaltar a simbiose entre a leitura e o leitor, que infere na capacidade de transformação das relações dos indivíduos com o outro e o mundo, tornando pertinentes as discussões sobre temas como injustiças sociais, desigualdades e política, para compreender as condições de cada indivíduo presente na sociedade e o que pode ser feito para melhorar a situação vigente.

Referências

- ANDREOTTI, Bruno. **Quadrinhos através da História: a era dos super-heróis**. São Paulo, Criativo, 2017.
- BARROS, Eduardo Portanova. A sociologia romântica e o imaginário na obra de Michel Maffesoli. **Revista EducereetEducare**, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Unioeste, Campus de Cascavel, vol. 08, n. 16, p.321-328, jul-dez. 2013
- BARTHES, Roland. **A aventura semiológica**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- BUSIEK, Kurt; ROSS, Alex. **Marvels: edição de 10º aniversário**. São Paulo: Ed. Panini, 2005.
- DUMONT, Lígia Maria Moreira. **Contexto, leitura e subjetividade**. Revista Transinformação, PUC Campinas. São Paulo, v. 13, n. 01, p. 43-47, jan.-jun. 2001
- DURAND, Gilbert. L'exploration de l'imaginaire. **Circé**, v. 1, p. 15-45, 1969.
- DURAND, Gilbert. **Les structures anthropologiques de l'imaginaire**. 10. éd. Paris: Dunod, 1984.
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. 6ª.ed. São Paulo: PERSPECTIVA, 2006.
- GALLAS, Ana Kelma Cunha. **A função social do herói nos quadrinhos**. 1ª Jornadas Internacionais de História em Quadrinhos. Escola de Comunicação e Artes, ECA-USP, 2011.
- LEE, Stan. **Entrevista**. Disponível em: <<http://jamesons.com.br/se-existe-uma-mensagem-para-tirar-de-x-men-red-e-tenha-empatia/>> Acesso em: junho de 2019.
- MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2005.

RAMOS, Rubem Borges Teixeira. **O leitor de histórias em quadrinhos de super-heróis: reflexões com base nos estudos culturais.** Revista *Temporis*[ação]. Dossiê histórias em quadrinhos. Goiás, v.16 n.2, 2016.

SILVA, J. M. **Entrevista.** Revista FAMECOS. Porto Alegre, nº 15, agosto 2001.

SODRÉ, M. **Best-Seller: a literatura de mercado.** Rio de Janeiro: Ática, 1988.

THOMPSON, John B. **A Mídia e a modernidade: Uma teoria social da mídia.** Petrópolis/RJ: Vozes, 1999.

Submetido em: 23/06/2019

Aceito em: 05/04/2020