




**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MATO GROSSO DO SUL
UNIDADE UNIVERSITÁRIA DE CAMPO GRANDE**

CRISTIANE GONÇALVES LEMES

**SUPERMAN E A SEMIÓTICA: ENTENDENDO A LINGUAGEM MESSIÂNICA DO
PRIMEIRO SUPER-HERÓI DOS QUADRINHOS**

Campo Grande/MS

2021

<p>M</p>	 <p>UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MATO GROSSO DO SUL</p>
<p>LEMES. C.G.</p>	
<p>SUPERMAN E A SEMIÓTICA: ENTENDENDO A LINGUAGEM MESSIÂNICA DO PRIMEIRO SUPER-HERÓI DOS QUADRINHOS</p>	<p>CRISTIANE GONÇALVES LEMES</p> <p>SUPERMAN E A SEMIÓTICA: ENTENDENDO A LINGUAGEM MESSIÂNICA DO PRIMEIRO SUPER-HERÓI DOS QUADRINHOS</p>
<p>2021</p>	<p>Campo Grande/MS 2021</p>

CRISTIANE GONÇALVES LEMES

**SUPERMAN E A SEMIÓTICA: ENTENDENDO A LINGUAGEM MESSIÂNICA DO
PRIMEIRO SUPER-HERÓI DOS QUADRINHOS**

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras, da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Unidade Universitária de Campo Grande, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Letras.

Área de Concentração: *Linguagem: Língua e Literatura*

Orientador: Prof. Dr. Nataniel dos Santos Gomes

Campo Grande – MS

2021

L57s Lemes, Cristiane Gonçalves
Superman e a semiótica : entendendo a linguagem
messiânica do primeiro super-herói dos quadrinhos /
Cristiane Gonçalves Lemes. – Campo Grande, MS: UEMS,
2021.

115 p.

Dissertação (Mestrado) – Letras – Universidade Estadual de
Mato Grosso do Sul, 2021.

Orientador: Prof. Dr. Nataniel dos Santos Gomes.

1. Superman 2. Semiótica 3. Sociolinguística I. Gomes,
Nataniel dos Santos II. Título

CDD 23. ed. – 410

CRISTIANE GONÇALVES LEMES

**SUPERMAN E A SEMIÓTICA: ENTENDENDO A LINGUAGEM
MESSIÂNICA DO PRIMEIRO SUPER-HERÓI DOS QUADRINHOS**

Dissertação apresentada à Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS), como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Letras, Área de Conhecimento: *Linguagem: Língua e Literatura*

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Dr. Nataniel dos Santos Gomes (Presidente)
Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul/UEMS

Prof. Dr. Daniel Abrão (Titular)
Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul/UEMS

Prof. Dr. Gustavo Soldati Reis (Titular)
Universidade do Estado do Pará / UEPA

Prof. Dr. Fábio Dobashi Furuzato (Suplente)
Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul/UEMS

Prof. Dr. Leonardo Gonçalves Alvarenga (Suplente)
Universidade Estadual Norte-Fluminense /UENF

Campo Grande/MS, 20 de maio de 2021.

Ser um herói ou uma heroína é muito mais do que salvar pessoas em situações difíceis. O papel desse tipo de personagem é, na verdade, muito parecido com o papel que cada pessoa pode ter: incentivar os outros a fazer o bem. (O Homem de Aço, 2013)

À minha maior incentivadora:
Claudina Gonçalves Lemes.

AGRADECIMENTOS

A Deus, meu melhor amigo, cúmplice das minhas fraquezas e conquistas, por permitir a realização de mais um sonho.

À minha mãe, Claudina, que me incentivou com palavras positivas nos momentos de dificuldades e desesperos.

À minha mãe do coração, Arlete, que sempre me amou e me encorajou na minha jornada acadêmica.

Aos parceiros de jornada Stephany Souza, Wanessa Rodovalho e Alan Andrade, que trocaram experiências, textos, livros e dicas para a condução da pesquisa.

Aos meus amigos Samira Anbar, Fabrícia Braga, Amanda Weber, Ruzena Stracke, Celso Camargo, Willian Lara, Beatriz Batista, Marcio Chinaglia, Marcelo Perobelli e Camilla Torres, pela força que deram durante as minhas crises de desânimo.

Ao professor, incentivador e amigo Nataniel Gomes, que auxiliou em todas as etapas para a realização deste sonho chamado mestrado.

Aos professores Daniel Abrão, Fábio Dobashi, Gustavo Soldati e Leonardo Gonçalves, por contribuírem com seus conhecimentos e auxiliarem na pesquisa.

À Capes, por financiar esta pesquisa.

LEMES, C. G. Superman e a Semiótica: entendendo a linguagem messiânica do primeiro super-herói dos quadrinhos. 2021. 115f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Campo Grande/MS, 2021.

RESUMO

No primórdio dos tempos, o homem de neandertal contou sua vida por meio de ilustrações. Estudiosos como Vergueiro e Silva Xavier concluíram que o desenho é uma das mais antigas formas de se expressar. A linguagem verbal e a escrita surgiram muito depois das ilustrações. As histórias em quadrinhos são um gênero textual que utiliza a linguagem verbal e não verbal, e suas origens demonstram que surgiram atendendo a uma demanda social e ainda como forma de entretenimento, e, posteriormente, foram utilizadas como meio de criticar o contexto da sociedade em cada momento histórico. Diante do desenvolvimento dessa que foi denominada como nona arte, surgiram os super-heróis e suas aventuras. Este trabalho tem como premissa analisar a *graphic novel Reino do Amanhã*, utilizando o olhar semiótico de Peirce sobre o aspecto Messiânico do Superman. Abordaremos a origem das histórias em quadrinhos e sua relação com o surgimento da escrita, bem como o desenvolvimento da linguagem e o surgimento dos quadrinhos em meados de 1930. Trataremos das Eras de Ouro, de Prata, de Bronze e Moderna até o surgimento das *graphic novels*, assim como faremos um panorama sobre o surgimento da semiótica e os principais aspectos da semiótica estadunidense de acordo com a teoria de Charles Sanders Peirce. A semiótica de Peirce demonstra a relação entre os elementos semióticos e a comunicação por meio de símbolos e signos como forma de linguagem não verbal. A análise proposta para esta pesquisa pretende demonstrar quais os símbolos e signos se apresentam na história do Superman que remetem ao aspecto messiânico, especialmente na obra de Alex Ross e Mark Waid, *a graphic novel Reino do Amanhã*. Os estudos realizados sobre o aspecto messiânico do super-herói conduziram-nos a encontrar as similaridades entre Jesus e o Superman, bem como a intertextualidade da obra *Reino do Amanhã* com algumas passagens bíblicas. Isso foi possível ao analisarmos diversos estudos sobre as origens do super-herói e de alguns dos personagens coadjuvantes e a análise semiótica das imagens contidas no romance gráfico.

Palavras-chave: Semiótica, Peirce, Histórias em quadrinhos, Era das *Graphic Novels*, Superman.

LEMES, C. G.. Superman and Semiotics: Understanding the messianic language of the first super- hero of the comics. 2021. 115f. Dissertation (Mestrado em Letras) – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Campo Grande/MS, 2021.

ABSTRACT

In the beginning of time, the Neanderthal man told his life through illustrations. Scholars such as Vergueiro and Silva Xavier concluded that drawing is one of the oldest forms of expression. Verbal language and writing emerged long after illustrations. Comic books are a textual genre that uses verbal and non-verbal language, and their origins show that they arose in response to a social demand and also as a form of entertainment, and, later, they were used as a means of criticizing the context of society at each moment historic. Given the development of what was called the ninth art, superheroes and their adventures emerged. This work's premise is to analyze the Graphic Novel *Kingdom Come*, using Peirce's semiotic look on the Messianic aspect of Superman. We will discuss the origin of comic books and their relationship with the emergence of writing, as well as the development of language and the emergence of comics in the mid-1930s. We will deal with the golden, silver, bronze and modern eras until the emergence of Graphic Novels. As well as we will make an overview about the emergence of semiotics and the main aspects of American semiotics according to the theory of Charles Sanders Peirce. Peirce's semiotics demonstrates the relationship between semiotic elements and communication through symbols and signs as a form of non-verbal language. The analysis proposed for this research intends to demonstrate which symbols and signs appear in the history of Superman that refer to the messianic aspect, especially in the work of Alex Ross and Mark Waid, the Graphic Novel *Kingdom Come*. The studies carried out on the messianic aspect of the superhero led us to find the similarities between Jesus and Superman, as well as the intertextuality of the work *Kingdom of Tomorrow* with some biblical passages. This was possible by analyzing several studies on the origins of the superhero and some of the supporting characters and the semiotic analysis of the images contained in the graphic novel.

Keyword: Semiotics, Peirce, Comics, Age of Graphic Novels, Superman.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Primeira obra do personagem Tarzan.....	19
Figura 2 - Edição Nº 1 Detective Comics – 1937	20
Figura 3 - Edição Nº 1 <i>Action Comics</i> – Superman / 1938.....	21
Figura 4 - Capitão América #01 (Captain América Comics)	30
Figura 5 - Primeira edição do novo Lanterna Verde	33
Figura 6 - Primeira edição do novo Flash	34
Figura 7 - The Amazing Spider-Man #121	36
Figura 8 - Edição X-Men Nº 1	37
Figura 9 - Batman: <i>The Dark Knight</i>	38
Figura 10 - Primeira edição do livro <i>Reino do Amanhã (Kingdom Come)</i>	43
Figura 11 - O Reinado de Superman – 1933	66
Figura 12 - Superman Nº 90 - 1954.....	69
Figura 13 - Superman de John Byrne	71
Figura 14 - <i>Superman: Return to Krypton</i> – 1988.....	74
Figura 15 - <i>Superman: Braianic Kingdom Come</i> – 2008.....	75
Figura 16 - Liga da Justiça <i>Kingdom Come</i> – Reino do Amanhã.....	85
Figura 17 - Príncipe Valente – volume I.....	91
Figura 18 - Reino do Amanhã – Sociedade da Justiça	91
Figura 19 - Rei Arthur e a Távola Redonda	92
Figura 20 - Última Ceia de Jesus e seus discípulos.....	92
Figura 21 - Mulher-Maravilha argumentando com Superman	94
Figura 22 - O presente da Mulher-Maravilha	96
Figura 23 - Superman e Batman	97
Figura 24 - Superman e seus companheiros – Reino do Amanhã.....	98
Figura 25 - Pastor e o Espectro – Reino do Amanhã	101
Figura 26 - Superman anuncia sua volta – Reino do Amanhã.....	103
Figura 27 - Batalha entre os super-heróis – Reino do Amanhã	104
Figura 28 - Superman em ação	105

SUMÁRIO

AGRADECIMENTOS	7
RESUMO	12
ABSTRACT	13
INTRODUÇÃO.....	12
<u>1 PANORAMA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS</u>	15
1.1 ORIGENS	15
1.2 A ERA DAS <i>GRAPHIC NOVELS</i>	26
1.3 A ERA DE OURO	28
1.3.1 A ERA DE PRATA	32
1.3.2 A ERA DE BRONZE	35
1.3.3 A ERA MODERNA	38
1.3.4 REINO DO AMANHÃ	42
<u>1.3.5 CONSIDERAÇÕES SOBRE RELIGIÃO E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.....</u>	<u>45</u>
2 PRINCIPAIS CONCEITOS DA SEMIÓTICA DE PIERCE	48
2.1 VISÃO GERAL DA ORIGEM DA SEMIÓTICA	48
2.2 A SEMIÓTICA DE PEIRCE.....	51
2.2.1 ELEMENTOS SEMIÓTICOS DE PEIRCE.....	52
2.3 DIVISÕES DA SEMIÓTICA.....	55
2.3.1 GRAMÁTICA (SINTAXE)	56
2.3.2 SEMÂNTICA (LÓGICA).....	56
2.3.3 PRAGMÁTICA (RETÓRICA)	57
2.4. A SEMIÓTICA ESTADUNIDENSE	57
2.5 A COMUNICAÇÃO POR MEIO DOS SINAIS.....	59
2.6 A SEMIÓTICA E AS HQS.....	62
3 O ASPECTO MESSIÂNICO DO SUPERMAN E ANÁLISE SEMIÓTICA	65
3.1 A ORIGEM DO SUPERMAN.....	65
3.1.1 O SUPERMAN HOJE	67
3.2 O ASPECTO MESSIÂNICO DO SUPERMAN.....	72

3.3 ANÁLISE SEMIÓTICA DAS IMAGENS DA <i>GRAPHIC NOVEL REINO DO AMANHÃ</i>	82
CONSIDERAÇÕES FINAIS	107
<u>REFERÊNCIAS</u>	110

Introdução

“Toda reforma interior e toda mudança para melhor dependem exclusivamente da aplicação do nosso próprio esforço.”

(Immanuel Kant)

O homem usou as imagens para se expressar desde a pré-história, conforme registros encontrados em vários locais pelo mundo. Conforme se desenvolveu, as formas de comunicação evoluíram para a fala e posteriormente para a escrita, contudo as imagens sempre permearam a comunicação.

Em determinado período surgiram as histórias em quadrinhos, inicialmente como tirinhas em jornais, com poucos personagens e como forma de criticar aquele momento histórico. Posteriormente, desenvolveram-se para histórias mais complexas e com personagens contendo características mais marcantes. Dessa forma, passaram a fazer parte do dia a dia das pessoas, e em muitos períodos retratavam fatos e acontecimentos da atualidade de uma maneira divertida ou até mesmo disfarçada.

Este estudo tem como objetivo entender a linguagem messiânica do personagem Superman a partir da análise da *graphic novel Reino do Amanhã*. Considerando a visão da semiótica de Peirce, a pesquisa foi em busca de obras de referência sobre a *graphic novel*, o Superman e seu aspecto messiânico, utilizando os estudos de Gomes e Legramante como norteador desta pesquisa.

Charles Sanders Peirce foi um estudioso dos signos por meio das linguagens verbais e não verbais, usando a lógica crítica e hipóteses para solucionar os problemas. A partir de sua teoria, pretende-se, neste trabalho, verificar como a linguagem verbal e não verbal do estilo de histórias em quadrinhos *graphic novel* se apresenta e demonstrar o aspecto messiânico do Superman na obra *Reino do Amanhã*.

O interesse pelo tema surgiu ao pesquisar o termo *graphic novel*, devido à admiração pelo personagem do Superman. Foi quando um mundo novo se apresentou, e a partir da observação das roupas com estampas de super-heróis, réplicas dos mesmos, revistas de histórias em quadrinhos e filmes brotou a curiosidade em aprofundar o tema, especificamente em relação ao Homem de Aço.

Ao estudo da obra foi correlacionada a análise semiótica de imagens que remetem ao aspecto messiânico do Superman, e o título original em inglês, *Kingdom Come*, foi tirado da

oração do Pai-Nosso, a prece que Jesus ensinou aos seus discípulos. Da mesma maneira, a obra articula-se com passagens bíblicas e personagens emblemáticos, como um pastor e um espírito, remetendo o enredo várias vezes ao aspecto messiânico que a permeia.

A história da *DC Comics*, em *Reino do Amanhã*, apresenta um mundo futurista e caótico que se encontra em meio a conflitos violentos, tendo como super-heróis alguns superseres egoístas que lutam entre si, causando destruição e muitas mortes que poderiam ser evitadas. A narrativa é temperada com alusões ao livro de Apocalipse, o último da Bíblia. O Apocalipse também descreve dias de trevas, mas termina com uma visão esperançosa da segunda vinda de Cristo e seu reino eterno.

Em *Reino do Amanhã*, há a volta, não de Cristo, mas do Superman. No decorrer da análise, observa-se a similaridade entre Superman e Jesus Cristo, e a relação messiânica desde o nome, a origem, até sua missão.

Outro aspecto analisado é a predominância das cores. De acordo com Bueno (2011, p. 864), “as cores possuem uma linguagem própria, pois a cor reflete, em realidade, o sentir de uma época”. É por meio das cores que os sentidos são estimulados, proporcionando sentimentos e desejos. Uma história contada trará inúmeros sentimentos, e a articulação com a imagem possibilita uma melhor compreensão. Gomes e Legramante (2019) explicam que a utilização de imagens na obra facilita a compreensão dos leitores, propagando a fé e o melhor entendimento das histórias tratadas:

Aqueles interessados em usar os recursos dos quadrinhos para propagar a fé perceberam que os leitores dessas histórias têm uma percepção da mensagem muito mais direta do que nos livros, independente da faixa etária, já que há acesso ao texto e à imagem. E, quanto mais jovens, mais claro isso se torna. (GOMES E LEGRAMANTE, 2019, p. 137)

O sucesso desse tipo de produção é bem aceito em todas as faixas etárias, dando vida a assuntos ligados ao comportamento, à atualidade e à religião. A utilização das histórias em quadrinhos, seja em formato bíblico ou como ferramenta de educação, demonstra a importância dessa literatura para contribuir com o aprendizado e o conhecimento em qualquer segmento social.

Este trabalho divide-se em três capítulos, sendo que no primeiro realiza-se um panorama geral das histórias em quadrinhos – HQs, assim como suas origens no mundo e no Brasil. Faz, também, uma explanação sobre a Era das *graphic novels* e uma retrospectiva desde a Era de

Ouro (1938-1950), a Era de Prata (1950-1969), a Era de Bronze (1970-1985) e a Era Moderna, de 1985 a meados dos anos 2000.

Logo depois, o segundo capítulo traz um estudo sobre a semiótica e sua importância enquanto ciência da linguagem e ferramenta de análise, especialmente pela teoria da semiótica estadunidense e de Peirce. E, por fim, no terceiro capítulo, faz-se a análise do *Reino do Amanhã*, cujo enredo é marcado por um futuro distópico em que o Superman se encontra aposentado e o texto apresenta intertextualidade com o livro bíblico do Apocalipse, enfatizando uma similaridade messiânica na figura do Superman.

1. PANORAMA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Para este estudo, apresentaremos um panorama das origens e do desenvolvimento das histórias em quadrinhos, em especial o gênero das superaventuras, destacando o Superman como precursor. Assim, a pesquisa apresenta um estudo sobre as origens das HQs a partir das escritas rupestres e dos registros encontrados no Egito Antigo, passando pelas cidades romanas de Pompeia e Herculano e o desenvolvimento da linguagem até chegarmos às histórias em quadrinhos.

Discutiremos a Revolução Industrial nos séculos XVIII e XIX, a arte da xilografia, a invenção da imprensa por Gutenberg, o início das publicações de HQs, a importância da Indústria Cultural, a construção da opinião pública por meio das tiras cômicas e o surgimento dos quadrinhos.

Falaremos do início das histórias em quadrinhos no Brasil e no mundo, bem como da Era das *Graphic Novels*, distribuídas pela Era de Ouro, Era de Prata, Era de Bronze e Era Moderna.

1.1 Origens

Os primeiros seres humanos que habitavam nosso planeta moravam em cavernas e não sabiam ler, escrever nem mesmo falar. Anteriormente à comunicação verbal, o “homem das cavernas”, ou “homem de Neandertal”, registrava o seu dia a dia nas paredes de suas “residências”, retratando por meio de desenhos a caça, a rotina da família e, em certas situações, até os seus sentimentos.

Classifica-se esse ato como escritas rupestres. De acordo com Silva Xavier (2017, p. 1), “a imagem sempre fascinou o homem. Desde o tempo das cavernas, ela está presente em nossas vidas, sejam em forma de fotografias, desenhos ou simples rabiscos”. A atividade de contar a vida por meio de ilustrações continuou a acompanhar as primeiras espécies de homo sapiens pelo mundo. Ao longo do tempo, descobriram-se objetos e desenhos espalhados pelo Egito, Grécia, Roma e Oriente. Vergueiro (2012, p. 8) diz que “o desenho é uma das mais antigas formas de expressão do homem”. Sendo assim, as imagens já foram a principal maneira de o ser humano se expressar, inclusive anterior à linguagem falada e escrita, o que denota sua importância como meio de comunicação.

O trabalho de retratar a história de uma comunidade por meio de imagens, encontradas no Egito Antigo e na Mesopotâmia, descrevia as experiências dos deuses da mitologia. Com a erupção do vulcão Vesúvio em 79 d.C., as cidades de Pompeia e Herculano foram encobertas pelas lavas, desaparecendo totalmente do mapa.

Anos depois, por volta do século XVIII, arqueólogos e pesquisadores encontraram tesouros escondidos em meio aos entulhos, em que foram reveladas paredes enfeitadas com diferentes pinturas decorativas conhecidas como afrescos.

Histórias contadas através de desenhos são encontradas nas paredes das grandes pirâmides do Egito e no livro dos Mortos, também escrito no antigo Egito, relatando as diferentes fases do percurso da alma até o além. Encontra-se, também, na descrição dos feitos mitológicos na cerâmica da Grécia ou nas paredes da “Villa dei Misteri” em Pompeia. Também se encontram vestígios dessa arte na Idade Média, por exemplo, a famosa tapeçaria de Bayeux, feita no final do século XI, com quase setenta metros de comprimento, descrevendo a conquista da Inglaterra pelos Normandos (FERRO, 1987, p. 62)

De modo que as imagens sempre foram utilizadas, de uma forma ou de outra, para contar uma história, retratar momentos cotidianos e a beleza de determinado local ou um acontecimento importante.

A escrita teve seus primeiros registros por volta de 3.500 a.C., com a escrita cuneiforme pelos sumérios na Mesopotâmia e ainda pelos hieróglifos egípcios, além de outras formas desenvolvidas na China e na América Central.

No entanto, conforme o desenvolvimento da humanidade, as formas de escrita também se modificaram. Os documentos e livros eram manuscritos e contavam com o trabalho de copistas, que além de transcrever textos também produziam belas ilustrações e desenvolviam técnicas para aplicação de ouro e prata em pó nos seus produtos. Esses profissionais enfrentavam dificuldades para replicar e copiar seus feitos, transformando cada produto em algo único e exclusivo.

Na Idade Média, a xilografia era usada para imprimir orações e imagens de santos, a fim de despertar o interesse daquela população para assuntos religiosos, tornando-se popular na Europa no século XIV.

Porém, a partir da Revolução Industrial, que ocorreu na Europa nos séculos XVIII e XIX, o trabalho manual foi substituído pelas máquinas. Criada por Johannes Gutenberg, a imprensa nasceu em meados de 1450. Com sua chegada, aconteceu o advento da impressão, e

as histórias em quadrinhos e tirinhas apareceram em produções gráficas de revistas, livros e jornais.

Rodolphe Töpffer (1799-1846) e Wilhem Busch (1832-1908) conquistaram destaque na produção de histórias em quadrinhos por conta da originalidade e utilização da fantasia, utilizando textos curtos e muita imagem. O suíço Rodolphe Töpffer criou heróis como Cryptogame, Jabot e Viexbois, sendo reconhecido por inúmeros profissionais do segmento, como Goethe. Já o alemão Wilhem Busch, considerado como impulsionador do sucesso das histórias em quadrinhos estadunidenses, trazia em seus temas um humor carregado e irônico, e uma de suas obras que obteve destaque era sobre dois garotos travessos: Max e Moritz.

A profissão de cartunista nasceu em 1875, com o lançamento das revistas em quadrinhos humorísticas, as chamadas *comics*. Ramos (2017 p. 71) reforça que “a marca central das tiras cômicas [...] está na criação de um desfecho inesperado, que irá levar ao humor”. Entretanto, mesmo caracterizada pelo viés cômico, as primeiras tirinhas já se baseavam nos acontecimentos cotidianos, na sociedade de seu tempo, articulando a realidade com a ficção, porém com narrativas engraçadas.

Em 1890 surgiu um novo jeito de confeccionar as revistas em quadrinhos, com histórias voltadas para questões políticas. Os desenhos eram de fácil compreensão e continham uma narrativa simples que contava com uma sequência de imagens, diálogos e a continuação das aventuras dos personagens nas edições seguintes.

Joseph Pulitzer, proprietário do jornal *New York World*, e William Randolph Hearst, do *Morning Journal*, protagonizaram uma disputa comercial para aumentar as vendas de seus produtos. Para isso, utilizaram a impressão em cores e publicações extras de conteúdo aos domingos, chamados de *Sundays*, o que colaborou para a popularização das histórias em quadrinhos devido à grande circulação dos jornais de domingo e à expectativa pela continuação da história.

Ramos classifica as HQs em diversos gêneros, porém esses apresentam similaridades em alguns aspectos:

A realidade mostra que há vários gêneros autônomos de histórias em quadrinhos, dos super-heróis às autobiografias, dos infantis aos de terror. Apesar de apresentarem regularidades próprias que diferenciam um gênero do outro, todos compartilhariam algumas marcas [...] (RAMOS, 2017, p. 63)

Apesar das diferenças entre as histórias em quadrinhos diante de cada novo lançamento, elas se propagavam e demonstravam a importância social inerentes aos conteúdos produzidos. No ano de 1895, o jornal *New York World* publicava, especialmente aos domingos, as tiras cômicas que descreviam a rotina dos moradores de Nova York que viviam em cortiços espalhados pela cidade, aproximando os leitores de sua própria realidade e imprimindo identidade ao que posteriormente veio a tornar-se as publicações de HQs com personagens fixos e histórias contínuas.

Ramos aponta como as tirinhas eram divulgadas no século XX e de que forma foram adaptadas pelos principais meios de comunicação da época.

Durante o século XX, as páginas dos jornais, as revistas e livros foram os principais meios de divulgação delas. Dependendo de onde circulavam, poderia haver modificações pontuais no tamanho do quadro onde a história aparecia (RAMOS, 2017, p. 12)

A configuração das tiras dependia do meio de comunicação que publicaria o conteúdo, sua categoria, importância intelectual para a sociedade e suas modificações. As histórias em quadrinhos são classificadas por categorias, como por exemplo: as *comics*, em que o humor prevalece, e as infantis, que foram as primeiras revistas a serem publicadas e eram voltadas para esse universo. Como explicam Bonomi e Lotufo Neto (2010, p. 307), “a palavra *comic*, em inglês, significa fazer rir a partir de cenas e problemas da vida cotidiana”. Essas também seguiam a tendência de retratar em seu enredo as demandas da sociedade, mesmo quando eram para o público infantil.

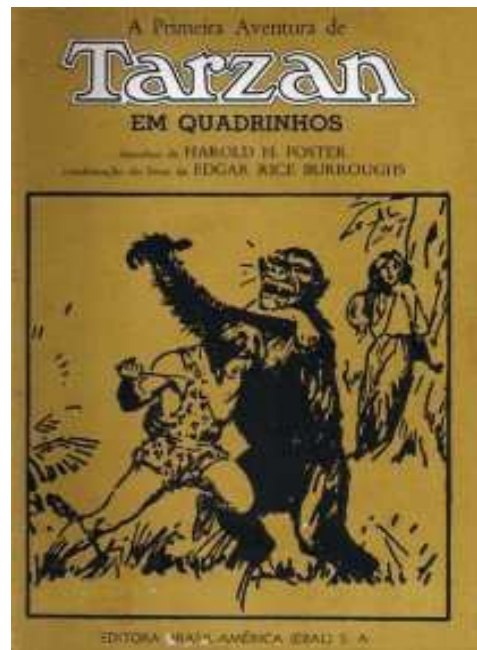
Lançada em 1921, no *Minute Movies*, as *Adventures Strips* foram criadas pelo escritor Ed Wheeheat, a princípio como tiras que reproduziam as cenas de clássicos do cinema. O enquadramento de câmera ou imagem, conhecido como close-up, surgiu por intermédio das *Adventures Strips*, modernizando filmes e seriados, como *Ivanhoê* e *A ilha do tesouro*. Cappelari demonstra a importância da arte, da pintura e do cinema como meio de comunicação quando diz que:

A arte sequencial possui diversas formas de expressão. Está presente na pintura, no cinema e nos quadrinhos. É caracterizada pela disposição de duas ou mais imagens de forma a narrar uma história. Essa composição estrutural é a principal semelhança entre dois dos mais populares meios de comunicação (CAPPELARI, 2009, p. 51)

Assim, a indústria cultural trabalha na construção de opiniões, conta histórias vividas no passado e transforma pensamentos. Além disso, influencia gerações, uma vez que geralmente as histórias em quadrinhos retratam, mesmo quando se trata de humor, fatos e acontecimentos de determinado momento histórico.

Com o objetivo de entreter e trazer à ficção um pouco do que é vivido no dia a dia, Harold Foster cria, em janeiro de 1929, o personagem Tarzan – um herói que não utilizava balões, mas o texto estava contido dentro do próprio enredo no quadrinho.

Figura 1 - Primeira obra do personagem Tarzan



Fonte: <http://universohq.com/reviews/primeira-aventura-de-tarzan/>

O conceito foi bem aceito pelo público da época, e outros personagens e histórias apareceram, tais como: as séries de aventuras e de ficção espacial, tendo como personagens principais o Buck Rogers, o inspetor de polícia Dick Tracy, X-9, o agente secreto, Jim das Selvas etc. Conforme explica Cappelari, as histórias em quadrinhos aguçam a imaginação do seu leitor, e estas possibilitam a leitura em partes.

Uma página de história em quadrinhos pode ser lida por partes ou toda de uma vez. A percepção é feita com base na imaginação. A partir dela, o leitor é capaz de assistir a uma determinada narrativa. O artista cria um roteiro que será contado através de desenhos e textos que representam uma situação de modo a fazer com que uma história seja criada. Caso este trabalho seja bem

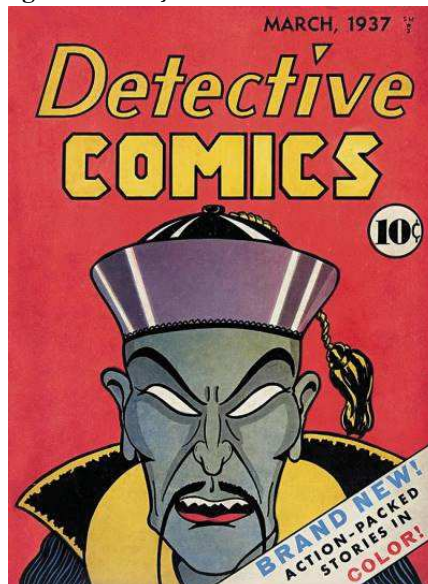
feito, quem olha os gibis processa em seu cérebro ações dos personagens (CAPPELARI, 2009, p. 52)

De acordo com Maffesoli (1995 p. 91), “as imagens são construtoras da nossa vida diária”. São elas que dão graça ao dia a dia. Portanto, tudo aquilo que o homem visualiza e lê dá sentido à construção da sua personalidade. Conforme Da Costa et al (2010, p. 7), “na sociedade de consumo, as coisas não são possuídas por si mesmas, mas pelo que dizem, por sua potência comunicativa através da linguagem”. Nesse contexto, a linguagem imagética é estrategicamente utilizada para persuadir o consumidor, o leitor, a adquirir bens e serviços pelo que isso representa socialmente, uma vez que não só as histórias em quadrinhos utilizam as imagens para se comunicar.

Sendo assim, as HQs se configuram como um tipo de literatura que envolve o leitor de uma forma diferenciada, a linguagem escrita articulada com a imagem instiga o leitor e contribui para o desenvolvimento da interpretação escrita e imagética.

Nesse sentido, outros temas começaram a ser abordados nas histórias em quadrinhos. A primeira revista destinada a histórias policiais e suspense surgiu em meados de 1937, com o título de *Detective Comics*.

Figura 2 - Edição Nº 1 Detective Comics – 1937

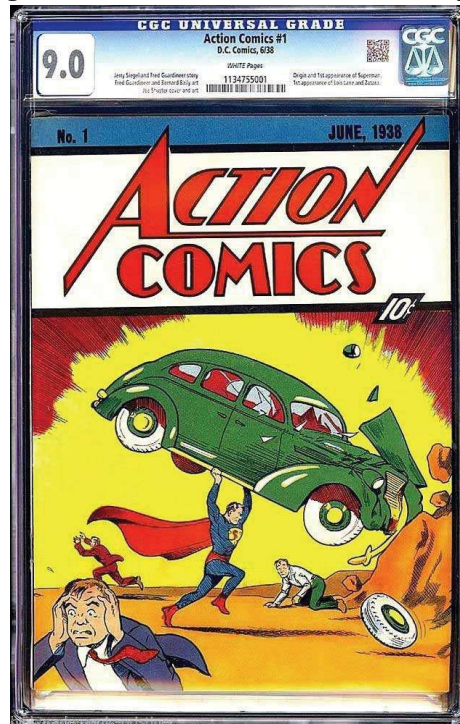


Fonte: [http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/detective-comics-\(1937\)-n-1/84/2761](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/detective-comics-(1937)-n-1/84/2761)

No ano seguinte nasceu a *Action Comics*, uma revista que trazia a primeira aventura do Superman, personagem que faz sucesso até a atualidade. A partir dessa revista surgiu o gênero

superaventuras, trazendo a noção do super-herói, o indivíduo com superpoderes que luta contra o mal e a injustiça. Essa versão do Superman voltaria em *Reino do Amanhã*, conforme veremos no decorrer do trabalho.

Figura 3 - Edição Nº 1 *Action Comics* – *Superman* / 1938



Fonte: <http://universohq.com/noticias/action-comics-1-foi-vendida-por-32-milhoes-de-dolares/>

Knowles afirma que o surgimento das HQs de super-heróis tem como ponto de partida a Segunda Guerra Mundial, quando os estadunidenses temiam o futuro e problemas enfrentados na política.

O super-herói moderno ganhou vida em meio à Grande Depressão e no início da Segunda Guerra Mundial. Os americanos estavam com medo, e os super-heróis proporcionavam conforto e certa fuga da realidade. Super-Homem, o primeiro dos grandes super-heróis, não enfrentava robôs ou alienígenas do espaço em suas primeiras aventuras; ele lutava contra os vilões que realmente preocupavam as pessoas naquela época: gângsteres, políticos corruptos, fascistas e quem se aproveitava da guerra (KNOWLES, 2007, p. 23-24)

Nesse sentido, a mudança de estratégia das histórias em quadrinhos demonstra sua importância como veículo de comunicação e de alcance das massas. Thompson (2000, p. 15) diz que “se levarmos a mídia a sério, descobriremos a profunda influência que ela exerce na

formação do pensamento político e social”. Dessa forma, observamos que o mundo das HQs também exerce um papel importante na formação da opinião popular e com forte influência sobre as ideologias e políticas que se pretendia induzir às pessoas naquele momento histórico.

Durante a Segunda Guerra Mundial (1939-1945), alguns países como a França e a Itália proibiram a leitura e comercialização de HQs estadunidenses. Outro problema enfrentado pelos cartunistas da época foi a escassez de suprimentos (papel, tinta, lápis, borracha etc.) para a confecção das revistas nos países europeus. De acordo com Ballmann, a guerra influenciou na produção de HQs da seguinte forma:

A década de 40 viu o surgimento dos super-heróis [...] Nessa época, também se viu o recrudescimento do maior conflito da história, a II Guerra Mundial. A Europa foi o palco das maiores atrocidades e, obviamente, foi a maior vítima da escassez de materiais e recursos humanos. Os regimes totalitários proibiram a publicação de material estrangeiro, especialmente o que fizesse apologia aos aliados, como no caso do material americano, de longe o maior mercado criador de quadrinhos. Em alguns casos, personagens foram “apropriados” pelo regime fascista de Mussolini, servindo de veículo de propaganda (BALLMANN, 2009, p. 47)

Evidentemente que a proibição da comercialização, tanto das histórias em quadrinhos como de vários outros segmentos literários, representava censura e controle da população atingida pelos efeitos da guerra.

Nos Estados Unidos, as *Action Comics* ganharam uma nova função, sendo utilizadas como publicidade por meio de sátiras sociais e políticas. Surgiram novos autores e personagens, como por exemplo, *Pogo*, do cartunista Walt Kelly, o que acarretou uma certa modernização das HQs. Conhecida como *Peanuts*, seu conteúdo era direcionado ao público adulto e infantil.

O mundo infantil também foi lembrado pelos autores e cartunistas, uma vez que incentiva a leitura, leva informação e fomenta a imaginação. Silva ressalta como o mundo contemporâneo infantil é atacado pelos meios de comunicação de massas.

[...] a criança no mundo contemporâneo é constantemente desafiada a fazer a leitura das linguagens imagéticas. O universo infantil é invadido pelos Meios de Comunicação de Massa (MCM), o que significa um deslocamento dos textos escritos para outros que privilegiam os aspectos visuais e sonoros, ou combinam esses elementos com formas verbais (SILVA, 2014, p. 109)

No entanto, as publicações voltadas para crianças foram inseridas no universo das HQs quase simultaneamente às publicações adultas, um exemplo disso foi a revista infantil T.B.O., criada na Espanha em 1917, e ficou conhecida como *tebeos*. *Bandes dessinées* ou *bandes*,

“*tiras*”, foi o nome dado às HQs na França. *Fumetti ou fumacinha* foi a forma conhecida das histórias em quadrinhos na Itália.

No Brasil, esse segmento ficou conhecido como *gibi*. Esse termo originou-se do folclore gaúcho que significa “nequinho ou moleque”, e até a atualidade as histórias em quadrinhos assim são denominadas no país. Enquanto no resto da América Latina são chamadas de *chiste*, *monito*, *muñequito* ou *historieta*.

Aparece pela primeira vez em nosso país em janeiro de 1869, na revista *Vida Fluminense*, desenvolvida pelas mãos de Ângelo Agostini, a HQ *As aventuras do Nhô Quim ou impressões de uma viagem à corte*, com o objetivo de criticar a política e os problemas sociais vividos naquele período por meio de uma novela em folhetim. Conforme indica Silva:

As Aventuras do Nhô Quim ou Impressões de uma Viagem à Corte foi uma forma que Agostini encontrou de criticar, de forma irreverente, os costumes, os problemas urbanos e os costumes sociais e políticos da época. Os alvos da crítica eram variados, indo desde higiene pública à ganância dos comerciantes da época (SILVA, 2015, p. 19)

O autor lançou outras obras e contribuiu para o surgimento de folhetins e revistas, que fomentaram o lançamento de outras publicações que seguiam as características das histórias em quadrinhos e seu potencial de provocar uma reflexão crítica acerca dos aspectos políticos, sociais e econômicos pelo qual o Brasil passava naquele período.

Lançada em 1905, a primeira revista brasileira do segmento *comics* foi batizada como *O Tico-Tico*, seu autor Luís Bartolomeu de Sousa e Silva produzia textos informativos, curiosidades e contos com o objetivo de alcançar o público infantil. Suas ilustrações eram reproduzidas em papéis vegetais, dos magazines estadunidenses. Segundo Almeida e Ferreira,

O Tico-Tico foi uma das primeiras formas de mídia imprensa a ter como público alvo as crianças e muito provavelmente a primeira a se dedicar exclusivamente à formação e entretenimento destas. Tinha como estratégia editorial uma apresentação que convocava à diversão para os seus “pequenos” leitores e evocava a seus pais uma possibilidade de investimento na formação moral, educacional, civil e religiosa, pois suas publicações permeavam os mais diversos assuntos sobre os mencionados tópicos. Um destaque dentre os vários diferenciais dessa publicação foi a vinculação de histórias em quadrinhos do Mickey, de Walt Disney. A revista O Tico-Tico tinha exclusividade de impressão dessas histórias no Brasil (ALMEIDA e FERREIRA, 2019, pp. 39-40)

Nesse período, o Brasil apresentava altos índices de analfabetismo, de modo que *O Tico-Tico* surgiu numa época, como apontam Almeida e Ferreira (2019, p. 43), em que “[...] grande parte da população era analfabeta, e até 1971 a obrigatoriedade da escolarização era direcionada apenas ao ensino primário”. Portanto, era necessário chamar a atenção dos leitores, incentivar a população a se instruir e a aprender a ler.

Diante disso, os editores e responsáveis pela revista ampliaram suas publicações, produzindo materiais capazes de alcançar também os jovens e adultos, e uma das estratégias para isso foi o lançamento de concursos e distribuição de prêmios. Almeida e Ferreira comentam que:

[...] estava a criação de concursos que ofereciam produtos de interesses dos pais, tal como a edição nº 1472, de 1933, que premiava com uma variedade de produtos de um dos patrocinadores da revista, a empresa Aymoré (ALMEIDA e FERREIRA, 2019, p. 43)

Dessa forma, o sucesso do magazine *O Tico-Tico* contribuiu para fomentar o acesso à leitura pela população, e sua duração vigorou por 60 anos no país. Como apontam Almeida e Ferreira (2019, p. 40), as publicações de *O Tico-Tico* consolidaram-se “como uma das principais e mais importantes mídias infantis no Brasil”, período em que foram publicados cerca de 2.097 exemplares e que a solidificou como precursora no segmento de entretenimento infantil.

No período em que ocorreu a Proclamação da República, no final da década de 1880, o Brasil rompeu o vínculo político com a Península Ibérica, e de acordo com Silva (2015, p. 21), “esse momento oportunizou aos artistas gráficos brasileiros novas experiências estéticas [...]”, desviando a interferência cultural e alavancando as produções editoriais do segmento de HQs com destaque para novos escritores e cartunistas.

Houve então um período de expansão das HQs, e desde a Proclamação da República o Brasil passou por diversas transformações sociais. No entanto, uma ocasião historicamente importante que merece ser destacada aqui foi a Revolução de 1930, quando Getúlio Vargas aplicou o golpe contra o Estado. Iniciou-se a Era Vargas (1930-1945), e este governo considerado autoritário impôs restrições em diversas atividades no país, visando principalmente ao desenvolvimento da economia e também da modernização industrial.

Diante deste cenário repressor, surgiu, no final de 1939, o DIP – Departamento de Imprensa e Propaganda, cuja principal função era regulamentar e censurar as produções

culturais, sociais, esportivas e literárias em diversas áreas, inclusive as produções indicadas para o público infantil.

De acordo com Silva (2015, p. 23), “durante quinze anos os humoristas políticos sofreram perseguições e o destaque ficou, especialmente, aos chargistas e quadrinistas, evidenciando as obras infanto-juvenis”. Mesmo assim, os autores não deixaram de publicar, criando novos personagens e novas formas de continuarem se expressando por meio das histórias em quadrinhos.

Em 1959, o autor Mauricio de Sousa publicou pela primeira vez uma tira na Folha de São Paulo, inicialmente destacando assuntos policiais. Porém, em seguida, o cartunista criou seus primeiros personagens para o público infantil, como o *Bidu e Franjinha*, um garotinho e seu cachorro, e ainda o personagem *Chico Bento*, um garoto de origem humilde e rural. Conforme Silva:

Em 1961, em homenagem aos ribeirinhos do Vale do Paraíba e a um tio-avô, Maurício cria o personagem rural, Chico Bento, personagem coadjuvante das tiras de Hiroshi e Zezinho (Hiro e Zé da Roça), ganhando a simpatia dos leitores Chico passa de coadjuvante a protagonista das histórias tendo sua revista própria lançada em 1982 com o título *Chico Bento, Óia nós aqui!* (SILVA, 2015, p. 24)

Mauricio de Sousa criou, em 1963, as histórias em quadrinhos de *A Turma da Mônica*, inspiradas em suas filhas Mônica e Magali, que narravam as aventuras de Mônica e outros personagens no bairro do Limoeiro. As revistas do autor foram publicadas por diversas editoras, tais como Abril e Globo. Atualmente, a Panini Comics é a editora responsável pela publicação no país.

Novas produções do segmento de HQs surgiram no Brasil, como o caso do autor Ziraldo Alves Pinto, chargista, cartunista e jornalista, que se propôs a discutir assuntos relacionados ao folclore brasileiro. Entre outras produções, Ziraldo foi um dos idealizadores do semanário *O Pasquim*, que teve início em junho de 1969, obra essa que fazia duras críticas ao regime militar e à ditadura vivida naquele período.

Ziraldo criou personagens como *Jeremias o Bom*, *Supermãe* e *Mineirinho*, e em 1980 publicou o livro *O Menino Maluquinho*, um garotinho esperto e peralta, que utilizava como acessório uma panela na cabeça, obra que foi premiada e posteriormente tornou-se também livros de histórias em quadrinhos.

1.2 A Era das *Graphic Novels*

A partir daqui, este estudo pretende analisar como o desenvolvimento das HQs dividiu-se em períodos denominados como “eras”, iniciando pela Era das *Graphics Novels*, que é o foco de nosso trabalho ao analisar o Superman em *Reino do Amanhã*. De acordo com Ballmann (2009, p. 65), “uma época só pode ser compreendida e estudada quando dela já se tem determinada distância”, de modo que esta divisão histórica é dinâmica, assim como os desenvolvimentos humano e histórico de modo geral.

O termo *graphic novel* foi popularizado por Will Eisner, em 1978, para definir a obra *Um contrato com Deus* (no original, *A Contract with God*), com o objetivo de classificá-la como uma produção literária que se diferenciava das produções em histórias em quadrinhos conhecidas pelo público até então.

O Romance Gráfico, ou *Graphic Novel*, é uma história em quadrinhos em formato de livro, com capa dura, diferente das revistas vendidas nas bancas de jornais. Esse tipo de obra contém em suas páginas histórias de diversos segmentos como: ficção, religioso e coletâneas.

De acordo com Silva (2017 p. 02), “o gibi seria de fácil leitura para crianças e adolescentes. Daí a derivação ‘quadrinhos adultos’, para se referirem às *graphic novels*”. As *graphic novels* possuem balões de diálogo inseridos em páginas ilustradas e suas histórias são feitas em prosa, contando com narrativas específicas e complexas.

Júnior (2017) aponta que as *graphic novels* representaram uma mudança no estilo e no conteúdo das histórias narradas, haja vista que pretendiam se distanciar dos modelos existentes que apresentavam um cunho infanto-juvenil.

Temas complexos referentes à política, guerra, conflitos étnicos e problemas sociais passaram a compor as temáticas de diferentes histórias em quadrinhos, rompendo com o padrão convencional infanto-juvenil e inaugurando um perfil adulto extremamente crítico, e, em alguns sentidos, existencial e pessimista (JÚNIOR, 2017, p. 56)

O autor ressalta que o universo inaugurado pelas *graphic novels* oferece novos recursos estruturais, bem como uma mudança de conceito acerca da arte sequencial, dos aspectos visuais e das temáticas produzidas para o público adulto.

Oliveira (2013) destaca que só no século XX as histórias em quadrinhos se tornaram um gênero discursivo, inclusive fazendo uma articulação com o início do cinema no final do século XIX, dizendo que:

[...] o cinema, surgido em 1895 na França, assemelha-se diretamente ao desenvolvimento das primeiras tirinhas [...], a diferença em termos de linguagem, evidenciada nas gravuras com pequenos balões de diálogos entre os personagens é que esta última se apoia na imagética e na construção textual para imprimir um significado sensato à trama, um discurso – embora existam muitos quadrinhos apenas com imagens, sem textos (OLIVEIRA, 2013, p. 57)

O marco temporal das *graphic novels* são os anos finais do século XX, por volta de 1978 conforme citado acima, até a atualidade. Após as primeiras publicações de Will Eisner, outros autores surgiram, seguindo o novo modelo de HQs para adultos. Inclusive com personagens já conhecidos pelo público, como o caso de Alan Moore com a obra *Batman: a piada mortal*, publicada em 1988, que, segundo Oliveira (2013, p. 58), “oferece um ambiente particular criado pelos seus autores que reflete suas próprias definições pessoais de mundo e sociedade”, oferecendo aos leitores narrativas mais complexas e delineadas a partir do olhar de cada autor para a sociedade vigente e, ainda, alavancar o mercado editorial das histórias em quadrinhos.

Várias outras obras e autores surgiram ao longo dos anos utilizando-se do modelo das *graphic novels*, e continuam sendo produzidas nos dias atuais, alcançando grande sucesso entre o público, assim como vêm tornando-se cada vez mais objeto de estudos acadêmicos.

Esta pesquisa baseia-se na análise da *graphic novel*, dos autores Alex Ross e Mark Waid, intitulada *Reino do Amanhã* e procura encontrar as evidências da relação da figura do super-herói Superman e seu aspecto messiânico, o que será aprofundado mais adiante.

Sobre o surgimento das *graphic novels*, Ballmann faz o seguinte comentário:

Ao considerarmos os quadrinhos de super-heróis como divisíveis em “eras”, nada mais constatamos que os diferentes expedientes encontrados, pelas diversas gerações de escritores, para manter-se entre a fixidez mitológica e a imprevisibilidade romanesca. De outro lado, há de se considerar características próprias do gênero, algo que partilham com os gêneros de fantasia e ficção mais diversas: a possibilidade do escapismo. Quadrinhos de heróis têm a capacidade de abrir as portas para outros mundos, mais coloridos, ricos e aventurecos que o mundo real. Mais que isso, são portas de vazão para a imaginação (BALLMANN, 2009, p. 63)

Corroborando com as ideias já expostas de que as diferentes formas de linguagem das histórias em quadrinhos são influenciadas pelos acontecimentos históricos, religiosos, sociais e políticos, considerando ainda sua influência no imaginário popular e seu potencial literário.

A seguir, conheceremos um pouco sobre as Eras de Ouro, Prata, Bronze e Moderna.

1.3 A Era de Ouro

A Era de Ouro teve início em 1938, sua duração foi de aproximadamente doze anos, encerrando-se na década de 1950.

Como acontece com todo estudo histórico, uma época só pode ser compreendida e estudada quando dela já se tem determinada distância. Assim, a própria referência ao termo “Era de Ouro” só foi feita quando esta tinha passado e era possível isolar suas características. Além disso, como na história humana, um período simplesmente não se encerra e dá lugar a outro, prontamente acabado e definido (BALLMANN, 2013, p. 65)

Sendo assim, a Era de Ouro foi marcada pela construção de personagens fortes, com histórias de vida marcantes e com superpoderes, e quem inaugura o surgimento dos super-heróis é o Superman, seguido de outros superseres que surgem ao longo dessa era.

Nesse momento, os números de HQs disponíveis ao público aumentaram, o que oportunizou o surgimento de novos heróis e novas aventuras. Ballmann diz que:

[...] considera-se que o gênero de super-heróis se iniciou em 1938, com a publicação da revista Action Comics #1. Sob as mãos do roteirista Jerry Siegel e do desenhista Joe Shuster, o mundo veio a conhecer o super-herói mais famoso de todos os tempos, o primeiro de uma leva de superseres: Superman (BALLMAN, 2009, p. 65)

A história do primeiro super-herói começou quando o bebê Ka-El, originário de Krypton, um planeta que estava em plena extinção, foi enviado por seu pai Joer-El por meio de um foguete espacial para a Terra. O objetivo de Joer-El era proteger seu filho, dando-lhe a oportunidade de sobreviver. A nave espacial foi encontrada na cidade de Smallville, no estado americano de Kansas. Ballmann diz que:

[...] essa cápsula aterrissa nas cercanias da cidade de Smallville, no estado de Kansas, onde é recolhido e adotado por um casal sem filhos Jonathan e Martha Kent. O bebê recebe o nome de Clark e, conforme cresce, descobre que a

exposição de sua fisiologia alienígena ao sol amarelo da Terra lhe concede incríveis poderes como voar (inicialmente era saltar), superforça, supervelocidade, invulnerabilidade, sopro congelante, visão de calor, visão de raio X e muitos outros. Assim, ele decide usar seus poderes na luta contra o mal, passando a adotar um uniforme colorido, azul com capa vermelha, e se esconde sob sua identidade civil, um tímido e atrapalhado repórter de jornal da grande cidade de Metrópolis (BALLMAN, 2009, p. 66)

As histórias em quadrinhos, cujo tema são os super-heróis, costumam narrar a disputa entre o bem e o mal, sendo esse o ápice das revistas deste segmento. Com o sucesso do Superman, outros personagens surgiram, tais como: Batman, Mulher-Maravilha, Capitão Marvel, Capitão América, Namor e Tocha Humana.

O papel das HQs naquela época era distrair os soldados nos campos de concentração e encorajá-los a combater o mal. Ballmann (2009, p. 67) nota que “os super-heróis, com seus extraordinários poderes e seus nomes espalhafatosos e ainda com seus uniformes berrantes, foram usados como propaganda de guerra e convocados a servir aos aliados contra as potências do eixo”. Dessa forma, as histórias em quadrinhos se prestavam não apenas ao mero entretenimento, mas foram um instrumento de incentivo ao povo e aos combatentes, mesmo que se utilizando do imaginário incutiam força e esperança nas pessoas diante dos conflitos vividos naquele momento histórico.

Nesse momento de guerra, algumas capas de revistas estampavam imagens antinazistas e antifascistas, com heróis e soldados socando Hitler e Mussolini. O intuito dos autores de HQs era demonstrar a insatisfação com a conduta de alguns líderes políticos e as consequências advindas desse conflito.

Lançada em março de 1941 e criada pelas mãos de Joe Simon e Jack Kirby, Capitão América #01 (*Captain América Comics*) transmitia em sua primeira edição a insatisfação com os rumos da guerra e a forma como os dirigentes dos países envolvidos se posicionavam diante de tantas atrocidades.

Capitão América foi retratado atacando Hitler com um soco em um cenário rico de mensagens subliminares, tais como: soldados nazistas armados, televisão transmitindo a guerra, bomba, suástica e o povo representado por um jovem rapaz em posição de continência. Chagas classifica o Capitão América como uma inspiração para os soldados no fronte de batalha, quando diz:

[...] o Capitão América era um panfleto e havia público para ele. Um público que foi com o Capitão América para as trincheiras, quando sua tiragem foi

toda comprada pelo governo estadunidense e distribuía entre seus soldados franzinos. Jovens que se alistaram no exército [...] a inspiração para que pudessem manter o seu ideal enquanto combatentes de guerra (CHAGAS, 2008, p. 140)

Figura 4 – Capitão América #01 (Captain América Comics)



Fonte: <https://histericahistoria.blogspot.com/2018/04/o-capitao-america-e-sua-luta-real.html>

A imagem parece pretender convencer os soldados estadunidenses e a população que sofria com os conflitos da guerra de que os Estados Unidos era uma potência. Aqui, o personagem aparece sozinho combatendo todo o mal, provavelmente com o objetivo de criar no imaginário popular, e principalmente dos combatentes, a sensação de supremacia, de poder, de que venceriam o inimigo mesmo que, aparentemente, estivessem em desvantagem.

Em 1945, a Segunda Guerra Mundial chegou ao fim, e as vendas de HQs diminuíram significativamente. Para os leitores não interessavam mais as aventuras dos heróis naquele contexto, de modo que apenas alguns personagens continuaram no mercado editorial. As vendas dos produtos caíram consideravelmente, conforme nos explica Ballmann:

Nos quadrinhos, o interesse pelos heróis uniformizados, bem como quadrinhos de guerra, arrefeceu. Muitas revistas são canceladas. Apenas grandes ícones como Batman, Superman e Wonder Woman (Mulher-Maravilha) continuam a ser publicados, e com vendas baixíssimas (BALLMANN, 2009, p. 68)

Nesse sentido, o mercado editorial das histórias em quadrinhos precisou se reinventar, essa característica demonstra a transição de uma era para outra, o que não ocorreu de forma automática, mas inicia-se a procura dos leitores por histórias de terror, suspense e de romance. Diante disso, as HQs com esse conteúdo ganharam destaque nesse período impulsionando as vendas desses segmentos.

Enquanto isso, as histórias de super-heróis lutavam para não perder espaço, porém não faziam mais sentido, e o que se observou foi uma grande procura pelas histórias de terror, conforme Ballmann cita:

Para ocupar a vaga, surgiram diversos outros gêneros, desde o policial até o romance. Mas com certeza, o maior destaque dos anos desta época foram os quadrinhos de horror, majoritariamente publicados pela EC Comics. [...] os quadrinhos de horror fizeram enorme sucesso, mas também atraíram a atenção de formadores de opinião, que lançaram uma verdadeira cruzada contra as HQs (BALLMANN, 2009, p. 68)

As *Comics Code Authority* nasceram em 1950 com o objetivo de censurar determinados conteúdos e tipos de publicações, o que desencadeou uma crise nas produções estadunidenses. Maciel explica como a era dos quadrinhos representava perigo à sociedade e como as escolas e os pais de crianças reagiam às HQs comercializadas.

[...] era como se os quadrinhos representassem um perigo à sociedade da época, vistos como incentivadores de maus exemplos. Grupos compostos por pais e com o apoio das escolas queimaram publicações e houve até cidades em que sua circulação foi proibida (MACIEL, 2015, p. 19)

Com o discurso politicamente correto e moralista, as *Comics Code* alegavam que as HQs deveriam contemplar a família, criticando as revistas que continham violência, drogas e assuntos relacionados à sexualidade. Em função desse movimento da sociedade criou-se um código de ética chamado *Comics Magazine Association of America* (CMAA), que determinava quais assuntos poderiam conter nas revistas e suas capas, censurando algumas palavras como horror, drogas e crime. Esse órgão foi tão rígido que chegou a proibir as edições que não agradassem ao comitê. Um exemplo disso foi o livro *A sedução dos inocentes*, de Fredric Wertham, lançado em 1954, que continha em suas páginas reflexões negativas sobre as HQs, afirmando que o conteúdo era impróprio e perigoso.

Em 1954, Frederic Wetham, autor de *The Seduction of the Innocent: The Influence of Comics Books on Today's Youth*, argumentou que as histórias em quadrinhos e os super-heróis são perigosos e doentios (e que resultaram no estabelecimento, por parte da indústria, do Comics Code Authority para regular seu próprio conteúdo (BARKMAN, 2014, p. 135)

O livro contou com o apoio de Nietzsche, que, de acordo com Barkman (2014, p. 135), “teria concordado com Wetham, pois pensava que a moralidade judaico-cristã era tóxica, especialmente as dos super-heróis”. Com tantas restrições e o desprezo à importância que os super-heróis já haviam tido na sociedade, foi inevitável a queda da qualidade das HQs, e a procura escassa levou à falência de editoras. Sendo assim, o fim da Era de Ouro é considerado em meados da década de 1950.

1.3.1 A Era de Prata

A Era de Prata dos quadrinhos nasceu em meados de 1950, de acordo com Knowles (2007, p. 158), “a primeira revista do segmento foi a *Showcase #4*, que, em 1956, reinventou um herói nascido na Era de Ouro chamado Flash”. Recriado por Robert Kanigher e Carmine Infantino, o personagem era um cientista policial que, após um acidente no laboratório, adquiriu uma supervelocidade. Com traços futuristas e envolvendo questões científicas, o herói reinventado se diferenciava da versão original. Assim como o personagem Lanterna Verde também ganhou uma nova versão, conforme aponta Knowles:

Em 1959, um Lanterna Verde de orientação sci-fi (*Showcase* nº22) fez sua aparição; ressuscitou, não como um herói que obtém seus poderes numa lanterna mágica, mas como um piloto de provas chamado Hal Jordan que recebe a iniciação numa galáctica Corporação da Lanterna Verde das mãos de um alienígena agonizante (KNOWLES, 2007, p. 158)

Assim, o mercado das histórias em quadrinhos, diante de tantos desafios, tanto pelo enfraquecimento dos superseres quanto pela acirrada censura imposta às editoras, precisou encontrar meios de se reinventar, e uma das formas para isso se concretizar foi apostar no desenvolvimento de histórias que continham ficção científica que começaram a interessar novamente os leitores de HQs. Ballmann (2009) ressalta que a Era de Prata das histórias em quadrinhos é marcada pela quebra de paradigmas, deixando de lado os traços mitológicos e místicos e baseando-se na ciência.

Diante desse movimento de reinvenção dos personagens, que se estenderam a outros como, por exemplo, o Batman, que ganhou uma família na expectativa de desmontar a imagem que rodeava sua relação com o Robin, assim também aconteceram mudanças com as editoras.

A *DC Comics* passou por algumas modificações em 1960, uma delas foi a retomada de um projeto antigo, que foi publicar em suas revistas A Liga da Justiça. Ballmann (2009, p. 72) diz que “[...] por essa época fazia sucesso a revista da *Justice League of América* (Liga da Justiça da América) – uma reunião dos heróis mais famosos da editora *National Comics*, que passou a chamar DC”, que inicialmente contava apenas com dois personagens: Flash e Lanterna Verde.

Figura 5 – Primeira edição do novo Lanterna Verde



Fonte: <http://www.lanternasverdes.com/capas/showcase22.htm>

Figura 6 – Primeira edição do novo Flash



Fonte: https://dc.fandom.com/pt-br/wiki/Showcase_Vol_1_4

Isso serviu como estímulo para que seus criadores passassem a contar histórias de ação e aventura mesmo com a censura imposta pela *Comics Code Authority*. Na mesma época, outros personagens surgiram, dando destaque às aventuras dos heróis que juntos combatiam as ameaças ao mundo.

Nesse contexto surgiu a *Marvel* com seu Quarteto Fantástico. Antes, a editora teve outros nomes e quase fechou as portas, mas se reergueu, e com a ajuda de novos autores e cartunistas que apareceram no mercado editorial de HQs, como por exemplo, Stan Lee, Steve Ditko, Jack Kirby, Jhon Romita, entre outros, iniciou-se outra mudança na forma de contar histórias instigantes capazes de angariar novos seguidores e leitores. O esforço fora recompensado através da elevada procura pelos magazines nas bancas de jornais.

Segundo Ballmann (2009), o que favoreceu o sucesso deste novo modelo foi o fato de humanizar cada vez mais os personagens, que apresentavam qualidades e defeitos humanos, porém as histórias tinham o cunho científico desejado pelo público e articulava suas aventuras com a corrida espacial, que era o assunto do momento.

A Era de Prata perdurou por aproximadamente duas décadas, e o surgimento de novos temas e novos personagens gradativamente foi inserido nas histórias em quadrinhos de acordo com as demandas da sociedade. O que marcou a transição para a próxima era foram as questões sociais, o preconceito, a miséria, as mazelas sociais e o consumo de drogas, sendo que a Era de Prata foi encerrada nos anos de 1970.

1.3.2 A Era de Bronze

A transição da Era de Prata para a Era de Bronze teve início na década de 1970, quando Jack Kirby criou novos heróis em “O quarto mundo e a mitologia cósmica” para a Marvel. O intuito era alavancar as vendas das revistas em quadrinhos e chamar a atenção dos leitores e fãs dessa modalidade. Em 1971, temas sobre drogas e álcool surgiram nos magazines e continuavam classificados como perigosos.

Ballmann (2009, p. 76) lembra que “o *Comic Code* sofreu alterações em 1971, impulsionado pelo sucesso de histórias que abordavam temas ‘perigosos’. Assim, álcool e drogas podiam figurar entre os super-heróis, desde que retratados como danosos à saúde”. Dessa forma, as histórias em quadrinhos no decorrer da Era de Prata tratavam cada vez mais de assuntos ligados ao universo adulto e às características inerentes ao ser humano como o consumo de bebidas alcóolicas, o uso de entorpecentes e as relações pessoais, entre outros.

Em 1973, a Marvel Comics disponibilizou nas bancas a revista *The Amazing Spider-Man* #121. Vale lembrar que o Homem-Aranha foi criado em plena Era de Prata, e apesar de desacreditado pelo mercado editorial, por causa das características do personagem e da associação com um animal como a aranha, alcançou sucesso e vigora até a atualidade. Quando, na história, a namorada do Homem-Aranha, Gwen Stacy, foi assassinada, isso mudou todo o contexto da trama, que até então era vista como inocente.

De acordo com Ballmann (2009, p. 76), “sem dúvida uma mudança no *status quo* das histórias: a busca pela verossimilhança era tal que os leitores deviam estar preparados para, como na vida, suportar as tragédias”. Dar aos super-heróis atributos semelhantes aos dos meros mortais significava aproximar o leitor do personagem, contribuindo também para o desenvolvimento das narrativas, em que os superseres teriam que enfrentar e combater suas próprias dificuldades, além de salvar o mundo.

Embora a busca dos apreciadores pelas histórias dos super-heróis com características mais humanas fosse algo real, aparentemente a morte de um personagem coadjuvante, porém importante para a trama, causou um impacto na forma como as pessoas reagiam a determinados fatos e acontecimentos da vida.

A visão de que os heróis eram seres divinos foi quebrada, demonstrando ainda mais a humanização dos personagens, com seus conflitos amorosos, problemas financeiros, comportamental e tantas outras falhas. A exploração das características humanas dos super-heróis torna-se a marca da Era de Bronze das HQs.

Figura 7 – The Amazing Spider-Man #121



Fonte: <https://www.comixpriceguide.com/13908/AMAZING-SPIDER-MAN-121-CGC-9-4-WP-NM-Marvel-Comics-1973-Death-Gwen-Stacy.html>:

Knowles (2007, p. 160) diz que: “*The Amazing Spider-Man* foi uma revista campeã de vendas na década de 1960, e seu personagem adaptado a outros veículos. Um desenho animado e fiel apareceu entre 1967 e 1970”. Nota-se que, a partir da performance de um personagem que inicialmente não teve muito crédito, as histórias em quadrinhos alcançaram um outro patamar quando saíram do papel e passaram a figurar em outra mídia, neste caso a televisão.

Com o sucesso de vendas das revistas em quadrinhos, o personagem Homem-Aranha ganhou espaço nos programas infantis, como nos mostra Knowles (2007, p. 160): “O Aranha se tornou um convidado frequente do programa infantil *The Electric Company* na TV educativa

estadunidense em 1974”. O personagem conquistou a admiração de crianças e adolescentes mundialmente, e a partir de 1978 as séries com aventuras do herói foram lançadas.

Em 1963, Stan Lee e Jack Kirby criaram os *X-Men*, inicialmente com Ciclope e Professor Xavier à frente de um grupo que desenvolvia na puberdade poderes de mutantes. No entanto, com a baixa procura nos anos de 1970, a Marvel decidiu inovar seu quadro editorial e desenvolveu novos personagens e aventuras. Os *X-Men* modernos chegaram ao mercado editorial com novos integrantes, tais como: Colossus, Noturno, Banshee, Pássaro Trovejante, Solaris, Tempestade e Wolverine.

Os *X-Men*, outra criação de Lee e Kirby, começaram como uma variação adolescente do Quarteto Fantástico. Em 1963, *X-Men* nº1 apresentou o professor Charles Xavier, diretor-geral da *Xavier School for Gifted Youngsters* (Escola Xavier para Adolescentes Dotados), que abriga e treina a raça emergente do homo superior, comumente chamados de Mutantes (KNOWLES, 2007, p. 195).

A venda de revistas com os novos X-Men alcançou o sucesso, com expressões realistas, cenas complexas e cenários ricos em cores, luminosidade e angulações, e contribuiu ainda com um novo olhar para a construção de cenas utilizadas no cinema.

Figura 8 – Edição X-Men nº1



Fonte: [http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/uncanny-x-men-the-\(1963\)-n-1/264/6090](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/uncanny-x-men-the-(1963)-n-1/264/6090)

A Era de Bronze é marcada pela verossimilhança das histórias dos super-heróis com o humano. Outra característica importante citada por Ballmann (2009) é a inserção de

personagens que representavam as minorias, como no caso dos *X-Men*, que apresentava em seu elenco personagens de outras nacionalidades. Conforme tem sido notável nesta retrospectiva, as mudanças nas histórias em quadrinhos aconteciam de acordo com o contexto social que se apresentava naquele momento histórico. Os Estados Unidos passavam pela primeira renúncia de um presidente e por mais uma guerra, a do Vietnã, o que representava um período de instabilidade política e mais um conflito do qual o país participava, o que certamente influenciava toda a sociedade.

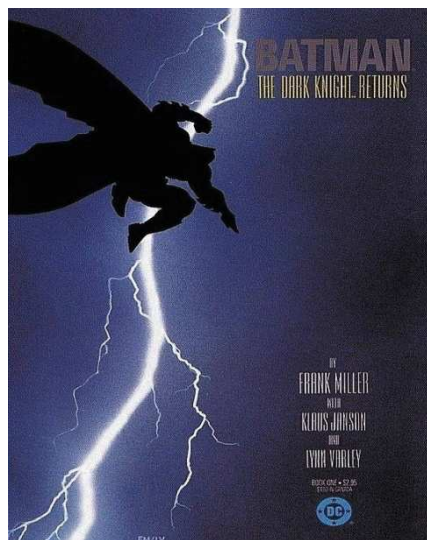
A Era de Bronze chegou ao fim em 1985, com o surgimento de histórias em que haviam aventuras com o encontro de diferentes personagens e grandes sagas como a “Crise das Infinitas Terras”, publicada pela *DC Comics* em doze edições, em 1986, remodelando todo o universo das HQs e as principais editoras do segmento.

1.3.3 A Era Moderna

Considera-se que a Era Moderna teve início no ano de 1985, quando as histórias em quadrinhos ganharam um aspecto mais adulto, abandonando o *Comic Code* e adquirindo um formato com tons sombrios e mais próximos da realidade do leitor. Contudo, como lembra Ballmann (2009, p. 80), “não existe um consenso sobre se a era posterior à era de bronze já deu lugar a outra”.

A *DC Comics* representa um marco dessa transição quando editou as publicações de Frank Miller, com as aventuras de *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (*Batman: The Dark Knight/1986*) e inaugurou uma moderna representação das HQs.

Figura 9 – *Batman: The Dark Knight*



Miller usou a cidade de Manhattan como inspiração para criar as aventuras de Batman com temas tenebrosos, e a trama é ligada a situações humanas direcionando seu trabalho para pontos ligados à política.

Miller mergulhou fisicamente na paisagem de Manhattan a fim de criar bases para sua arte, mostrando uma misteriosa terra com sombras profundas, luzes de neon e majestade arquitetônica. Os primeiros enredos de Miller tinham um toque compassivo, humanista, mas seu trabalho foi ficando cada vez mais sombrio, refletindo um crescente fascínio pela política de extrema-direita (KNOWLES, 2007, p. 168)

O clássico traz em suas páginas um universo alternativo que projeta os próximos dez anos do personagem a partir da aposentadoria de Bruce Wayne. Batman, que já estava com 55 anos, sente-se obrigado a retornar a vida de herói após o falecimento do segundo Robin, e como nos aponta Knowles (2007, p. 168), “[...] ele toma isso como um aviso de que é hora de vestir sua capa e capuz e voltar a combater o crime [...]”, estimulado pelo aparecimento de gangs mutantes que lutam para dominar criminalmente a cidade de Gotham. Outros personagens aparecem dando emoção ao enredo, como Harby Bento, o conhecido Duas Caras, e também o Coringa, que vivia no asilo *Arkham*.

Por dez anos, os super-heróis estavam proibidos de trabalhar e combater o crime. Enquanto o mundo temia uma guerra nuclear entre os Estados Unidos e a antiga União Soviética (URSS), essa época foi marcada pelo auge da Guerra Fria, que contava com governos moralistas e conservadores de Ronald Reagan, nos Estados Unidos, e de Margareth Thatcher, na Grã-Bretanha.

Entretanto, no universo das histórias em quadrinhos a imprensa sensacionalista, em especial a televisão, utilizava-se do imediatismo para relatar os acontecimentos da cidade de Gotham e se aproveitava da tecnologia, como as câmeras de última geração para transmissão de imagem e som em tempo real em que mostravam reportagens sobre a criminalidade na cidade.

Na história, o único herói que ainda está ativo é o Superman, por ser funcionário do governo americano e visto como um vilão. Ballmann (2009, p. 81) explica que “questões ligadas à política, conspiração e corrupção provocavam um confronto, entre Batman, uma força anárquica e Superman, capacho do sistema”. O ponto alto da disputa ocorreu no combate entre

Batman e Superman, no beco do crime onde o Homem Morcego massacra seu rival provando que o “bem sempre vence o mal”.

Ballmann (2009, p. 81) aponta que “a postura violenta e selvagem da obra gerou discussão e espelhamento por parte da maioria dos escritores daquela geração”. Com trinta e quatro anos de existência, *Batman: Cavaleiro das Trevas* marcou sua época com um alto nível de impressão e com padrão de qualidade até então desconhecido pelos leitores e colecionadores que classificaram esse ato como formato prestígio.

Suas publicações foram vendidas com capas diferentes no Brasil e no mundo, em diversos formatos. Knowles (2007, p. 26) diz que “é uma época em que truques baratos como capas revestidas de plástico prateado ou cromado induziam os colecionadores a comprar vários exemplares [...]”. As editoras usavam destes artifícios para atrair os leitores, que, por sua vez, acreditavam estar adquirindo algo inédito e até mesmo raro. Só a partir de 2007 é que a editora Panini, sendo detentora dos direitos autorais, lançou uma série de capas diferentes que duraram aproximadamente dez anos.

Seguindo a tendência do momento das HQs, em 1985, é lançado *Watchmen*, de Alan Moore, Dave Gibbons e Jhon Higgins. A obra reproduz um mundo em que dois países emergentes brigam pelo poder, Estados Unidos e União Soviética (URSS), que estavam próximos a uma guerra nuclear. Com o assassinato do Comediante, membro dos vigilantes, os super-heróis aposentados, Coruja, Ozymandias, Rorschach e Doutor Manhattan, resolvem investigar o crime.

A obra traz em sua história alguns acontecimentos vividos em meados da década de 1980, marcando os últimos anos da Guerra Fria. Com roteiro detalhado, a narrativa em quadrinhos da obra é explorada e investigada a fundo por Moore e Gibbons, abusando da metalinguagem e da continuidade, e todas as páginas são montadas com nove quadros dando ritmo à história.

Em termos narrativos e gráficos, entretanto, *Watchmen* de Moore é considerado o ápice das histórias em quadrinhos até hoje, sendo a única obra de quadrinhos a figurar na lista da Times como uma das cem melhores obras do século. Moore levou a verossimilhança ao extremo, tentando responder com sua obra como seria o mundo se heróis uniformizados existissem de verdade (BALLMAN, 2009, p. 81)

Watchmen discute assuntos sociais, políticos e tecnológicos. Ballmann (2009, p. 81-82) diz que “[...] o leitor vê refletidas as novas tecnologias, as relações sociais, as tensões políticas e até os gostos da cultura *pop*, todas transformadas, pela existência dos superseres”. Os super-heróis influenciaram a sociedade e a juventude daquele tempo.

Conforme Neumann (2018), no contexto das HQs entende-se por cultura *pop* as questões relacionadas à tecnologia, aos filmes e às séries de ação e à moda, seja nas roupas e acessórios, nos materiais escolares ou ainda o advento dos jogos de videogame e das feiras voltadas para o universo das HQs.

Nesse momento ainda persiste nas histórias em quadrinhos a articulação das aventuras dos super-heróis com fatos e acontecimentos da sociedade. As editoras se aproveitam das estratégias comerciais, como é o caso das capas diferenciadas para chamar a atenção dos consumidores, porém o principal motivo do sucesso das histórias em quadrinhos encontra-se na sua relação entre o imaginário e o real.

Na década de 1990, com alguns truques visuais, as revistas em quadrinhos surgiram com um novo modelo de super-heróis musculosos “[...] com trajes absurdos de influência *punk*, pernas cibernéticas e grotescas armas automáticas [...]”, (KNOWLES, 2007, p. 27), as histórias ficaram violentas com apologia à morte e os heróis não traziam emoção ao leitor.

As editoras de HQs lançaram quinze anos após o aparecimento da primeira obra *Batman: O Cavaleiro das Trevas*, e a sua continuação com *Cavaleiro das Trevas II*, que foi considerado a desconstrução dos paradigmas criados por Miller. Em suas páginas, os traços do autor são diferentes, as ilustrações são desproporcionais e a história foi construída de forma proposital, uma vez que os ataques terroristas de 11 de setembro de 2001 pelo grupo fundamentalista islâmico Al-Qaeda abalaram Miller, deixando-o agressivo quanto às posturas políticas. Conforme Ballmann:

Muitas das reformulações estão sendo desfeitas, para o bem ou para o mal das personagens. Mas, se é impossível voltar à ingenuidade dos anos anteriores, parece existir uma necessidade de caracterizar novamente os heróis como modelos. Mais ainda, há necessidade de diferenciar o herói do vilão, este sim identificável. Este é um sentimento exaltado, sobretudo, a partir do fatídico 11 de setembro de 2001 (BALLMANN, 2009, p. 91).

Em *Cavaleiro das Trevas III* – a raça superior, obra de Brian Azzarello e Frank Miller, que surgiu trinta anos após a obra original de 1986, a história conta com a participação da “Liga da Justiça” e aborda temas referentes ao terrorismo, às redes sociais e à internet de um modo

geral, e seu objetivo é tratar de assuntos vividos no século XXI, tais como: cidadania, força e orgulho. Mesmo a revista sendo completamente inferior à primeira, com traços semelhantes a um esboço, a minissérie discute ainda o empoderamento feminino por meio da figura da Mulher-Maravilha.

Como foi possível identificar nas eras anteriores das histórias em quadrinhos, a era considerada moderna também passou por altos e baixos, alternando momentos de ascensão e queda. Segundo Ballmann:

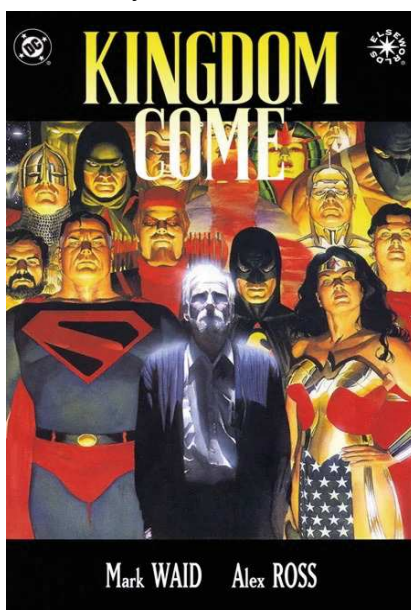
[...] os períodos históricos só podem ser rotulados quando deles se tem o devido distanciamento. Ainda assim, existem novos paradigmas ditando as tendências dos leitores. São estas tendências, este *zeitgeist* captado pelos artistas das diferentes mídias, que moldam a visão de mundo e a representação do mesmo. E os quadrinhos, como qualquer forma de arte, são também responsáveis por esta representação. (BALLMANN, 2009, p. 91)

Sendo assim, ainda é difícil determinar quando se encerrou a Era Moderna, e ainda, se é possível afirmar o início de uma nova era que poderia ser considerada como pós-moderna. A obra *Reino do Amanhã* é apontada por alguns estudiosos, como Ballmann (2019); Maciel (2015) e Knowles (2007), como um marco dessa divisão histórica, porém o que se percebe diante da pesquisa realizada é que as características da Era Moderna adentram o século XXI, especialmente após os ataques de 11 de setembro, e cada vez mais valem-se do advento tecnológico, como a internet e o surgimento das redes sociais.

1.3.4 Reino do Amanhã

A *graphic novel* *Reino do Amanhã* foi publicada pela *DC Comics* em 1996, veio com a ideia de contar uma história num futuro distópico, em que figurava uma realidade completamente diferente da conhecida pelos fãs de quadrinhos, e em especial do Superman, que se encontrava aposentado e exilado na Fortaleza da Solidão, em sua fazenda, no Kansas, longe do combate ao crime.

Figura 10 – Primeira edição do livro *Reino do Amanhã* (*Kingdom Come*)



Fonte: <http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/superman-reino-do-amanha>

A imagem da capa traz em primeiro plano três personagens emblemáticos, de certa forma, já anunciando uma trindade, tal qual a que permeia a história de Jesus Cristo. Conforme explica Reblin:

Superaventura e teologia são artes, jeitos, de se contar *estórias*. E nessa direção a proposta é perceber como essas artes, por vezes tão distantes uma da outra, e por vezes tão próximas, se entrelaçam na tentativa de dar um sentido para a jornada humana ou, ao menos, de corresponder a sentidos socialmente instituídos, ou, ainda reafirmá-los. A ênfase é adentrar na história da superaventura, perceber como funciona sua dinâmica interna, o que faz dela ser o que é, e como ela pode ser um *locus* da teologia do cotidiano (REBLIN, 2012, p. 20)

A intertextualidade em relação à Bíblia vem do livro de Apocalipse, e quando observa-se que os capítulos da obra são iniciados com passagens bíblicas, isso remete ao que está por vir nas próximas páginas. Gomes e Legramante apontam para o seguinte:

[...] Depois que o Superman decide abandonar sua vocação como herói e salvador da humanidade, a sociedade entra em crise e espera pela sua volta, que é retratada na história fazendo uma intertextualidade com o livro de Apocalipse, escrito pelo apóstolo João... (GOMES e LEGRAMANTE, 2019, p. 133)

O caos está instalado e a sociedade, carente de uma figura capaz de resgatá-la. O leitor observará a intertextualidade com o livro de Apocalipse, caso tenha um estudo aprofundado nas escritas bíblicas, conforme nos explicam Oliveira e Gomes a seguir:

A intertextualidade de O Reino do Amanhã com o livro do Apocalipse é percebida com mais facilidade por quem já tem a leitura bíblica, no entanto para aqueles que não tiveram essa leitura prévia dificilmente perceberão a relação que há entre os dois textos. A relação entre ambos não se dá somente pelo fato de haver versos retirados do texto bíblico, mas ela é estabelecida também pela semelhança temática, de mensagem (OLIVEIRA e GOMES, 2013, p. 55)

No entanto, mesmo aquele leitor que não possua o conhecimento aprofundado dos textos bíblicos será capaz de realizar comparações e/ou reconhecer semelhanças entre as narrativas. A história é contada a partir do olhar do pastor McCay, conduzido pelo Espectro, um tipo de espírito ou consciência humana que, por meio de “visões”, prenuncia uma tragédia, assim como discute assuntos relacionados a princípios éticos e ao receio do futuro da nação, principalmente em função das atitudes e ações dos novos heróis vividos durante a trama.

A história de Superman apresenta diversas similaridades com a de Jesus Cristo. O super-herói, afigurado como messias, foi enviado dos céus, a princípio para preservação de sua própria espécie, porém, com o desenvolvimento de seus superpoderes, passou a usá-los com o intuito de salvar o mundo.

Em especial na obra *Reino do Amanhã*, Superman é requisitado para resolver o problema causado pela nova geração de superseres. Estimulados a retornar os antigos heróis da Liga da Justiça, voltam para solucionar o problema e organizar o mundo.

Diferente dos enredos das HQs tradicionais, a *graphic novel Reino do Amanhã* não contém um vilão a ser derrotado, mas um problema a ser resolvido que está encoberto e sem solução.

Durante uma reunião na ONU (Organização das Nações Unidas), o povo decide que os superseres são despreparados, violentos e não se preocupam com a raça humana, assim, chegam à conclusão que devem exterminá-los a qualquer custo. Após essa reunião, inicia-se o Armagedom, em que os heróis antigos e os meta-humanos começam uma batalha sem fim.

Mark Waid e Alex Ross trazem à tona questões sociais como: a moral, comportamentos impróprios, violência, falta de solidariedade, falta de respeito e empatia com o próximo. Essas características estão presentes na era de humanização dos personagens. A história, porém, demonstra que a solução para os problemas só haverá pelo embate entre os heróis, o que

inevitavelmente torna-se violento, como no confronto final entre o Superman, que está imune à *Kryptonita*, e o Capitão Marvel.

Até aqui, este estudo pretendeu obter um panorama geral das histórias em quadrinhos e, de forma um pouco mais aprofundada, fazer uma retrospectiva histórica do desenvolvimento de novos personagens, bem como realizar uma análise acerca de como as HQs se modificaram ao longo do tempo. É notável que as histórias em quadrinhos necessitaram se adaptar em diversos períodos, e torna-se relevante enfatizar que um dos principais motivos para isso foram as demandas sociais diante da dinâmica dos acontecimentos históricos de cada época.

Além disso, as editoras precisaram se reinventar constantemente, seja em função do próprio mercado editorial, seja por causa da mudança ideológica procurada pelo público e até mesmo pela influência social, política e econômica de cada momento. Considera-se fundamental para esta pesquisa compreender de que forma os personagens surgiram ou foram modificados conforme cada contexto que se apresentava.

1.3.5 Considerações sobre religião e histórias em quadrinhos

A análise proposta neste estudo pretende compreender a linguagem e os aspectos messiânicos que envolvem a construção do personagem Superman e sua presença na *graphic novel Reino do Amanhã*, porém faz-se necessário elucidar, mesmo que de forma breve, algumas considerações sobre a interseção entre religião e as histórias em quadrinhos.

Quando nos deparamos com os termos messias ou aspectos messiânicos, é comum pensarmos na figura de Cristo, ou seja, no messianismo cristão. No entanto, na história da humanidade o cristianismo surgiu após várias outras tradições, como é o caso das religiões pagãs e politeístas que adoravam vários deuses. Nesse sentido, podemos usar como exemplo as mitologias grega e romana ou as tradições orientais como o budismo e o taoísmo, entre outras.

No que tange à religião, Reblin (2014) explica que as histórias em quadrinhos são uma forma de linguagem e, como tais, representam valores socioculturais intrínsecos à vida em sociedade. De modo que, de acordo com o autor (2014, p. 163), a religião se encontra nessa representação “pelo uso de signos e significados, pela apresentação de um universo reconhecível que a história se torna possível de ser lida, compreendida e reproduzida”.

Nesse sentido, as HQs não excluem a religião de sua realidade ficcional, uma vez que seu enredo se baseia nos acontecimentos do mundo real, de acordo com o contexto no qual está inserido.

Nesse exercício de criar, narrar e realizar uma leitura do mundo, as histórias em quadrinhos apresentam a religião; afinal, a religião é parte indelével da cultura, criação do ser humano em sua busca por sentido, sistema cultural e universo simbólico de contextos e sociedades. Além disso, vale lembrar que a religião é um tema de grande potencial narrativo, um recurso ilustrativo envolvente, sobretudo, a partir de clichês e mistérios, por lidar com conspirações da tradição eclesiástica, com o sobrenatural, etc. (REBLIN, 2014, p. 164)

Neste estudo, a pretensão de analisar os aspectos messiânicos do primeiro super-herói dos quadrinhos representado pelo Superman e, mais especificamente, seu retorno diante do enredo da obra *Reino do Amanhã* se relaciona diretamente ao messias cristão e à tradição judaico-cristã.

No entanto, outras pesquisas acadêmicas acerca da intersecção entre religião e histórias em quadrinhos desvendam possibilidades para além do messianismo cristão. Reis (2019) afirma que as relações entre arte, cultura e religião atravessam os tempos, uma vez que a religião é um forte componente cultural e que as HQs não estão alheias a essa realidade.

As HQs, enquanto um bem cultural, ao darem forma ao discurso religioso, reproduzem e propõem reflexões sobre práticas discursivas religiosas dos contextos que as formam (REIS, 2019, p. 208)

Diante disso, é possível afirmar que as histórias em quadrinhos enquanto retrato da sociedade utilizam-se da religião tanto como pano de fundo no desenrolar de uma história quanto para composição das características dos personagens.

Reblin (2014) demonstra que vários personagens do mundo das HQs apresentam em suas características uma matriz religiosa. O autor usa exemplos como: o Coisa, do Quarteto Fantástico, que é judeu; o Homem-Aranha, protestante; a Tempestade dos X-Men, católica, mas tem em suas origens uma matriz africana; Mulher-Maravilha, Aquaman, Thor, Hércules e o Superman (metodista), que têm relação com as mitologias greco-romana e nórdica, assim como outros personagens que são mulçumanos, agnósticos ou adeptos do ocultismo ou do esoterismo.

Assim, partindo do pressuposto de que tanto as histórias em quadrinhos quanto os seus personagens são uma forma de representação da vida real, Gomes e Legramante (2019) apontam como se apresenta a religião na constituição do Superman:

A figura do Superman é apresentada como o messias da fé cristã, que é o pano de fundo da criação do super-herói e é explorado ao extremo nessa história e em outras plataformas em que o Homem de Aço protagonizou. Entre a análise dessas questões, a trama ganha corpo a partir da observação dos elementos visuais e simbólicos explorados na história em quadrinhos (GOMES e LEGRAMANTE, 2019, p. 134)

De modo que este estudo se atém às tradições cristãs presentes na história e no personagem do Superman com o intuito de compreender como a linguagem utilizada na obra *Reino do Amanhã* nos conduz aos aspectos messiânicos do personagem.

Contudo, é perceptível que a análise da presença da religião nas histórias em quadrinhos é muito mais ampla e complexa do que alcançamos até aqui. Esta pesquisa demonstrará posteriormente que outros personagens emblemáticos no universo literário evidenciam essa interseção com a religião, bem como com os aspectos messiânicos cristãos.

Por ora, entende-se que a religião participa da construção contextual das histórias em quadrinhos como parte do cenário que se cria para contar uma história conforme as influências e o contexto em que vivem seus autores. Bem como foi demonstrado no desenvolvimento das HQs ao longo dos anos, os enredos atendem às demandas da sociedade, assim como temas políticos, econômicos e socioculturais.

No segundo capítulo, iniciam-se as análises semióticas de imagens, traços e cores contidas na *graphic novel* que possuem semelhanças com pinturas e passagens bíblicas, remetendo ao aspecto messiânico do Superman.

2 PRINCIPAIS CONCEITOS DA SEMIÓTICA DE PIERCE

A Semiótica é o estudo das linguagens verbais e não verbais. Sua origem é esclarecida por Santaella (1994, p. 7) como: “[...] o nome Semiótica vem da raiz grega *semeion*, que quer dizer signo. Semiótica é a ciência dos signos”. É a investigação de ícones e símbolos. De acordo com Ugo (2007, p. 13), “[...] usa-se chamar de semiótica a disciplina que se ocupa dos signos, do sentido e da comunicação”. Para Nöth (1995, p. 19), a “Semiótica é a ciência dos signos e dos processos significativos, semiose, na natureza e na cultura”. Sua relação com outras ciências é extensa, abrangendo áreas da linguística, matemática, biologia, direito, comunicação etc.

Conforme Correia (2019, p. 17), “[...] a teoria semiótica de Peirce considera que a referida ciência estuda os signos e as diferentes linguagens”, de modo que a análise proposta por este estudo adota por meio do olhar semiótico de Peirce a reflexão acerca da obra *Reino do Amanhã*, de Mark Waid e Alex Ross.

Neste sentido, entende-se que Peirce estuda os signos por meio das linguagens verbais e não verbais, usando a lógica crítica e hipóteses, a fim de encontrar as soluções para os problemas.

Neste capítulo, será realizada uma visão geral da origem da semiótica, a semiótica de Peirce, seus elementos e divisões, assim como sobre a comunicação por meio dos sinais e a relação das histórias em quadrinhos com a ciência da linguagem e uma breve explanação sobre a semiótica estadunidense.

2.1 Visão geral da origem da Semiótica

Por meio dos estudos já realizados até aqui, pode-se concluir que o homem, ao longo da história de seu desenvolvimento, desde a pré-história já utilizava os signos como meio de comunicação. E conforme o ser humano evoluiu, iniciaram-se outras formas de linguagem, como é o caso da verbal, para expressar suas teorias e seus pensamentos.

Segundo Ugo (2007), a linguagem já vem sendo estudada há muito tempo pelos mais variados povos, tais como: os judaicos, os orientais, os pré-socráticos, entre outros, ganhando força na filosofia moderna e percorrendo diversas regiões.

Pelos assuntos que trata, possui raízes muito antigas: ocuparam-se de signos e com a linguagem os pré-socráticos, Platão, Aristóteles, os estoicos, Agostinho e a escolástica, além de toda filosofia moderna, de Descartes em diante. Na Índia, na China, nos mundos judaico e muçumano, encontram-se reflexões igualmente antigas e ricas de estímulos (UGO, 2007, p. 13)

No entanto, o estudo da Semiótica como ciência linguística teve início entre os séculos XVIII e XIX pelos professores e pesquisadores Ferdinand de Saussure e Charles Peirce. Ugo ressalta:

Em seus aspectos de ciência moderna, a semiótica foi fundada duas vezes, mais ou menos contemporaneamente, entre o final do século XVIII e o início do século XIX: por um grande linguista europeu, Ferdinand de Saussure, que via como uma disciplina-mãe da linguística e como parte da “psicologia social”; e pelo filósofo americano Charles Sanders Peirce, que a concebia como uma disciplina essencialmente filosófica, aparentada com a lógica e a fenomenologia (UGO, 2007, p. 13)

Com o desenvolvimento dos estudos linguísticos convencionou-se como ciência a semiótica e seus significados. Porém, as ideias de Saussure e Peirce apresentam diferenças importantes. Conforme Gomes (2009), Saussure foi quem utilizou pela primeira vez a palavra semiologia e deu a devida importância ao estudo dos signos como ciência da linguagem. Gomes aponta que:

[...] Saussure foi o primeiro a utilizar o termo Semiologia e falar da sua importância, mas foi o norte-americano Charles Sanders Peirce quem primeiro utilizou o termo semiótica. Ambos se preocuparam com o signo propriamente dito, por isso a teoria semiótica demorou a se desenvolver da forma como conhecemos hoje, século XXI. Eles desenvolveram suas teorias no mesmo período que se conheceram (GOMES, 2009, p. 1)

Os estudos de Saussure começaram por volta de 1906, porém o teórico veio a falecer em 1913, sem conseguir publicar suas pesquisas. O movimento foi orquestrado por seus alunos e deu origem ao Curso de Linguística Geral, sendo assim considerado o marco inicial da Linguística Moderna.

Segundo Correia (2019, p. 17), as teorias de Saussure e Peirce se diferenciam em alguns pontos, por exemplo, quando o suíço “[...] se dedicou especificamente ao signo linguístico”, estudando-o como “arbitrário e imotivado”, sem relação entre o significado e o significante. Enquanto o teórico norte-americano não fazia distinção entre signos naturais e artificiais e considerava o signo como um conceito fundamental, partindo da ideia de que o próprio homem

representa um signo. De modo que, para o filósofo estadunidense, os signos e seus significados estão por todos os lados, fazem parte da vida humana e contribuem para a compreensão de mundo, para além da interpretação da linguagem propriamente dita.

Em 1906, Ferdinand de Saussure iniciou o *Curso de Linguística Geral*, onde mostrou o estudo sobre símbolo e suas designações linguísticas, batizando-o de significante, como nos mostra Turaça Arantes:

Ferdinand de Saussure em seu Curso de linguística geral apresenta o símbolo como sendo uma designação do signo linguístico, o que se chama de significante em sua teoria. O símbolo não pode ser arbitrário, pois o mesmo não está vazio, para Saussure existe um elo de ligação entre o significante e o significado. Um exemplo quanto a isso é o que não se pode substituir a balança, símbolo da justiça, por um barco (TURAÇA e ARANTES, 2016, p. 53)

No ano de 2016, o *Curso de Linguística Geral* completou cem anos e sua publicação foi feita por dois pesquisadores e admiradores de Saussure, Charles Bally e Albert Sechehaye, que atualizaram as pesquisas na área da linguística.

Mota (2017) diz que:

[...] exatamente no ano de 2016, o Curso de Linguística Geral, de Ferdinand de Saussure, completou cem anos de publicação. Publicado postumamente em 1916 por dois discípulos do autor, Charles Bally e Albert Sechahaye, a obra revolucionou os estudos linguísticos ao libertar a Linguística de uma mera abordagem histórico-comparativa e propor-lhe um ponto de vista estrutural e sistemático (MOTA, 2017, p. 1)

A partir de anotações feitas durante o encontro com o mestre, os discípulos decidiram publicar a obra para eternizar os estudos de Saussure. Segundo Mota (2017, p. 1), a atitude dos alunos “lançou os principais fundamentos da teoria saussuriana”. Após a publicação do *Curso de Linguística Geral*, inúmeros estudos sobre a simbologia e suas interpretações surgiram, porém foi Saussure quem inaugurou e delimitou os estudos da área, como afirma Mota (2017):

Desde então, Saussure e seu Curso de Linguística Geral tornaram-se o marco inicial da Linguística Moderna: estabeleceram as bases da Ciência Linguística, delimitaram o objeto de estudo da Linguística, inauguraram o Estruturalismo, apresentaram, pela primeira vez, o conceito de Semiologia e, por fim, desmistificaram conceitos dicotômicos como sincronia/diacronia, fonologia/fonética, língua/fala, significante/significado, sintagma/ paradigma (MOTA, 2017, p. 1)

Estes conceitos inaugurados por Saussure foram objeto de estudo por vários teóricos, contudo, conforme Gomes (2009), a origem da semiótica está no estudo da significação, na ciência que pretende compreender o que o texto diz e como ele faz para dizer o que diz.

2.2 A Semiótica de Peirce

O filósofo e matemático Charles Sanders Peirce ingressou no curso de química na universidade estadunidense de Harvard, em 1859. Expandiu seus conhecimentos em outras áreas, tais como: astronomia, biologia, arquitetura e linguística. Pires *apud* Turaça Arantes resumem a vida acadêmica de Peirce da seguinte maneira:

[...] graduou-se em química pela universidade Harvard, em 1859. Em 1857, por participar de um meeting *da Internacional Geodetical Association* veio a se tornar o primeiro cidadão dos Estados Unidos a representar o país em uma reunião internacional de Ciências Físicas. De 1859 a 1891, trabalhou para a *U.S Coast and Geodetic Survey*. Por possuir uma versatilidade enquanto cientista não se limitou somente a uma área de pesquisa, atuando além da química nas áreas de: astronomia, biologia, arquitetura, linguística, entre outras (PIRES *apud* TURAÇA ARANTES, 2016, p. 58)

O interesse de Peirce pela semiótica surgiu a partir das pesquisas sobre teoria lógica, filosófica e científica, e seus estudos foram classificados em três áreas do conhecimento. Conforme aponta Santaella (2012), as categorias separadas pelo filósofo foram: as ciências da descoberta, a filosofia da ciência e as ciências aplicadas. Na ciência da descoberta, foram criadas ramificações, contendo matemática, filosofia e ciências especiais, sendo que a semiótica foi inserida à filosofia como subárea.

A partir do avanço em sua pesquisa, o teórico dividiu a filosofia em três partes, sendo a fenomenologia, as ciências normativas e a metafísica. De acordo com Bacha (1997, p. 25) *apud* Peirce (CP 5.122), “a fenomenologia trata das qualidades universais dos fenômenos em seu caráter fenomenal imediato, neles mesmos como fenômenos. Destarte trata dos fenômenos em sua primeiridade”. Diante disso, o início dos estudos na filosofia parte da investigação dos fatos.

A ciência normativa diz respeito à investigação. Sobre as ciências normativas, Bacha ressalta que:

[...] têm como função compreender os fins, normas e ideias que regem sentimento, a conduta e o pensamento humano. As ciências normativas tratam

das leis da relação dos fenômenos com os fins, isto é, tratam dos fenômenos em sua secundidade (BACHA,1997, p. 28)

De modo que as ciências normativas foram divididas em estética, ética e lógica ou semiótica. A estética relaciona-se ao sentimento, a ética ligada à ação e a lógica à representatividade de algo ou alguma coisa. Bacha (1997, p. 29) *apud* Peirce (CP 5.129) explica que “a estética considera aquelas coisas cujos fins devem incorporar qualidades do sentir, enquanto a ética considera aquelas coisas cujos fins residem na ação e a lógica, aquelas coisas cujo fim é o de representar alguma coisa”. Os três sentidos que contêm as ciências normativas contribuem para a compreensão do objeto de estudo, utilizando-se o sentimento, a lógica e a representação ou significação de algo.

A metafísica, de acordo com Bacha (1997, p. 29), “depende da semiótica ou da lógica [...] é a ciência da realidade. Para Peirce, é aquilo que existe independentemente do que pensamos a seu respeito (CP5.405)”, enquanto Santaella (2012) afirma que a metafísica é a ciência que estuda as questões da realidade, discutindo temas ligados à liberdade, ao relacionamento com o tempo, o espaço e às leis da natureza.

Correia (2019) ressalta a importância da proposta semiótica de Peirce acerca da possibilidade da leitura e produção de sentido em relação ao texto, considerando a contribuição destas três ciências, no que concerne à análise dos signos:

A primeira, por possibilitar a abordagem dos signos em geral; a segunda, por se concentrar no signo verbal, mais especificamente no que está inscrito na superfície textual; e a terceira, por explicar o que não está inscrito na superfície do texto, ao contrário, levando em consideração as informações implícitas, dependentes do contexto ou da situação, mas que são fundamentais para a atribuição de sentido ao texto. A conclusão a que se pode chegar é a de que a interseção entre as três ciências é a busca do significado (CORREIA, 2019, p. 15-16)

Sendo assim, a teoria semiótica de Peirce aponta para a inter-relação entre as características de cada uma dessas ciências no estudo dos signos, das diferentes formas de linguagem e sua representatividade na maneira como expressamos ou comunicamos uma ideia.

2.2.1 Elementos semióticos de Peirce

Para Peirce (1972, p. 94), “[...] signo é algo que, sob certo aspecto ou de algum modo, representa alguma coisa para alguém”. A partir dessa premissa, o autor classificou seu estudo filosófico em tríades, estudando a relação existente entre objetos e o pensamento, o que o levou ao conceito de signo como representação de algo. Dessa forma, dividiu o signo em ícone, índice e símbolo.

Peirce também propôs o termo semiose para o processo de interpretação sógnica, [...] Ele distingue os signos em ícones (se estabelecem com o objeto uma relação de semelhança, como fotografias, pinturas, diagramas, fórmulas algébricas, metáforas etc.), índices (se estabelecem uma relação de contiguidade, proximidade, como uma pegada, indicando a presença de alguém; uma nuvem escura no céu, prenunciando chuva, por exemplo) e símbolos (se estabelecem uma relação arbitrária, por convenção social, como o signo linguístico). [...] A distinção entre as várias categorias de signos também podem ser útil para a leitura e a interpretação textual, como se percebe na leitura de charges, cartuns e histórias em quadrinhos (CORREIA, 2019, p. 18-19)

A divisão dos signos em ícones, índices e símbolos colabora para a compreensão do sentido quando permite a reflexão sobre a variedade de significação inerente à linguagem e sua materialidade, quando utiliza-se dos próprios sentidos como ver, ouvir, tocar, sentir para atribuir significados a partir do que já se conhece.

O ícone é a significação do objeto representado. Meira, Pereira, Sazi e Peixoto (2017, p. 160) explicam que “ícone é um signo que renuncia a existência de um objeto, pois pode significar o objeto. O signo referenciado tem alguma semelhança com o objeto representado”, algo facilmente notado e compreendido, como um quadro numa parede, por exemplo.

O índice, de acordo com Meira, Pereira, Sazi e Peixoto (2017, p. 160), “é um signo que se aproxima através de alguma ligação com a existência. Tem relação direta com o objeto e nos mostra algo que aconteceu ou vai acontecer”, como um sinal de fumaça que pode representar fogo, por exemplo.

O símbolo, segundo Meira, Pereira, Sazi e Peixoto (2017, p. 160), “é um signo que existe, por meio de uma regra, convencional ou não. Refere-se ao que possa concretizar, a ideia ligada à palavra, é um produto cultural criado, a relação é convencional e arbitrária”, é a representação de algo, que significa alguma coisa, uma aliança para os noivos, ou a imagem de uma coruja representando a sabedoria.

Diante dessa tríade, a primeiridade é a primeira impressão. De acordo com Meira, Pereira, Sarzi e Peixoto (2017, p. 159), é “tudo o que está na mente de alguém no instante

presente e imediato, é a primeira sensação sentida”. Pode-se dizer que é o novo, a possibilidade de formar algo por meio da sua originalidade, é o sentimento primário sobre algo ou alguém.

Na primeiridade acontece a identificação do signo, é quando se levantam hipóteses sobre o signo no momento presente.

Nessa medida, o primeiro (primeiridade) é presente e imediato, de modo a não ser segundo para uma representação. Ele é fresco e novo, porque, se velho, já é um segundo em relação ao estado anterior. Ele é iniciante, original, espontâneo e livre, porque senão seria um segundo em relação a uma causa. Ele precede toda síntese e toda diferenciação; ele não tem nenhuma unidade nem partes. Ele não pode ser articuladamente pensado; afirme-o e ele já perdeu toda sua inocência característica, porque afirmações sempre implicam a negação de uma outra coisa (SANTAELLA, 2001, p. 29)

Santaella (2001, p. 30) destaca que isso ocorre de forma elementar, até mesmo vaga, uma vez que ainda se apresenta indeterminada a relação entre imagem e objeto, “esse estado-quase, aquilo que é ainda possibilidade de ser, deslancha irremediavelmente para o que já é”, o que induz a reação diante do signo e origina a secundidade.

A secundidade é a relação de existência, que, segundo Meira, Pereira, Sazi e Peixoto (2017, p. 159), “é o factual, é a relação aos fatos externos, é o representar de si mesmo, é a ação do sentimento sobre nós”, é o relacionamento direto do leitor baseado naquilo que já conhece.

A secundidade refere-se à percepção do eu sobre o objeto, é a reação do indivíduo à hipótese criada na primeiridade articulada com o conhecimento prévio sobre aquele objeto na busca de sentido. É o que percebemos e como reagimos.

Certamente, onde quer que haja um fenômeno, há uma qualidade, isto é, sua primeiridade. Mas a qualidade é apenas uma parte do fenômeno, visto que, para existir, a qualidade tem de estar encarnada numa matéria. A factualidade do existir (secundidade) está nessa corporificação material (SANTAELLA, 2001, p. 31)

Assim, a secundidade aponta para a materialidade do signo. No caso da análise do personagem Superman e seu aspecto messiânico, os símbolos, ícones e índices encontrados remetem às referências simbólicas de Jesus Cristo.

Como será abordado posteriormente, na obra *Reino do Amanhã* estão presentes imagens icônicas dessa relação, como por exemplo a reunião dos super-heróis em volta de uma mesa redonda, que remete a Jesus e seus discípulos, ou a imagem do Superman descendo dos céus rodeado pelos outros personagens, o que indica similaridade com o retorno do Messias.

Santaella (2001, p. 31) diz que “agir, reagir, interagir e fazer são modos marcantes, concretos e materiais de dizer o mundo, interação dialógica, ao nível da ação, do homem com sua historicidade”, confirmando que a secundidade é a concretização da representação do signo diante do repertório de cada um.

A terceiridade diz respeito à interpretação daquilo que está representado. Segundo Santaella (2001, p. 31), “corresponde à camada de inteligibilidade, ou pensamento em signos, através da qual representamos e interpretamos o mundo”, sendo nesse momento que a capacidade cognitiva do indivíduo de relacionar o signo com aquilo que representa o conduz a dar-lhe significado.

Na análise da obra *Reino do Amanhã* é possível perceber na linguagem verbal e não verbal as representações cristãs, dessa forma pode-se realizar a interpretação dos signos presentes relacionando-os aos símbolos já construídos entre o objeto e o signo por meio da cultura e da história do cristianismo.

A terceiridade, como aponta Meira, Pereira, Sazi e Peixoto (2017, p. 159), “é a interpretação do fenômeno, é quando um objeto passa a representar alguma coisa (signo convencional)”. É a análise e comparação sobre os fatos, que gera uma conexão entre algo ou alguém e diante do qual se atribui significado.

O signo formado por essa tríade foi denominado como *representamen*, objeto e o interpretante. Conforme Prates:

O signo – que em nosso universo vai desde fenômenos naturais e acidentais até o mais rigoroso tratado de lógica, incluindo o próprio homem como um signo – é concebido por Peirce como uma tríade formada pelo *representamen* – aquilo que funciona como signo para quem o percebe –, pelo *objeto* – aquilo que é referido pelo signo – e pelo *interpretante* – o efeito do signo naquele (ou naquilo, podendo-se aí incluir os seres ou dispositivos comunicativos inumanos como os computadores) que o interpreta (PRATES, 2002, p. 3)

Para Peirce, a tríade é formada pelo *representamen*, como signo entendido por alguém, que, através do objeto, algo mencionado pelo signo, transmite ao interpretante algo a ser decifrado, uma representação e/ou alguma mensagem.

2.3 Divisões da semiótica

A semiótica está dividida em três áreas: gramática (sintaxe), que é o estudo do signo relacionado a si mesmo; semântica (lógica), que é como os signos são interpretados em diferentes circunstâncias; e a pragmática (retórica), que estuda como os signos são interpretados.

2.3.1 Gramática (sintaxe)

É aquela que designa uma relação de domínio independente, como a ligação de criação entre os signos com o representante, onde o objeto é íntegro do significado. Bacha (1997, p. 62) explica que “o primeiro ramo da semiótica, a gramática especulativa ou gramática pura está sob a égide da primeiridade, que determina o caráter das coisas a partir da sua aparência”, em que investiga o estudo das funções dos signos e suas tipologias.

De acordo com Bacha (1997, p. 63), “[...] a gramática especulativa tem por função estudar a fisiologia dos signos e de todos os tipos, investigando sua natureza e significados e determinando as condições a que devem se conformar para serem signos”, de modo que a gramática é a normatização da linguagem. Entre várias teorias, concorda-se que esse ramo da linguística é aquele que rege os padrões aceitos por determinada língua em sua forma escrita e falada.

2.3.2 Semântica (lógica)

Dentro da segunda divisão da semiótica, temos a semântica ou lógica. De acordo com Bacha (1997, p. 62), “[...] a lógica crítica, está sob a secundidade, que determina as condições de referencialidade dos signos”. Ou seja, é a investigação científica sobre o verdadeiro ou falso a respeito de um signo em relação aos seus objetos. De acordo com Peirce *apud* Bacha (1997, p. 63), “[...] é a ciência do que é quase necessariamente verdadeiro em relação aos *representamens* de toda a inteligência científica a fim de que possam ser verdadeiros”. Assim, a partir do conhecimento acerca do objeto estudado e do contexto em que se encontra, contando também com a experiência daquele que analisa, se estabelece uma linha de raciocínio que colabore para alcançar o entendimento daquela representação sígnica.

Entende-se que o estudo lógico trabalha com o raciocínio a fim de investigar os signos e seus significados. Em função dos estudos relacionados à semântica ou lógica, Peirce descobriu três métodos de investigação: abdução, dedução e indução. Segundo Bacha:

A abdução se refere ao processo a partir do qual é gerada uma hipótese plausível a respeito de um fato ainda sem explicação. A dedução é o processo de inferir as consequências necessárias de uma hipótese, e a indução pode ser (simplificadamente) o processo de se testar uma hipótese. Os três tipos de raciocínio são fundamentais para se entender os procedimentos dos métodos científicos. (BACHA, 1997, p. 65)

Concluimos que o estudo da semântica ou lógica é a forma como, a partir dos signos, torna-se possível interpretar o sentido e o significado da palavra na estrutura literal.

2.3.3 Pragmática (retórica)

A pragmática (ou retórica) pode ser entendida como o estudo que faz a relação entre símbolos e signos com seus interpretantes. Para Bacha (1997, p. 67), “a terceira divisão é chamada de retórica especulativa ou metodêutica (nome que Peirce escolheu em lugar de metodologia), e está fundada na lógica crítica”. Assim, sua intenção é o estudo das condições gerais, da relação dos símbolos e outros signos com seus interpretantes, sendo, portanto, a investigação do assunto considerando as consequências e hipóteses.

Bacha (1997, p. 68) conclui que “[...] a metodêutica estuda os argumentos já encadeados na teoria da investigação-hipótese, dedução de todas as consequências possíveis, experiência, nova hipótese e assim por diante, num ciclo”, de modo que, relacionada ao signo, a pragmática ou retórica especulativa busca investigar hipóteses e encontrar problemas.

2.4 A Semiótica estadunidense

A semiótica como ciência linguística se desenvolveu a princípio por meio do teórico suíço Ferdinand Saussure, porém foi a partir das pesquisas de Charles Sanders Peirce, estudioso estadunidense, que os conceitos semióticos tomaram forma e se disseminaram no meio acadêmico mundial.

Como já foi citado neste estudo, Peirce dedicou-se a várias áreas do conhecimento, o que provavelmente lhe serviu como parâmetro e embasamento teórico no desenvolvimento de suas ideias e teorias.

Conforme Simões:

É notória a importância dos linguistas do pensamento de Charles Sanders Peirce, principalmente nas décadas de 70 e 80. Diversos linguistas e diferentes teorias do campo da Linguística utilizaram os princípios e conceitos da Semiótica de Peirce, tanto pelo ponto de vista da teoria geral do signo, como pela perspectiva da classificação sistemática dos signos em ícones, índices e símbolos. A Teoria da Comunicação e a Linguística, se serviram, principalmente, dessa classificação para explicar a função pragmática do signo no processo de representação dos objetos. (SIMÕES, 2016, p. 296)

Assim, o pensamento peirciano contribui até a atualidade na análise e reflexão dos signos, da representação e das relações pertinentes entre a comunicação verbal e não verbal. Santaella (2016, p. 26) destaca a importância da semiótica de Peirce para a ciência da linguagem quando diz que “[...] a obra de Peirce parece suficientemente ampla, multifacetada, dialógica e internamente consistente” acerca das possibilidades de análise da linguagem como ciência.

Outros estudiosos empenhados em refinar a pesquisa de Peirce surgiram ao longo do tempo, inclusive no Brasil, que viu as teorias peirceanas serem traduzidas e levadas para a academia a fim de conhecer suas ideias e aplicá-las em diferentes áreas do conhecimento.

De Souza, Caetano e De Oliveira Castelane (2016) apontam para a lógica existente na teoria semiótica de Peirce, que lida com os aspectos lógicos da consciência humana, servindo como aporte teórico no entendimento dos signos, os quais permeiam a vida do ser humano cotidianamente.

Consciência não se confunde com razão. Consciência é como um lago sem fundo no qual as ideias (partículas materiais da consciência) estão localizadas em diferentes profundidades e em permanente mobilidade. A razão (pensamento deliberado) é apenas a camada mais superficial da consciência (SANTAELLA, 2003, p. 9)

Para Dias (2013), quando Peirce rompe com a dicotomia significante/significado e apresenta um terceiro elemento, que é o interpretante, ele complementa uma teoria muito mais útil e que coloca em destaque a pragmática, possibilitando a análise da linguagem de forma mais concreta, considerando o contexto que envolve determinada língua.

A expressividade da semiótica estadunidense parece estar intrínseca à teoria de Peirce, conforme demonstra Simões:

Basta observar superficialmente os inúmeros livros e manuais publicados sobre metodologia científica, para encontrar as mais diversas e distintas formas de classificação das ciências. A classificação peirceana das ciências se destaca por não ser simplesmente uma classificação em sentido estrito, mas por ser um mapa de observação do funcionamento das diversas ciências (SIMÕES, 2016, p. 300)

Dessa forma, usa a teoria da semiótica norte-americana na análise do objeto de estudo desta pesquisa, que se refere à representação de um personagem estadunidense, criado para as histórias em quadrinhos, que, por sua vez, utilizam-se da imagem, da linguagem verbal e não verbal e, que sobretudo, representa signos diretamente ligados à sociedade, à cultura e à política do seu país de origem. Desde sua primeira aparição permite chegar ao seu aspecto messiânico, que será abordado no próximo capítulo e faz-se possível diante dos subsídios teóricos acerca da semiótica como ciência da linguagem.

2.5 A comunicação por meio dos sinais

O homem está cercado de sinais, e essas percepções são estudadas para facilitar a comunicação e suas representações, abrangendo aspectos sociais, psicológicos e textuais. Um exemplo simples para ilustrar essa análise é a cruz, que pode representar o sinal de adição na matemática, a morte, um hospital ou a religião cristã. Fidalgo e Gardim esclarecem a importância dos sinais:

Em Português dá-se o nome de sinal a coisas assaz diferentes. Temos sinais da pele, os sinais de trânsito, o sinal da cruz, o sinal do pagamento. Uma pergunta que se pode fazer é o que têm em comum para poderem ter o mesmo nome. Com efeito, o mesmo nome dado a coisas diferentes normalmente significa que essas coisas têm algo em comum. Se chamamos uma pessoa tanto a um bebê do sexo feminino como a um homem velho é porque consideramos que tem algo de comum, nomeadamente o ser pessoa. Que as coisas atrás chamadas de sinais são diferentes umas das outras não sofre contestação. Os sinais de pele são naturais, os sinais de trânsito são artefatos, o sinal da cruz não é uma coisa que exista por si, é um gesto que só existe quando se faz, e o sinal de pagamento é algo, que pode ser muita coisa, normalmente dinheiro, que se entrega a alguém como garantia de que se lhe há de pagar o resto (FIDALGO e GRADIM, 2004, p. 9)

Portanto, os signos são a representação de alguma coisa ou de alguém. Como citado anteriormente, a Língua Portuguesa possui uma variedade de palavras que têm significados diferentes. Nesse sentido, a reflexão acerca de tal palavra em busca de seu significado vai depender do contexto, do conhecimento daquele que analisa e de seus sentidos.

A linguagem é utilizada como meio de expressão de uma ideia, assim como é um meio de comunicação, que não necessariamente seja verbal. Sendo assim, o ato de comunicar-se é o ponto de partida para estabelecer contato com a sociedade por meio da fala, dos gestos, de imagens ou textos.

Uma mensagem para chegar ao seu destino final necessita de um emissor que a transmita para alguém, que podemos classificar como receptor. Ugo (2007, p. 18) diz que “[...] naturalmente, nesse tipo de comunicação há um trabalho, por parte do emissor, para dar à mensagem um formato acessível para o destinatário [...]”. A mensagem transmitida para o receptor será simples e de fácil compreensão, evitando, assim, os ruídos de comunicação.

Para Ugo (2007, p. 18-19) “[...] a operação pode ter mais ou menos sucesso, mas a iniciativa e o trabalho nela cabem ao emissor. O destinatário cuida de reconstruir a intenção do emissor, de interpretar a mensagem, de reagir a ela ou rejeitá-la”. Sendo assim, fica claro que, ao emitir uma mensagem, aquele que o faz tem um objetivo a ser alcançado, já houve uma intenção por meio daquele signo. No entanto, cabe ao receptor a sua interpretação, o que dependerá da sua capacidade de compreensão.

Como exemplo prático disso, pode-se dizer do professor que pretende ensinar seus alunos: uns compreendem a matéria, outros possuem dificuldades e a minoria não prestou atenção ao assunto discutido. O primeiro grupo compreendeu a mensagem do professor, o segundo grupo reagiu com dúvidas a respeito da matéria passada e o terceiro grupo a rejeitou, não prestando atenção aos ensinamentos.

No campo da publicidade, por meio do *marketing* sensorial, os profissionais trabalham suas mensagens com o objetivo de estimular os sentidos humanos (visual, olfativo, tátil, auditivo e gustativo), pretendendo incitar o subconsciente humano para o consumo de produtos e serviços.

Conforme Schimitt (2000, p. 109), “O propósito geral das campanhas de marketing dos sentidos é proporcionar prazer estético, excitação, beleza e satisfação por meio da estimulação sensorial”. Observa-se que a utilização da semiótica no marketing acontece como estratégia para provocar nas pessoas o interesse pelo consumo de determinado produto, que lhes é

oferecido por meio de uma campanha publicitária, normalmente envolvendo cores, música, imagens e alguma frase de impacto.

Na década de 1990, surgiram, na televisão brasileira, campanhas publicitárias da marca “Guaraná Antártica” que sugeriam o consumo da bebida com pizza e pipoca. Com “jingle¹ chiclete”, ou seja, aquele que não é esquecido facilmente e imagens da preparação dos alimentos, a intenção do anunciante foi estimular todos os sentidos humanos e associar o acompanhamento da bebida aos alimentos propostos.

Perez (2004, p. 47) comenta que “[...] questões relacionadas a sabor, aroma, textura, etc. também formam impressões em nossa memória, porque são responsáveis por associações mentais que colaboram para a construção do sentido”. Assim, podemos afirmar que a utilização dos signos desperta no espectador as sensações que a imagem apresenta, mesmo que não esteja sentindo literalmente o cheiro ou o gosto, seu conhecimento prévio daquilo provoca tais percepções.

Quando o telespectador vê um anúncio publicitário, como o citado no exemplo anterior, automaticamente lembra-se do sentimento ao degustar o prato, da companhia, do clima, do lugar e às vezes do cheiro. Santaella e Nöth explicam de forma clara a utilização do texto, da imagem e da música para passar uma mensagem ao receptor.

A relação entre imagem e seu contexto verbal é íntima e variada. A imagem pode ilustrar um texto verbal ou o texto pode esclarecer a imagem na forma de um comentário. Em ambos os casos, a imagem parece não ser suficiente sem o texto, de fato que levou alguns semioticistas logocêntricos a questionarem a autonomia semiótica da imagem. A concepção defendida de que a mensagem imagética depende do comentário textual tem sua fundamentação na abertura semiótica peculiar à mensagem visual. A abertura interpretativa da imagem é modificada, especificada, mas também generalizada pelas mensagens do contexto imagético. O contexto mais importante da imagem é a linguagem verbal. Porém, outras imagens e mídias, como por exemplo a música, são também contextos que podem modificar a mensagem da imagem (SANTAELLA e NÖTH, 2020, p. 55)

Conforme os autores citados, o texto contribui para a interpretação da imagem, e quando se articulam promovem uma interação de sentido em que seus significados são revelados. Barthes (1990, p. 115) comenta que “[...] as relações imagem/linguagem são na maioria das vezes abordadas em termos de exclusão, ou em termos de interação, mas raramente em termos

¹ Peça publicitária em forma de música, de fácil compreensão e curta duração, normalmente utilizada em campanhas veiculadas em rádio, TV e internet.

de complementaridade”. Sendo assim, cada um tem a sua função e, juntas, relacionam-se de forma harmônica para o melhor entendimento do seu leitor/telespectador.

Por meio da imagem é possível entender o que é narrado, e isso pode acontecer com uma foto, gravura, pintura ou pelas mídias, como é o caso da televisão ou do cinema. Flusser (2002, p. 7) define as imagens como “[...] superfícies que pretendem representar algo”, de modo a impulsionar o leitor a imaginar e interpretar seu significado.

O estudo da imagem possui vários aspectos, e é importante enfatizar a relação das cores contidas numa imagem. De acordo com Bueno (2011, p. 64), “[...] as cores possuem uma linguagem própria por meio de significados e sensações percebidas [...] reflete, em realidade, o sentir de uma época”. Portanto, as cores também interagem sobre a interpretação que se pretende com determinada imagem, elas são capazes de despertar sentimentos de raiva, ódio, amor, tranquilidade, tristeza etc., influenciando diretamente na capacidade de significação daquele que a observa. Este aspecto da semiótica é importante para este estudo, de modo que será aprofundado no terceiro capítulo.

2.6 A semiótica e as HQs

Até aqui, este estudo analisou os conceitos acerca da semiótica, especialmente embasado na teoria de Peirce, assim, pode-se afirmar que a semiótica é o estudo sobre a significação dos signos, da linguagem imagética, verbal e não verbal.

As histórias em quadrinhos são construídas por meio de imagens e podem ou não conter o texto verbal, portanto é um gênero que utiliza da linguagem das imagens a fim de transmitir uma ideia, promover entretenimento, realizar reflexões e críticas perante um determinado contexto histórico, político ou social.

O mundo das imagens se divide em dois domínios. O primeiro é o domínio das imagens como representações visuais: desenhos, pinturas, gravuras, fotografias e as imagens cinematográficas, televisivas, holo e infográficas pertencem a esse domínio. Imagens, nesse sentido, são objetos materiais, signos que representam o nosso meio ambiente visual. O segundo é o domínio imaterial das imagens na nossa mente. Neste domínio, imagens aparecem como visões, fantasias, imaginações, esquemas, modelos ou, em geral, como representações mentais. Ambos os domínios da imagem não existem separados, estão inextricavelmente ligados já na sua gênese. Não há imagens como representações visuais que não tenham surgido de imagens na mente daqueles que a produziram, do mesmo modo que não há imagens mentais que

não tenham alguma origem no mundo concreto dos objetos visuais (SANTAELLA; NÖTH, 2020, p. 21).

Assim, o estudo da semiótica nas histórias em quadrinhos contribui para a compreensão dos signos representados em determinada obra, uma vez que sabe-se que no universo das HQs existe uma ampla variedade de temas e assuntos, que serão interpretados conforme a intenção de quem produz e o conhecimento de quem os lê e interpreta.

Nas histórias em quadrinhos a utilização de imagens está intimamente ligada por uma produção narrativa. As HQs contam uma história com linguagem verbal e não verbal. Nesse sentido, Alt (2015) ressalta que as histórias em quadrinhos se utilizam desse sincretismo que, na visão da semiótica,

[...] considera aí o resultado de uma união solidária entre as substâncias das expressões verbal e visual-gráfica, ambas operadas em favor da unidade dos sentidos do texto, nem toda HQ se utiliza desse recurso enunciativo. [...]. No entanto, sabemos bem disso, não foi através da ausência de componentes verbais que se forjou o padrão tradicional das histórias em quadrinhos, mas exatamente por intermédio da exploração da complementaridade que a combinação das formas de expressão verbal (a escrita) e visual-gráfica (o desenho) possibilita ao enunciador de um tal texto (ALT, 2015, p. 79-80).

Faz-se necessário apontar que o universo das histórias em quadrinhos é amplo e dinâmico e sofre alterações conforme o movimento da sociedade e da própria linguagem. Além disso, as HQs tratam de temas variados, e os autores e as editoras têm sua marca, ou, porque não, sua personalidade. Sendo assim, a produção das histórias não é engessada ou segue rigorosamente um único padrão.

Contudo, o estudo dos signos por meio da semiótica auxilia a análise mais aprofundada acerca da significação e representação das imagens, estejam elas atreladas ao texto escrito ou não. Santaella e Nörth ressaltam que:

Na semiótica geral, encontram-se definições muito variadas do conceito de representação. O âmbito da sua significação situa-se entre apresentação e imaginação e estende-se, assim, a conceitos semióticos centrais como signo, veículo do signo, imagem (representação imagética), assim como significação e referências (SANTAELLA; NÖRTH, 2020, p. 22).

Os autores comentam ainda que, na primeira fase de estudos linguísticos de Peirce, o mesmo caracterizou a semiótica como a teoria geral das representações e posteriormente

desenvolveu sua pesquisa acerca dos aspectos do signo chegando ao conceito dos modos de representação signíca.

No modelo signíco de Peirce, ambos os aspectos de um signo são modos de representação. A “representação pública” é o signo no sentido *representamen* peirciano, enquanto a “representação mental” é o interpretante signíco (SANTAELLA; NÖRTH, 2020, p. 23).

Nas histórias em quadrinhos é possível identificar essa relação de representação e interpretação conceituada pela semiótica de Peirce como a forma com que os signos presentes na linguagem das HQs chegam ao leitor. No caso deste estudo, pretende-se refletir acerca de um aspecto simbólico sobre um personagem que tem uma representação consolidada no imaginário popular.

O Superman apresenta características bem marcantes, tais como o uniforme e suas cores que remetem ao seu país de origem, seus superpoderes, sua identidade humana com traços antagônicos a sua identidade como super-herói, entre outros. Todos esses aspectos são formas de representação, não apenas do personagem como ainda do contexto histórico, social, político etc.

Sendo assim, conforme a sociedade se modifica, os autores de HQs e as editoras também se mobilizam para reinventar personagens, adaptar o contexto das histórias, criar novos cenários e enredos. Não apenas para se manterem no mercado editorial, mas para atenderem às demandas dos leitores, que em determinados momentos necessitavam de histórias que representassem seus anseios, suas emoções, suas crenças e seus padrões de comportamento, as inovações tecnológicas, enfim, as mudanças sociais inerentes ao desenvolvimento da humanidade.

De acordo com Alt (2015, p. 85), nem todos os autores de HQs utilizam os conhecimentos da semiótica em seus textos, contudo “[...] eles caminham por uma via que corre paralelamente a ela: a do conhecimento da linguagem com que operam e utilizam para se comunicar com seu público”. Dessa forma, as histórias em quadrinhos seguem se adaptando e encontrando seus meios de representação, de expressão e de comunicação com os leitores diante das demandas da sociedade.

3 O aspecto messiânico do Superman e análise semiótica

Neste capítulo será realizada uma retrospectiva do surgimento do personagem Superman desde sua origem pelas mãos de Jerry Siegel e Joe Shuster, bem como aprofundaremos o estudo sobre o aspecto messiânico do Superman e a análise semiótica acerca do Homem de Aço, abordando a problemática desta pesquisa.

3.1 A origem do Superman

Como já foi identificado neste estudo, os personagens de histórias em quadrinhos são criados com uma finalidade além de, exclusivamente, entretenimento, e sofrem mudanças ao longo do tempo, tanto em sua imagem quanto em suas características pessoais. E, conforme vimos, essas alterações se relacionam com as transformações da sociedade em seus diversos aspectos. Weldon afirma que:

O Superman muda quando nossa cultura muda. A única coisa nele que permaneceu intocada, inviolada desde que o nº 1 da Action Comics chegou às bancas em abril de 1938, é sua motivação. Essa motivação é a mais simples de todas e ao mesmo tempo a mais difícil de destrinchar: ele é um herói (WELDON, 2016, p. 13).

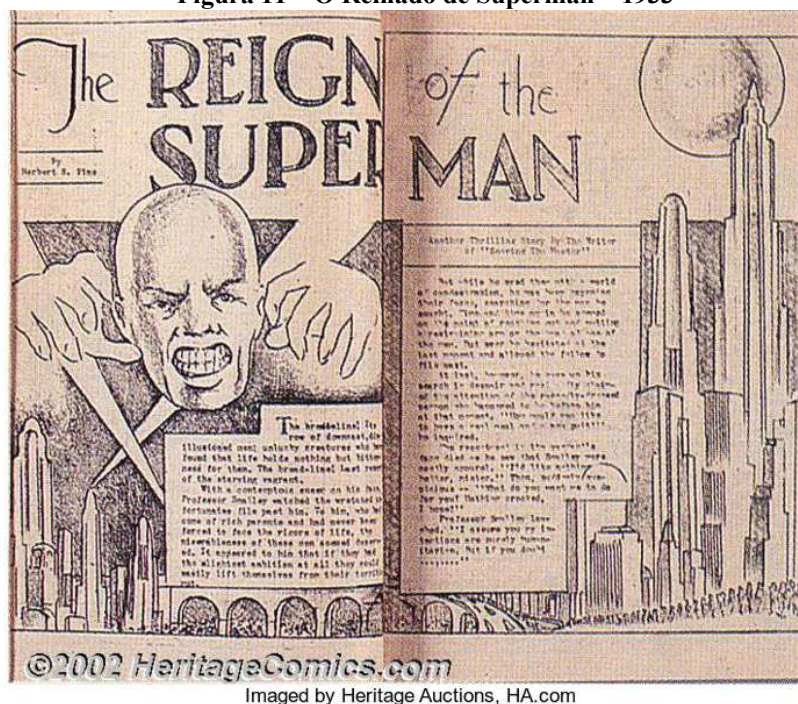
No entanto, seu criador Jerry Siegel, a princípio, cunhou um personagem violento e sarcástico que se envolvia em brigas com facas confrontando bandidos, capangas e arrombadores de cofre. Siegel se junta a Joe Shuster no início da década de 1930, conforme afirma Weldon (2016, p. 2): “[...] eram dois sossegados judeus, alunos do ensino médio em Cleveland”, apaixonados por um novo gênero literário, a ficção científica.

Os dois devoravam edições sobre o assunto, e, segundo Weldon, Siegel autopublicou uma revista, um tipo de *fanzine*, com o nome de *Science Fiction: The Advance Guard of Future Civilization* (Ficção científica: a vanguarda da civilização futura).

Nas páginas mimeografadas do que foi uma das primeiras “fanzines”, Siegel escrevia editoriais, críticas e histórias sob vários pseudônimos, tudo acompanhado pelas ilustrações de Shuster [...] Esse simples ato colocou Siegel na vanguarda de um movimento inteiramente novo (WELDON, 2016, p. 21).

Nesse sentido, Siegel e Shuster seguiram escrevendo e ilustrando a *Science Fiction*, e em janeiro de 1933 lançaram “O reinado do Superman” (*The reign of the Superman*), que contava a história de um professor que tira um qualquer de uma fila injetando nele uma substância retirada de um meteoro, dando-lhe poderes excepcionais.

Figura 11 – O Reinado de Superman – 1933



Fonte:<https://comics.ha.com/itm/golden-age-1938-1955-/science-fiction/science-fiction-fanzine-group-lot-of-2-5-siegel-and-shuster-1933-everyone-knows-that-superman-was-created-in-1938-for-total-4/a/805-6092.s>

De acordo com Weldon, tudo começa quando

O professor Ernest Smalley tira um “vagabundo faminto” de uma fila pra comprar pão e injeta nele um elemento que isolou de um meteoro. O sujeito da experiência (chamado o tempo todo de “super-homem”) ganha imediatamente o poder da percepção extrassensorial, mata seu criador e começa a escravizar outras pessoas com a mente. Seu plano: gerar pensamentos de ódio que fariam a humanidade se voltar contra ela mesma. (WELDON, 2016, p. 22)

Desde esse início, Siegel articula o super-homem criado com a teologia e conclui sua história fazendo com que o efeito da substância utilizada seja perdido diante de uma prece feita ao “Onipotente” por um repórter que confronta o Superman. Após alguns meses, Siegel desiste

da ideia de o Superman ser um vilão e o transforma num homem bom. Contando com a parceria de Shuster que continua ilustrando a história, o super-herói se torna mais próximo da versão que conhecemos hoje.

O que sobrevive da primeira tentativa do que se tornaria o Superman como conhecemos é um esboço apressado para propor a uma tira de jornal. Ele ainda não é um lutador fantasiado contra o crime, é só um homem musculoso de regata justa e calça social levantando um criminoso sobre a própria cabeça. (WELDON, 2016, p. 22)

Dessa maneira, a construção da imagem do Superman que conhecemos hoje levou um certo tempo para ser constituída, mesmo porque era comum a outros autores empregarem a nomenclatura “super-homem” para identificar personagens poderosos, porém, na maioria das vezes, baseado na força muscular.

Com o desenvolvimento das ciências, também o campo da ficção científica se amplia e surgem histórias com personagens humanos levados para outro planeta, ganhando, assim, poderes especiais, como também seres de outro planeta que adquiriam capacidades extraordinárias quando vinham à Terra.

No próximo tópico será abordado como surgiu a história do Superman da forma que o conhecemos hoje.

3.1.1 O Superman hoje

A história construída para a chegada do Superman à Terra aconteceu porque o planeta *Krypton* estava ameaçado e seria extinto, por isso Jor-El decide enviar seu único filho para nosso planeta. Conforme afirmam Tallon e Walls (2009, p. 198), “Ka-El foi enviado por seu pai do planeta *Krypton*, caindo na região centro-oeste dos Estados Unidos – Smallville, Kansas – por meio de um foguete espacial”. De acordo com Gadon (2014, p. 118), “[...] é importante lembrar que, antes de seu planeta explodir, os *kryptonianos* eram uma poderosa raça de seres evoluídos muito além da humanidade, tanto tecnológica quanto biológica”. O que justifica seus superpoderes. Contudo,

[...] no início, Siegel e Shuster não se importaram tanto com toda essa história triste. No começo, o “planeta distante” de onde saiu seu herói nem tinha nome; é como se, apesar de toda a paixão pela ficção científica, [...] considerassem a

origem intergaláctica do Superman pouco mais que um detalhe [...] alguma coisa que tinha que ser mencionada para explicar porque o Homem do Amanhã era capaz de façanhas tão incríveis (WELDON, 2016, p. 22).

A princípio, Siegel e Shuster não deram muita importância para que o personagem tivesse um enredo pessoal, optaram por uma estratégia já utilizada por outros autores e transformaram o personagem num alienígena com superpoderes que um humano não teria. A dupla identidade foi outra ferramenta utilizada para diferenciar o Superman de outros personagens já existentes.

Assim,

[...] a ideia de um herói se protegendo atrás do disfarce de um covarde para evitar suspeitas estava bem à mão. Surge Clark Kent. [...] Siegel deu a ele uma personalidade tímida e cômica que, como muita gente apontou ao longo dos anos, poderia ser lida facilmente como uma caricatura menos que lisonjeira das nossas fraquezas, um vislumbre do quanto nós, humanos, devemos parecer fracos para um Homem de Aço. (WELDON, 2016, p. 29)

Portanto, a chegada daquele que se tornaria o Super-Homem ao planeta Terra aconteceu por meio de um foguete espacial, pelo qual Ka-El foi enviado, e aterrissou na fazenda de Martha e Jonathan Kent. O casal deu ao bebê alienígena o nome de Clark Kent e ele foi criado pelos pais adotivos nesta área rural.

Terjesen (2014, p. 82) explica que “[...] o homem que chamamos de Superman [...] foi criado na Terra por Jonathan e Martha Kent como seu filho Clark”. Brenzel (2009, p. 150) elucida que “[...] os Kent incutiram na criança as virtudes e valores da América rural, encarnados em uma cidade que tem o nome muito literal, Smallville”, ou seja, além de suas habilidades físicas, que ele herdou de seu planeta de origem, seus novos pais humanos o educaram para ser um homem como qualquer outro nascido na Terra, sob os valores morais da sociedade estadunidense.

Conforme crescia, Clark descobria suas habilidades e seus poderes e os escondiam das pessoas, apenas seus pais sabiam. De acordo com Morris:

Com o passar dos anos, quando começou a perceber que tinha superpoderes, ele sabia que deveria esconder esse fato de todos, exceto dos pais, e pelo motivo mais provável de que, se as outras pessoas soubessem, ficariam apavoradas e fariam algo estúpido, ruim para todos os envolvidos (MORRIS, 2009, p. 243).

As habilidades de Clark Kent ou Superman se desenvolveram cada vez mais durante seu crescimento, e isso só foi possível porque temos o sol amarelo, aquele que dá energia e fortifica o herói.

De acordo com Terjesen (2014, p. 82), “[...] à medida que crescia, Kal-El desenvolveu habilidades impressionantes sob nosso sol amarelo, mas como Clark Kent, ele fingia ser um humano normal (mesmo usando – hum... – óculos)”. Apesar de ter altas habilidades, Clark tentava levar uma vida normal como cidadão estadunidense, que estuda, trabalha e vive um relacionamento amoroso. Terjesen lembra que o Superman é um alienígena e não possui documentos estadunidenses.

[...] Clark Kent é aquele que tem uma cidadania americana. O Super-Homem não tem documentação legal com a qual pudesse ter tal status; sua “certidão de nascimento” foi destruída junto com o resto de Krypton. O Super-Homem não tem cidadania para abrir mão, e, ao menos que Clark renuncie à sua, o que o Super-Homem faz é puramente simbólico (TERJESEN, 2014, p. 82).

Disfarçado de repórter de um jornal, Clark jamais despertou a desconfiança dos moradores da cidade de Metrópolis.

Figura 12 – Superman nº 90 – 1954



Fonte: <http://dcomicsartists.com/superart/TheFifties.htm>

O rapaz tímido, com óculos “fundo de garrafa”, sempre transpareceu ser uma pessoa comum, e isso era um ponto positivo para o herói. Morris (2009, p. 244) diz que “Clark Kent

[...] começou a cultivar assiduamente uma persona especial representando um temperamento humilde e pacato [...] que o afastaria o máximo possível de qualquer imagem considerada heroica”. Tal conceito fez com que muitos leitores se identificassem com o personagem.

Essa atitude de esconder sua verdadeira identidade foi a forma que o herói encontrou para combater o crime sem chamar a atenção e trabalhar como jornalista. Assim, escreveria matérias a respeito do Superman, de modo que as informações fossem publicadas resumidas e exatamente como ele desejava.

A decisão de fazer um herói órfão e um imigrante emprestou ao personagem uma ressonância emocional que não existia em heróis de ação [...] O passado trágico do personagem seria deixado em segundo plano até a década de 1950, quando escritores (inclusive Siegel) se dedicaram a explorar o condenado planeta Krypton. Esse movimento daria origem a todo um elenco de personagens e introduziria sobretons sombrios, enobrecedores, que se tornariam parte do Superman para sempre. (WELDON, 2016, p. 29)

O personagem passou por diversas adaptações ao longo de sua trajetória, desde sua personalidade, sua origem, sua história pessoal até suas vestimentas. Nos primeiros anos de vida, de acordo com Weldon (2016), ele é como um irmão mais velho que protege, mas também é impulsivo e nervoso; entre os anos de 1940 e 1950 apresenta características de um pai distante e frio; nas décadas de 1960 e 1970, parece com um tio confuso e fechado; e até chegar aos anos de 1990 assemelha-se a um primo caipira.

Em 1978, sob a direção de Richard Donner, foi lançado o filme *Superman*, no qual o ator Christopher Reeve representava o super-herói. Seu roteiro foi fielmente baseado na obra de Siegel e Shuster, e o filme alcançou sucesso de bilheteria no mundo todo, tornando-se um ícone do cinema quando se trata de filmes de super-heróis.

Em 1986, o artista e escritor John Byrne recebeu a tarefa de reconstruir a história do Homem de Aço desde o seu princípio, para isso o autor dispensou toda a fantasia futurista que vinha acompanhando o Superman desde os originais de Siegel. A começar pelo planeta de Krypton, que ganhou uma paisagem desértica e árida cheia de formações rochosas verdes. Além disso,

Do corpo masculino do tipo Schwarzenegger da década de 1980, esperava-se mais. Nos anos 1970, dava para ser magricelo sem problema, mas na era do fisiculturismo e dos modelos Calvin Klein, o Superman clássico [...] agora parecia só alguém em boa forma. [...] o Superman entupido de esteroides de Byrne, com um pescoço grosso, era a moda. [...] Byrne desenhou um Superman mais jovem, mais dinâmico do que fora nos quadrinhos durante

anos, com um queixo forte [...] Ele também alterou o penteado, diminuindo as laterais, mas acrescentando volume e, principalmente, altura (WELDON, 2016, p. 261-262).

A década de 1990 foi um período de várias transformações na biografia e na imagem do super-herói, e novamente observa-se a tendência das histórias em quadrinhos de acompanharem as mudanças da sociedade.

Figura 13 – Superman de John Byrne



Fonte: <https://www.comicartfans.com/gallerypiece.asp?Piece=797809>

Em 1996, o artista Alex Ross e o escritor Mark Waid produziram para a DC a bem-sucedida obra *Kingdom Come* (Reino do Amanhã), articulando a ideia de uma nova geração de heróis e uma narrativa ancorada na Bíblia, incitando os admiradores de HQs e contribuindo para o estudo relacionado a personagens icônicos como o Superman. É possível apontar uma similaridade entre a obra *Reino do Amanhã* e o filme *Superman* de 1978, principalmente nas referências à história do personagem e às características marcantes de um super-homem com poderes capazes de salvar os humanos do perigo iminente.

Esse ano de 1996 foi também marcado pela morte de Jerry Siegel, aos 81 anos, mas o personagem criado por ele continua sendo referência e inspiração no universo dos superseres e das histórias em quadrinhos.

As aventuras do Homem de Aço continuaram passando por transformações e ganharam espaço no mundo das HQs, no rádio, na televisão e no cinema. Sua história continua sendo contada até os dias atuais, estudos sobre sua importância na sociedade vêm sendo realizados nas mais diversas áreas do conhecimento, de modo que, para dar continuidade a esse estudo faremos, a seguir, a análise do aspecto messiânico do Superman.

3.2 O aspecto messiânico do Superman

Quando o Superman foi concebido por Siegel, o autor estava encantado com as ciências e as possibilidades da ficção científica, tanto que o primeiro personagem recebeu, por meio de uma injeção, uma substância que o tornou um super-homem, inicialmente com poderes extrassensoriais e que podia controlar a mente de outros seres humanos, e não foi utilizado para fazer o bem. Mas quando o primeiro super-homem é transformado de vilão a um personagem do bem, ele deixa de ser humano e passa a ser um alienígena que foi enviado à Terra para salvar um membro da sua espécie.

Os idealizadores do Superman eram judeus e, provavelmente, usaram suas referências religiosas e ideológicas na construção do personagem. Contudo, como demonstrou Barkman (2014), aparentemente, a intenção não foi que o Superman fosse considerado como um deus. Porém, é possível identificar as semelhanças com a história de Jesus e articular a representação do Superman com a de um messias.

Seus criadores pretendiam causar impacto com a apresentação do personagem a partir de uma descrição superficial do planeta de onde o Superman viera. Naquele momento, Siegel não se ateu a nomear personagens nem locais.

Na verdade, é só um relato simples dos fatos, sem espaço para nomes próprios, tais como Krypton, Smalville, Metrópolis, Jor-El, Lara ou os pais Kent. Todos eles surgiram mais tarde. [...] “Quando a aeronave pousou na Terra, um motorista que passava pelo local encontrou o bebê dormindo lá dentro e levou a criança para um orfanato.” Quando Siegel usou a expressão “bebê dormindo”, inscreveu no DNA criativo do Superman um subtexto bíblico que permaneceria para sempre; o leitor pode pensar em Moisés entre os juncos ou Jesus na manjedoura. (WELDON, 2016, p. 30)

Dessa forma, desde o início é perceptível a relação messiânica do Superman. Gomes e Legramante reiteram que a relação religiosa do personagem está presente desde sua concepção.

A questão religiosa e mesmo messiânica no Superman sempre fizeram parte da mitologia do personagem. Os criadores do herói eram judeus, “*El*” é a palavra hebraica para “Deus” servindo para batizar o personagem com seu nome alienígena “*Ka-el*” e sua história possui paralelos com história de Moisés, como um libertador de seu povo. (GOMES e LEGRAMANTE, 2019, p. 143)

No entanto, Barkman faz algumas ressalvas sobre a utilização da palavra hebraica “*El*”, que faz parte do nome alienígena do personagem.

[...]quando a palavra hebraica *el* é explicada (nos quadrinhos) como sendo uma palavra kryptoniana, as condições divinas foram totalmente perdidas. Se o “*El*” kryptoniano significar “criança” e “*Kal*” significar “estrela”, então *Kal-El* é um “filho das estrelas” como Jesus, cujo nascimento foi anunciado pela estrela de Belém. No entanto, devemos notar que o *el* hebraico não necessariamente implica uma identidade com Deus, pois poderia simplesmente sugerir uma servidão a Deus e sua correção (como o caso do nome do anjo Gabriel). Ademais, o Super-Homem foi inicialmente mostrado como fazendo atos de justiça, como prevenindo a violência doméstica e prendendo gângsteres – frequentemente de modo bem rudimentar e não idealizado. Isso sugere que nessa época o Super-Homem era mais como um anjo, ou Jesus, o que cura o sacerdote, do que Cristo como figura cósmica. (BARKMAN, 2014, p. 129)

Assim como Jesus, a persona do Superman possui características de ajudar os necessitados, fazer o bem, não desistir, entre outros atributos, que o aproxima muito mais da figura de um messias do que de uma representação divina.

O planeta de origem do super-herói possui um significado apropriado para sua história. Barkman (2014, p. 129) diz que “o significado de *Krypton* vem da palavra grega *Kryptos*, ou ‘escondido’, que pode ser entendido como se o planeta natal do Superman estivesse escondido dele, dada sua destruição”, assim como estaria escondido dos cientistas terráqueos, uma vez que as habilidades desenvolvidas pelo personagem não podem ser explicadas como características humanas.

A revista *Superman: Return to Krypton* conta como o Homem de Aço conheceu seu planeta natal e descobriu sua origem, inclusive conhecendo seus verdadeiros pais. Barkman se referiu ao planeta como escondido, porque Superman só descobriu sua existência ao visitá-lo no final da década de 1980, como relata Boagaerts:

Em uma história do final da década de 1980, o Homem de Aço visita os restos mortais do seu planeta natal. Exposto a uma grande quantidade de radiação letal de kryptonita, ele tem uma espécie de sonho febril, onde um relato diferente da sua origem é contado. Aqui, incluindo seus pais Jor-El e Lara - escapam da destruição de seu planeta natal, colocam-se em rota para a Terra e desenvolvem poderes sob seu sol amarelo. Finalmente, eles usam seus poderes para remodelar e conquistar o planeta, com Jor-El como “Super-Homem” rebelde desse mundo, em defesa da humanidade. Ao ver essa experiência como uma “peça de moralidade” e uma “lição sobre a natureza humana e sobre as duras verdades do abuso de poder”, o Super-Homem conclui que “uma raça de super-homens não pode deixar de ser uma raça de conquistadores, mesmo se eles começarem com as melhores intenções”, e finalmente que “ser um homem é sempre mais importante do que ser um super-homem”. (BOAGAERTS, 2014, p. 106)

Figura 14 – *Superman: Return to Krypton* – 1988



Fonte: <https://comicvine.gamespot.com/superman-18-return-to-krypton/4000-29678/>

Nessa edição, Krypton já está com a aparência desértica e rochosa dada ao planeta por John Byrne, diferente do original imaginado por Siegel, que remetia a uma paisagem do ártico. Depois de vinte anos da publicação de Byrne, pelas mãos de Geof Johns, Gary Frank, Jon Sibal e outros colaboradores, o Superman passa por outra experiência relacionada com seu planeta originário.

Figura 15 – *Superman: Braianic* – 2008



Fonte: https://dc.fandom.com/wiki/Superman:_Brainiac

Na revista *Action Comics* de 2008, publicada em forma de encadernado em 2009, em *Superman: Brainiac*, após visitar o planeta Krypton destruído e descobrir que alguns kryptonianos estariam confinados na cidade engarrafada de Kandor, guardados no navio de Brainiac, um supervilão, Superman sente-se responsável por libertar os sobreviventes de Krypton.

A libertação dos kryptonianos foi narrada por Boagaerts da seguinte forma:

[...] o Super-Homem foi talvez muito honrado quando libertou 100 mil kryptonianos de seu confinamento na cidade engarrafada de Kandor, que tinha sido encolhida e armazenada no navio do supervilão intergaláctico Braianic antes de Krypton explodir. Os recém-libertados kryptonianos, incluindo o tio de *Ka-El*, *Zor-El* e a tia *Alura* (os pais da *Supergirl*), desenvolvem habilidades similares às do Super-Homem, mas não possuem a criação moral que ele recebeu de seus pais, ou mesmo a orientação que ele mesmo deu para *Supergirl* e o *Superboy*. (BOAGAERTS, 2014, p. 107)

De acordo com o que este estudo revela, as histórias em quadrinhos ganham novos enredos, novos personagens e, até mesmo, têm variações em suas versões originais. A referência a obras anteriores e posteriores ao objeto desta pesquisa, que é o *Reino do Amanhã*, nos auxilia a compreender o movimento de tais personagens.

Podemos destacar que o filme *Superman*, de 1978, mostra a trajetória do Homem de Aço desde sua origem, em que é possível observar as similaridades do personagem com o

messias cristão, principalmente no que diz respeito ao caráter salvador do personagem, quando, ao utilizar seus poderes de super-herói, salva inocentes e não permite a destruição da cidade.

Contudo, a análise proposta aqui se relaciona com a obra da década de 1990, que apresenta características marcantes da relação messiânica e teológica da trajetória do Superman. Nesse sentido, Gomes e Legramante explicam a ligação do Superman com a figura de Jesus:

Na revista Superman n.1 (1939), a mãe adotiva do herói é Martha Kent, que se chamava Mary (Maria, em português), e seu pai adotivo, Joseph (José, em português), especificamente Jonathan Joseph Kent, sendo que o nome do meio desaparece nas edições posteriores. (GOMES e LEGRAMANTE, 2019, p. 144)

Os pais adotivos de Clark possuem os mesmos nomes dos genitores de Jesus, o que representa que o Superman pode ter sido inspirado na história de Cristo. Porém, em outro momento, Barkman (2014, p. 128) afirma, no texto “Jesus sem o Cristo”, que Siegel e Shuster basearam seu personagem em Moisés, “[...] pois ambos, foram enviados por seus pais, para se tornarem grandes heróis – os paralelos entre o Superman e o outro judeu mais famoso são muito mais chamativas”. Gomes e Legramante explicam o significado do nome humano do Superman:

Seu nome humano é “Clark”, que no inglês antigo significa “clérigo” e “Kent” é uma forma da palavra hebraica que significa “encontrei um filho”, uma menção que aponta ao verdadeiro, o único, que pode ser conectado à palavra *krista*, que significa em português, “Cristo”. O nome de seu planeta natal, “Krypton”, vem do grego que dá origem à palavra “escondido”. (GOMES e LEGRAMANTE, 2019, p. 143)

Para o nome “Clark” existem outras definições semelhantes das apresentadas por Gomes e Legramante, nesse sentido, Barkman diz que:

[...] algumas conexões entre o Super-Homem e Jesus foram feitas apenas de modo aproximado. “Clark” é um nome do inglês antigo, e significa “clérigo” ou “padre”, e “Kent” é uma forma da palavra hebraica *kana*, que, em sua forma *k-n-t*, aparece na Bíblia, significando “eu encontrei um filho, um padre” que pode ser uma alusão a Jesus, que é chamado de o Verdadeiro Padre. *Kana* pode também ser conectado à palavra grega *krista*, ou à nossa palavra portuguesa “Cristo”. (BARKMAN, 2014, p. 129)

De modo que são várias as conexões entre a história do personagem Superman e a de Jesus. Os estudos de Reblin (2012) apontam que a ficção está sempre ligada à realidade, no caso dos super-heróis eles são criados e vistos como salvadores, ainda que o contexto do enredo envolva violência, conflitos, guerras, morte, essas figuras carregam em si a intenção de fazer

do mundo um lugar melhor e contribuem para a compreensão de determinada sociedade ou cultura. Isso acontece quando,

Ao ler histórias de ficção, mergulhamos no universo que nos é contado. Esse universo contado para nós não é moldado a partir do nada, mas é criado com base no modelo que o autor e, num espectro mais amplo, a sociedade em que o autor habita possuem sobre a realidade e suas vicissitudes. Nessa perspectiva, é possível afirmar que as histórias dos super-heróis são uma espécie de “janela da realidade” a partir da qual temos acesso a um mundo ficcional, calcado no real. Esse mundo ficcional se distingue particularmente do mundo real por ser uma versão compacta e limitada da narrativa e de suas descrições. Assim sendo, certos valores e hábitos, crenças e princípios, se sobressairão de acordo com a intencionalidade da história. (REBLIN, 2012, p. 28)

Assim, ao considerar o aspecto messiânico do Superman na obra *Reino do Amanhã*, identificamos a relação teológica da obra desde seu início, em que o mundo está caótico, a nova geração de superseres não tem a mesma identidade ética e moral de seus predecessores e o super-herói salvador não está mais presente, nem para combater o mal nem para servir de exemplo para os novatos e para o imaginário popular.

O Super-homem tem poderes incríveis, e, para nossa sorte, ele escolheu utilizá-los para o bem. Mas as boas intenções não são suficientes para, de fato, fazer o bem com seus poderes. Ele deve também saber o que fazer com eles. (WHITE, 2014, p. 12)

Nesse sentido, a *graphic novel* *Reino do Amanhã* traz em seu enredo a necessidade de o Superman voltar à ativa, sendo solicitado a deixar suas questões pessoais em prol da humanidade, usando, assim, seus superpoderes e sua influência para promover o ordenamento do caos em que o planeta se encontra.

A obra *Reino do Amanhã* surge após o término da *Marvels* em 1994. Quando Alex Ross decidiu criar algo diferente e impactante para a DC Comics, convidou o autor Mark Waid para participar do projeto conhecido como *Kingdom Come*, ou *Reino do Amanhã*, em 1996. A origem do título *Kingdom Come* foi baseada na oração do Pai-Nosso, conforme Tallon & Walls explicam a seguir:

A expressão inglesa *Kingdom Come* é tirada do Pai Nosso: a prece que Jesus ensinou a seus discípulos. O Pai Nosso diz, entre outras coisas: “Venha a nós o Vosso reino, seja feita a Vossa vontade, assim na Terra como no Céu. A palavra “Vosso” refere-se a Deus Pai, e a frase “venha... Vosso reino” costuma ser entendida de duas maneiras que se complementam. Na primeira, “reino” é

visto como a realidade presente do reinado de Deus no mundo, como o vemos na pessoa e no ministério de Jesus. Na segunda maneira, ele é visto como uma realidade futura, quando o reinado de Deus englobará toda a Terra após a segunda vinda de Cristo. A história em quadrinhos da DC, Kingdom Come, baseia-se na segunda interpretação da frase. O romance gráfico aborda as trevas no futuro da Terra – e é temperada com alusões ao livro de Apocalipse, o último da Bíblia. O Apocalipse também descreve dias de trevas, mas termina com uma visão esperançosa da segunda vinda de Cristo e seu reino eterno. Em Kingdom Come, porém, nós vemos a respeito da volta não de Cristo, mas do Super-Homem. (TALLON e WALLS, 2009, p. 199)

A história de *Reino do Amanhã* faz uma intertextualidade com o livro de Apocalipse, nesse sentido, Gomes e Legramante (2019, p. 133) dizem que “[...] a figura do Superman é apresentada como o messias da fé cristã, que é o pano de fundo da criação do super-herói e é explorado ao extremo nessa história e em outras plataformas”. A edição definitiva da obra contém quatro capítulos e cada um inicia-se com uma passagem bíblica. Gomes e Legramante apontam que:

[...] a intertextualidade expande-se e ilustra a personalidade do herói não só no livro de apocalipse, mas também em outras passagens bíblicas, resgatando algumas interfaces entre Superman e Jesus Cristo (GOMES e LEGRAMANTE, 2009, p. 134)

Na obra *Reino do Amanhã* o super-herói está aposentado, fora de cena e autoexilado em uma fazenda no Kansas por algumas questões pessoais, como a morte de Lois Lane e de seus pais e ainda o surgimento de uma nova geração de superseres, de modo que está distante não só da humanidade como também de seus incríveis poderes, ou seja, deixando de usá-los para o bem e em favor do mundo.

A narrativa inicia-se pela relação do pastor Norman McCay com o velho amigo Wesley Dodds, conhecido no passado como Sandman, da Sociedade da Justiça, e que agora está doente e lhe revela estar tendo visões com as cenas do livro bíblico do Apocalipse e prevendo o caos para a humanidade. O pastor não acredita no amigo, e o mesmo morre sem a chance de terminarem a conversa. É nesse momento que o pastor, observando as ruas, percebe o caos instalado e passa a considerar as conversas com Dodds. Além disso, começa a ter contato com um espectro que, como acontecia com Dodds, lhe mostra qual o futuro da humanidade se nenhuma atitude for tomada.

Ao ler histórias de ficção, mergulhamos no universo que nos é contado. Esse universo contado para nós não é moldado a partir do nada, mas é criado com

base no modelo que o autor e, num espectro mais amplo, a sociedade em que o autor habita possuem sobre a realidade e suas vicissitudes. Nessa perspectiva, é possível afirmar que as histórias dos super-heróis são uma espécie de “janela da realidade”. (REBLIN, 2012, p. 28)

Dessa forma, diante de um cenário devastador, que apresenta similaridade com o texto apocalíptico, a HQ *Reino do Amanhã* invoca a representação de um salvador, de uma figura carismática e especial com poderes suficientes para mudar os rumos da humanidade.

Na *graphic novel Reino do Amanhã*, Superman é obrigado a decidir se continua a viver uma vida simples, exilado em um simulacro de sua fazenda no Kansas, que na realidade pode ser chamada de Fortaleza da Solidão, ou se vai ajudar os antigos companheiros super-heróis a combater o mal cometido pela nova geração de superseres, já que esses se apresentam mais violentos e egocêntricos e estão provocando a morte de cidadãos inocentes em razão de conflitos pessoais entre eles, e não mais se preocupando em derrotar os vilões ou manter o mundo um lugar seguro, o que remete à necessidade de intervenção, uma vez que essa nova geração de super-heróis não está cumprindo seu papel, ou pelo menos o que se esperaria deles.

O que se espera dos heróis é que protejam e cuidem do mundo, mantenham-no seguro e sejam um exemplo a ser seguido. Nesse sentido, recorreremos à trindade da filosofia moral, aquela que trabalha questões ligadas a decisões que devemos tomar durante a vida. White nos explica como o estudo filosófico nos ajuda na resolução de questões, como as do Superman:

A filosofia moral (ou ética) é a área da Filosofia que lida com o que devemos fazer, que tipo de pessoas devemos ser e que tipo de vidas devemos viver. Existem três escolas fundamentais da ética: o utilitarismo, a deontologia e a ética da virtude. O utilitarismo diz que devemos fazer aquelas coisas que maximizem o “bem” no mundo, podendo esse “bem” ser entendido como felicidade, bem-estar ou alguma outra parte valiosa da vida. A deontologia enfatiza a moralidade das ações por si mesmas, sem depender exclusivamente de suas consequências, e é frequentemente colocada nos termos do que é “correto” em vez do que é o “bem”. Finalmente, a ética da virtude muda o foco das ações para os atores, descrevendo as características de uma pessoa boa ou virtuosa e depois tomando o que tal pessoa faria como base para a ação virtuosa. (WHITE, 2014, p. 12)

A decisão do Superman de retornar do exílio e combater a nova geração de super-heróis demonstra que a filosofia moral está presente nas suas ações, e isso remete ao comportamento altruísta inerente a Jesus, que, em dado momento, resolveu abandonar seus costumes e familiares para pregar e fazer o bem.

Knowles comenta a opinião de historiadores sobre o rei da Terra fazendo a relação com Superman e chamando-o de messias dos quadrinhos.

Alguns historiadores dizem que o Messias judeu, tão esperado, era um rei da Terra – Um homem do mundo, não necessariamente do espírito. A própria expressão, que significa “ungido”, esteve relacionada com diversos personagens do Antigo Testamento... O Messias dos quadrinhos é um nobre herói que se sacrifica em nome do altruísmo para salvar os outros. Naturalmente, o Super-Homem é o primeiro e mais evidente desse tipo... (KNOWLES, 2007, p. 138)

De modo que o Homem de Aço abre mão dos próprios assuntos para ajudar o próximo. Gomes e Legramante (2019, p. 140) ressaltam que um dos aspectos messiânicos relacionados ao personagem diz respeito “à noção de Eterno Retorno”, construída por Nietzsche em oposição ao modelo europeu de obediência e comodismo diante da cultura imposta. Os autores apontam como o Superman tornou-se herói e a inspiração de Siegel e Shuster baseada em Moisés:

O Superman dos quadrinhos tornou-se herói da versão judaico-cristã, que aceitou o amor pelos mais fracos. Ainda que seus criadores, Siegel e Shuster, baseassem uma parte de seu personagem em Moisés, que também foi enviado por seus pais para não morrer, tonando-se o salvador do seu povo, além disso, os paralelos com Jesus são ainda mais diretos, no plano do mito e da moralidade de forma intencional e explícita. (GOMES e LEGRAMANTE, 2019, p. 143)

A representação do Superman como um salvador está presente desde sua criação, bem como sua história se articula com a figura do mito. Conforme Eco (2015, p. 239), o mito é uma “simbolização incôscia, identificação do objeto com uma soma de finalidades”, de modo que a figura do super-herói teve a intenção de incentivar o imaginário popular num determinado momento histórico em que foi possível construir um herói estadunidense e articular sua história com a de um messias, o que foi também uma forma de dar credibilidade ao personagem.

[...] as pessoas amam os super-heróis pelo que ele representa: a coragem, o altruísmo, a disposição para o sacrifício em prol do outro, a determinação, enfim, princípios nobres difíceis de se encontrar ou de se ver espelhado na sociedade em geral. (REBLIN, 2012, p. 34)

A relação messiânica do personagem está presente desde o nome, a origem e a missão de ajudar os mais necessitados. De acordo com Gomes e Legramante (2019, p. 142), “a mitologia do Superman em seus oitenta anos sofreu pequenas mudanças, mas a essência se

manteve a mesma: ele é um alienígena. Logo, nenhum humano pode ser como ele”. Diferente de Clark, um humano, o Superman é algo extraordinariamente distinto com poderes surreais que nenhum ser humano é capaz de conquistar.

Super-heróis e teologia se encontram no ato de contar histórias, num contexto amplo, e nas histórias em quadrinhos, num contexto particular, em três perspectivas: uma perspectiva temática, pelo fato de ambas abordarem temas significativamente comuns: a questão da morte, da injustiça, do mal, etc., resguardadas suas particularidades; uma perspectiva metodológica, pelo caráter mítico que permeia as histórias de ambos os “gêneros”, isto é, tanto as histórias de super-heróis quanto as narrativas religiosas e/ou teológicas são, no fundo, memórias; uma perspectiva ideológica, pelo fato de ambas quererem, dentro da intencionalidade de suas narrativas, apresentar um ideal no real. (REBLIN, 2012, p. 60)

Assim, por meio das narrativas que envolvem as aventuras do super-herói, pensadas pelos seus diversos autores, mantêm-se as perspectivas temática, metodológica e ideológica das quais Reblin aponta. Porém, em cada período da história do Superman percebe-se a articulação com o momento histórico, as questões sociais e culturais de cada contexto. No entanto, a essência do Superman se mantém fiel às origens judaico-cristã de seus idealizadores, bem como da sua representatividade como aquele que pode e vai se sacrificar pela humanidade.

A problemática desse estudo aponta para a similaridade da história do Superman com a história do messias cristão, contudo a pesquisa realizada assinala para questões como a interseção das histórias em quadrinhos com a teologia, a religião e o contexto sociocultural na qual se desenvolvem.

Em certos momentos da trajetória do Superman, podemos destacar uma analogia, por exemplo, com o personagem bíblico Moisés. Viração (2019) diz que:

Paralelos com a história de Moisés são inevitáveis se levarmos em consideração a origem judaica de seus criadores. Um menino recém-nascido colocado em um foguete pequeno, o último sobrevivente, viajando perigosamente pelo espaço, até chegar em seu destino – a Terra. Moisés é também um menino que escapa da morte quando pequeno, e fez uma perigosa viagem dentro de um cesto, pelo rio Nilo, cheio de crocodilos, até ser encontrado pela filha de Faraó. A tira de 1939 enfatiza bastante a viagem do menino. (VIRAÇÃO, 2019, p. 180)

Dessa forma, os estudos acerca dos aspectos messiânicos do personagem Superman nos conduzem a pesquisas que ampliam a representação da religião nas histórias em quadrinhos.

Reblin (2014) ressalta que muitos super-heróis foram criados por autores estadunidenses. Sendo assim:

Embora muitos dos artistas que criaram esses personagens (os super-heróis) sejam judeus ou católicos, é possível intuir que os grandes personagens em quadrinhos foram construídos sob a égide e as premissas da WASP (isto é, do “modelo” de estadunidense como branco, anglo-saxão e protestante). [...] Os Estados Unidos são um país de maioria protestante, com um viés conservador e fundamentalista, característica herdada desde o período da colonização, com a vinda de ingleses puritanos ao continente americano e que repercutiu na forma de organização social e concepção de mundo, construindo a ideia de “povo eleito” e, por isso, salvador e regente do mundo [...] (REBLIN, 2014, p. 168)

Assim, fica claro que a construção do personagem Superman sofreu essas influências religiosas e culturais do contexto em que foi criado, e que inevitavelmente vai refletir esses aspectos, como é o caso das referências messiânicas presentes em sua história.

A obra *Reino do Amanhã* reforça a analogia com a história do messias quando inicia seus capítulos com passagens bíblicas e utiliza imagens que remetem a ícones da história de Jesus Cristo. No tópico seguinte analisaremos algumas imagens e essa similaridade.

3.3 Análise semiótica das imagens da *graphic novel* *Reino do Amanhã*

A *graphic novel* *Reino do Amanhã*, no original *Kingdom Come*, tem como centro a frase: “Aqueles que, uma década antes, sentiram o peso da maior e mais fundamental falha do Superman, sua incapacidade de se ver como a inspiração que é”. Essa frase aponta a representatividade do personagem como símbolo de força, coragem e justiça. A história dessa obra se passa num futuro distópico em que uma nova geração de superseres está em atividade, enquanto o Superman encontra-se fora de cena.

Escrita em quatro partes, os criadores da *graphic novel* *Reino do Amanhã* tiveram a pretensão de mudar o conceito imposto na década de 1990, quando as histórias em quadrinhos eram violentas e com pouca produção no roteiro e textos. A seguir, Gomes e Legramante ressaltam que:

A *graphic novel* *Reino do Amanhã* foi uma minissérie escrita em quatro partes em 1996 e depois publicada em volume único. Ela foi escrita como resposta à questão ética dos super-heróis publicados nos anos de 1990, em especial os personagens da editora *Image Comics*, muito marcados pelo visual

exuberante, violência, mas que traziam histórias com roteiros pouco desenvolvidos. (GOMES e LEGRAMANTE, 2019, p. 151-152)

A década de 1990 foi marcada pelo lançamento das *graphic novels* por grandes e pequenas editoras, desenvolvendo no mercado das HQs uma nova forma de narrar suas histórias. Oliveira (2013, p. 57) destaca que essa modalidade de histórias em quadrinhos utiliza uma linguagem em que “palavra e imagem estão ligadas indissociavelmente”. Ainda que as imagens sejam parte de todas as histórias em quadrinhos, as *graphic novels* trouxeram uma nova perspectiva para o universo das HQs. Nesse sentido,

Ao olhar a produção de uma época, identificamos uma espécie de semelhança de família, um piscar de unidade, em expressões diversas. As imagens não são produtos de um criador que – como se fosse Adão – aponta e escolhe o sempre novo, de um frescor radical. As imagens nos vêm de séries conexas continuamente transformadas. A analogia preside as conexões. São essas séries conexas que nos permitem, de possibilidade em possibilidade, interpretar as imagens. Um passo importante para interpretação de imagens deve ser recompor as séries conexas. Duas formas de tempo estão em atividade: o presente que caracteriza as possibilidades materiais da imagem e o desdobramento da série, passo a passo, que cria as ideias de história, passado e tradição (NEIVA, 1993, p. 12).

Assim, Alex Ross imprime representações pessoais e teológicas em sua obra, um exemplo disso é a dupla homenagem que faz a seu pai em *Reino do Amanhã*. Primeiro na figura do pastor Norman McCay, que narra a história, e depois dando ao personagem Superman, em sua identidade humana, o seu nome, Clark Norman Ross.

Isso demonstra como a construção do personagem e de sua história tem como base as referências dos autores e a influência do contexto em que vivem. Vimos essa conexão também no aspecto messiânico que permeia a história do Superman desde a sua origem.

Na obra *Reino do Amanhã*, McCay, duvidando de sua fé e sem esperanças para resolver os problemas causados pelo grupo de superseres violentos e incoerentes, busca fundamentos e motivos para continuar na vida religiosa. Com ajuda do Espectro, seu guia espiritual, McCay transporta os leitores para uma história recheada de passagens bíblicas.

Em todos os capítulos há uma passagem bíblica resumindo o que está por vir nas próximas páginas. Essas citações foram tiradas do livro de Apocalipse e aparecem como justificativa ao combate do mal, articulando-se com a simbologia de Jesus Cristo como salvador do mundo e representado pelo Superman na *graphic novel Reino do Amanhã*.

Dentre os diversos gêneros existentes nas HQs, um que se sobressai quando abordamos ou discutimos sobre quadrinhos ou sobre a relevância destes para estudos da sociedade, da cultura, dos universos simbólicos e linguísticos ou ainda para o debate e o diálogo entre teologia e literatura é o gênero da superaventura. Mesmo que a saga de heróis e deuses perpassasse diversas literaturas, mitos, contos, estórias e outros tipos de relato ao longo dos séculos, o tema dos super-heróis nasceu particularmente nas HQs (REBLIN, 2010, p. 15).

Nesse sentido, é possível afirmar que os super-heróis surgem como uma versão contemporânea de deuses e mitos. Robb (2017) destaca que as histórias de super-heróis apresentam muitas semelhanças com os deuses da mitologia grega e romana.

O modelo de super-herói que se tornou popular nos gibis americanos durante a Grande Depressão teve origem na antiguidade, nas culturas recontadas através dos séculos, que formaram a base de mitos e lendas atuais. Muitas dessas histórias falavam de um panteão de deusas e deuses capazes de proezas sobre-humanas. Nem todos os heróis sobrenaturais eram deuses tão distantes da humanidade comum. Em algumas histórias, humanos se encontravam com deuses e ganhavam poderes sobre-humanos. Outros eram frutos de um ato sexual entre deuses e humanos; portanto herdavam suas habilidades (ROBB, 2017, p. 18).

Deste modo, ao observarmos atentamente as origens dos super-heróis encontraremos a similaridade com esses mitos, que mais tarde foram modificados e se articularam com a teologia e o cristianismo.

Robb (2017, p. 22) aponta as semelhanças entre os deuses e alguns personagens dos super-heróis das histórias em quadrinhos: “[...] os heróis mitológicos dessas narrativas antigas servem como intermediários entre o humano e o divino”. As lendas gregas, que tiveram origem antes de Cristo, aparecem nas antigas obras de Homero, a *Ilíada* e a *Odisseia*, que tinham como inspiração a Guerra de Troia.

O panteão grego dos Doze Olímpianos – os deuses gregos que habitavam o Monte Olimpo – consiste de Zeus, Hera, Poseidon, Deméter, Atena, Héstia, Apolo, Ártemis, Ares, Afrodite, Hefesto e Hermes. Muitos de seus atributos seriam aplicados aos super-heróis dos gibis dos dias atuais (eles poderiam ter formado a primeira equipe de super-heróis) (ROBB, 2017, p. 25).

De acordo com o autor, narrativas envolvendo grandes batalhas entre deuses e semideuses, seguindo a lógica de um Armagedon, foram contadas desde a Europa até o Oriente

com base nas tradições mitológicas escandinava, babilônica e judaica. Diante disso, Robb demonstra as semelhanças entre os deuses gregos e os super-heróis do século XX.

Comparações diretas podem ser feitas entre os super-heróis mais famosos dos quadrinhos e esses ancestrais gregos. O Super-Homem tem raízes no herói divino Hércules, [...] o maior dos heróis gregos, um modelo de masculinidade com força extraordinária. [...] A Mulher-Maravilha é uma variação de Atena, das lendas gregas sobre amazonas, uma nação inteira de mulheres guerreiras. [...] Embora nenhum seja uma simples equivalência do outro, eles compartilham elementos principais suficientes para ser possível colocar lado a lado deuses gregos e super-heróis, como Poseidon com o Aquaman, ou Hermes com o Flash. (ROBB, 2017, p. 27)

Sendo assim, a Sociedade da Justiça se assemelha ao panteão dos deuses gregos: Superman, Batman, Mulher-Maravilha, Aquaman, Flash, Lanterna Verde, Caçador de Marte etc. De Oliveira (2017, p. 85) diz que “[...] a marcante minissérie *Reino do Amanhã*, [...] vai nessa direção, em uma trama repleta de conotações mitológicas e religiosas”, de modo que, mesmo passando por várias modificações ao longo de sua trajetória, a essência do personagem do Superman é preservada, assim como a dos outros super-heróis que têm em sua composição semelhanças com antigos mitos e lendas, como a dos deuses gregos.

Figura 16 – Sociedade da Justiça – *Reino do Amanhã*



Fonte: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/alex-ross-mostra-processo-de-criacao-da-classica-capa-da-hq-justica/>

Destacamos aqui a história do Aquaman, que se articula com a de um semideus, uma vez que o personagem foi gerado por um humano, Tom Cury e Atlanna, a princesa de uma cidade submarina perdida. Conforme De Oliveira (2017, p. 94), o Aquaman possui poderes sobre os seres aquáticos e não sobre o elemento água. Ao descobrir sua herança aquática, o super-herói enfrenta algumas dificuldades até ser reconhecido como “herdeiro legítimo de Atlântida”. Sua personalidade é possessiva sobre seu reinado e o personagem é também temperamental e orgulhoso.

Aquaman como ‘divindade’ aquática da *DC Comics* se identifica com Poseidon, irmão de Zeus e Hades, designado como senhor dos mares, capaz de controlar as ondas, as marés e terremotos, conhecido por ser imprevisível (como o mar), emocionalmente instável e vingativo. Entre os símbolos associados a ele estão o tridente e o golfinho; elementos comuns à mitologia do Aquaman, que usa o tridente como arma e, em sua origem recontada no final dos anos 1980, foi adotado por um golfinho-fêmea chamada Porn. (DE OLIVEIRA, 2017, p. 94)

Nesse sentido, percebemos que diversas narrativas como as lendas e mitos, anteriores à própria Bíblia, representam símbolos intrínsecos em sua origem. Outras histórias originadas no passado, como o caso do Rei Arthur e a Távola Redonda, que surgiu no período medieval, são exemplos de histórias que carregam em si aspectos mitológicos, culturais, simbólicos e apresentam a articulação entre a teologia e a literatura.

Várias das mais conhecidas e antigas mitologias possuem certos arquétipos de deuses e heróis que se repetem, em muitos casos, possuindo as mesmas características, comportamento e atribuições. Um iluminado protetor dos céus, o guardião sombrio do submundo, uma divindade que representa a força e a fertilidade feminina, o rei dos mares, o mensageiro dos deuses, o arqueiro divino, o ferreiro forjador de poderosas armas, o senhor da guerra etc. são alguns dos tipos mais comuns. Esses continuam inspirando, e sendo projetados, em narrativas surgidas na cultura contemporânea. (DE OLIVEIRA, 2017, p. 82)

Portanto, essas características são marcantes em diversos personagens, como acontece em O Rei Arthur e a Távola Redonda, que é uma história secular. Segundo Quevedo (2015, p. 1), “[...] os mitos se produzem a partir da tensão entre o real e o ficcional e têm suas raízes no território do imaginário”. O autor ressalta ainda que, nesse caso, a história foi transmitida pela tradição oral e adaptada por vários autores, assim como acontece no universo dos super-heróis.

Desse modo, foi “[...] assimilando um pouco da cultura e dos costumes da época, até ser fixada na forma escrita por Sir Tomas Malory, no século XV”.

Novamente, percebe-se que a literatura está carregada das influências passadas, sendo adaptada a cada momento histórico, sofrendo modificações conforme as demandas sociais, culturais, políticas e, nesse caso, religiosas.

Conforme Mongelli (2013), Rei Arthur e a Távola Redonda se encaixam também na categoria de mito.

Isto significa que para eles convergem as mais diversas tradições – de providência oral ou escrita, literária ou historiográfica, manuscrita ou impressa e, via de regra, cobrindo um amplo espaço geográfico e uma ainda mais ampla curvatura temporal, porque enveredam pelo folclore e por costumes de regiões distintas, numa imbricação de imaginários [...] (MONGELLI, 2013, p. 7)

As narrativas do Rei Arthur também estão repletas de referências simbólicas e, no que tange à teologia, desempenharam um papel importante no surgimento do cristianismo naquele período. Quevedo (2015) pesquisou algumas versões de Rei Arthur e a Távola Redonda e encontrou mais variações ligadas às traduções do que ao enredo da história:

[...] a narrativa apresenta o Rei Uther Pendragon, o Mago Merlin e a relação entre esses dois personagens, explicando de onde surgiu a tutoria de Merlin sobre Arthur; como Arthur se tornou rei (a história da espada encravada na bigorna); o casamento de Arthur e Guinevere, seguida da criação da Távola Redonda, representando a igualdade entre os cavaleiros. Essa seria considerada a ‘Era de Ouro’ do reinado de Arthur, onde ele era o mais respeitado rei, casado com a mais bela donzela, dono de inúmeras riquezas e com bons cavaleiros ao seu lado. (QUEVEDO, 2015, p. 1)

O autor segue descrevendo outras partes da história, como o surgimento de outros cavaleiros – como Lancelot, que tem destaque –, aponta a derrocada da figura do Rei Arthur que, mesmo respeitado pelo que representava, não mais participa das aventuras dos demais Cavaleiros da Távola Redonda, bem como destaca um forte aspecto cristão quando Merlin morre e os cavaleiros partem em busca do Santo Graal.

A imagem de liderança do Rei Arthur é enfraquecida pela separação dos Cavaleiros da Távola Redonda e posteriormente ao enfrentar um duelo com seu sobrinho Mordred e o matar. Porém, sofre também um ferimento mortal, e antes da chegada do reforço dos cavaleiros, seu

corpo é transportado para Avalon e desaparece nas brumas, o que deixou a sensação de um possível retorno, já que sua morte não foi confirmada.

Essa é uma ideia geral dessa história milenar, que percorreu o tempo até os dias atuais, mas que representa características marcantes do período em que foi criada. Como cita Quevedo (2015, p. 2), “[...] o processo de Cristianização da Bretanha que aos poucos substituiu a tradição pagã e consolidou uma relação Estado-Igreja no sistema feudal” teve como representante a figura do Rei Arthur como um líder que luta para salvar seu povo e o papel de disseminar um novo modelo religioso, com um Deus único e um enviado para resgatar a humanidade de seus pecados.

Na narrativa do Rei Arthur e a Távola Redonda percebem-se aspectos culturais e sociais da época em que se desenvolveu. Além das batalhas e duelos, tem também romances impossíveis, traições, perspectivas diferentes acerca da religiosidade e características messiânicas.

Essas histórias percorrem o imaginário tanto histórico como literário há muito tempo – já que ambos se aproximam. Com o Rei Arthur não é diferente: a história de um chefe guerreiro bretão que ajudou na defesa de seu povo contra os saxões no século VI foi o suficiente para estimular o imaginário popular durante a Idade Média, que, em uma época onde a leitura e a escrita eram privilégio de poucos, foi muito enriquecida pela tradição oral, o que acabou contribuindo para que, séculos mais tarde, houvesse uma crescente produção literária com textos em versos ou em prosa centrados em Arthur. (DANIEL, 2015, p. 9)

Ao longo do tempo, a lenda arturiana foi utilizada como meio para disseminar o cristianismo; nos séculos V e VI apenas alguns privilegiados sabiam ler, e as lendas e mitos eram transmitidas pela tradição oral. Assim como vimos acontecer com as histórias em quadrinhos, no caso do Rei Arthur, conforme Daniel (2015, p. 10), as narrativas passaram por adaptações, e “[...] para se fortalecer frente a estas outras religiões, o cristianismo buscou seus alicerces no mundo real”.

As outras religiões a que se refere Daniel (2015) eram consideradas pagãs, sendo que o termo pagão se relaciona com o homem do campo. Nessa época o cristianismo era considerado a religião das cidades e tinha como objetivo cristianizar a população, período em que o mito arturiano foi muito difundido.

De acordo com Daniel (2015), o romance de Cavalaria, como ficou conhecido o tipo de narrativa como da lenda arturiana, surgiu por volta do ano mil, quando ser cavaleiro ainda não

era considerado fazer parte da nobreza, mas sim ser um homem de armas que havia realizado um rito de sacração. Mais tarde, no século XII, a Cavalaria passou por uma elitização e a condição elevou o guerreiro à nobreza, bem como ser cavaleiro passou a ser condição hereditária.

Para se tornar um cavaleiro, o guerreiro passava por algumas cerimônias, como a investidura e o adubamento. A investidura não possuía conotação social ou religiosa: era uma simples entrega de armas que, muitas vezes, acontecia antes de uma batalha. Já o adubamento era um rito de passagem na vida deste guerreiro. (DANIEL, 2015, p. 18)

O adubamento era o ritual de aceitação do cavaleiro como pertencente à nobreza, muitos desses ritos e cerimônias passaram a ser implantados sob a influência da Igreja, que mudava um paradigma relacionado às religiões pagãs que adoravam vários deuses, instituindo a principal ideia do cristianismo, que é a de um Deus único.

De modo que o romance de Cavalaria como gênero literário se espalhou entre os séculos XII e XIII disseminando os valores morais, em que o cavaleiro simboliza a figura daquele que se sacrificava em nome da fé, que abria mão de seus bens para seguir a Cristo e redimir-se de seus pecados, como um exemplo de fiel cristão, forte e justo.

São nessas condições que a história do Rei Arthur e a Távola Redonda se desenvolvem, representando um período de mudanças irreversíveis para a sociedade de seu tempo, principalmente pela dominação do cristianismo, que, ainda que fosse em nome de Deus, gerou guerras e muitas mortes.

Aqui, percebemos o mesmo viés das histórias em quadrinhos dos super-heróis quando destinam a um personagem o símbolo de um salvador, daquele que tem as características que se espera de um ser humano. Assim como é possível afirmar a importância da literatura como meio de influenciar o imaginário popular e difundir uma ideologia, tanto pela linguagem verbal quanto pela não verbal.

A história bíblica de Jesus Cristo é ainda anterior à do Rei Arthur, que, por sua vez, precede a criação do Superman. E qual a importância para este estudo de relacionar essas três narrativas? Ao analisar o aspecto messiânico do Superman pela teoria da semiótica é possível encontrarmos diversas representações comuns entre essas histórias. Nesse sentido, Reblin afirma que:

Desde os tempos mais remotos, são majoritariamente os grandes feitos de grandes heróis que são transmitidos de geração em geração. Eles existem e persistem por carregarem em suas características pessoais valores que estimamos [...]: coerência, coragem, carisma, determinação, sabedoria, altruísmo e autossacrifício. Mais ainda, por meio de suas ações, os heróis mantêm acesa a esperança de uma nova ordem social, a possibilidade de mudança da realidade. (REBLIN, 2010, p. 16)

Portanto, enfatizamos que a teologia e a literatura se articulam com a realidade e a ficção, assim como as histórias em quadrinhos são capazes de resgatar mitos e lendas do passado, realizando as adaptações necessárias a cada contexto, porém relacionando a arte literária com a visual, desenvolvendo no leitor habilidades cognitivas de interpretação verbal e não verbal e utilizando-se dos signos para disseminar uma ideia.

Conforme Daniel (2015), a história do Rei Arthur se desenvolveu no período da Idade Média, considerado entre os séculos V e XV. No entanto, foi entre os séculos XII e XIII que se expandiu a literatura de Cavalaria, com a intenção de difundir os valores morais daquela época. Os grandes feitos dos cavaleiros refletiam as relações feudais e ainda os aspectos sobrenaturais, bem como a relação com a dominação da Igreja Católica em que eram incutidas as ideologias do cristianismo no imaginário popular.

Segundo Mongelli (2013, p. 9), “[...] a imagem que se oferece de Arthur é a de um soberano culto, no centro de uma corte brilhante e civilizadora”. Destaca-se que a lenda arturiana é permeada pela possibilidade de o Rei Arthur ter realmente existido, no entanto não existem comprovações concretas e sua biografia é indistinta. Mongelli aponta que:

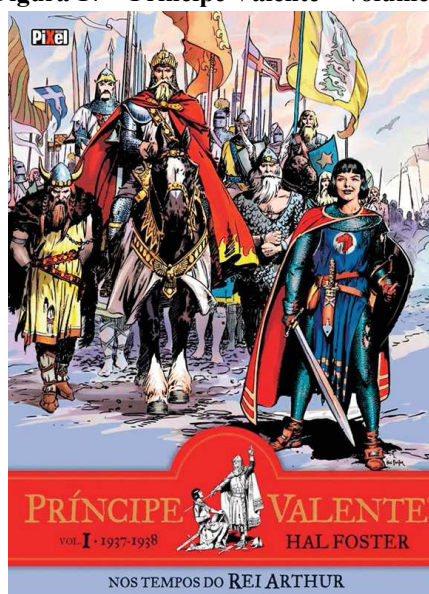
A biografia do Arthur histórico – portanto, aquele que terá realmente existido – é bastante nebulosa... por que também permeada de fatos lendários: ele teria chefiado a resistência dos celtas contra os invasores anglo-saxões, logo após a saída dos romanos da Grã-Bretanha, ao longo do V ou VI século. A ampliação do valor e dos resultados dessa heroica resistência é que está nos alicerces do mito, [...] e lhe atribui uma série de vitórias contra o inimigo. (MONGELLI, 2013, p. 10)

Sendo assim, a narrativa arturiana, assim como acontece com as histórias em quadrinhos, sofre adaptações ao longo dos séculos, porém preserva o símbolo do Rei e dos Cavaleiros, que dedicavam a vida ao seu povo, invocando as características heroicas e humanas dos personagens.

A lenda do Rei Arthur e a Távola Redonda também foi adaptada para as histórias em quadrinhos, conforme Guazelli (2000), por meio das mãos de Hall Foster, que começou a

escrever *Príncipe Valente* em 1937, portanto, na mesma época em que surge o personagem do Superman.

Figura 17 – Príncipe Valente – volume I



Fonte: <http://universohq.com/noticias/classico-principe-valente-retorna-pela-pixel/>

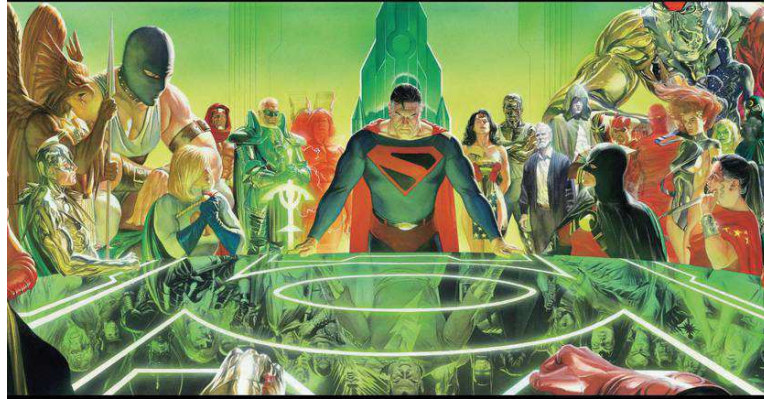
De acordo com Guazelli (2000, p. 143), as histórias em quadrinhos têm a capacidade de oferecer à massa o acesso a clássicos da literatura “Como forma peculiar de literatura – onde *tira* corresponderia ao conto, e *graphic novel* ao romance”. Esta arte-literatura pretende recuperar o passado, como é o caso do clássico *Príncipe Valente*.

Contudo, o que nos interessa nesta pesquisa é demonstrar a relação simbólica existente entre a saga do Superman, a lenda arturiana e a história de Jesus. Em *Reino do Amanhã* a intertextualidade com as passagens bíblicas deixa mais explícito o aspecto messiânico da *graphic novel*.

Enquanto isso, em relação ao Rei Arthur e a Távola Redonda podem-se destacar algumas características capazes de nos levar a encontrar a similaridade com a figura do messias. O personagem do Rei Arthur se assemelha à figura do super-herói que se disponibiliza a salvar o mundo, a lutar contra as injustiças e a se submeter ao autossacrifício.

A imagem da Távola Redonda com os cavaleiros junto com o Rei Arthur remete a Jesus e seus discípulos e à imagem abaixo, em que o Superman e outros superseres se reúnem na obra *Reino do Amanhã* na tentativa de resgatar a humanidade.

Figura 18 – Reino do Amanhã – Sociedade da Justiça



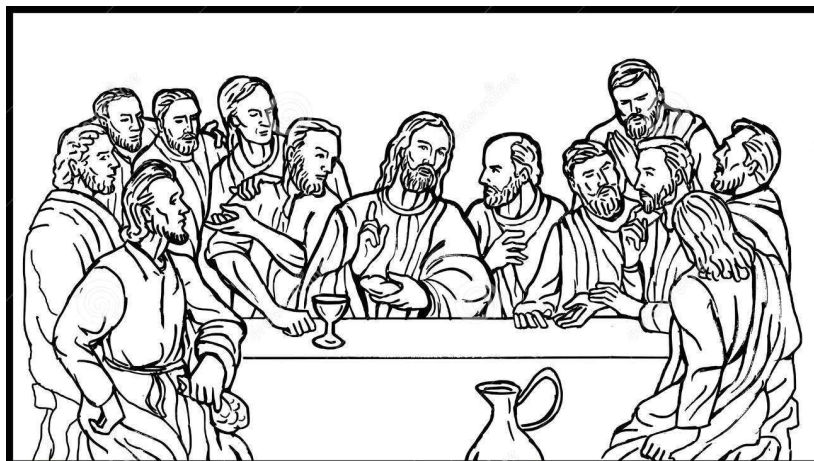
Fonte: <https://www.omelete.com.br/liga-da-justica-parte-1/liga-da-justica-5-hqs-que-poderiam-virar-um-filme#1>

Figura 19 – Rei Arthur e a Távola Redonda



Fonte: <http://pplanchieta.blogspot.com/2013/05/o-rei-arthur-e-os-cavaleiros-da-tavola.html>

Figura 20 - Última Ceia de Jesus e seus discípulos



Fonte:<https://pt.dreamstime.com/imagens-de-stock-%C3%BAultima-ceia-de-disc%C3%ADpulo-de-jesus-image12862674>

A imagem dos personagens em volta da mesa é emblemática. No que se refere à semelhança existente entre seus enredos, em cada uma dessas situações observamos a presença de um líder, na figura de Jesus Cristo, do Rei Arthur e do Superman, ambos no centro da imagem. Além disso, a representatividade de seus predicados também se assemelha, uma vez que o que torna simbólico na imagem do super-herói, na figura do rei e do messias bíblico são suas qualidades, aquilo que provocam no imaginário do leitor quanto às características que os definem.

E, enquanto histórias, religião, arte, cultura, economia, política, valores e tudo aquilo que constitui nosso universo simbólico, isto é, o mundo em que vivemos, são transportados para as histórias em quadrinhos. Contar histórias é o jeito de dizermos para nós mesmos como percebemos o mundo em que vivemos, o que esperamos, o que tememos, isto é, trata-se de uma leitura de mundo, visto que aprendemos quem somos e porque somos a partir das histórias que são contadas para nós, isto é, do que nos é ensinado e das experiências que vivemos. E os super-heróis aqui se tornam particularmente interessantes, porque os super-heróis expressam o heroísmo, tudo aquilo que esperamos que um herói seja: altruísta, corajoso, isto é, todos os valores que estimamos como nobres, o arquétipo que o herói, em geral, carrega. Mas o super-herói não é só herói, ele é super, e, nesse aspecto, se olharmos as histórias com atenção, nós podemos identificar muitos elementos religiosos imbricados. Ou seja, cultura, religião e valores morais se fundem e se confundem não apenas nas histórias que são contadas, mas na própria constituição do personagem. (REBLIN, 2012, p. 47)

De modo que essas histórias se cruzam. De acordo com Oliveira e Gomes (2013, p. 61), “[...] os encontros textuais e dos personagens fazem ligações e nos fazem retornar a ideia de que a principal função da intertextualidade é ‘entrelaçar’ duas ou mais obras literárias”. Como estamos comprovando neste estudo, as narrativas se articulam e remetem a outras histórias já conhecidas do imaginário popular.

Em *Reino do Amanhã*, a intertextualidade com as passagens bíblicas vai além das citações, porém Gomes e Legramante justificam a utilização delas na obra:

[...] essas citações servem para apontar uma releitura de Apocalipse, que apresenta Jesus Cristo como o salvador e vem estabelecer seu reino de forma definitiva na Terra e encerrar a presença do mal, da mesma forma que o

Superman vai realizar na graphic novel. (GOMES e LEGRAMANTE, 2019, p. 154)

A intencionalidade do autor Alex Ross foi explícita ao remeter ao Superman a imagem de messias quando solicitado que volte à ativa em prol da humanidade. Segundo Oliveira e Gomes (2013, p. 58), “[...] o retorno de Superman para o mundo, com a finalidade de que ele reorganize tudo, faz dele a esperança, ele é um ‘messias’ para uma sociedade que sem ele vive em total destruição”. O mundo estava com problemas e precisava de ajuda, tanto do salvador na figura do Superman quanto dos antigos heróis, para organizar o caos instalado na sociedade e a postura da nova geração de super-heróis.

Knowles explica de forma detalhada como tudo se iniciou:

A história apresenta um mundo onde os super-heróis da velha escola (Super-Homem, Batman, Flash, Mulher-Maravilha e outros) aposentaram-se à força ou agem às escondidas. Em seu lugar, surge uma nova geração de heróis-maniacos violentos que passam a maior parte do tempo dedicados a estereis batalhas uns contra os outros. (KNOWLES, 2007, p. 30)

Para combater o mal e as distorções causadas pela nova geração de heróis, após ser procurado pela Mulher-Maravilha, o Homem de Aço decide reunir seus antigos amigos e lutar.

A Mulher-Maravilha vai até a fazenda em que o Superman está autoexilado, e o que encontra é um homem bem diferente do disfarce característico do jornalista Clark e mais distante ainda do super-herói com superpoderes que ela conheceu. Contudo, ela sabe os motivos que o levaram a se isolar, porém precisa convencê-lo a voltar à ativa pelo bem do próximo e pelo propósito que os fazem ser quem são: superseres que podem melhorar o mundo.

Figura 21 – Mulher-Maravilha argumentando com Superman



Fonte: *Reino do Amanhã*

No primeiro quadro da imagem vemos Clark diante de um memorial para as vítimas da bomba que as mataram, e isso remete à culpa que o super-herói sente, à sensação de fracasso em sua missão que deveria ser proteger as pessoas. Todavia, Diana argumenta que se atormentar pelo passado não tem valor nenhum, entregando um presente ao Superman.

Figura 22 – O presente da Mulher-Maravilha



Fonte: <https://pipocacombacon.wordpress.com/2016/04/23/as-varias-faces-do-superman-reino-do-amanha/>

O presente em questão são os óculos utilizados pelo super-herói em sua identidade humana como Clark Kent, o repórter tímido e desajeitado, porém a simbologia representada pelos óculos se refere em como eles auxiliam a enxergar melhor. Nesse contexto, a Mulher-Maravilha deseja que o Superman veja além das suas emoções e perceba a sua importância como líder, assim como o seu retorno poderá contribuir para sua missão de salvar vidas.

Dessa forma, Diana consegue convencer Clark a voltar à ativa, mas eles sabem que precisam da ajuda de seus parceiros. É quando a Sociedade da Justiça se reúne novamente. No entanto, isso não acontece instantaneamente só por que o Homem de Aço decide voltar à luta, até mesmo pelo fato de nem todos os super-heróis de sua geração estarem aposentados como ele, nem os vilões.

O Superman precisa convencer seus parceiros a se unirem novamente contra o mal e contra a nova geração de superseres que estão na ativa, considerando que essa nova geração de super-heróis apresenta uma perspectiva completamente distorcida do que deveria ser o papel deles perante a humanidade.

Por isso, Superman vai atrás do Batman, que não abandonou seu propósito heroico e continua na ativa em Gotham, comandando um exército formado por ele no combate ao crime e ao caos que assolam a cidade.

Figura 23 – Superman e Batman



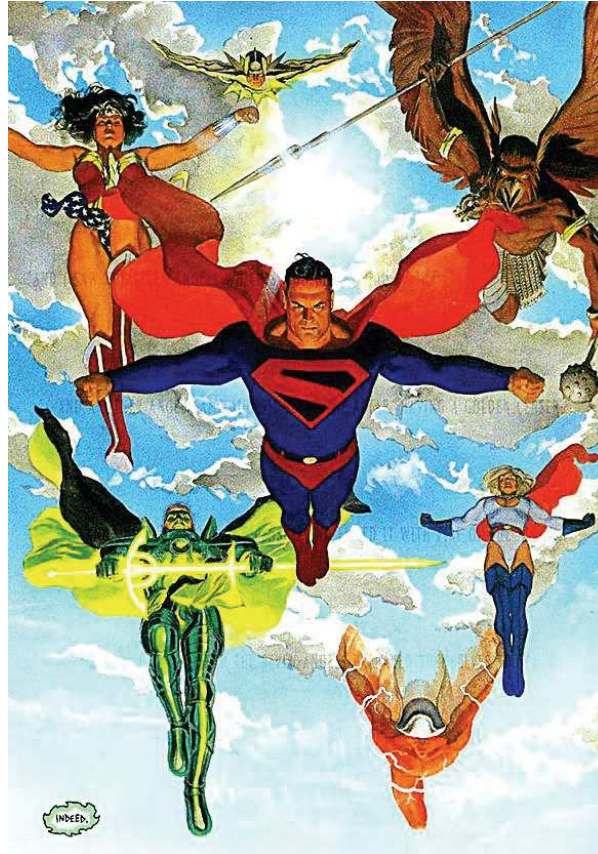
Fonte: <http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/batman>

O Homem Morcego não se mostra muito disposto a princípio, inclusive questiona o Superman por onde ele esteve enquanto o caos se instalava e sua geração de heróis era relegada ao posto de antiquados e desnecessários.

Como é característico das narrativas de superaventura, é necessário que a história tenha conflitos, reviravoltas, forças opostas como os super-heróis e os vilões. Em o *Reino do Amanhã*,

essas características aparecem, entre outras, e conduzem o leitor por um enredo interessante, com primor na relação entre a linguagem verbal e não verbal.

Figura 24 – Superman e seus companheiros – *Reino do Amanhã*



Fonte: <https://docplayer.com.br/196051367-O-aspecto-messianico-do-superman-na-graphic-novel-reino-do-amanha-de-mark-waid-e-alex-ross.html>

Nesta imagem, observamos que os personagens vindos do céu e liderados pelo Superman simbolizam os arcanjos que descem do alto para exterminar o novo grupo de superseres. De acordo com Oliveira e Gomes (2013), esta imagem representa a citação bíblica do Apocalipse que inicia o capítulo, em que há a referência aos sete anjos que aparecem no texto, aqui representados pelos super-heróis da Sociedade da Justiça: Mulher-Maravilha, Lanterna Verde, Flash, Asa Noturna, Poderosa, Gavião Negro e o próprio Superman.

O retorno do Superman com mais seis superseres faz a alusão ao texto do Apocalipse 8.2: “Vi os sete anjos que acham em pé diante de Deus; a eles foram dadas sete trombetas.” [...] o herói aparece com os braços abertos e as pernas juntas, representando Jesus crucificado vindo dos céus. Por outro lado,

pode ser entendido como os sete anjos descritos na passagem bíblica citada. (GOMES e LEGRAMANTE, 2019, p. 156)

Os super-heróis estão descendo dos céus, assim como os anjos. Outra referência ao texto bíblico é a posição do corpo dos superseres, braços abertos e as pernas juntas, que conduz o leitor à crucificação de Cristo.

É possível identificarmos que o Superman aparenta ter a idade próxima aos trinta anos, assim como Jesus, quando iniciou a missão bíblica, na qual decide ajudar os humanos e salvar o mundo. A vestimenta é parecida com o uniforme criado por Jerry Siegel e Joe Shuster, na década de 1930, e o “S” estampado no peito do herói remete à inicial do sobrenome dos criadores. Outra característica marcante é o herói estar com o cabelo comprido, utilizando um rabo de cavalo, como na sua primeira aparição.

Destaca-se a predominância das cores: vermelho, azul, verde, branco, laranja e marrom nas vestes dos heróis. Farina, Perez e Bastos (2011, p. 1) classificam a cor como “[...] uma onda luminosa, um raio de luz branca que atravessa nossos olhos. É ainda uma produção de nosso cérebro, uma sensação visual”, e classificam também que “[...] a cor é uma realidade sensorial”. Dessa forma, sua utilização nas imagens é fundamental para provocar sensações nos leitores, sendo um complemento da linguagem não verbal.

Gao (2015, p. 19) explica que “[...] no ocidente, o vermelho tem significado positivo quando associado ao amor”, sendo assim, cada imagem traz uma mensagem ao leitor que fará de forma diferenciada sua interpretação. Para alguns será apenas uma cena comum em que super-heróis descem dos céus por meio de sua habilidade de voar, enquanto outros conseguirão associar as imagens e interpretá-las, encontrando as semelhanças com as mensagens bíblicas.

Em relação às cores, percebemos a referência à bandeira dos Estados Unidos nas vestes da Mulher-Maravilha e do Superman, o que pode ser interpretado como o patriotismo dos personagens e o compromisso em salvar o país. Os outros personagens vestem cores frias como: azul, branco e verde, que podem representar a paz. As imagens provocam os sentidos humanos, mesmo que não percebamos; seu conteúdo, traços, formas e cores remeterão a algum sentimento, alguma experiência ou referência daquele que a vê e interpreta.

De modo que os símbolos presentes nas ilustrações da obra articulados com o texto levam o leitor a fazer as conexões entre elas e perceber a intencionalidade do autor, que aponta a relação messiânica do Superman.

Ele se aproxima de uma concepção divina? Sim. Ele transcende a condição humana? Sim. Ele apresenta fraquezas e problemas que também afligem o ser humano? Sim. Na verdade, ele pode ser (e na maioria das vezes é) tudo isso ao mesmo tempo, porque ele é um personagem. Enquanto tal, ele é uma paródia de nós mesmos, de quem nós fomos; de quem nós somos; de quem nós sonhamos ser; de quem nós podemos vir a ser. O personagem deriva da mesma raiz de pessoa, persona, que remete a um papel que é desempenhado, uma máscara que é assumida por nós na vida social cotidiana. Enquanto personagem, o super-herói também é um “super-homem de massa”, para utilizar aqui o termo empregado por Umberto Eco, isto é, um herói carismático, individual, que pode ser, ora mais, ora menos, moralmente carregado, típico em um tipo específico de literatura que é produzida e comercializada para uma gama de leitores: o romance de folhetim. Ele se constitui por meio de uma tensão entre os anseios dos leitores e os anseios dirigidos aos leitores. (REBLIN, 2012, p. 61)

Quanto à persona do Superman, além de tudo que já foi citado até aqui, Weldon (2016) ressalta que, em sua origem quando idealizado por Siegel, o super-herói tinha um quê de humor: “[...] em pé com as mãos nos quadris, exibindo um sorriso tão largo que os olhos se tornam frestas estreitas [...] É um sorriso que diz: aqui está um herói que literalmente ri do perigo”. Isso era típico das tirinhas daquela época e que Shuster representou bem por meio da imagem do Superman.

Conforme já foi apontado, o personagem passa por diversas reformulações ao longo do tempo, no entanto não perde seu carisma nem os símbolos que o representam, como é o caso da sua vestimenta como super-herói, as cores que a compõem, a constituição do seu corpo e seus superpoderes utilizados no combate ao mal.

Ao visual de macacão e short, Siegel e Shuster acrescentaram uma capa que tremulava ao vento e ajudava a expressar a tremenda velocidade e o poder do Superman (Siegel pensou pela primeira vez na combinação de macacão, short, capa e emblema no peito em uma história de 1936). [...] o comprimento e o desenho da capa do Superman continuariam mudando, mas ela se tornaria parte do aparato icônico do personagem, tanto quanto a insígnia no peito. Nesse estágio, era apenas um simples triângulo amarelo invertido –, sem nenhuma indicação do emblema de cinco pontas com o “S” que levaria anos para evoluir e se tornar um dos símbolos mais reconhecidos do século XX. (WELDON, 2016, p. 26)

A mensagem transmitida por uma simples figura terá inúmeras interpretações. Santaella (2012, p. 108) diz que “[...] as imagens representam essencialmente o que é da ordem do visual”. A utilização da cor verde, na imagem em que a Sociedade da Justiça está reunida com o Superman em volta da mesa, pode transmitir a mensagem de que o Homem de Aço deseja que

todos tenham calma e que sejam seguros nas decisões para resolverem os problemas. Observamos que existem cores quentes, como o vermelho, marrom e o laranja, representando os conflitos que deverão ser solucionados.

Farina, Perez e Bastos (2011, p. 2) explicam que “[...] as cores podem produzir impressões, sensações e reflexos sensoriais de grande importância, porque cada uma delas tem uma vibração determinada em nossos sentidos”. Identificamos que a luz está em volta do Superman, simbolizando que ele detém o conhecimento e a benção divina para solucionar o caso discutido.

Ao retomarmos à imagem da reunião, notamos que suas dimensões lembram um campo de futebol, com traços demarcados, um grande centro, em que a partida normalmente é iniciada, e as pessoas em volta representam as torcidas à espera do confronto entre os times.

De acordo com Santaella, a percepção visual numa imagem é feita simultaneamente, mesmo que os detalhes não sejam percebidos atentamente e imediatamente. “Percebemos os elementos de uma imagem de forma simultânea, tudo ao mesmo tempo, mesmo que nossa atenção não se dirija imediatamente a todos os detalhes com igual intensidade” (SANTAELLA, 2012, p. 107). A utilização de imagens em romances gráficos estimula a imaginação e facilita o entendimento da mensagem passada pelo autor, a junção do visual e textual possui maior influência para a memorização e a construção do conhecimento.

Santaella explica que:

As imagens são recebidas mais rapidamente do que os textos, elas possuem um maior valor de atenção, e sua informação permanece durante mais tempo no cérebro. Somos mais capazes de memorizar descrições de objetos a partir de imagens do que a partir de palavras. Além disso, memorizamos com mais facilidade palavras que designam objetos concretos do que palavras que designam conceitos abstratos. (SANTAELLA, 2012, p. 109)

As imagens têm o poder de estimular os sentidos e as emoções, como a fome, o cheiro, a lembrança de um lugar, podem provocar alegria, tristeza, medo, ansiedade, entre tantas outras sensações. Isso evidencia como a imagem interfere nos aspectos psicológicos daqueles que a veem, e o leitor fará sua interpretação com base em fatores culturais e sociais.

Assim, alguns farão as associações representadas pelas imagens e pelos textos despertando para o aspecto messiânico do *Reino do Amanhã*, e outros podem apenas associar os versículos bíblicos presentes na obra ao personagem do pastor que narra a história, entre tantas outras possíveis interpretações.

Figura 25 – Pastor e o Espectro – Reino do Amanhã



Fonte: <https://twitter.com/thealexrossart/status/1149859156050010112/photo/1>

Quando o pastor vai com o Espectro até a fazenda no Kansas, o que ele vê é um Superman diferente do super-herói e do jornalista Clark. A imagem mostra o Superman trabalhando com carpintaria, segurando placas de madeira nas costas, com o cabelo amarrado, forte, de macacão e com três espinhos nos bolsos. Isso pode remeter às origens de Jesus, cujo pai foi um carpinteiro.

Gomes e Legramante apontam que esse tipo de interpretação pode ser feito porque é um ícone da história de Cristo na tradição católica, a profissão de carpinteiro do pai, a barba e os cabelos compridos, como os das representações de Jesus e uma das maiores simbologias cristãs, que é a cruz, tanto pela crucificação quanto por sua simbologia de fé.

As imagens que aparecem quando vemos o Superman pela primeira vez na Fortaleza da Solidão (no original, Fortaleza da Solitude), recriando sua velha

vida na fazenda, em um esforço de esquecer o mundo real, o representam como uma figura similar a Cristo: ele está fazendo carpintaria, cabelos e barbas longas, semelhantes às imagens icônicas de Cristo na tradição católica, principalmente, levando uma pesada madeira nos ombros, como se fosse uma cruz e no bolso traseiro três espinhos. A esse tipo de relação entre os elementos simbólicos da imagem, atribui a construção de sentidos do texto à interação entre produtor-texto-receptor. (GOMES e LEGRAMANTE, 2019, p. 160-161)

O Superman ainda é forte, continua com o corpo musculoso, aparenta a idade aproximada de quarenta anos, está exilado, vivendo sozinho, após a morte da sua amada Lois Lane. O herói vive o luto, um sentimento humano, que ele, um alienígena, aprendeu com o convívio com seus pais, amigos e até mesmo com aqueles que um dia salvou.

No entanto, apesar de seu sofrimento, o mundo está caótico e necessita de redenção, é quando a personagem da Mulher-Maravilha vai até o super-herói e o convence de que a humanidade precisa ser salva.

Figura 26 – Superman anuncia sua volta – Reino do Amanhã



Fonte: <http://cabritonerd.com.br/2017/11/15/resenha-reino-do-amanha-kingdom-come/>

O Superman finalmente volta à ativa. Na imagem anterior, no primeiro quadro, ele está novamente no centro, o que pode representar sua figura de liderança. Cercado por outros super-heróis da sua geração, ele concede uma entrevista, na qual pronuncia que eles estão de volta para colocar ordem no caos que se encontra instalado.

Após se reunirem e entenderem que não deviam ter deixado de cumprir suas missões como super-heróis e que já era tempo de interferir, os superseres começam a traçar estratégias de como combater o mal que assola a sociedade. Porém, as opiniões não são unânimes, e a *graphic novel* tem batalhas entre os super-heróis da Sociedade da Justiça.

Figura 21 – Batalha entre os super-heróis – Reino do Amanhã



Fonte: <http://cabritonerd.com.br/2017/11/15/resenha-reino-do-amanha-kingdom-come/>

Nesta imagem, é possível observar a intensidade da luta que está acontecendo, por meio das cores, dos movimentos e até do som que podemos imaginar apenas vendo a figura. Imagens de conflito como essa remetem ao Armagedom. Conforme Oliveira e Gomes (2013), a batalha final acontece entre os super-heróis antigos e os da nova geração, “de um lado estão os heróis aposentados [...] e de outro está um grupo de jovens heróis”. Contudo, a nova geração de superseres não tem o mesmo propósito dos super-heróis de antigamente, pois estão mais preocupados em batalharem entre si em nome do ego do que tornar o mundo um lugar melhor.

Figura 22 – Superman em ação



Fonte: <https://pipocacombacon.wordpress.com/2016/04/23/as-varias-faces-do-superman-reino-do-amanha/>

A narrativa e as imagens em *Reino do Amanhã* são ricas em detalhes, em cores e em seu objetivo de representar a importância dos antigos super-heróis. Superman é um dos personagens centrais do enredo, mas outros heróis como Batman e Mulher-Maravilha são também protagonistas dessa história.

Sendo assim, a Sociedade da Justiça não vê outra saída a não ser partir para o combate contra os superseres da nova geração e a legião de vilões que ainda estão à solta, contribuindo para o caos e até incitando a disputa entre os novos super-heróis.

O juízo final se dá no quarto capítulo que é denominado “Batalha sem-fim” novamente a narração do texto de Apocalipse dos “trovões e relâmpagos” assim como na Bíblia, os símbolos se repetem a cada capítulo. Na HQ também encontramos esse efeito sendo aplicado. Uma distinção entre as duas obras está relacionada ao Armagedon, a batalha final entre o bem e o mal, no livro Apocalipse essa a luta final ainda não ocorreu, só se tem um alerta de que as pessoas devem se preparar para tal. Já na HQ essa batalha acontece, os antigos heróis Superman, Mulher-Maravilha, Batman se unem a nova geração de heróis e liderados por Clark vencem a batalha. E os super-heróis são julgados

por um ser humano ao invés de um Deus, como será na versão do Apocalipse. (OLIVEIRA e GOMES, 2013, p. 62)

A análise de imagens contidas na *graphic novel Reino do Amanhã* demonstrou que o texto produzido teve a intenção de articular as narrativas da superaventura com as mensagens bíblicas. Mesmo como forma de entretenimento, houve uma intencionalidade clara de imprimir nesse enredo o aspecto messiânico do Superman.

De acordo com esta pesquisa, percebemos que, desde sua origem, na década de 1930, seu criador, Jerry Siegel, faz um paralelo da vida do personagem Superman com a vida de Jesus Cristo: desde seu objetivo, quando enviado à Terra, sua humilde criação, o início da sua jornada, os inimigos em comum, o significado de seu nome, sua função de salvar a humanidade e sua ressurreição – representada pela volta do Superman à ativa depois do exílio.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer deste estudo tivemos a oportunidade de conhecer a origem das histórias em quadrinhos e de que forma esse segmento influenciou a linguagem e a sociedade em diversos momentos históricos. Em cada período foi possível observar que as HQs se adaptaram, ofereceram entretenimento, motivação, emoção e até mesmo novos conhecimentos.

Nesse sentido, a nona arte, como foi denominada por alguns teóricos, se espalhou pelo mundo e ganhou características próprias que a diferem de outros gêneros literários, sendo que seu maior diferencial é a utilização de imagens como meio de expressão e disseminação de ideias, ora com a presença da linguagem verbal, ora com a linguagem não verbal ou a união das duas.

Este estudo pretendeu realizar uma pesquisa que comprovasse o aspecto messiânico do super-herói Superman, na obra *Reino do Amanhã*, assim como, embasado pela teoria semiótica de Peirce, fazer uma análise das imagens contidas no livro de histórias em quadrinhos.

Acerca do aspecto messiânico do Superman, a pesquisa nos conduziu a concluir que esse personagem, desde sua origem, no final dos anos de 1930, foi criado com várias referências judaico-cristãs, uma vez que seu autor era filho de um pastor e vivia sob essa influência, contudo sua inspiração veio mais da ciência do que da religião. Pode-se destacar que quando Jerry Siegel esboçou sua ideia de super-herói, o universo científico se encontrava em plena expansão e o escritor era fascinado pelas possibilidades da ficção científica, assim como seu parceiro e ilustrador Joe Shuster.

Após se tornar um precursor dos super-heróis, o personagem do Superman passou por diversas reformulações, sua história pessoal ganhou mais detalhes, sua identidade alienígena e humana ganhou características marcantes e entre os altos e baixos do mercado editorial, das mudanças sociais e de novos autores que contribuíram para sua trajetória, o Superman é, até os dias atuais, um dos personagens mais emblemáticos do universo das HQs. O objeto de estudo desta pesquisa foi além do personagem e analisou a obra *Reino do Amanhã* pela perspectiva da semiótica e da articulação da literatura com a teologia, especialmente pelo aspecto messiânico do personagem e da obra.

A obra *Reino do Amanhã* é uma das representantes da era das *graphic novels*, que trouxe para o mundo das histórias em quadrinhos edições mais requintadas e narrativas mais complexas. Nesse caso, a narrativa apresenta intertextualidade com o livro bíblico do

Apocalipse e similaridades da volta do Superman como um messias, capaz de salvar o mundo, assim como a volta de Jesus Cristo.

Deste modo, conforme nos aprofundamos na pesquisa, encontramos em outras histórias os mesmos aspectos religiosos, teológicos e mitológicos articulados à literatura, como o caso do Rei Arthur e a Távola Redonda e as analogias com os deuses do Olimpo em personagens como o Aquaman, a Mulher-Maravilha, o Flash, entre outros.

É possível afirmar que as histórias em quadrinhos, desde sua origem, contribuem não só como meio de entretenimento, mas também como um espelho da sociedade com a licença literária para encontrar soluções para suas demandas, além de provocar o imaginário popular e a consciência coletiva acerca dos aspectos psicológicos inerentes ao ser humano e os valores que cada sociedade e cada cultura pretendem disseminar.

Quanto a isso, vimos a importância da obra do Rei Artur e a Távola Redonda, que percorreu os séculos, a princípio como tradição oral e posteriormente na forma escrita, contribuindo para a disseminação do cristianismo durante centenas de anos, e é recontada até a atualidade, inclusive por meio de HQ.

A análise das imagens da obra *Reino do Amanhã* demonstrou como é possível encontrar na linguagem não verbal as características do aspecto messiânico do Superman, tanto nos atributos físicos, quando ele se encontra no autoexílio e está com barba e cabelos compridos, quanto em várias partes das histórias em quadrinhos em que identificamos semelhanças com a história da volta de Jesus Cristo, quando os superseres descem do céu como anjos ou no quadro em que o Superman está em volta da mesa com os outros antigos heróis, remetendo a Jesus e seus discípulos.

Mais do que isso, a pesquisa bibliográfica comprovou, por meio de vários estudos, que as narrativas das HQs do super-herói se articulam com a teologia, relacionam a ficção com a realidade e promovem nos leitores emoções, reflexões e novos conhecimentos. Dessa forma, concluímos que o aspecto messiânico do Superman teve origem nas referências do seu criador, mas foi potencializada por Alex Ross e Marc Waid, quando utilizaram a linguagem verbal e não verbal na analogia do enredo em *Reino do Amanhã*, com a volta do Superman à ativa para livrar o mundo do estado caótico, relacionando com a volta de Jesus Cristo como salvador da humanidade, enriquecendo o texto com passagens bíblicas e traduzindo em imagens vibrantes e recheadas de símbolos.

Concluímos, portanto, que a semiótica de Peirce comprova o relacionamento existente entre objetos e o pensamento, chegando ao conceito de signo em que, ao compararmos os

símbolos utilizados nas imagens, as cores e os traços utilizados pela *graphic novel* remetem a semelhança do herói Superman com Jesus Cristo em vários aspectos, desde o início de sua trajetória como personagem de histórias em quadrinhos até a narrativa da obra analisada nesta pesquisa.

REFERÊNCIAS

- ACEVEDO, J. **Como fazer histórias em quadrinhos**. Tradução de Sílvio Neves Ferreira. São Paulo/SP: Global, 1990.
- ALMEIDA, H.A.P. FERREIRA, C.J. **A Revista o Tico-Tico: Potencialidades de leitura no início do século XX**. In: SILVA, M., SOARES, T. SANTOS, S. R., CASTRO, J.C.F. *Literatura Linguagem e Ensino. Novos olhares, outros caminhos*. São Paulo/SP. Pimenta Cultural: 2019.
- ALT, J. C. M. **Semiótica e Quadrinhos: Modulações Do Sentido Nas Hqs Canônicas E Abstratas**. Programa de Pós-graduação em Estudos de Linguagem da Universidade Federal Fluminense-UFF, Niterói/ RJ. 2015.
- ARANTES, T. T. **Uma análise dos símbolos em Watchmen, de Alan Moore, sob a semiótica de Charles Sanders Peirce**. UEMS-Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Campo Grande/MS. 2016.
- BACHA M, L. **A Teoria Da Investigação De C.S. Peirce**. Dissertação. PUC/SP- Pontifícia Universidade Católica. São Paulo/ SP,1997.
- BALLMANN, F. **A Nona Arte: História, Estética E Linguagem De Quadrinhos. Programa de Pós-Graduação Em Ciências Da Linguagem**, 2009. Dissertação. Unisul- Universidade do Sul de Santa Catarina. Tubarão/ SC, 2009.
- BARKMAN, A. **Super-Homem: de Anticristo a Arquétipo de Cristo**. In: IRWIN, W.; WHITE, M.D. (Org.). **Superman e a Filosofia**. São Paulo: Madras, p. 125-147, 2014.
- BARROS, D. L. P. **Ser uma semioticista ontem e hoje**. *Entrepalavras*, v. 10, n. 8esp, p. 113-132, 2010.
- BÍBLIA versão **Nova Tradução na Linguagem de Hoje**. São Paulo/SP: Sociedade Bíblica do Brasil, 2016.
- BLESSA, R. **Merchandising no ponto de venda**. 4º ed. 7º reimpressão. São Paulo/SP: Atlas, 2011.
- BONOMI, T. M. A.; LOTUFO NETO, F. **Psicopatologia nas histórias em quadrinhos e cartoons**. *Archives of Clinical Psychiatry (São Paulo)*, v. 37, n. 6, p. 307-311, 2010.
- BOGAERTS, A. **A Redescoberta do Übermensch de Nietzsche no Super-Homem como Ideal Heroico**. In: IRWIN, William (coord.) **Superman e a Filosofia**. São Paulo/SP: Madras, p. 95 a 111, 2014.
- BUENO, M. L. **Leitura de Imagem**. 8º ed. Indaial/SC: Grupo Uniasselvi,2011.
- CAPPELARI, M. **História em quadrinhos e cinema: Meios cada vez mais próximos no ambiente digital**. *Sessões do imaginário*, n.21. PUCRS- Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre/RS, pp.51-56.2009.
- CARDOSO, J.B.F. **Imagens e Semiótica aplicada**. X Congresso da Asociación Latinoamericana de Investigadores de la comunicación (ALAIC, 2010), GT Discurso Y Comunicación. *Revista de Investigación de La Universidad Simon Bolivar*. Venezuela, 2011.
- DA COSTA, et al. **Industria Cultural: Revisando Adorno e Horkheimer**. *Revista Movendo Ideias*, Belém/PA, v8, n.13, 2003.

- DANIEL, T. C. et al. **ENTRE DOIS MUNDOS: O Sincretismo religioso no mito arthuriano.** Licenciatura e Bacharelado História. UFSC – Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis/ SC. 2015.
- DE OLIVEIRA, P. R. Do Olimpo à Liga da Justiça: arquétipos mitológicos nos quadrinhos de super-heróis da DC Comics. **El Eternauta II e a semiótica de Peirce**, IMAGINÁRIO! Paraíba, n. 12, p. 80-104, 2017.
- DE SOUZA, S. M. F.; CAETANO, J. M. P.; DE OLIVEIRA CASTELANE, O. O Que Você Vai Beber? Pepsi Ou Coca-Cola? O Embate Publicitário Visto Pela Semiótica Americana. **Revista Philologus**, Ano 22, Nº 66 Supl: Anais da XI JNLFLP. Rio de Janeiro: CiFEFiL, set./dez.2016.
- DIAS, A. T. B. B. B. Semiótica Peirceana: método de análise em pesquisa qualitativa. **Indagatio Didactica**, v. 5, n. 2, p. 884-895, 2013.
- ECO, U. **Apocalípticos e integrados.** Coleção Debates V.19. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2015.
- FARINA, M.; PEREZ, C.; BASTOS, D. **Psicodinâmica das cores em comunicação.** Editora Blucher, 2011.
- FERRO, J. P. **História da banda desenhada infantil portuguesa (das origens até o ABCzinho).** Lisboa, Portugal: Editorial Presença, 1987.
- FIDALGO, A. GARDIM, A. **Manual de Semiótica.** UBI – Universidade Beira Interior, Portugal. 2004/2005.
- FLUSSER, V. **Filosofia da caixa preta: Ensaio para uma futura filosofia da fotografia.** Rio de Janeiro/RJ: Relume, 2002.
- GADON, D. O Super-Homem ou o último homem: a ética dos superpoderes. In. IRWIN, W. (coord.) **Superman e a Filosofia.** São Paulo/SP: Madras, p. 113 a 123. 2014.
- GOMES, J.A. A origem da semiótica. IN: **Anais do SILEL.** Vol. 1. N. 1 Uberlândia/MG: EDUFU, 2009.
- GOMES, N. dos S. LEGRAMANTE, V. O Aspecto Messiânico do Superman na Graphic Novel *Reino do Amanhã* de Mark Waid e Alex Ross. **Teoliterária: Revista Brasileira de Literatura e Teologia.** V. 9, p. 133- 170, 2019.
- GUAZZELLI, C. A. B. Visões do passado na história em quadrinhos. **Vidya. Santa Maria. Vol. 19, n. 33 (jan. /jun. 2000), p. 141-160,** 2000.
- HORKHEIMER, M. **Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos.** Rio de Janeiro/RJ, Jorge Zahar, 1985.
- KNOWLES, C. **Nossos Deuses São Super-Heróis: A História Secreta dos Super-Heróis das Histórias em Quadrinhos.** São Paulo/SP: Cultrix – Editora Pensamento, 2007.
- MACIEL, L.T.O. **A linguagem em Maus de Art Spiegelman: Um testemunho em quadrinhos.** Dissertação, UEMS, Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Campo Grande/MS, 2015.
- MAFFESOLI, M. **A Contemplação do Mundo.** Porto Alegre/RS, Artes e Ofícios, 1995.
- MEIRA, C. G. E.; PEREIRA, E.; SARZI, K. B. D.; PEIXOTO, M. S. S. **Ícone e símbolo: a semiótica Peirceana na língua brasileira de sinais.** Mimesis, Bauru/SP, v. 38, n. 2, p. 157-166, 2017.

- MONGELLI, L. Apresentação: A História de Arthur além da História. **PYLE, H. Rei Arthur e os Cavaleiros da Távola Redonda.** Rio de Janeiro: Zahar, 2013.
- MOTA, N.V. **Os Cem anos do Curso de linguística geral, de Ferdinand de Saussure, e sua contribuição para estudos linguísticos.** Reunião Regional do SBPC. Cariri/CE, Urca, 2017.
- MORRIS, T. O que há por trás da máscara? O segredo das identidades secretas. In. **IRWIN, W. (coord.). Super-heróis e a filosofia. Verdade, justiça e o caminho socrático.** São Paulo/SP: Madras, p. 237 a 247, 2009.
- NEIVA, E. Imagem, história e semiótica. **Anais do Museu Paulista: História e Cultura Material**, v. 1, n. 1, p. 11-29, 1993.
- NEUMANN, D. A. **O Colecionismo Sobre Histórias Em Quadrinhos: A Legitimação De Uma Cultura Pop Em Patrimônio.** Faculdade De Biblioteconomia E Comunicação. Curso de Museologia: Bacharelado. UFRGS - Universidade Federal Do Rio Grande Do Sul. Porto Alegre/ RS. 2018.
- NÖTH, W. **Panorama Da Semiótica-de Platão.** Annablume, 1995
- OLIVEIRA, M. A. F. **Depois Da Última Página: Intertextualidade Entre Hq's E Literatura Na Graphic Novel A Liga Extraordinária.** Programa De Pós-Graduação Em Literatura. UFSC – Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis/SC. 2013.
- OLIVEIRA, L.R; GOMES, N. S. **A intertextualidade entre o Reino do Amanhã e Apocalipse.** Revista Philologus, ano 19, nº55. Rio de Janeiro: CIFEFIL, jan. /abr. - suplemento. 2013, p 64-64.
- PRATES, Eufrasio. **Semiótica: Uma leve introdução.** [S.1], 2002. Disponível em: <http://www.geocities.com/eureca/8979/semiotic.htm>. Acesso em: 29 de maio de 2020.
- QUEVEDO, M. A. de A. **Livro De Thomas. O Mito Do Rei Arthur E Suas Influências Na Literatura Contemporânea.** UFRGS – Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre/ RS. 2015.
- RAMOS, P. **Tiras no Ensino.** 1º ed. São Paulo/SP. Parábola Editorial, 2017.
- REBLIN, I. A. A teologia e a saga dos super-heróis: valores e crenças apresentados e representados no gibi. **Protestantismo em Revista**, v. 22, p. 13-21, 2010.
- REBLIN, I. A. **A superaventura: da narratividade e sua expressividade à sua potencialidade teológica.** Tese (Doutorado em Teologia) - Faculdades EST, São Leopoldo, 2012.
- REBLIN, Iuri Andréas. INTERSECÇÕES ENTRE RELIGIÃO E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: BALÕES DE PENSAMENTO A PARTIR DE UM OLHAR À SUPERAVENTURA" Intersections between Religion and Comics: thought bubbles from a look into superhero genre". **PARALELLUS Revista de Estudos de Religião-UNICAP**, v. 5, n. 10, p. 161-178, 2014.
- REIS, Gustavo Soldati. “Do estrume vieste, para o estrume voltarás!” Religião como símbolo na Graphic Novel Os Malditos. **TEOLITERARIA-Revista de Literaturas e Teologias**, v. 9, n. 18, p. 198-234, 2019.
- ROBB, B. J. **A Identidade Secreta dos Super-Heróis: a história e as origens dos maiores sucessos das HQs: do Super-Homem aos Vingadores.** Editora Valentina, 2017.
- SANTAELLA, L. **Estética: de Platão a Peirce.** São Paulo/SP: Experimento, 1994.

- SANTAELLA, L. **Teoria geral dos signos**. São Paulo/SP: Ática, 1995.
- SANTAELLA, L. **O que é semiótica**. São Paulo/SP: Brasiliense, 2001.
- SANTAELLA, L. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.
- SANTAELLA, L. **Matrizes da linguagem e pensamento: Sonora e visual**. São Paulo/SP: Fapesp, 2005.
- SANTAELLA, L. NÖTH, W. **Estratégias semióticas da publicidade**. São Paulo/SP: Cengage Learning, 2010.
- SANTAELLA, L. **Leitura de imagens. Como eu ensino**. São Paulo/SP: Melhoramentos, 2012.
- SANTAELLA, L. Memória e perspectivas da semiótica no Brasil. **Intexto**, n. 37, p. 22-33, 2016.
- SANTAELLA, L. NÖTH, W. **Imagem, cognição, semiótica, mídia**. 1ª edição. 9ª reimpressão. São Paulo/SP: Iluminuras. 2020.
- SCHIMITT, B. H. **Marketing experimental: sua empresa e suas marcas conquistando o sentir e o pensar, o agir e o identificar- se dos clientes**. São Paulo/SP: Nobel, 2000.
- SILVA, S. T. A. **Desenho animado e educação**. In: CITELLY, Adilson (org.). *Outras linguagens na escola: publicidade, cinema e TV, Rádio, jogos, informática*. 5 ed. São Paulo/SP: Cortez, 2014.
- SILVA, M.C. **Chico Bento Em Pavor Espaciar: Uma Abordagem Sociolinguística da Graphic Novel de Gustavo Duarte**. Dissertação, UEMS- Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Campo Grande/MS, 2015
- SILVA XAVIER, G. K. R. **Histórias em Quadrinhos: Panorama Histórico, Características e Verbo- Visualidade**. DARANDINA, UFJF, Juiz de Fora/MG, Vol. 10. N.02, 2017.
- SIMÕES, D. (Org.). **Semiótica, pesquisa e ensino**. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2018.
- SIMÕES, D. (Org.). **Mídia & Comunicação**. O verbal e o não verbal. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2016.
- TALLON, F. WALLS, J. **Super-Homem e o reino dos céus: A surpresa da teologia filosófica**. In. IRWIN, William (coord.), *Super-heróis e a filosofia: verdade, justiça e o caminho socrático*. São Paulo/SP: Madras, p. 197 a 208, 2009.
- TERJESEN, A. O Super-Homem é um ícone americano? In. IRWIN, William (coord.) **Superman e a Filosofia**. São Paulo/SP: Madras, p. 81 a 91, 2014.
- THOMPSON, John B. **Ideologia e cultura moderna: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa**. 5. Ed. Petrópolis/RJ: Vozes, 2000.
- UGO, V. **Manual de Semiótica**. Tradução de Silva Debetto C. Reis. São Paulo/SP. Edições Loyola, 2007.
- VIRAÇÃO, Francisca Jaqueline De Souza. “Olhem, lá no céu!” superman e profetismo judaico. **Teoliterária**, v. 9, n. 19, p. 173-188, 2019.
- VERGUEIRO, W. **Gibi- A revista sinônimo de quadrinhos**. São Paulo/SP: Via Lettera, 2012.

WAID, M.; ROSS, A. *Reino do Amanhã*. Edição definitiva. Barueri, SP: Panini Books, 2013.

WELDON, G. **Superman**: Uma biografia não autorizada. Leya, 2016.

WHITE, M. Julgamento moral: O poder que faz do Super-Homem um humano. In: IRWIN, William (coord.) **Superman e a Filosofia**. São Paulo/SP: Madras, p. 11 a 22, 2014.

WHITE, M. Uso das HQs no ensino. In: RAMA, A. *et al.* **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 3. ed. São Paulo/SP: Contexto, 2006.

WHITE, M. **A atualidade das histórias em quadrinhos no Brasil: a busca de um novo público**. História, imagem e narrativas, ano 3, n. 5, set. 2007. Disponível em: <https://www.guiageografico.com/temas/imprensa.htm>- acesso em 21/01/2020

OBRAS RELACIONADAS A C.S. PEIRCE.

EISELE, C. (ed) (1976). **The New Elements of Mathematics by Charles S. Peirce**. The Hague: Mouton

EISELE, C. (1985). **Historical Perspectives on Peirce's Logic of Science**. Berlin/New York/Amsterdam: Mouton, 2 vol.

PEIRCE, C.S. (1931-1935). **Collected Papers of Charles Sanders Peirce**. Ed. by Charles Hartshorne and Paul Weiss. Vol 1-6, Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

PEIRCE, C. S. (1931-58). Collected Papers, vols. 1-6, eds. Hartshorne, C.; WEISS, P., vols. 7-8, ed. BURKS, A. W. Cambridge, MA: Harvard University Press (citado como CP, seguido pelo número do volume e do parágrafo). – Port. (seleção): (1972). *Semiótica e filosofia*. São Paulo: Cultrix. – (1974). *Escritos coligidos*. (= Os Pensadores XXXVI). São Paulo: Abril Cultural, pp. 1-200; e (1977). *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva.

PEIRCE, C.S. (1958). **Collected Papers of Charles Sanders Peirce**. Ed. by Arthur Burks. Vol 7-8, Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

PEIRCE, C.S. (1992). **The Essential Peirce**. Ed. by Nathan Houser and Christian Kloesel, Bloomington: Indiana University Press.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica e filosofia**. São Paulo/SP: Cultrix, 1975.

PEIRCE, C.S. (1992). **Reasoning and The Logic of Things**. Ed. Kenneth Laine Ketner, Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.