

Interxtualidade e tradição nas histórias em quadrinhos contemporâneas: dialogismo e pensamento estético

(Intertextuality and tradition in contemporary comics: dialogism and aesthetic thought)

Diego Aparecido Alves Gomes Figueira¹

¹Departamento de Letras – Universidade Federal de São Carlos (UFScar)

dgfigueira@gmail.com

Abstract: This article analyzes discursive characteristics in contemporary comics, especially with regard to the relationship that the producers of this genre down with a particular profile of reader, the comic book collector. It also addresses the participation of a media specialist in comics in the production of comics books and the formation of a memory on the genre, to form a tradition and a canon to the comics.

Keywords: Bakhtin, speech genres, dialogism, comics.

Resumo: Este artigo analisa características discursivas das histórias em quadrinhos contemporâneas, principalmente no que se refere à relação que os produtores deste gênero estabelecem com um perfil particular de leitor, o colecionador de revistas em quadrinhos. Também aborda a participação de uma mídia especializada em quadrinhos na produção de revistas e na constituição de uma memória sobre o gênero, de modo a formar uma tradição e um cânone para os quadrinhos.

Palavras-chave: Bakhtin, gêneros do discurso, dialogismo, histórias em quadrinhos.

Introdução

Este trabalho se propõe a estudar algumas características particulares das histórias em quadrinhos, especialmente as de aventura e super-heróis, em que certas temáticas e tendências de estilo se relacionam com a atividade de colecionar revistas. Segundo o crítico norte-americano Douglas Wolk, para o colecionador de quadrinhos, cada revista mensal representa um pequeno capítulo de uma história maior, que teve início décadas atrás e que é virtualmente infinita. O gênero atualmente parece privilegiar essa forma de leitura, em que o leitor aprecia cada edição à luz de todo conhecimento sobre aquele cenário e enredo grandiosos que acumulou junto com sua coleção.

As análises apresentadas aqui são resultado de pesquisa que desenvolvemos atualmente no Mestrado em Linguística na Universidade Federal de São Carlos. Nesta pesquisa buscamos compreender como o contexto de produção e circulação de revistas em quadrinhos, marcado por um forte diálogo das editoras com seus leitores (sejam colecionadores ou críticos da mídia especializada), tem sustentado leituras e interpretações mais sofisticadas do gênero, levando, em um segundo momento, a produção de obras que se caracterizam pelo uso da metalinguagem e a criação de alegorias sobre a história das histórias em quadrinhos.

O que buscamos não é descobrir como os textos da mídia especializada explicam as histórias em quadrinhos de hoje, mas como eles se constituem como a voz do outro no diálogo sobre o que o grupo social envolvido na produção e circulação de quadrinhos espera que seja feito com seus personagens. Esse diálogo possibilita que

cada leitor, crítico ou autor exponha um interesse particular a respeito dos personagens que circulam no gênero há décadas, de modo que cada um destes personagens possa ser entendido como um signo a que se atribuem significações diversas, sempre em meio a um jogo de interesses ideológicos sobre que significação ele *deveria* ter.

Por isso, na pesquisa nos debruçamos sobre dois conjuntos de textos: um composto por histórias em quadrinhos que apresentem as características estéticas abordadas nesta pesquisa e outro composto por diferentes gêneros do discurso pertencentes ao universo da mídia especializada e dos leitores-colecionadores de quadrinhos. No primeiro conjunto, observamos diversas revistas em quadrinhos, principalmente de super-heróis, que entre semelhanças e divergências em relação à problemática que levantamos, ajudam a compor um quadro da situação desta tendência narrativa no gênero e os caminhos que seus autores têm seguido.

O segundo conjunto de textos, com recortes da mídia especializada, serviu para identificar e compreender os diálogos instituídos entre os diversos sujeitos que compõem o grupo social envolvido na esfera de atividade que dá origem ao gênero histórias em quadrinhos. São recortes de outros gêneros como notícias, resenhas, entrevistas, matérias informativas, cartas de leitores, discussões em fóruns da Internet etc, recolhidos de fontes diferentes. Tudo isso compõe um conhecimento sobre quadrinhos que acaba por atravessar leituras futuras e se configura como prática social recorrente entre colecionadores e até mesmo autores de revistas em quadrinhos.

Ao cruzar as informações das análises desses dois conjuntos de textos, podemos compreender como um saber ou juízo de valor sobre quadrinhos formulado nos debates da mídia especializada atravessa o discurso daquelas obras que fazem das relações dialógicas entre textos um elemento importante de sua composição. Esses questionamentos que surgem em textos sobre quadrinhos acabam por ser objetificados nas obras que fazem usam da metalinguagem para criar interpretações variadas dos super-heróis já conhecidos.

A metodologia de análise foi pautada na teoria lingüística desenvolvida por Mikhail Bakhtin, especialmente no que se refere aos gêneros do discurso, o dialogismo e a relação autor-personagem. Somam-se à leitura de Bakhtin os estudos de Augusto Ponzio sobre sua obra, além uma bibliografia específica sobre quadrinhos que privilegia uma abordagem mais aprofundada de suas condições de produção.

Histórias em quadrinhos e sua relação com o leitor

A produção contemporânea de histórias em quadrinhos caracteriza-se, em grande parte, por estar associada a uma série de atividades em que se divulga e debate sobre este gênero do discurso, promovendo encontros entre leitores, autores e profissionais deste segmento editorial. Paralelamente às revistas em quadrinhos, existe uma série de outros textos pertencentes a diversos gêneros do discurso que se referem às narrativas e ao próprio sistema de produção das revistas em quadrinhos. Como exemplo destes outros gêneros podemos citar as revistas, *fanzines* e os sites de Internet especializados em notícias e comentários sobre histórias em quadrinhos; as resenhas e críticas publicadas em veículos diversos; os fóruns de discussão entre leitores; os editoriais e seções de cartas das revistas em quadrinhos; sites pessoais, blogs e fotologs de autores de quadrinhos etc.

Para uma parcela significativa de leitores, a experiência da leitura de histórias em quadrinhos compreende também o contato constante com este universo de textos. A leitura de histórias em quadrinhos, neste contexto, constitui uma atividade social em que pessoas de origens diferentes e relacionadas de maneiras diversas à produção deste material constroem uma série de discursos que atravessam o discurso próprio das obras.

A participação de leitores na produção destes textos significa que as opiniões que antes só podiam ser expressas em contextos informais, em conversações do cotidiano de cada leitor, como pertencentes a *gêneros primários*, agora são expressas na forma de *gêneros secundários* (cf. BAKHTIN, 2003), relativamente mais estabilizados e com um alcance mais amplo e duradouro. Através desse acesso a meios mais formais da enunciação, os leitores encontram uma maneira de alcançar os profissionais dos quadrinhos (que também tiram proveitos desta relação) e fazer valer seus pontos de vista sobre temas, materiais e formas presentes no gênero, contribuindo para a cristalização de conceitos sobre o que deve ser uma boa história em quadrinhos¹. Este “*conhecimento de fã*” torna-se parte do processo criativo, na medida em que cada vez mais autores baseiam-se nele para criar enredos de obras que remetem a uma pretensa *tradição*, construída e endossada por esse discurso *sobre* quadrinhos.

Também uma série de atividades mais formais e institucionalizadas se relaciona com essa produção textual da qual os leitores tomam parte. São convenções, festivais e premiações, que contribuem para a consolidação de uma série de valores sobre as histórias em quadrinhos. As práticas da mídia especializada em quadrinhos e dos eventos como as premiações anuais acabam por constituir alguma coisa parecida com um cânone, uma seleção de obras e nomes de um passado que se pretende preservar junto com valores estéticos prestigiados no presente.

Essa característica marcante dos quadrinhos atuais relaciona-se com uma outra muito importante para a constituição do gênero, as formas específicas de relações dialógicas entre textos que este gênero apresenta. Atualmente, a maior parte das séries em quadrinhos de maior sucesso no Brasil e nos Estados Unidos (cujo mercado editorial é muito semelhante ao nosso em termos de gosto estético e práticas de divulgação do material) apóiam-se em uma ou outra forma de diálogo intertextual com outras revistas, seja a simples continuidade entre edições, que atribui um caráter de folhetim ao gênero, ou ainda formas mais sofisticadas de diálogo que podem chegar à alegoria e a metalinguagem.

Há muito tempo que as histórias em quadrinhos apresentam relações intertextuais como atrativo para os leitores. A partir do momento em que estas revistas passaram a trazer uma história seriada virtualmente infinita, as referências a edições antigas tornaram-se um recurso muito comum, criando os ganchos entre os capítulos mensais e resgatando personagens ou acontecimentos mais antigos para iniciar novas situações no enredo. Na década de 1960, a editora Marvel Comics, ainda em seu início, definiu que todos os seus personagens habitariam um mesmo cenário, com consciência da existência uns dos outros e sentindo os efeitos do que acontecia em cada revista, com a possibilidade de haver encontros entre eles. Antes disso, porém, em 1940, a editora rival da Marvel, a DC Comics, já havia reunido diversos de seus personagens de

¹ Esta foi uma das conclusões a que chegamos em pesquisa de Iniciação Científica e a partir da qual partimos para a atual pesquisa de Mestrado.

destaque na primeira equipe de super-heróis, a *Sociedade da Justiça da América* (cf. Clark & Clark, 1991: 64). Disso surgiria, anos mais tarde, a idéia de um *universo de personagens*, que se tornou um dos elementos narrativos mais importantes das histórias de super-heróis.

Outro desses elementos é a chamada cronologia ou continuidade das histórias de um personagem ou de todo um universo de personagens de propriedade de uma editora. A cronologia é o recurso narrativo que amarra todas as histórias publicadas individualmente a cada mês em uma narrativa maior. Não raramente, essas grandes narrativas se estendem por décadas, uma vez que é próprio desta indústria que os personagens sejam de propriedade das editoras e não de seus criadores, sendo publicados seguidamente com diversos roteiristas e desenhistas se revezando na criação das histórias.

Em alguns momentos, que vêm se tornando cada vez mais freqüentes nos últimos anos, essa interligação entre revistas torna-se mais clara, até mesmo para leitores que não são colecionadores assíduos. As editoras promovem quase todo ano pelo menos uma história que se desenvolve em todas as suas revistas durante alguns meses, de modo que as conexões entre os personagens desse cenário se intensifica com eles todos agindo, geralmente, contra uma ameaça em comum. Estas “grandes sagas”, como são chamadas, atendem a vários propósitos da indústria, como chamar a atenção dos leitores com algo equivalente aos *blockbusters* do cinema hollywoodiano e dar uma nova completude a determinados personagens, através de mudanças mais drásticas sofridas como decorrência dos acontecimentos do enredo.

Mais recentemente, cuidados editoriais mais acurados para estas sagas passaram a oferecer indícios mais fortes dessa interligação entre títulos. É o caso das capas das revistas da Marvel durante o desenrolar da saga “Guerra Civil”, publicada no Brasil ao longo de 2007. Todas as revistas adotaram um padrão visual das capas que seguia o modelo da minissérie também intitulada *Guerra Civil*, na qual aconteciam os fatos principais do enredo, enquanto na revista de cada herói eram mostrados outros detalhes mais específicos.

Para o jornalista e crítico de histórias em quadrinhos norte-americano Douglas Wolk, a complexidade resultante da combinação de todas estas interligações entre revistas, personagens e enredos é a principal característica das histórias de super-heróis, gênero que predomina tanto no mercado dos Estados Unidos quanto no Brasil e dentro do qual selecionamos o objeto de nossa análise neste trabalho. Wolk observa como as narrativas carregadas de menções a eventos mostrados em edições, muitas vezes, de décadas atrás privilegiam o leitor-colecionador, com um conhecimento quase enciclopédico a respeito do que ele chama de uma “grande narrativa”.

Of course, picking up a superhero comic book right now, if you're not already immersed in that world, is likely to make you feel simultaneously talked down to and baffled by the endless references to stuff you're already supposed to know. But immersion in that world isn't just what they require; **it's what they're selling**. Contemporary superhero comics *aren't* really meant to be read as freestanding works, even on those occasions when their plots are self-contained. They're not even necessarily meant to be individual creative statements, although some of them are.

Instead, superhero comics' readers understand each thirty-two-page pamphlet as a small element of one of two gigantic narratives, in which most major characters have thematic and

metaphorical significance. The two big stories have names – corporate names: Marvel and DC. (Or “the Marvel Universe” and “the DC Universe”) [...] Each company’s superhero comics are collective histories of a fictional place that now has so much backstory attached to it that no one person knows it all. That depth, that collective psychology – the historical forces summoned up within the fiction by individual writers and artists who at first thought they were just telling stories to hold the kids over for another month – is the reward for absorbing the weird, yellowing contents of superhero comics’ long white boxes. (WOLK, 2007: 90-91) [grifos meus]

As narrativas complexas e baseadas em diálogos com diferentes revistas construíram o cenário complexo que os quadrinhos de super-heróis apresentam hoje e os discursos *sobre* quadrinhos da mídia especializada servem tanto para ajudar o fã a se situar na leitura quanto para justificar e endossar essa complexidade, transformando-a em valor importante para o gênero. A estruturação em série das revistas com características de folhetim contribuiu para a formação do comportamento de colecionadores que se observa nos fóruns de discussão e outros meios que mencionamos. É difícil dizer se as revistas de super-heróis são interligadas porque existem leitores aficionados ou se esses leitores são assim porque a indústria interligou as revistas. O fato é que essa interligação entre as histórias de todos os personagens de uma editora em um mesmo “universo” e a presença do colecionador como modelo de leitor ideal são dois traços constitutivos dos quadrinhos de super-heróis, como gênero de histórias e como indústria de entretenimento. Mesmo que na prática apenas uma pequena parcela dos leitores possa acompanhar todas as publicações da maneira que desejam as editoras (e que elas tenham outras práticas editoriais para assegurar-se contra isso), uma análise das histórias publicadas atualmente, especialmente aquelas com maior destaque publicitário, indica que elas se apóiam nessa forma de consumo.

Podemos observar isso numa resenha feita pelo jornalista Eduardo Nasi, do site especializado em quadrinhos **Universo HQ** (www.universohq.com). A resenha refere-se à edição número 10 da revista *Universo DC*, publicação da Panini Comics com as histórias originalmente publicadas pela DC Comics, lançada em março de 2008.

De todas as revistas mix com o selo **DC** que a **Panini** publica mensalmente, *Universo DC* é a mais hermética. Suas quatro séries exigem do leitor uma boa familiaridade com a metanarrativa da editora-mãe. As histórias vêm com cadeado - e a chave é um punhado de anos de leitura.

Novatos, portanto, tendem a ficar perdidos. Em compensação, veteranos que curtam pescar referências devem curtir a revista, ainda mais depois da reformulação por que o mix passou há alguns meses.

Como Xequete-Mate mistura diversos personagens e fases da história recente da DC, é um bom exemplo da complexidade que *Universo DC* oferece. Por exemplo: Sasha Bordeaux, que vem das histórias do Batman e foi afetada pela minissérie *Projeto Omac* (em *Contagem Regressiva para a Crise Infinita*). Fogo é uma super-heroína brasileira que teve destaque na Liga da Justiça metida a engraçadinha dos anos 90. Da mesma época, vêm o Xequete-Mate original e Amanda Waller, que lá atrás comandava o Esquadrão Suicida, do qual Conde Vertigo era integrante. Já o Sr. Incrível é da Sociedade da Justiça, time que também compõe atualmente o mix desta mesma *Universo DC*.

É uma maçaroca, mas, para o leitor mais experiente, ver todo esse grupo e mais alguns outros interagindo na mesma história é um prazer.[...]

Assim como Xequete-Mate, Sociedade da Justiça é um título que usa anos e anos de cronologia para contar sua história. Geoff Johns é uma Enciclopédia DC ambulante. O roteirista usa e abusa de seus conhecimentos. E vem se apegando ao fato de que a SJA tem origem em um

grupo de heróis antigos, que atravessaram gerações e deixaram família e descendentes, para compor sua trama.²

A resenha de Nasi aponta dados que reforçam a leitura de Wolk. É interessante observar que do ponto de vista do jornalista, que busca avaliar aspectos estéticos e editoriais da revista, a questão da cronologia complexa da DC Comics é uma faca de dois gumes, que ao mesmo tempo oferece possibilidades narrativas interessantes, mas também levantam uma barreira ao leitor ocasional ou menos habituado a tais informações. De fato, este é um problema comum para os roteiristas de quadrinhos e muito discutido na mídia especializada, especialmente por envolver a questão da atração de novos leitores, sempre presente quando se fala da diminuição na vendagem de revistas que observa nos últimos anos.

O próprio enredo das aventuras da Sociedade da Justiça nos últimos anos (desde que voltou a ser publicada depois de um longo período praticamente esquecida) é, em boa parte, calcado na importância histórica do grupo em seu mundo fictício, isto é, a SJA é reconhecida por todos os personagens da editora como a primeira agremiação de super-heróis que vem agindo desde a Segunda Guerra Mundial e serviu de inspiração para “gerações posteriores” de heróis. Os personagens que aparecem atualmente na série são na maioria descendentes dos heróis originais que assumem suas identidades e fantasias (ainda que algumas vezes sejam “redesenhadas”) e dão continuidade à sua luta pelos valores fundamentais do gênero de super-heróis. É, portanto, uma grande história sobre legados e como essas figuras míticas se relacionam com o tempo.

Apesar dessa temática ser facilmente percebida por qualquer leitor, as sutilezas da trama são praticamente todas voltadas para o leitor-colecionador, aquele que realmente conhece todo passado da Sociedade da Justiça. Se não o conhece completamente, pode buscar as informações na mídia especializada, nas revistas ou sites sobre quadrinhos, mas o fato de ser um leitor colecionador implica uma relação com o material que vai além disso. Primeiro, possibilita a criação de um elo afetivo com os personagens, a sensação de que eles realmente possuem uma importância histórica e uma influência sobre os personagens que vieram depois, dada pela própria história editorial do gênero, da qual os leitores são as principais testemunhas. Nesse sentido, acompanhar a cronologia de um grupo de personagens como esse é também testemunhar o desenvolvimento do próprio gênero, de modo que a leitura do colecionador se dá em, pelo menos, duas instâncias principais: uma que diz respeito ao próprio conteúdo da obra de arte em quadrinhos e outra que revela uma preocupação com a memória e os rumos que o gênero, enquanto atividade que envolve leitores e produtores do material, pode tomar, daí a preocupação com as decisões editoriais serem destaque na mídia especializada.

Em segundo lugar, existe, por parte do colecionador, a própria noção deste passado distante, de que aquela história levou anos para chegar àquele ponto, que não pode ser sentida de imediato por um leitor ocasional e realça a idéia de que aqueles primeiros heróis envelheceram e podem passar seus mantos para os mais novos. Algumas histórias, inclusive, exploram esse amadurecimento dos personagens como fator de identificação com o leitor, uma vez que as pesquisas como a de Ian e Laurel Clark (CLARK & CLARK, 1991) mostram que a faixa etária de leitores de quadrinhos aumentou e que provavelmente são os mesmos leitores de dez ou quinze anos atrás que

² NASI, E. http://www.universohq.com/quadrinhos/2008/review_UniversoDC10.cfm

continuaram acompanhando as revistas mesmo depois de adultos. Foi o que aconteceu com o Homem-Aranha, da Marvel, que surgiu como um adolescente colegial e que ao longo dos anos foi chegando à idade adulta, passando inclusive por situações próprias deste amadurecimento, como a faculdade, a mudança para um emprego melhor do que fotógrafo *freelance* e até mesmo o casamento com sua namorada Mary-Jane.

A edição de julho de 2007 da revista *Wizzmania*, versão brasileira da norte-americana *Wizard*, que comenta e promove revistas em quadrinhos, traz uma matéria que apresenta uma espécie de árvore genealógica da Sociedade da Justiça. Um quadro mostra os 14 membros da formação clássica da SJA, com informações do que aconteceu com eles, e todos aqueles que têm alguma relação com eles e aparecem em outras histórias. São 52 personagens entre filhos, familiares, discípulos e substitutos em geral dos heróis originais, boa parte deles também já mortos ou desaparecidos. O personagem com o maior número de sucessores é Starman, cujo 11º representante é na verdade o personagem Ástron, da Legião dos Super-Heróis, um grupo de heróis adolescentes que habita o século XXXI, que se encontra no presente sem poder voltar à sua época.

Isso mostra como o leitor-colecionador se coloca como testemunha dessa grande história, acompanhando de perto cada mudança nessa geopolítica imaginária, comprando diversas revistas em um mesmo mês apenas para dar conta de todo esse cenário. Segundo Wolk

For better and worse, though, the people who sustained the comics medium through its awkward childhood and difficult adolescence – and who have kept those aspects of comics alive if not always healthy, too – aren't just readers but collectors. To collect comics is to treasure them as physical artifacts – not just vehicles for stories but primary documents that tell us something about our history as well their own. (WOLK, op cit. p.3)

Colecionar as revistas mensalmente é como ter acesso às fontes primárias da história de um dos universos das grandes editoras. De forma análoga, outros textos da mídia especializada que falam sobre quadrinhos podem ser considerados as fontes secundárias dessa história, bem como as republicações das histórias antigas e importantes ou ainda as histórias inéditas no presente que explicam ou desenvolvem fatos de tramas anteriores. Há um certo caráter lúdico nessa forma de colecionar revistas em quadrinhos que ao mesmo tempo cria a identificação entre aqueles que se inserem nesse grupo social, a ponto de se colocarem quase no mesmo nível que os autores e editores das revistas, mas que também acaba por excluir aqueles leitores que não se enquadram no perfil de colecionador, a ponto deste ser um dos problemas que as editoras têm que lidar para aumentar o seu público.

O leitor-colecionador de quadrinhos se apresenta como um sujeito atuante na base da criação discursiva do gênero. A indústria e a mídia especializada em quadrinhos endossam esse papel estabelecendo um diálogo mais forte com esse fã, que dá origem a uma forma de consumo especial que interessa a todos nessa relação, mesclando interesses estéticos e econômicos de cada parte. Movidos por objetivo em comum, que é a busca por uma melhor percepção pública dos quadrinhos como forme de arte prestigiada, autores, editores, críticos e colecionadores de revistas fazem da atividade de criar, ler e debater quadrinhos a própria força criadora do gênero em histórias que se propõem a estabelecer os novos paradigmas para alcançar esse objetivo.

Leituras e interpretações dialógicas nos quadrinhos

A complexidade apresentada pelas histórias em quadrinhos contemporâneas, que culmina no entrelaçamento de praticamente todas as publicações das grandes editoras em “grandes narrativas”, é constituída através de diversas formas de diálogo entre as revistas. Podemos perceber que estas mesmas formas de diálogo foram se desenvolvendo e se sofisticando ao longo dos anos, à medida que a indústria de quadrinhos crescia e ganhava novos mecanismos ideológicos e as práticas sociais que compreendiam a circulação dos quadrinhos também tornavam-se mais complexas. Dessa forma, a história do surgimento destas relações dialógicas entre textos e no seu interior é a própria história da transformação do gênero história em quadrinhos nos últimos cinquenta anos, com base nas mudanças na sua forma de circulação social (cf. BAKHTIN, 2003: 262).

A atividade de colecionar revistas em quadrinhos encontra suporte nas relações dialógicas ou intertextuais que as editoras criaram para o gênero ao longo das últimas cinco décadas. Ao longo dos anos, estas serviram de base para a consolidação de uma indústria com um mercado forte, não apenas em termos econômicos, mas também em atrativos estéticos para o leitor. Uma série de recursos narrativos, explorados comercialmente como práticas editoriais, estabeleceram as principais características deste mercado que convidam o leitor ao consumo sem fim e em larga escala de revistas em quadrinhos. Estas relações variam em forma e complexidade, indo dos ganchos que fazem de uma revista mensal uma única história com características de folhetim até as tramas com caráter alegórico e metalingüístico que dialogam mais diretamente com os juízos de valor que circulam na mídia especializada, identificando-se com um projeto estético-ideológico que visa principalmente uma melhor percepção social dos quadrinhos como arte. Porém, as primeiras são fundamentais para o desenvolvimento de leituras mais complexas da parte de leitores e autores, pois são justamente elas que estão na base das relações que unem este grupo social.

Por sua vez, as obras que fazem releituras e exercícios de experimentação estética com os personagens conhecidos de quadrinhos – os “metacomics” de que fala Douglas Wolk – são nada mais do que um indício de como essas relações se tornaram mais complexas com o passar do tempo e necessitaram ganhar forma em textos que pudessem causar as modificações na cadeia discursiva dos quadrinhos que seus formuladores pretendiam.

Leitores e a mídia especializada costumam chamar os acontecimentos dessas grandes narrativas dos quadrinhos de cronologia ou continuidade. Preferimos o primeiro porque, além de ser o mais corrente, é o que reflete melhor a ligação entre a sucessão de histórias publicadas e a formação de um tempo próprio da vida dos personagens. Além disso, o termo continuidade pode sugerir uma idéia de linearidade desse tempo ficcional que nem sempre se confirma, já que são comuns os casos de “continuidade retroativa”, outro termo comum entre os leitores, um pouco paradoxal, usado para designar mudanças no passado do personagem para adequá-lo a projetos atuais. O paradoxo deste termo, porém, reflete um processo muito comum na construção das grandes narrativas de super-heróis, de voltar para o passado dos personagens, e às vezes mudá-lo, para atualizar os sentidos que esse personagem pode evocar entre os leitores no presente e no futuro próximo em um novo projeto de dizer.

A cronologia está intimamente ligada à idéia de universo de heróis numa relação que pode ser descrita pelo conceito de cronotopo apresentado por Bakhtin em *Questões de Literatura e Estética: A teoria do romance*. Bakhtin concebe o cronotopo como uma categoria conteudístico-formal da literatura na qual se dá uma fusão dos indícios espaciais e temporais num todo compreensivo e concreto. Esse conceito demonstra a indissolubilidade entre tempo e espaço, tomando o primeiro como a quarta dimensão do segundo.

Aqui o tempo condensa-se, comprime-se, torna-se artisticamente visível; o próprio espaço intensifica-se, penetra no movimento do tempo, do enredo e da história. Os índices do tempo transparecem no espaço, e o espaço reveste-se de sentido e é medido pelo tempo. Esse cruzamento de séries e fusão de sinais caracterizam o cronotopo artístico (BAKHTIN, 1998: 211).

No caso dos quadrinhos, o termo universo representa quase que unicamente o conjunto de personagens de propriedade de uma editora que têm suas histórias situadas num mesmo cenário. A presença de referências propriamente espaciais desse cenário está subordinada à sua relação com um personagem (por exemplo, o planeta Krypton e a cidade de Metrópolis estão a princípio submetidos à figura do Superman como um predicativo do personagem). Sem os índices de tempo que compõem a cronologia de suas histórias para pôr esses personagens em ação, vivendo aventuras e enfrentando conflitos, a possibilidade desses espaços assumirem uma significação que realce o todo do personagem e da obra não se realiza. Sem isso, pouco importa se o enredo se desenvolve em Metrópolis, Nova York ou em uma cidade não identificada na trama, pois ela não assume a função de condensar índices de valor sobre os personagens e os acontecimentos vivenciados por ele como sugere a idéia de cronotopo e como supõe o projeto de criação de um cenário dinâmico para os quadrinhos.

Para que as relações derivadas da convivência entre os personagens tenham relevância para o cenário como um todo, é necessário que o histórico de seus encontros seja levado em conta. Fazer com que um cenário tenha uma política e uma geografia mais verossímeis exige uma boa dose de história como pano de fundo. Mais do que estabelecer relações de causalidade e temporalidade para os enredos das revistas, essa combinação de cronologia e universo de personagens oferece diferentes pontos de vista sobre os acontecimentos que se passam neste cenário complexo. A complexidade dos personagens que os quadrinhos atuais pretendem para si é proporcional ao acúmulo de experiências que esses personagens têm com outros elementos do cenário ao longo dos anos de publicação. A sofisticação do universo de personagens de quadrinhos depende da alteridade entre os personagens que coexistem nele, oferecendo diferenças de pontos de vista e ambigüidades entre eles. Por meio da confrontação de diferentes personagens num mesmo cenário, não apenas estes mesmos personagens se tornaram mais complexos e interessantes, como também o próprio gênero ganhou força com novas possibilidades narrativas, explorando diferentes atitudes e posicionamentos ideológicos para a figura do super-herói como uma espécie de mito moderno.

O conceito de cronologia engloba não apenas os acontecimentos do universo ficcional dos quadrinhos, mas também as mudanças editoriais sentidas “do lado de fora” pelo leitor, como por exemplo mudanças de roteiristas e desenhistas de uma determinada revista. A sucessão de fases criadas por autores diferentes pode indicar

estilos de narrativa e caracterização diferentes dos personagens (inclusive por causa dos padrões estéticos da época em que são produzidas as histórias) e com o tempo podem ser lidos como uma evolução ética do herói.

Por exemplo, segundo as relações estabelecidas pela comunidade de colecionadores e a mídia especializada, tão importante quanto saber como foram os primeiros encontros do Batman com o Comissário Gordon é saber que isso foi mostrada na minissérie *Ano Um*, com roteiro de Frank Miller e arte de David Mazzuchelli, e que essa história faz parte de um contexto específico de publicação, situada nos anos 1980, quando a DC Comics estava reformulando completamente seus personagens. Portanto, aquela história substitui qualquer acontecimento mostrado antes dela. A leitura desses quadrinhos enquanto leitura de sua cronologia pressupõe este tipo de conhecimento.

Nesse aspecto, a cronologia se confunde com a escrita da história do gênero que é feita pela mídia especializada. Essa historiografia dos quadrinhos se ocupa de registrar todo tipo de mudança pela qual um determinado personagem tenha passado, mostrando sua evolução estética ao longo dos anos, e também registram a trajetória profissional daqueles autores considerados importantes para o gênero.

Assim, cria-se uma imagem desse cenário, essa grande história, que vai além de tudo aquilo que está narrado nas páginas dos gibis, pois engloba muita coisa construída nos demais textos da mídia especializada, na interação entre os diferentes tipos de leitores destas revistas. Há a grande história que é a junção de todas as pequenas histórias publicadas em edição de mensal de cada revista da editora e também toda informação que se cria sobre os personagens, suas origens, as relações de amizade e inimizade que têm uns com os outros, o papel que assumiram nos enredos que unem todos eles, juízos de valor que os fãs criam sobre eles, rótulos e alcunhas que não precisam necessariamente ser embasados fielmente nas revistas.

Tudo isso é uma forma de cânone dos quadrinhos, da mesma forma que são os conjuntos de autores e obras consideradas importantes para o gênero; nomes, datas e acontecimentos a serem lembrados, respeitados e celebrados. Os autores de hoje, que criam as histórias dos personagens que são de propriedade da editora há décadas, tendo passado pelas mãos de diversos outros autores, sofrem a pressão da obrigação de seguir esse cânone, elaborando enredos que se encaixem nessa grande narrativa.

Diante da necessidade de lidar com assim chamada cronologia de um personagem e sendo em sua maioria leitores fanáticos por quadrinhos, muitos autores passaram a fazer novos usos desse conteúdo adicional das histórias em quadrinhos. Especialmente nas últimas três décadas, alguns autores têm usado seu próprio conhecimento de fã como base para novas interpretações do gênero histórias em quadrinhos e seus personagens tradicionais. Suas obras propõem exercícios de imaginação sobre a cronologia estabelecida destes personagens, modificando contextos e recontando histórias consideradas importantes de novas perspectivas, repensando assim a completude da obra original.

Histórias como essas constituem uma tendência muito forte nos quadrinhos de super-heróis, que na editora Marvel Comics recebe o nome de “O que aconteceria se...?”, por imaginar diferentes desenvolvimentos para um personagem caso um dado acontecimento já mostrado em sua revista oficial fosse diferente. A princípio um exercício lúdico, estas histórias passaram a servir como forma de reinterpretar os próprios heróis, modificando mais profundamente os contextos de sua origem.

Um bom exemplo disso é a história “Superman: Entre a foice e o martelo”, lançada no começo dos anos 2000, em que a origem do herói é recontada imaginando como seria se, ao invés de cair nos Estados Unidos, o foguete que o trouxe ainda bebê para a Terra tivesse aterrissado na União Soviética.

Um passo adiante nesse sentido é a aceitação de diversos personagens criados à semelhança com heróis mais conhecidos, como o próprio Superman, não como plágio, mas como releituras e homenagens a eles. Personagens como Superman, Batman e Mulher-Maravilha são considerados importantes por serem os primeiros super-heróis criados, uma espécie de arquétipos para outros personagens do gênero. Portanto, obras que se propõem a objetificar e tematizar a tradição do gênero de forma alegórica tendem a usar releituras destas figuras.

Elementos “internos” e “externos” aos quadrinhos se combinam nas imagens criadas pelos autores destas obras. É o que se observa numa seqüência de três páginas da série *Alias*, do roteirista norte-americano Brian Michael Bendis e do desenhista Michael Gaydos, editada pela Marvel Comics. A história apresenta a origem da personagem principal, Jessica Jones, uma ex-super-heroína que passou a trabalhar como detetive, observando de longe a interferência dos super-heróis no cotidiano de Nova York. Porém, a personagem é uma criação recente destes mesmos autores, de modo que toda relação desta personagem com acontecimentos passados é estabelecida por aquilo que os leitores chamam de “continuidade retroativa”, elementos mostrados no presente que alteram acontecimentos mostrados em outras histórias do passado. Na verdade, os autores mostram Jessica como uma personagem que esteve próxima dos principais acontecimentos da grande narrativa da Marvel ao longo dos anos, como os diversos acidentes que deram origem aos poderes de seus personagens mais famosos, como o Homem-Aranha e o Demolidor.

Na seqüência que destacamos, Jessica ainda jovem é mostrada por meio de uma seqüência de quadrinhos que sugere um movimento de aproximação do olhar, como o zoom de uma câmera, revelando-a atrás das personagens no primeiro plano. Na verdade, a primeira imagem de página inteira é uma reprodução fiel da primeira página da primeira história do Homem-Aranha, publicada em 1963. Tanto a forma como o desenhista atual, Gaydos, faz essa reprodução quanto a função que ela assume na narrativa são uma amostra interessante de como a cultura de fã é usada na criação das histórias em quadrinhos.

Gaydos reproduz a cena afastando-se de seu estilo de desenho habitual para aproximar-se ao máximo do estilo do artista original, Steve Ditko. A cena constitui um flashback sobre aquele mesmo momento mostrado na história original. Para reforçar essa idéia de retorno àquele momento, outros elementos da revista são modificados. As cores são feitas de modo a lembrar as técnicas de impressão usadas na época de publicação nos anos 60. Porém, não é uma imitação absolutamente fiel, pois as características deste tipo de impressão, como a pigmentação granulada e a baixa separação de cores, são propositalmente exageradas. Além disso, o papel da impressão é tratado com uma cor amarelada que sugere envelhecimento.

Esse tratamento da arte cria a sensação de realmente por de trás daquela cena, que foi mostrada numa revista que hoje se encontra amarelada em algum canto do armário do leitor, estava esta personagem em que ninguém prestou atenção. Esta sensação é compartilhada entre o leitor os outros personagens da história, inclusive os

heróis mais conhecidos, de modo que esta é também uma forma de aproximação e identificação do leitor com esses personagens que habitam esse cenário; de fora o leitor se aproxima destes heróis como testemunha dos mesmos eventos e mistérios.

Ao longo da história, este mesmo processo, com essa idéia de mover o olhar pelos detalhes das páginas de revistas já publicadas anteriormente, torna-se a imagem predominante na história, com o propósito de responder a questão de quem é aquele personagem, seu passado e seu comportamento. É uma forma de criação que supõe um leitor capaz de acompanhar e colaborar com esse movimento, como disse Wolk.

Todos esses são exemplos de como a “cultura de fã” que circula na mídia especializada e dialoga com a produção de quadrinhos tem alimentado as interpretações dessa produção em anos recentes. Com um público cada vez mais restrito mas ao mesmo tempo mais “especializado” e de uma faixa etária e poder aquisitivo maiores, as histórias em quadrinhos têm explorado a relação de longa data que possuem com esses leitores, jogando com sua memória de gênero e os interesses, ou uma memória de futuro, que eles têm para os personagens que acompanham.

O ápice desta tendência cada vez mais forte nos quadrinhos são as obras que constroem alegorias a partir de acontecimentos da história editorial dos quadrinhos, acontecimentos do “mundo real” vivenciados igualmente por autores e leitores. O que estas obras fazem é transpor para o plano da narrativa esses acontecimentos, transferindo para diferentes personagens as opiniões e idéias que circulam no debate social, em qualquer esfera da atividade humana.

Em nossa dissertação de Mestrado, analisamos a série em 12 partes *DC: A Nova Fronteira*, de Darwyn Cooke. O enredo mostra os personagens de propriedade da editora DC Comics (Superman, Batman, Mulher-Maravilha, Lanterna-Verde etc) relacionados com o período em que foram lançados como personagens de gibis. Isso muda a prática comum nas revistas de manter os personagens numa espécie de “presente eterno”, amenizando a passagem do tempo para eles. Aproveitando-se de que a editora tem duas “gerações” de personagens, uma que foi publicada durante a Segunda Guerra Mundial e outra de meados dos anos 50, o roteirista e desenhista Darwyn Cooke narrou o surgimento desta segunda leva de personagens, dez anos após o desaparecimento da primeira, acontecimento que, no mundo real, representou o ressurgimento do gênero super-heróis nos quadrinhos da editora.

As revistas em quadrinhos de super-herói deixaram de ser publicadas após a Guerra por uma combinação de motivos. Um deles era temático, pois a maioria das histórias mostrava os heróis americanos lutando contra vilões nazistas ou de outras forças do Eixo, vistas como malignas. Outro fator foi de ordem editorial e política, pois durante o período da Guerra Fria que envolveu a perseguição aos comunistas promovida pelo Senador McCarthy, as revistas foram consideradas subversivas e prejudiciais aos jovens e seus autores foram acusados de realizarem atividades “anti-patrióticas”. Estes e outros fatores praticamente acabaram com a publicação de gibis de super-heróis até que anos depois o gênero fosse profundamente reformulado.

Em uma cena marcante de *DC: A Nova Fronteira*, os super-heróis aparecem no lugar dos autores de quadrinhos numa audiência do Senado norte-americano em que eles são acusado de agir contra as determinações do país. A partir desta transposição, a obra começa a construir um discurso crítico do período de formação das bases do gênero.

Mesmo não sendo parte da cronologia oficial da editora, esta história serve para reverenciá-la. Na verdade, é justamente por estar fora da cronologia que *A Nova Fronteira* pode oferecer ao leitor menos aficionado o mesmo efeito que os colecionadores percebem com sua grande bagagem de leitura. Se a noção de existe um "grande narrativa" e um universo rico de personagens não é algo bem perceptível nas revistas mensais, como afirma Douglas Wolk, uma história em um único volume como *A Nova Fronteira* pode mostrar isso no próprio corpo da obra.

Assim, *A Nova Fronteira* é uma obra que pega o que os quadrinhos elegeram para si como sua característica principal, mas que ficou restrita a uma categoria de leitores iniciados, e tenta oferecer ao resto do mundo com a possibilidade de ver esses elementos como positivos e com bons resultados estéticos.

Conclusão

As práticas de leituras e interação que se dão entre os colecionadores e produtores em geral de histórias em quadrinhos são uma mostra de como a sofisticação que o gênero alcançou esta ligada ao desenvolvimento das relações entre esses sujeitos. Reunidos em torno de um interesse em comum, a produção e a leitura de quadrinhos, estes sujeitos estabelecem um diálogo em que se debate o produto de sua atividade, as próprias revistas que ainda estão por serem publicadas e as significações que seus personagens e todos os demais signos presentes nelas possam assumir. Mesmo para os editores, que representam o lado comercial desta produção, se inserem neste diálogo, afinal uma necessidade mercadológica, neste caso, só encontra resposta na forma da produção artística de um autor, de modo que toda produção pode ser considerada como de natureza dupla, artística e comercial, sem que uma exclua a outra.

De forma semelhante, este fenômeno discursivo também mostra como os campos da ética e da estética se encontram também na cadeia da comunicação cotidiana, da forma como propunha Bakhtin. O que vemos na interação entre leitores e produtores de histórias em quadrinhos é o estabelecimento de relações éticas sobre um material de natureza estética e uma reformulação deste material artístico com base nos discursos constituídos por essas relações entre sujeitos diferentes, com posicionamentos ideológicos distintos.

Referências bibliográficas:

BAKHTIN, Mikhail. *Estética da Criação Verbal*. 1ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

_____. *Marxismo e filosofia da linguagem: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem*. 11ª ed. São Paulo: Hucitec, 2004.

_____. *Questões de literatura e de estética: a teoria do romance*. 4 ed. São Paulo: UNESP.

BARROS, Diana Luz P. (org.) de e FIORIN, José Luiz (org.). *Dialogismo, polifonia, intertextualidade: em torno de Bakhtin Mikhail*. São Paulo: Edusp, 1994

BRAIT, Beth (org.). *Bakhtin: conceitos –chave*. São Paulo: Contexto, 2005.

_____. *Bakhtin: outros conceitos-chave*. São Paulo: Contexto, 2006.

CLARK, Alan e CLARK, Laurel. *Comics: uma história ilustrada da B.D.*. [s.l.]: Distribuidora Cultural, 1991.

EAGLETON, Terry. *Teoria da literatura: uma introdução*. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

ECO, Umberto, *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectivas, 1976.

PONZIO, Augusto. *La revolución bajtiniana*. 1ª ed. Madrid: Catedra, 1999.