

**UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE**

**SILVANA PERRELLA BRITO**

**O DIÁLOGO ENTRE OS QUADRINHOS DO SUPERMAN E DO OVERMAN**

**São Paulo**

**2007**

# **Livros Grátis**

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

**SILVANA PERRELLA BRITO**

**O DIÁLOGO ENTRE OS QUADRINHOS DO SUPERMAN E DO OVERMAN**

Dissertação apresentada à Universidade  
Presbiteriana Mackenzie, como requisito  
parcial para a obtenção do título de Mestre  
em Letras

Orientadora: Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Helena Bonito Couto Pereira

São Paulo

2007

B862d Brito, Silvana Perrella

O diálogo entre os quadrinhos de Superman e do Overman. /

Silvana Perrella Brito. - - São Paulo, 2007.

99 p. : il. ; 30 cm

Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade  
Presbiteriana Mackenzie, 2007.

Orientação: Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Helena Bonito Couto Pereira.

Bibliografia: p. 94-99

1. Carnavalização. 2. Intertextualidade. 3. Quadrinhos.  
4. Paródia. I. Título.

CDD: 410

**SILVANA PERRELLA BRITO**

**O DIÁLOGO ENTRE OS QUADRINHOS DO SUPERMAN E DO OVERMAN**

Dissertação apresentada à Universidade  
Presbiteriana Mackenzie, como requisito  
parcial para a obtenção do título de Mestre  
em Letras

Aprovado em 06 de setembro de 2007

**BANCA EXAMINADORA**

---

Profª Drª Helena Bonito Couto Pereira - Orientadora  
Universidade Presbiteriana Mackenzie

---

Profª Drª Norma Discini de Campos  
USP – Universidade de São Paulo

---

Prof. Dr. Wilton Luiz de Azevedo  
Universidade Presbiteriana Mackenzie

Em memória de Ronaldo Eber de Oliveira Brito e de Alba Rufino Perrella, ausências tão sentidas pelo apoio precioso que foram e pela saudade que deixaram.

## AGRADECIMENTOS

A Deus, pois “os dons são diversos, mas o Espírito é o mesmo. E também há diversidade nos serviços, mas o senhor é o mesmo. E há diversidade nas realizações, mas o mesmo Deus é que opera tudo em todos” (I Co 12: 4-6).

À Profª Drª Helena Bonito Couto Pereira, orientadora e grande amiga, cuja competência e dedicação deram o incentivo necessário para a realização desse trabalho marcado, em seu desenvolvimento, pelo trágico acidente que levou a vida do meu esposo Ronaldo E. de Oliveira Brito.

À Profª Ms Lílian Cristina Corrêa pelo auxílio na correção textual.

À minha filha Bruna, que muito ajudou na leitura e correção dos textos, e também ao meu filho Henrique, pelo apoio na área de informática.

À Sebastiana Gomes de Paula, pela leitura, comentários e incentivo.

À Eliane Calza Farelli, pelo apoio na correção textual.

Ao meu pai Antônio Perrella e aos meus irmãos: Maria Assunta Perrella, Maristela Perrella Mateus, Núncia Perrella Zukeram, Núncio Perrella e Marcos Perrella.

Aos meus cunhados: Renato Vido, Amauri Zukeram, Andréia Perrella e Paula Perrella.

A todos os amigos e a todos os irmãos em Cristo, especialmente os da Igreja Presbiteriana, pelo carinho, apoio e solidariedade.

Ao meu cunhado Sidney Mateus pelo empréstimo de livros para o desenvolvimento dessa pesquisa.

**Este trabalho foi financiado em parte pelo Instituto Presbiteriano Mackenzie, através do Fundo Mackenzie de Pesquisa – MACKPESQUISA.**

## RESUMO

Este trabalho pretende analisar a intertextualidade estabelecida entre os super-heróis Superman, criado por Joe Shuster e Jerry Siegel, e Overman, criado pelo cartunista brasileiro Laerte Coutinho. Essas duas personagens foram escolhidas para serem objetos da análise desta pesquisa por causa, principalmente, de dois motivos: 1) porque o Superman foi o primeiro herói ao qual foi dado o título “super”, enquanto o Overman foi o primeiro herói ao qual foi dado o título “over”; 2) porque há entre eles uma contraposição entre um herói idealizado de um país rico, os Estados Unidos, e outro carnavalizado de um país em desenvolvimento, o Brasil, apresentando, dessa forma, a construção de realidades distintas. A partir de conceitos de Mikhail Bakhtin e Linda Hutcheon, discute-se a carnavalização e a paródia presentes nos textos. Realiza-se uma análise comparativa com base na aparência dos heróis e em seus comportamentos, com a finalidade de estabelecer semelhanças e diferenças entre os mesmos e apresentar a crítica proposta pela carnavalização, pois o cartunista brasileiro, ao criar um super-herói cuja aparência física lembra muito a do Superman, dialoga com ele, citando o texto original e estabelecendo assim a intertextualidade. Como será visto, o objetivo de Laerte, entretanto, não é o de confirmar o texto citado, mas de alterá-lo com a intenção de provocar o riso: ao construir o Overman com uma visão de mundo antagônica à do Superman, Laerte dessacraliza o modelo de herói que havia sido

proposto. Dessa forma, Overman constitui uma imagem carnavalizada do Superman; tendo sido criado em situação e contexto sócio-econômico diferente, estabelece com o Superman uma paródia que, embora apresente componentes satíricos, se torna uma homenagem.

Palavras-chave: Intertextualidade. Quadrinhos. Carnavalização. Paródia.

## **ABSTRACT**

The present study intends to analyze the intertextuality established between the superhero Superman, created by Joe Shuster and Jerry Siegel and the super-hero Overman, created by the Brazilian cartoonist Laerte. Overman was chosen for the analysis of intertextuality with Superman because he is the first "over" superhero whereas Superman was the first "super"; and also because he makes an opposition between an idealized hero in a rich country, the United States, and another idealized one in a developing country, Brazil, presenting, this way, the construction of different realities. From concepts by Mikhail Bakhtin and Linda Hutcheon, the carnivalization and the parody present in the texts are discussed. A comparative analysis is done to establish the equalities and differences between the texts and the analysis purpose is to present the criticism proposed by carnivalization. The Brazilian cartoonist dialogues with Superman, when he creates a superhero whose physical appearance reminds the American hero, this way the original text is mentioned and the intertextuality is established. The aim; however, is not to confirm the mentioned text, but to alter it with the intention of provoking the laughter. Once Overman was built with an antagonistic world view if compared to Superman, he desecralizes the hero model that had been proposed. As it is possible to perceive, Overman is a carnivalized image of Superman; having been created in a different situation and in a different socioeconomic context, he

establishes a parody of Superman wick, besides presenting satirical components, also becomes a homage.

Keywords: Intertextuality. Comics. Carnivalization. Parody.

# SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	18
CAPÍTULO I .....	22
1.1 O contexto histórico americano e brasileiro .....	23
1.2 Os quadrinhos .....	30
1.3 Recursos narrativos usados nas HQs .....	32
— O balão .....	32
— A legenda .....	33
— A onomatopéia .....	34
— O requadro .....	35
— O título .....	36
— “ <i>Comic strips</i> ”: a tirinha .....	36
1.4 A narrativa .....	37
CAPÍTULO 2 .....	46
2.1 Intertextualidade : a paródia .....	47
2.2 Carnavalização e grotesco .....	52
2.3 Quadrinhos e cultura de massa .....	61
2.4 Quadrinhos: marcas da modernidade .....	66
CAPÍTULO 3 .....	72
3.1 Do mito ao herói .....	73
3.2 O ciclo do herói .....	79
3.3 Os heróis: Superman e Overman .....	85
3.4 Superman e Overman: a aparência .....	87
3.5 Temas .....	90
CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	96
REFERÊNCIAS .....	100
REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS .....	104

# INTRODUÇÃO

De acordo com Mikhail Bakhtin, o diálogo é, ao mesmo tempo, uma linguagem assumida pelo sujeito e um texto que permite ler o outro. Dessa maneira, o dialogismo proposto por Bakhtin considera o texto como subjetividade e comunicabilidade. Esses conceitos são melhor definidos e ampliados por Julia Kristeva que, partindo desses pontos, discute a intertextualidade.

A intertextualidade é um conceito formulado para designar a relação estabelecida entre um texto e outro. Para desenvolver o conceito de intertextualidade, Kristeva baseou seus estudos nas reflexões e proposições de Mikhail Bakhtin, apresentadas em seu livro *Os problemas da poética de Dostoiévski*, no qual desenvolve as noções de dialogismo e polifonia.

O objetivo deste trabalho é analisar, de forma crítica, o diálogo existente entre a personagem Superman (criada em 1934 pelos norte-americanos Joe Shuster e Jerry Siegel) e a personagem Overman (criada pelo cartunista brasileiro Laerte Coutinho em 1997), para apontar que o Overman é uma carnavalização do Superman, apresentando, dessa forma, uma maneira distinta de ver o mundo que questiona e subverte a visão de mundo apresentada pela personagem Superman. Será realizada, então, uma análise comparativa entre essas duas personagens, com a finalidade de

estabelecer as diferenças e semelhanças entre os heróis, partindo do estudo das características físicas e dos aspectos gerais do comportamento de cada personagem, e utilizando como *corpus* algumas tiras dos quadrinhos dessas personagens.

Essa análise intertextual se inicia por um breve relato histórico, para que se possa situar os heróis em seus contextos históricos, compreendendo-se as situações socioeconômicas nas quais eles foram criados. A partir desses contextos, os dois heróis são relacionados às características da modernidade. De igual modo, é indispensável para a compreensão da análise intertextual a descrição do processo narrativo dos quadrinhos e dos elementos constituintes das histórias em quadrinhos, ou HQs.

O elemento constituinte mais importante das HQs é o herói, ou personagem, a partir do qual todo o enredo é desenvolvido. Para entender o herói, é igualmente necessário compreender o mito que o gera, considerando que o herói, desde sua criação, passa também a gerar mitologia. De um lado, tem-se o herói idealizado e, do outro lado, tem-se o herói carnalizado, que freqüentemente provoca a simpatia dos leitores, os quais, muitas vezes, identificam-se com ele, não por suas qualidades heróicas, presentes no herói idealizado, mas por sua proximidade com o ser humano. Como se verá mais adiante, o Superman representa o herói idealizado e o Overman representa o herói carnalizado.

Será necessário, então, apresentar uma definição para o termo “carnalização”, proposto por Mikhail Bakhtin em *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais*, bem como uma definição para o

conceito de paródia, concebido por Linda Hutcheon em *Uma teoria da paródia*. A paródia, estabelecida por Hutcheon como um texto paralelo, que pode ser lúdico ou sério, é o instrumento utilizado por Laerte para criar o Overman, que carnavaliza o Superman.

A carnavalização será entendida, partindo da teoria de Bakhtin, como quebra dos limites estabelecidos pelas hierarquias e o livre contato entre as pessoas; a carnavalização propõe uma nova vida, mais livre, na qual todas as pessoas são iguais. O carnaval da Idade Média e do Renascimento era como uma segunda vida do povo; nele, eram permitidos o uso de um linguajar mais rude e grosseiro, como também o contato entre classes sociais diferentes, que, em outras ocasiões, não aconteceria. Durante o período carnavalesco, nobres, clérigos e povo igualavam-se pelo nível social mais baixo. O rebaixamento vivido pelos carnavais medievais e a quebra dos limites realizada pelo grotesco são os elementos centrais da carnavalização.

O super-herói carnavalizado, representado pelo Overman, permite a abordagem de temas que antes eram evitados pelos quadrinhos, como no caso do Superman, por serem polêmicos, como a homossexualidade, alguns tipos dependência e o uso de substâncias proibidas, como anabolizantes. Esses temas aparecem nos quadrinhos do Overman e convidam o leitor a refletir sobre a sociedade que cerca a personagem. Com base na análise do super-herói e do super-herói carnavalizado, e partindo do pressuposto de que os quadrinhos do Overman dialogam com os do Superman,

pretende-se analisar a intertextualidade entre ambos, explicitando-se os mecanismos utilizados pelo Overman para parodiar e carnavalizar o Superman.

# CAPÍTULO I

## A NARRATIVA EM QUADRINHOS

A cultura contemporânea é cada vez mais visual, e isso fortalece todas as formas de comunicação que têm por base ou exploram a imagem (Mário Feijó).

## 1.1 O CONTEXTO HISTÓRICO AMERICANO E BRASILEIRO

Se o Superman for considerado um sujeito do discurso de sua época, que apresenta certas coerções ideológicas referentes ao período histórico em que foi criado e às condições socioeconômicas dos Estados Unidos, deve-se também situar o Overman em seu contexto histórico e socioeconômico para que seja possível perceber como o contexto histórico interfere na produção dos quadrinhos.

É necessário considerar que os discursos referentes aos quadrinhos, tanto do Superman quanto do Overman, são decorrentes de um processo que se inicia no século XIX, quando começa na Inglaterra a Revolução Industrial, espalhando-se, posteriormente, pela Europa, EUA e Japão; os EUA e a Alemanha tornam-se grandes potências econômicas. Na Alemanha, surgem as leis trabalhistas e aparece o socialismo, que será grandemente combatido pelos americanos. O Império Russo também entra em processo de industrialização. Com a Revolução Industrial, surgem os grandes monopólios.

O interesse dos países industrializados pelo domínio das áreas de mercado provocou a Primeira Guerra Mundial (1914-1918). A Inglaterra e a França disputavam o mercado econômico, sendo que o interesse da França era a recuperação de Alsácia e Lorena, territórios perdidos para a Alemanha na Guerra Franco-Prusiana (1870-1871); já a Áustria disputava a região dos Bálcãs com a Rússia. Quando os sérvios

assassinam o herdeiro do trono austríaco, o arquiduque Francisco Ferdinando, fornecem o pretexto que faltava para o início da Primeira Guerra Mundial. Alemanha, França, Reino Unido, Rússia, Bélgica e suas colônias entraram na guerra por causa das alianças políticas. Os Estados Unidos vendiam armas para a França e para a Inglaterra, que tinham como aliada a Rússia.

No princípio, não havia interesse dos EUA entrarem na guerra, pois essa se tornava cada vez mais lucrativa com a venda de material bélico e alimentos industrializados para os países que participavam da guerra; mas um grande desequilíbrio ocorre quando a Rússia sai da guerra, forçando os EUA a entrar no conflito para não ficar com o prejuízo das vendas, caso Inglaterra e França perdessem. Em 1917, os EUA entram na guerra, decidindo o conflito em 1918, sendo que seu maior inimigo era o Estado Alemão.

Com o fim da guerra, a Alemanha é severamente punida e mergulha em uma profunda crise. Para os EUA, no entanto, a guerra foi benéfica, pois metade das indústrias do planeta estava em seu território e eles se tornaram a nação mais rica do mundo. É necessário observar que, quando uma nação se torna muito rica, é porque outras ficaram muito pobres. O excesso de riqueza centrado em um só país faz que haja desequilíbrio econômico, fator que desencadeia a miséria e a pobreza dos outros países. O país mais rico, ou nação hegemônica, dita as regras do mercado internacional; com isso, há uma super valorização dos próprios produtos e uma desvalorização dos produtos das outras nações, conseqüentemente elas empobrecem,

não conseguindo desenvolver tecnologias e se tornando cada vez mais dependentes da nação dominante, que, de forma velada, exerce um domínio opressivo, principalmente sobre os países pobres ou em desenvolvimento, como o Brasil. Os EUA tornaram-se uma nação hegemônica e obtiveram resultados positivos com a sua intervenção na Primeira Guerra Mundial; entretanto, para as outras nações, principalmente as do Terceiro Mundo, ficaram as conseqüências desse aquecimento da economia americana. Os reflexos desse enriquecimento foram sentidos em todas as áreas da sociedade americana, afetando a maneira como eles pensavam e o seu relacionamento com as outras nações.

A economia americana de pré-guerra foi estimulada, de 1914 a 1917, por uma extraordinária procura de alimentos e materiais bélicos, por parte dos países europeus envolvidos no conflito e, de 1917 a 1919, pela continuação das compras européias; pelas enormes inversões feitas no país pela administração federal, como exigência e reflexo do esforço de guerra; bem como por uma concomitante expansão de créditos bancário, sobreveio um período confuso, de inflação e intensa atividade econômica, principalmente estimulada pelo incremento nas exportações e pela elevada procura interna de vestuário, equipamento doméstico, automóveis e habitação (LINK, 1965, p.419).

Os americanos transformaram-se em consumidores compulsivos e ambicionavam tudo o que pudessem ter; não havia limites. A renda estava concentrada nas mãos dos capitalistas e de parte da classe média. Como a produção tornou-se maior do que o mercado consumidor, havia mais oferta de produtos do que procura; os

trabalhadores não tinham renda suficiente para comprar tudo aquilo que produziam, então os preços caíram e os investidores lançaram suas ações no mercado financeiro. Todos queriam vender, mas ninguém queria comprar. Isso provocou a quebra da bolsa de nova York em 1929.

O *crash* de Wall Street golpeou os empréstimos norte-americanos, provocando uma reação em cadeia que parecia incontrolável [...] Era a depressão mundial! Sua severidade estava expressa no desemprego maciço, na fome, na miséria e num “velho fantasma” que começou a rondar novamente a Europa, como se não bastasse a tempestade de 1914: o fantasma dos **ressentimentos nacionais** (MOTA; BRAICK, 1997, p. 478, grifo do autor).

Nesse contexto histórico e social, é criado, em 1934, um herói com superpoderes, o primeiro super-herói das histórias em quadrinhos, o Superman. Ao criar o Superman, seus criadores manifestam o desejo de retorno à condição anterior, quando o país não passava por dificuldades.

O Superman ficou conhecido como o homem de aço por ser superforte e invulnerável; ele tem também supersentidos, visão de raios-X, visão telescópica, visão macroscópica, superaudição, é superveloz e, além disso, pode voar. O Superman representa o homem americano de sua época elevado ao grau máximo, ou seja, “super”; representa, de igual modo, o desejo que as pessoas sentiam de ter uma força

fora do comum para suportar o momento econômico em que estavam vivendo e de ter ainda superpoderes para enfrentar os seus inimigos, como a fome e o desemprego.

Em 1997, em um contexto histórico-social bem diferente daquele em que foi criado o Superman, o cartunista Laerte cria o seu personagem Overman. O Brasil havia passado por várias mudanças na área político-econômica até esse ano. Foi colônia de Portugal até 1822, quando se tornou Império, formalizando sua separação de Portugal. De 1822 até 1888, o Brasil Império passou por 3 fases: Primeiro Reinado (1822/31); Período Regencial (1831/40), e Segundo Reinado (1840/88). Com tudo isso, formou-se uma sociedade colonizada e marcada pela desigualdade social: enquanto os colonizadores se apropriavam das riquezas do país, o povo ficava cada vez mais pobre. Desde a Proclamação da República em 1889, sucederam-se várias crises institucionais. Em 1963, o presidente João Goulart propunha as “Reformas de Base” (agrária, bancária, administrativa, universitária e das forças armadas); o clima no Brasil era de agitação sindical e estudantil. Em 1964, um golpe militar depõe o presidente, assumindo o poder, eleito pelo Congresso, o marechal Humberto Castelo Branco. Inicia-se a era dos Governos Militares, que vai de 1964 até 1985. Quando os militares assumem o poder, o Brasil passa por um período que ficou conhecido como os “anos sombrios”. Durante esse período, não havia liberdade de imprensa; os direitos civis deixaram de existir perante os Atos Institucionais do governo; as pessoas eram perseguidas, e os líderes populares, estudantis, sindicais, ou qualquer pessoa que supostamente representasse uma ameaça ao governo, eram torturados, mortos ou

simplesmente desapareciam. Greves e manifestações populares eclodiam pelas grandes cidades.

O despertar da sociedade civil e sua mobilização em torno da bandeira da redemocratização contribuíram para que o presidente Geisel, assessorado pelo chefe do Gabinete Civil, Golbery do Couto e Silva, avançasse no processo de abertura política com o afastamento dos militares identificados com a tortura e com a corrupção. O último general, **João Batista Figueiredo (1979-1985)**, acelerou as transformações institucionais quando concedeu anistia política e acelerou a legislação partidária (MOTA; BRAICK, 1997, p. 569, grifo do autor).

Os movimentos populares, incitados por intelectuais, artistas e movimentos sindicais, que forçaram as mudanças políticas, tinham como objetivo as mudanças sociais, como a distribuição mais justa da renda, e um sistema de governo que propiciasse o crescimento econômico do País — o que favoreceria a classe média. Buscava-se também uma liberdade política que favorecesse os partidos políticos, que, até então, não tinham tido chance na disputa pelo poder.

A Nova República começa em 1985 com a eleição indireta para a Presidência da República de Tancredo Neves, que morre antes de tomar posse, assumindo em seu lugar o vice José Sarney. O novo presidente tenta estabilizar a economia, que, na época, contava com uma inflação de aproximadamente 200%, lançando o “Plano Cruzado”. Em 1988, o Congresso Nacional promulga a Nova Constituição e “dentre as disposições estabelecidas pela nova Carta destacaram-se: a garantia dos direitos

humanos contra a arbitrariedade do Estado; o enquadramento do racismo como crime inafiançável; a instituição de novos direitos trabalhistas...” (MOTTA; BRAICK, 1997, p. 589), entre outras. Em 1989, é realizada a primeira eleição presidencial direta após o golpe de 64, sendo eleito Fernando Collor de Mello, contra o líder metalúrgico Luiz Inácio da Silva. O presidente implanta o “Plano Collor” que muda a moeda em vigor e retém por 24 meses os depósitos feitos em conta corrente e poupanças. Após uma série de escândalos, e com o crescimento cada vez maior da inflação, o presidente eleito renuncia para não sofrer o *impeachment* pelo Congresso, que o declara inelegível por oito anos. Assume em seu lugar o vice-presidente Itamar Franco (1992). Em 1993, o povo vai às urnas para escolher uma forma de governo entre presidencialismo e parlamentarismo, com a vitória do sistema presidencialista. O então ministro da fazenda Fernando Henrique Cardoso anuncia o “Plano Real”, numa tentativa de estabilizar a moeda. Em 1994, entra em vigor o *real*, a nova moeda brasileira, e com ela há a interrupção do processo inflacionário. Em 1995, Fernando Henrique Cardoso assume a Presidência da República e adota medidas de reajuste no Plano Real; para diminuir o consumo, ele aumenta a taxa de juros e, para estimular a exportação e equilibrar a balança comercial, desvaloriza o câmbio.

Entretanto, forças oposicionistas criticaram o governo alegando que a política de FHC estava levando o país para uma recessão. O presidente desconsiderou as críticas. Mas a queda do consumo e a elevação do

índice de desemprego nos setores agrícola e industrial deixaram a sociedade apreensiva (MOTA; BRAICK, 1997, p. 594).

Overman surgiu nesse contexto, mostrando, de forma divertida e irônica, a possibilidade de se enfrentar tantas situações difíceis, pois, como foi possível observar, o Brasil passou por momentos históricos muito conturbados, nos quais seu povo sofreu grande opressão; no entanto, a pressão das manifestações populares foi de vital importância para a superação dos problemas nos momentos mais críticos da história brasileira. Overman representa o cidadão comum e as minorias pertencentes à massa.

## **1.2 OS QUADRINHOS**

Os quadrinhos são uma forma de arte cujo conteúdo é transmitido quadro a quadro, formando uma seqüência de acontecimentos ilustrados que compõem uma narrativa visual, recebendo, por essa razão, a denominação de “arte seqüencial”. Os quadrinhos podem ser humorísticos ou não. Trata-se de uma modalidade diferente da charge, pois essa última transmite sua mensagem em uma única imagem cujo conteúdo geralmente é humorístico. Muito antes de existirem as HQs, as charges já eram usadas para chamar a atenção e ajudar a vender os jornais.

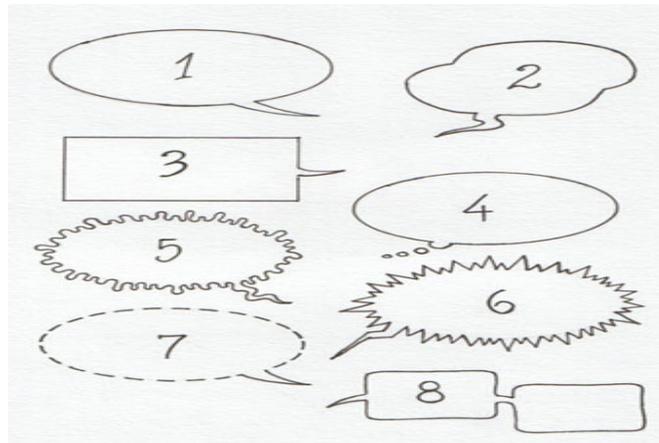
O professor suíço Rudolph Topffer produziu, na primeira metade do século XIX, o que ele próprio batizou de “literatura em estampas”. Em 1865, Wilhelm Busch criou *Max e Moritz* (Juca e Chico). Em 1869, o italiano Ângelo Agostini, naturalizado brasileiro, criou o *Nhô Quim*, que se tornou um marco no gênero. A *Família Fenolillard*, criada pelo francês Cristophe, pseudônimo do professor Georges Colomb da Universidade de Paris Sorbonne-IV, que inicialmente fazia desenhos para contar histórias ao filho, tornou-se muito famosa e é um dos grandes precursores dos quadrinhos atuais. “Apesar desses precursores, a data do nascimento da história em quadrinhos como gênero narrativo, próprio da moderna comunicação de massas, é de 5 de maio de 1895, um domingo” (FEIJÓ, 1997, p. 16), quando, pela primeira vez, foi publicado no jornal americano *New York World*, sob o título de *Hogan's Alley*, o “*Yellow Kid*” (“O Menino Amarelo”), criação de Richard Outcalt.

Esse trabalho que começou com uma única imagem evoluiu, tornando-se uma seqüência de imagens; é nele, também, que foi introduzido, pela primeira vez, o diálogo dentro de balões, convertendo-o numa “verdadeira história em quadrinhos”. As legendas, antes usadas por Topffer ou Agostini, ao serem substituídas pelos balões, fizeram que os personagens ganhassem mais vida. Dessa forma, essa HQ se tornou a precursora das histórias em quadrinhos no formato como hoje são conhecidas. Além dos recursos narrativos convencionais usados, normalmente, em uma narrativa, as HQs usam vários outros recursos, como será possível observar neste trabalho.

### 1.3 RECURSOS NARRATIVOS USADOS NAS HQS

#### — O balão

O balão é um recurso original das HQs que serve para apresentar os textos dentro da história. Geralmente tem a forma de um círculo com um apêndice voltado para a boca da personagem: “tornou-se um traço distintivo deste meio de comunicação e uma de suas características, tão importante, que, na Itália, constitui o próprio nome da HQ, *i fumetti*” (CAGNIN, 1975, p. 120). As formas do balão podem ser muito variadas, entretanto convém destacar duas formas: a da fala, com o contorno bem nítido e o apêndice saindo da boca do personagem, e a do pensamento, marcada por uma linha irregular e ondulada, ou tracejada, cujo apêndice é formado por pequenas bolhas ou nuvenzinhas que saem da cabeça da personagem, como mostram as representações 1, 2, 3 e 4 abaixo. A representação 7 mostra o sussurro; a 6 (balão elétrico) pode representar a voz de um alto-falante, robô, telefone, ou mesmo de um grito; a figura 5 representa o balão da angústia, ou seja, uma voz trêmula; o balão duplo, representação 8, indica que há uma pausa no diálogo ou que a personagem mudou de assunto. Entretanto, há outros tipos de balões e muitos outros podem ser inventados.



<http://www.chinitarte.com/bd5.html>

## — A legenda

O discurso narrativo é formado por pequenas partes denominadas de legenda, que podem ocupar um quadrinho inteiro, ou ficarem restritas a um pequeno espaço, em um dos lados do quadrinho. “É a voz ‘exterior’, que descreve algum fato ou informa algo importante” (IANNONE, 1994, p.73). Ela é colocada em função do espaço da cena representada; no quadrinho abaixo, ela está colocada na lateral.

Sendo assim, pode ocupar a faixa paralela de qualquer um dos lados. Normalmente é o de cima, porque é convencionalmente o lado do *início da leitura* e o ponto adequado para se colocar um elemento de ligação entre um quadrinho anterior e um posterior na seqüência (CAGNIN, 1975, p.134).



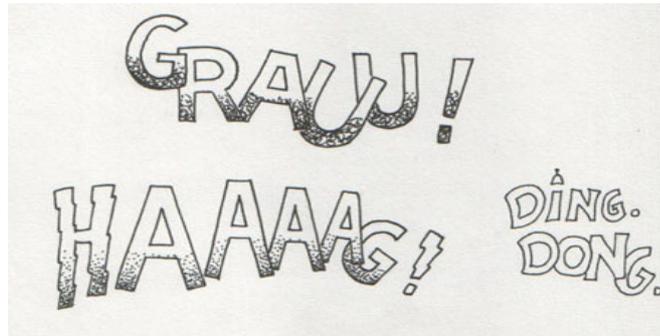
<http://theages.superman.ws/Encyclopaedia/kents.php> ( Tradução na nota de rodapé<sup>2</sup>)

## — A onomatopéia

Para que se possa representar qualquer ruído, uma HQ necessita do recurso visual. Nesse sentido, as onomatopéias têm uma importante função dentro das histórias em quadrinhos. “E hoje são muitos os autores que procuram extrair dos ruídos onomatopaicos (signos previamente codificados pelo uso) uma alta temperatura compositiva e contextual” (CIRNE, 1977, p.30). Dessa forma, é comum encontrar nas revistas em quadrinhos a representação dos ruídos, como: “Bam” ou “Bang”, para tiro de revólver; “Zuum”, para velocidade; “Buum”, para explosão, e muitos outros.

---

<sup>2</sup> Superman estende a mão em direção a Lois, mas um instante antes de seus dedos poderem tocá-la, uma poderosa corrente de ar a leva para longe de seu alcance - e a faz girar para longe. “Espere! Espere por mim!” (tradução nossa).



<http://www.chinitarte.com/bd5.html>

## — O requadro

O requadro é um recurso interessante empregado pela narrativa dos quadrinhos, cuja função básica é conter uma determinada cena. Eles podem adquirir formas tão variadas, que se tornam um convite para que o leitor participe da ação. “Ele pode representar algo sobre a dimensão do som e do clima emocional em que ocorre a ação, assim como contribuir para a atmosfera da página como um todo” (EISNER, 1989, p.46).



<http://theages.superman.ws/History/Version0.php>



[http://pt.wikipedia.org/wiki/Banda\\_desenhada](http://pt.wikipedia.org/wiki/Banda_desenhada)

## — O título

Toda história em quadrinho tem em seu início um título, que pode ter formas variadas e letras icônicas. O título pode tomar parte na história, funcionando como um resumo. As letras do título e o quadrinho inicial deverão manter uma conexão harmônica. “Nesta *ouverture* são apresentados: o nome do herói, o nome da história, o nome do desenhista e o nome do roteirista” (CAGNIN, 1975, p.136).



<http://www2.uol.com.br/laerte/tiras/index-overman.html>

## — “Comic strips”: a tirinha

O nome “comic strips” refere-se a uma seqüência de quadros que formam uma história; no Brasil, ficou conhecida como tirinha. No início, eram histórias curtas, compostas de um quadro ou mais, geralmente entre três e quatro, que eram publicadas nos jornais. Com o passar do tempo esse termo começou a designar a história em quadrinhos na sua totalidade, independentemente de quantos quadros, ou

páginas essa história tivesse. Hoje em dia, o termo tirinha pode ser utilizado para simbolizar apenas os quadrinhos de pequena extensão, como os jornalísticos, mas pode também designar toda uma revista em quadrinhos. Entretanto, o mais comum é utilizá-lo para as publicações menores, empregando para as maiores o termo revista em quadrinhos, ou simplesmente quadrinhos.

## **1.4 A NARRATIVA**

As histórias em quadrinhos são formas de narrar que associam palavras, imagens ou figuras, incorporando os elementos da narrativa. Com isso, o leitor exercerá as suas habilidades interpretativas verbais e também as visuais. Essa forma de leitura iniciou-se nas tiras dos jornais; a princípio eram obras curtas que, com sua popularização, ganharam qualidade, tornando-se o principal veículo da arte seqüencial. A arte seqüencial ganhou esse nome por ter seu enredo baseado em quadros ou imagens, que adotam uma seqüência, sendo que as histórias em quadrinhos são as principais representantes dessa forma de arte narrativa.

A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura

(por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente (EISNER, 1989, p.8).

O autor de uma história em quadrinho deverá fornecer ao leitor, além do texto escrito, as imagens, as cores, as formas e as representações sonoras que formarão um quadro completo daquilo que foi idealizado. Esse processo exigirá muito mais do autor de uma HQ do que do leitor, que exercitará bem menos a sua imaginação. Nesse tipo de narrativa, um texto pode ser lido como se fosse uma imagem, e uma imagem pode ser lida como se fosse um texto, dependendo apenas da configuração gráfica dos mesmos. O vocabulário na arte seqüencial pode ser composto, também, por palavras que recebem um tratamento visual gráfico, fazendo que sejam lidas como uma imagem. “O letreiramento, tratado ‘graficamente’ e a serviço da história, funciona como uma extensão da imagem. Neste contexto, ele fornece o clima emocional, uma ponte narrativa, e a sugestão do som” (EISNER, 1989, p.10). Já a imagem depende da universalização da forma escolhida pelo artista para que possa ser reconhecida pelo leitor, provocando nesse um impacto emocional e fazendo que haja uma interação entre autor e leitor por meio de um conhecimento de mundo comum.

A arte seqüencial, como forma narrativa, tem o potencial de abordar qualquer assunto ou tema de forma séria ou lúdica. Deve-se considerar que o homem, desde sua origem, se manifesta por meio da narração, pois, desde os desenhos feitos nas cavernas, nota-se o interesse humano em contar histórias e em registrar suas

aventuras, quer sejam imaginárias ou não. Tapeçarias antigas, vitrais, painéis são exemplos do desejo de registrar acontecimentos, crenças religiosas e mitos. Em todos os lugares e épocas, há narrativas. “Além disso, tudo serve para contar histórias: a língua escrita ou falada, o teatro, a coreografia, o cinema, os monumentos, a música, o bailado, a mímica... e as histórias em quadrinhos” (CAGNIN, 1975, p. 21).

As HQs foram recebendo nomes diferentes nos lugares onde se estabeleciam, como *tebeo*, na Espanha, por causa de uma revista infantil criada em 1917, a T.B.O; *bandes-dessinéés*, na França, em referência a *bandes*, tiras; *fumetti*, na Itália, ou seja, fumacinha, e ainda, como já se mencionou, *comics* ou *funnies*, nos Estados Unidos, que quer dizer cômico ou humorístico. No Brasil, são conhecidas como histórias em quadrinhos ou gibi, nome dado a uma das primeiras revistas do gênero publicada no país; “tudo, no entanto, se refere a uma mesma coisa: uma forma narrativa por meio de imagens fixas” (CAGNIN, 1975, p. 23). É por meio da narrativa que o homem transmite seus pensamentos e suas posições ideológicas, deixando, de forma concreta, uma herança para a posteridade.

Independentemente, no entanto, dos cenários ideológicos em que estas potencialidades se viabilizam, a *narrativa* não cessa de se afirmar como modo de representação literária preferencialmente orientado para a condição histórica do Homem, para o seu devir e para a realidade em que ele se processa (REIS; M. LOPES, 1988, p. 68).

Também, nas HQs, pode-se observar os elementos estruturadores da narrativa como enredo, tempo, espaço e narrador. O conjunto de fatos que compõe uma história será entendido, aqui, por enredo, sendo esse organizado por começo, meio, fim, e com o elemento estruturador que é o conflito. Na arte seqüencial, o enredo somente será entendido pela associação de palavras e imagens cuja leitura é feita por meio da seqüência de imagens ou quadros. É no enredo que ocorrem as transformações entre situações e personagens, pois ele compreende o plano da ação; as situações do enredo são trabalhadas pelo discurso do narrador.

Nas histórias em quadrinhos, além da leitura, o leitor depara-se com cores, formas e representações sonoras que envolverão, também, suas habilidades visuais. Diferente de um romance, por exemplo, no qual o escritor dirige a imaginação do leitor, nas histórias em quadrinhos o escritor imagina pelo leitor e seu enunciado quase não permite outras interpretações. “Quando palavra e imagem se ‘misturam’, as palavras formam um amálgama com a imagem e já não servem para descrever, mas para fornecer som, diálogo e textos de ligação” (EISNER, 1989, p. 122).

Tradicionalmente, o processo de produção de uma HQ é realizado por uma só pessoa, mas ele pode ser subdividido; dessa maneira, um escritor se torna responsável pelo enredo, um artista pelas imagens, uma outra pessoa pela arte final, letreiramento e assim por diante. Pelo fato de uma HQ ser um veículo principalmente visual, o artista procura agradar o olhar do leitor, usando habilidades técnicas, de estilo e recursos gráficos, correndo o risco, muitas vezes, de produzir uma arte deslumbrante com um

enredo pobre. Temas e assuntos complexos, obviamente, podem ser tratados pelas HQs, entretanto estão sujeitos à limitação do espaço e do veículo, pois o enredo é decomposto e dividido em quadros, que são apresentados na forma de diálogos ou pensamentos inseridos em balões; alguns diálogos podem ser demonstrados visualmente, fazendo que o enredo se complete na junção das figuras e das palavras.

O enredo das HQs costuma ser curto, normalmente aparece uma situação inicial, um conflito e a solução desse conflito. Geralmente, há um “mocinho” na história que representa o bem e um “vilão” que representa o mal, sendo as histórias em quadrinhos, em sua maioria, portanto, maniqueístas. As histórias, por serem geralmente curtas, tiras de jornal ou revistas mensais, são criadas de forma autônoma, sendo ligadas umas às outras pela personagem do herói. “O herói é criado exclusivamente para provar que é defensor do bem. Daí a necessidade de estar mensalmente envolto em uma *nova e eletrizante aventura*” (CAGNIN, 1975, p. 181, grifos do autor). As personagens das HQs são fundamentais em seu enredo, uma vez que o narrador quase nunca aparece; por meio das imagens e do enunciado nos balões, que substitui o narrador, elas conduzem a ação narrativa.

[...] O importante é observar a nova dimensão dada pelos quadrinhos ao elemento lingüístico e principalmente ao narrativo. As funções indiciais (Barthes) são assumidas pelo balão; o narrador oculta-se facilmente, pois raro temos as suas *entradas* em cena para indicar as falas do discurso direto. O ato de *fala*, de *diálogo*, é representado mimeticamente (CAGNIN, 1975 p 134).

O narrador pode aparecer no discurso das HQs, mas geralmente isso não acontece; o balão ocupa essa função, tornando a linguagem original e distinta. A pessoa do narrador é substituída por uma representação visual. Esse discurso é, portanto, próprio da linguagem das HQs, pois dissimula de forma icônica e variada o narrador, destacando, dessa forma, as personagens que passam a apresentar sua fala de forma direta, sem interferências. Mesmo quando o narrador aparece, ele se comporta como uma personagem, como mostra o exemplo abaixo.



<http://www2.uol.com.br/laerte/tiras/index-overman.html>

Os papéis ocupados pelas personagens das HQs, por sua vez, serão muito parecidos com os papéis ocupados pelas personagens dos romances ou contos, podendo ser o protagonista (personagem central), o adjuvante (personagem secundária que está ao lado do protagonista), o oponente (força antagonista), o destinatário (personagem beneficiária de uma determinada ação) ou mesmo o mediador de um conflito.

Na arte seqüencial, o tempo, o espaço e o som possuem uma interdependência, sendo que o tempo é uma de suas dimensões essenciais. A percepção do tempo se manifesta de forma diferente em relação à do som e à do espaço, uma vez que som e espaço podem ser medidos pelos sentidos humanos. O tempo tem um caráter ilusório; no passado, era medido por meio da lembrança de experiências, do movimento do Sol ou da mudança de estações, e cuja medição só se tornou mais real, ou possível, com a invenção dos relógios. O tempo, “nas histórias em quadrinhos, trata-se de um elemento estrutural essencial” (EISNER, 1989, p 25).

O tempo nas HQs pode ser mostrado como uma seqüência, na qual imagens podem apresentar uma série de gestos, sendo a tira composta por um quadro, por dois quadros ou por uma série de quadros que indicam a seqüência temporal. O tempo também pode ser indicado por elementos como as vestes das personagens, que remetem a uma determinada época, mostrando o tempo histórico. Também pode ser indicado pela sucessão dos dias, com figuras que indicam a noite (Lua, estrelas), ou o dia (Sol), ou mesmo pela alternância entre claro e escuro nos quadrinhos. As condições temporais podem ser mostradas nas HQs: as personagens podem usar casacos, botas, biquínis, que remetem a um dia frio, chuvoso ou ensolarado. Ou mesmo a neve, a chuva ou qualquer outra condição climática pode ser mostrada por elementos visuais.



<http://www2.uol.com.br/laerte/tiras/index-overman.html>

É interessante fazer uma observação a respeito do tempo da narração e do tempo da leitura, pois o tempo da narração torna-se presente quando a história é lida quadro por quadro e, portanto, é reconstruído a cada quadro. Já o tempo da leitura é linear, embora todos os quadros estejam presentes ao mesmo tempo, ele adota uma seqüência lógica. Esse tempo é variável, pois o leitor pode retornar a qualquer momento e resgatar a leitura anterior.

Nas HQs, as mensagens específicas ou emoções, como surpresa, horror e terror, podem ser obtidas por um elemento chamado *timing*. O tempo é expresso por ilusões e símbolos ordenados como o enquadramento da fala dentro de balões, que se relacionam entre si, com a ação ou com o emissor, transmitindo, assim, a idéia de medição de tempo. O balão passou, também, a ter a função de “acrescentar significado e de comunicar a característica do som à narrativa” (EISNER, 1989, p. 27).



<http://www2.uol.com.br/laerte/tiras/index-overman.html>

Tanto o quadrinho quanto o balão servem para fornecer o reconhecimento do tempo, pois a disposição das imagens dentro do quadro faz que a ação seja equivalente à pontuação. O número e o tamanho dos quadrinhos determinam a passagem do tempo e o ritmo da história; a história se torna mais segmentada quanto mais quadrinhos tiver, já a marcha do tempo é determinada pela proximidade entre um quadro e outro.

## CAPÍTULO 2

### COMPONENTES TEÓRICOS

Lembremos que desvendar uma variante Intertextual é compartilhar o prazer de desvendar o *outro* no *um*, esse outro que se mostra, mas não se circunscreve, não se marca; é seguir pistas dadas pelo texto para numa negociação enunciativa sutil, preencher incompletudes e desfazer ambigüidades (Norma Discini).

## 2.1 INTERTEXTUALIDADE : A PARÓDIA

O termo intertextualidade surgiu a partir dos estudos de Julia Kristeva e “se insere numa teoria totalizante do texto englobando suas relações com o sujeito, o inconsciente e a ideologia, numa perspectiva semiótica” (NITRINI, 1997, p.158). Julia Kristeva, para formular esse conceito, baseou seus estudos nos trabalhos realizados por Mikhail Bakhtin, revelando a identificação do sujeito e do processo de significação.

Bakhtin, ao analisar os *Problemas da Poética de Dostoiévski*, 1997, traz, pela primeira vez, a questão do diálogo entre textos e da existência de vozes discursivas. Ele classifica o romance de Dostoiévski como polifônico, atribuindo a esse romancista a criação de um tipo de romance totalmente novo, um romance no qual o herói tem voz autônoma e independente estruturada da mesma forma como se estrutura a voz do narrador.

A voz do herói sobre si mesmo e o mundo é tão plena como a palavra comum do autor: não está subordinada à imagem objetificada do herói como uma de suas características, mas tampouco serve de intérprete da voz do autor. Ela possui independência excepcional na estrutura da obra, é como se soasse *ao lado* da palavra do autor, coadunando-se de modo especial com ela e com as vozes plenivalentes de outros heróis (BAKHTIN, 1997, p.7).

Dostoiévski foge, então, da forma monofônica, centrada na voz do narrador. Ao analisar os romances de Dostoiévski, Bakhtin formula uma teoria diferente das desenvolvidas anteriormente, que se baseavam em uma concepção monológica do discurso, com um centro regulador fixo e único, no qual apenas uma verdade constitui o tecido textual. Em sua formulação, apresenta-se diversas vozes independentes, que formam o texto de Dostoiévski e que não estavam fixadas no ponto de vista do narrador. Para o teórico e filósofo russo, a estrutura literária é um cruzamento de superfícies na qual ocorre “um diálogo entre diversas estruturas: a do escritor, do destinatário (ou personagem), do contexto atual ou anterior. O texto, portanto, situa-se na história e na sociedade” (NITRINI, 1997, p. 159). É sobre esse cruzamento de vozes, designado de polifonia, e sobre esse cruzamento de superfícies que Kristeva desenvolve o conceito de intertextualidade.

Superman e Overman, que constituem o *corpus* deste trabalho, são textos com valores próprios, considerandos como um todo no que se refere à imagem, à ideologia e, especificamente, à construção textual das tirinhas. Overman, ao ser construído tendo por base outro texto, o do Superman, traz para sua realidade os valores propostos pelo outro, cujo contexto não é o mesmo que o seu, cujos valores foram construídos em situações políticas, econômicas e sociais diferentes, isto é, “captando ou subvertendo outro texto, mostra-o, mas não o demarca; assimila-o, para confirmá-lo, ou para opor-se a ele” (DISCINI, 2002, p. 14). O diálogo proposto pela relação entre os textos do Superman e do Overman é “uma singularidade que esconde uma pluralidade, o

discurso; um solo visivelmente único, que acoberta um subsolo heterogêneo” (DISCINI, 2002, p. 14), formando, assim, a relação intertextual que é objeto desse estudo.

Essa inter-relação textual manifesta dois discursos: o de um país rico, representado pelos Estados Unidos, e o de um país em desenvolvimento, o Brasil. Nessa intertextualidade, é possível ouvir as vozes do pobre e do rico, do homossexual e do heterossexual, do masculino e do feminino etc.; dessa forma, o confronto entre os textos, cujas diferenças são marcadas pelo humor proposto pelo texto que carnaliza o Superman, é construído pela paródia.

A paródia é uma manifestação intertextual que, não sendo um fenômeno novo, tem estado presente em toda forma de arte. “O mundo moderno parece fascinado pela capacidade que os nossos sistemas humanos têm para se referir a si mesmos num processo incessante de reflexividade” (HUTCHEON, 1989, p. 11-12). Parodiar não é simplesmente copiar, “é imitar e subverter um texto, um gênero ou um estilo” (DISCINI, 2005). A atitude de copiar, que está presente em várias culturas, não se refere, propriamente, à paródia, pois o sujeito que se utiliza desse recurso não tem a intenção de apenas reproduzir uma unidade idêntica à anterior, mas sim a de usar um modelo já existente para, sobre ele, estabelecer um novo discurso.

Importa que a paródia, para imitar e subverter o outro *mostrado*, promove meios de reconhecimento dos temas e figuras do discurso de referência, retrabalhados em direção contrária (DISCINI, 2005).

Dessa forma, ao parodiar o Superman, o Overman revela-o e o mostra pelo seu contrário, pois a paródia tem um caráter duplo ao apresentar a intenção de revelar um outro texto. Se o texto parodiado, no entanto, não for reconhecido na paródia, pelo receptor, a paródia perde o seu efeito, bem como a duplicidade de sua estrutura, transformando-se, para esse receptor, apenas em um texto monofônico, pois, sem o reconhecimento do outro, é impossível ouvir sua voz. Assim, percebe-se que a paródia é um instrumento intertextual muito complexo.

Durante épocas diferentes, foram atribuídos à paródia sentidos diversos, sendo que o sentido mais comum sempre foi a intenção de zombar ou de ridicularizar um outro texto. Entretanto,

nada existe em *paródia* que necessite da inclusão de um conceito de ridículo, como existe, por exemplo, na piada, ou *burla*, do burlesco. A paródia é, pois, na sua irônica “transcontextualização” e inversão, repetição com diferença (HUTCHEON, 1985, p.48).

O texto paródico distancia-se do outro, parodiado, pela ironia, que não é, necessariamente, humorística, mas que promove um jogo intertextual interessante ao exigir do leitor atenção e empenho para entendê-lo. A ironia, elemento fundamental para a paródia, transcende o próprio texto; ela é apontada ou indicada no texto, porém não é apresentada de maneira explícita: para ser entendida, necessita que o leitor

tenha condições de decodificação, porque, se ele não tiver essas condições, ela perde o seu efeito e a sua função.

A função pragmática da ironia é, pois, a de sinalizar uma avaliação, muito freqüentemente de natureza pejorativa. O seu escárnio pode, embora não necessariamente, tomar a forma de expressões laudatórias empregues para implicar um julgamento negativo; ao nível semântico, isto implica a multiplicação de elogios manifestos para esconder a censura escarneadora latente (HUTCHEON, 1985, p. 73).

Desse modo, a ironia funciona como um elemento importantíssimo para a crítica dentro da paródia. Esse elemento é usado por Laerte ao construir seu texto, Overman, que estabelece a intertextualidade com o super-herói, Superman. A paródia, a que se refere esse trabalho, é realizada pela utilização de elementos que remetem ao texto parodiado, Superman: como a aparência física do herói de Laerte, que tem porte e postura semelhantes à do herói do texto base, ou o uniforme que, apesar das diferenças quanto à cor e ao uso da máscara, remete ao outro, pois tem o mesmo estilo colado ao corpo e com botas e capa. Os nomes dos heróis também manifestam a existência da paródia: o primeiro a ser criado foi o Superman e o segundo foi o Overman, a similaridade quanto ao nome é muito evidente: os dois são nomes que partem do substantivo em inglês “man”, ao qual, em ambos os casos, é adicionado um prefixo — “super” e “over”; contudo um representa uma nação rica e o outro uma nação em desenvolvimento.

A paródia entre Superman e Overman é formada pela carnavalização do primeiro texto. É necessário observar, entretanto, que nem toda paródia constitui uma carnavalização, pois a paródia não apresenta como elemento essencial o humor ou o rebaixamento de um determinado mito. A paródia associada à carnavalização pode acontecer devido à intenção de seu autor, contudo ela pode ser formada por uma crítica séria, na qual não há espaço para o elemento humorístico. “Versões irônicas de ‘transcontextualização’ e inversão são seus principais operadores formais, e o âmbito de *ethos* pragmático vai do ridículo desdenhoso à homenagem reverencial” (HUTCHEON, 1989, p. 41).

Toda carnavalização, no entanto, é uma paródia, pois é construída sobre um outro texto, mas a sua intenção é a de provocar o riso pelo efeito de humor que busca construir, e, com isso, tem características peculiares, que serão vistas a seguir.

## **2.2 CARNAVALIZAÇÃO E GROTESCO**

O termo carnavalização surgiu dos carnavais da Idade Média e do Renascimento, ganhando espaço na literatura como uma forma de ver o mundo. A carnavalização, então, chega à literatura como parte do processo artístico. A respeito dessa apropriação da literatura de rituais da vida real, como o carnaval, comum em diversas épocas e culturas, Roger Fry diz que:

[...] muita gente não parece encontrar nenhuma dificuldade em saltar da obra de arte para a vida da época que a produziu. Todos nós, na verdade, criamos uma Idade Média imaginária em torno da igreja paroquial e um Renascimento imaginário nos assombra nos pátios das faculdades de Oxford e Cambridge.

[...] imaginamos nossa Idade Média quase toda dedicada à religião, nosso Renascimento dedicado ao estudo, e o nosso século XIII empenhado em jogos galantes e espirituosos. Na realidade, porém, tudo isso continuou ocorrendo o tempo todo, enquanto a arte de cada período concentrava-se, por alguma razão, sobretudo na expressão dessa ou daquela atividade (FRY, 2002, p.42)

A carnavalização, apresentada por Mikhail Bakhtin, mostra como a vida continuava ocorrendo paralelamente à arte desse período. Como já se afirmou anteriormente, Overman é a imagem carnavalizada do Superman, mas, para que se possa compreender como essa carnavalização acontece, é preciso primeiro entender o que é carnavalização e como ela se constrói.

Segundo Bakhtin, em *Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais*, a carnavalização deriva dos carnavais da Idade Média e do Renascimento: o carnaval dessa época era uma festa cujos ritos cômicos eram vitais para a vida do homem medieval, pois se opunham às cerimônias oficiais da Igreja ou do Estado, construindo uma espécie de dualidade do mundo por meio de ritos exteriores à Igreja e à religião, isto é, “um segundo mundo e uma segunda vida aos quais os homens da Idade Média pertenciam em ocasiões determinadas” (BAKHTIN, 1999, p.5).

Tanto as festas oficiais quanto as religiosas consagravam e destacavam as desigualdades hierárquicas dentro das instituições Igreja e Estado. O contrário acontecia na festa nomeada de carnaval, na qual “todos eram iguais e onde reinava uma forma especial de contato livre e familiar entre indivíduos normalmente separados na vida cotidiana pelas barreiras intransponíveis de sua condição, sua fortuna, seu emprego e situação familiar” (BAKHTIN, 1999, p. 9).

No caso do presente estudo, pode-se relacionar o Superman aos carnavais da Idade Média. Ele representaria, então, a manutenção do *status quo* dominante, porque, mesmo tendo duas identidades, elas não se misturam: como Superman, o super-herói jamais assume Clark Kent, repórter e cidadão, mantendo, assim, a diferença entre as hierarquias e as classes sociais, entre o cidadão e o herói, entre o protetor e o protegido. Estudando-se o Overman na mesma linha de pensamento, percebe-se que acontece a anulação das hierarquias, uma vez que ele é herói e cidadão ao mesmo tempo. Não tendo uma identidade secreta, não há barreiras entre uma classe social mais privilegiada pela força e pelo poder, como a do herói, e outra supostamente mais frágil, representada pelo povo. Overman é apresentado, portanto, como um herói carnavalizado, pois, “ao contrário da festa oficial, o carnaval era o triunfo de uma espécie de liberação temporária da verdade dominante e do regime vigente, de abolição provisória de todas as relações hierárquicas, privilégios, regras e tabus” (BAKHTIN, 1999, p.8).

Quando Laerte constrói sua personagem, o objetivo é promover o riso, e esse está intrinsecamente ligado ao contexto carnavalesco, pois o riso pertence ao povo quando esse sai do contexto das festas oficiais e solenes da Igreja e do Estado. É um riso que tem como papel destruir para construir: destruir uma imagem heróica e construir outra por meio do humor, alegre e festiva.

O riso carnavalesco é em primeiro lugar patrimônio *do povo* (esse caráter popular, como dissemos, é inerente à própria natureza do carnaval); *todos* riem, o riso é “geral”; em segundo lugar, é *universal*, atinge a todas as coisas e pessoas (inclusive as que participam no carnaval), o mundo inteiro parece cômico e é percebido e considerado no seu aspecto jocoso, no seu alegre relativismo; por último, esse riso é *ambivalente*: alegre e cheio de alvoroço, mas ao mesmo tempo burlador e sarcástico, nega e afirma, amortalha e ressuscita simultaneamente (BAKHTIN, 1999, p. 10).

Dessa forma, o riso proposto pela personagem Overman é um riso que tem certo caráter carnavalesco, que busca renovação e regeneração pelo humor, o que significa a morte de uma determinada imagem de herói para o nascimento de outra mais real, mais alegre. “[...] O riso popular ambivalente expressa uma opinião sobre um mundo em plena evolução no qual estão incluídos os que riem” (BAKHTIN, 1999, p.11), por isso, muitas vezes Overman ri de si próprio, porque ele é parte do movimento de renovação da vida proposto pelo riso carnavalesco.

Ao lado do riso, faz parte da carnavalização o grotesco. Para se falar sobre o realismo grotesco presente nos quadrinhos do Overman, é preciso que se entenda, primeiramente, o que é grotesco e qual a sua origem.

Em fins do século XV, escavações feitas em Roma nos subterrâneos das Termas de Tito trazem à luz um tipo de pintura ornamental até então desconhecida. Foi chamada de *grottesca*, derivado do substantivo italiano *grotta* (gruta) [...] Essa descoberta surpreendeu os contemporâneos pelo jogo insólito, fantástico e livre das formas vegetais, animais e humanas que se confundiam e transformavam entre si. Não se distinguiam as fronteiras claras e inertes que dividem esses “reinos naturais” no quadro habitual do mundo: no grotesco, essas fronteiras são audaciosamente superadas (BAHKTIN, 1999, p. 28).

Essa quebra de fronteiras pode ser observada na personagem Overman, pois ela aponta para uma ambigüidade que vai além do senso comum, ancorando as contradições humanas. Ao ser enganado por amigos e inimigos, ele desqualifica o olhar que separa o supostamente “burro” do inteligente. Ele recupera a visão do herói como o mais “esperto e inteligente”, mostrando-o pelo seu contrário, assim, o mundo fica às avessas.

Overman também quebra os paradigmas entre o masculino e o feminino: com a proposta de acesso gratuito ao fliperama, ele aceita, até mesmo, se casar com um homem, como aparece nas tirinhas; mas ele não rejeita as mulheres, pois todas as possibilidades são válidas. Nem é necessário que sua companheira seja da mesma

espécie: ele contrata uma companheira chamada “Pâmela, a mulher cachorra”. Assim, perceber-se em Overman o jogo insólito, fantástico e livre das formas, proposto pelo grotesco.

Com a apresentação das imagens do grotesco no Overman, o conceito de super-herói, consagrado pelo Superman, é subvertido. “Na realidade, a função do grotesco é liberar o homem das formas de necessidade inumana em que se baseiam as idéias dominantes sobre o mundo” (BAKHTIN, 1999, p. 43). Os elementos míticos, como a origem extraterrestre e os superpoderes, são trazidos para a realidade humana, passando do sagrado para o profano.

No realismo grotesco, a degradação do sublime não tem um caráter formal ou relativo. O “alto” e o “baixo” possuem aí um sentido absoluto e rigorosamente *topográfico*. O “alto” é o céu; o “baixo” é a terra; a terra é o princípio de absorção (o túmulo, o ventre) e, ao mesmo tempo, de nascimento e ressurreição (o seio materno). Este é o valor topográfico do alto e do baixo no seu aspecto cósmico [...] Rebaixar consiste em aproximar da terra, entrar em comunhão com a terra concebida como um princípio de absorção e, ao *mesmo tempo*, de nascimento: quando se degrada, amortalha-se e semeia-se simultaneamente, mata-se e dá-se a vida em seguida, mais e melhor (BAKHTIN, 1999, p.18-19, grifos do autor).

Superman tem sua origem no espaço, ele vem de um lugar superior em tecnologia; na Terra ele tem superpoderes, fator que manifesta a sua superioridade sobre os seres humanos. Ele representa o elevado, o que veio do “céu”. Overman

representa o rebaixamento daquilo que é elevado; sua origem é terrena e desconhecida, e nada impede que essa origem seja marginal, pois ele poderia ser um dos muitos meninos abandonados pelas ruas de São Paulo. Dessa forma, acontece o rebaixamento do que era elevado, do que veio do céu para o que veio da Terra, o Overman. Esse rebaixamento significa o movimento de renascimento de uma imagem de herói, mais real e próxima do ser humano.

Como foi dito anteriormente, o criador do Overman utiliza-se dos elementos gráficos que compõem o Superman, como a imagem do homem forte, o uniforme e a capa, para construir sua personagem, mas, ao mesmo tempo, ele destrói essa imagem com um super-herói que é praticamente o seu oposto; mora num subúrbio pobre, usa anabolizantes para ter aquela aparência, tem tendências homossexuais, é viciado em fliperama e seus instintos são praticamente animais quando sai às sextas-feiras em busca de sexo. Disso resulta um movimento de morte e vida, morte de uma imagem para o renascimento de outra. Há, então, os “dois pólos da mudança — *o antigo e o novo, o que morre e o que nasce, o princípio e o fim da metamorfose* — [...] expressados (ou esboçados) em uma ou outra forma” (BAKHTIN, 1999, p. 22, grifo do autor). O plano mítico é rebaixado ao plano humano, e a imagem grotesca e carnalizada é apresentada.

Outro elemento do grotesco que é apresentado está nos traços gráficos inacabados do herói brasileiro: mal pode-se ver os seus olhos, sua fisionomia não é bem definida. Ele foi criado, a princípio, para ser um herói genérico e depois se tornou

uma caricatura de herói: “metamorfoseia-se em um movimento interno da própria existência e exprime-se na transmutação de certas formas em outras, no eterno *inacabamento* da existência” (BAKHTIN, 1999, p.28, grifo do autor).

Outro ponto que deve ser destacado é que os quadrinhos do Overman têm um fundo mais claro e iluminado que os do Superman, pois “no grotesco popular a luz é o elemento imprescindível: o grotesco popular é primaveril, matinal e auroreal por excelência” (BAKHTIN, 1999, p. 36). Em Overman, nota-se ainda outro elemento importante da carnavalização: o uso de máscara.

É o motivo mais complexo, mais carregado de sentido da cultura popular. A máscara traduz a alegria das alternâncias e das reencarnações, a alegre relatividade, a alegre negação da identidade e do sentido único, a negação da coincidência estúpida consigo mesmo; a máscara é a expressão das transferências, das metamorfoses, das violações das fronteiras naturais, da ridicularização, dos apelidos; a máscara encarna o princípio de jogo da vida, está baseada numa inter-relação peculiar da realidade e da imagem, característica das formas mais antigas dos ritos e espetáculos. (BAKHTIN, 1999, p. 35).

Superman não faz parte do povo ou das massas, ele é um super-herói que não se revela, aparece em momentos críticos e depois desaparece, mostrando, assim, a imagem de um ser sobrenatural que não faz parte do povo. Overman age de forma completamente diferente: ele se mistura ao povo de forma carnavalizada, mostrando toda sua intimidade. Desse modo, há o rebaixamento, pois ele não é um ser

sobrenatural: ele mora e pode ser encontrado no meio do povo. Até seus inimigos são rebaixados, pois não pretendem destruir o mundo ou tomar posse dele, como os inimigos do Superman. Muito longe disso, os inimigos do Overman são criaturas bem menores que ele, tanto em estatura quanto em força, que só conseguem perturbar o super-herói, como é o caso do Maníaco Flatulento que é pequeno e fraco, e seus atos de maldade se resumem a poluir o meio ambiente com seus gases intestinais. Essa flatulência remete aos baixos corporais, à mistura entre o homem e o seu meio, próprio do rebaixamento e do grotesco na carnavalização.

[...] O corpo grotesco não está separado do resto do mundo, não está isolado, acabado nem perfeito, mas ultrapassa-se a si mesmo, franqueia seus próprios limites. Coloca-se ênfase nas partes do corpo em que ele se abre ao mundo exterior, isto é, onde o mundo penetra nele ou dele sai ou ele mesmo sai para o mundo, através de orifícios, protuberâncias, ramificações e excrescências, tais como a boca aberta, os órgãos genitais, seios, falo, barriga e nariz (BAKHTIN, 1999, p.23).

Esse rebaixamento ocorre também com os vilões, colocando-os todos no mesmo plano; tanto herói como vilões são rebaixados, todos participam da mesma festa carnavalesca. Portanto, estão inseridos no mesmo jogo, a vida, no qual todos são iguais. Essa igualdade entre vilão e herói, marcada pela ausência de limites proposta pelo grotesco e pelo rebaixamento, não está presente no Superman, que mantém o status do herói mítico, superior.

## 2.3 QUADRINHOS E CULTURA DE MASSA

A Revolução Industrial, na segunda metade do século XIX, modificou as condições sociais e políticas, fazendo aparecer a moderna sociedade de classes. Com a industrialização e o surgimento das fábricas, a população concentrou-se nos centros urbanos. A noção de sociedade de massa<sup>4</sup> surgiu devido às novas condições sociais, pois as classes operárias se organizaram em movimentos políticos e passaram a ter direito ao voto. A relação entre o homem e o Estado tornou-se diferente na nova sociedade capitalista urbana.

Nenhum governo no mundo se atreve a admitir nos dias de hoje que sua conduta não é exclusivamente ditada pelos interesses do povo. Desse ponto de vista, estamos, de fato, vivendo numa sociedade de massa e numa democracia de massa (HAUSER, 1995, p. 959).

---

<sup>4</sup> CALDAS, Waldenyr. *Literatura e cultura de massa*. São Paulo, SP. 2000. Essa reflexão do autor sobre sociedade de massas é realizada considerando o trabalho de Gabriel Cohn *Sociologia da comunicação: Teoria e ideologia* (São Paulo, editora Pioneira, 1973): “ A rigor, o conceito de sociedade de massa surge a partir da última metade do século XIX, quando na Europa Ocidental de passo com a Revolução Industrial criam-se as condições sociais e políticas que determinaram o surgimento da moderna sociedade de classes. Desde então, a noção de ‘povo’ passou sistematicamente a ser substituída pelo conceito ‘massa’”.

Com tantas mudanças, é natural que haja uma relação nova entre o homem, a cultura e o lazer. Até a primeira metade do século XIX, a cultura<sup>5</sup> era privilégio de poucos. Somente a aristocracia e os burgueses ricos tinham acesso à cultura, por causa do seu poder econômico. Os artistas e intelectuais, por sua vez, dependiam dos mecenas, dos nobres ou do rei, ou mesmo de algum parente ou amigo, para patrociná-los. Essa relação entre o intelectual ou artista com o seu patrocinador muda com o surgimento da sociedade urbana industrial e com a consolidação do capitalismo.

Gabriel Cohn, ao analisar Aléxis de Toqueville sobre a origem da sociedade de massa, deixa bem claro o caráter impessoal cada vez maior que as relações sociais assumiram a partir da mudança de comportamento do indivíduo e das novas atividades do Estado diante da nova sociedade (CALDAS, 2000, p.23).

O conceito “massa” é depreciativo: ele foi atribuído ao povo com o surgimento de uma nova classe econômica que substituiu a antiga hierarquia de poder. A nova ordem foi formada por uma burguesia que passou a exercer o controle social sobre a antiga

---

<sup>5</sup> **CERTEAU, Michel de.** *A cultura no plural.* 2003, p.192. Mais que um conjunto de “valores” que devem ser defendidos ou idéias que devem ser promovidas, a cultura tem hoje a conotação de um trabalho que deve ser realizado em toda extensão da vida social. Por isso impõe-se uma operação preliminar que vise a determinar, no fluxo fecundo da cultura, um funcionamento social, uma topografia de questões ou tópicos, um campo de possibilidades estratégicas e das implicações política. Para **Linton, Ralph**, apud in “CALDAS, Waldenyr. *Literatura da Cultura de Massas*, p. 18, a “...cultura é a configuração da conduta cujos componentes são partilhados e transmitidos pelos membros de uma sociedade particular” .

aristocracia decadente e também sobre o proletariado que estava emergindo com essa sociedade capitalista.

Le Bon vê da seguinte forma a participação delas na história: A história nos ensina que, quando forças morais, que são a estrutura da civilização, deixam de atuar, essa multidão inconsciente e brutal, justamente classificada como bárbara, gera a dissolução final. As civilizações foram criadas e guiadas, até esse momento, por uma aristocracia intelectual, nunca pela massa, que só tem poder para destruir e cuja hegemonia representa sempre uma fase de barbárie (CALDAS, 2000, p 25).

A relação entre o homem e a cultura, nessa sociedade, foi profundamente transformada, pois o que antes era privilégio de poucos passou a ser o desejo de muitos. O artista ou intelectual, que antes dependia de um patrocinador, precisou encontrar um meio de sobrevivência, e foi exatamente na sociedade capitalista e industrializada que achou a solução para o problema. As artes e a cultura tornaram-se um produto comercial.

Com o barateamento do livro, ler deixou de ser privilégio de nobres e burgueses. O romance, valendo-se da vulgarização de página impressa, arrebatou a preferência de ampla faixa populacional. A fome de ficção passou a ser saciada pelo romance-folhetim, oferecido em série na imprensa diária. A ampliação dos leitores determinou a diversificação temática da produção romanesca (SCHULER, 2000, p.7).

Intelectuais e artistas passaram a depender do mercado consumidor, e a reprodução em série com relação também às artes tornou-se inevitável. Embora o conceito de massa seja preconceituoso e exprima certa revolta social contra a nova ordem estabelecida, deve-se considerar que o desejo e o direito das massas com relação à cultura e ao lazer são legítimos. Entretanto, o surgimento da indústria cultural

[...] evoca a idéia, intencionalmente polêmica, de que a cultura deixou de ser uma decorrência espontânea da condição humana, na qual se expressam tradicionalmente, em termos estéticos, seus anseios e projeções mais recônditos, para se tornar mais um campo da exploração econômica, administrado de cima para baixo (DUARTE, 2003, p. 13).

Com a avaliação depreciativa da massa e com um sistema capitalista que visa ao lucro, por meio da produção em série, a indústria acabou promovendo o empobrecimento cultural. Um número pequeno de empresas passou a ter o controle da comunicação de massa e, por meio dos *mass media* (meios de comunicação de massa), criou-se a possibilidade de moldar as multidões, influenciando-as para que desejem o que lhes é oferecido.

Disso advém um fato que se torna cada vez mais óbvio [...] que é o comprometimento, principal e a qualquer custo, desse grande aparato de produção, reprodução e difusão de informações auditivas e visuais primeiramente com a rentabilidade de seu negócio e, em segundo lugar, com a manutenção do sistema econômico e do regime político que lhe possibilita garantir também no futuro a manutenção de seus lucros e de

seu enorme poder. Sob o aspecto da lucratividade do empreendimento, esse aparato dissemina produtos de baixíssima qualidade, cujo custo é reduzido [...] sob a alegação de que o grande público deseja apenas entretenimento e diversão, sem levar em consideração qualquer responsabilidade de ordem educacional, formativa e cultural que seus recursos tecnológicos comportam e até facilitariam (DUARTE, 2003, p.8).

As histórias em quadrinhos são um produto da cultura de massa, cujo objetivo é o entretenimento, ou seja, a diversão. É lógico que as editoras buscavam lançar no mercado produtos de baixo custo, mas se deve discordar quanto à questão da qualidade, pois nem sempre um produto barato é de baixa qualidade. Atualmente, pode-se encontrar HQs que não são tão baratas nem tão acessíveis, como eram as primeiras revistas. A qualidade do papel e da impressão, ou mesmo o trabalho realizado por um desenhista altamente qualificado podem transformá-las em um artigo, de certa forma, até luxuoso.

As revistas do Superman alcançaram rapidamente as massas e suas mensagens eram de fácil decodificação e assimilação. A partir dessa personagem, surgiu uma grande quantidade de objetos e brinquedos comercializáveis. O Superman se tornou, também, o garoto propaganda de diversos produtos. Overman, por sua vez, apesar de partilhar do mesmo veículo de massa, as HQs, e apesar de ser uma sátira do Superman com a intenção de provocar o riso, não oferece uma decodificação tão fácil e assimilável, porque é necessário que o leitor entenda as críticas que são feitas em cada uma das tirinhas; há, então, o risco de o leitor não entender essas críticas, aceitando-

as, conseqüentemente, apenas como piadas engraçadas. Justamente nesse aspecto é que as tiras do Overman se tornam muito mais complexas e menos consumíveis. Não existe ainda nenhum produto comercializável relacionado ao Overman.

As HQs sofreram preconceito durante muito tempo, por parte de pessoas que não conseguiam perceber o seu valor ou identificá-las como uma arte. Ser popular e agradar, principalmente, a crianças e a adolescentes, não faz que perca a sua capacidade criativa ou crítica. Há vários tipos de histórias em quadrinhos, mas a sua qualidade não está ligada ao veículo, ou seja, às revistas em quadrinhos; esse fator depende de quem produz a mensagem textual e visual. As histórias em quadrinhos, portanto, fazem parte da cultura de massa, porém com características específicas.

## **2.4 QUADRINHOS: MARCAS DA MODERNIDADE**

Embora tanto o Superman quanto o Overman representem super-heróis de quadrinhos, eles estão incluídos em contextos diferentes. Da diferença de contextos de origem resultam características distintas; entretanto, ambos são produtos de países integrados a mesma sociedade industrializada e moderna.

O Superman aparece nos EUA em uma época de grande avanço tecnológico, industrial e científico. Ele é o “homem de aço”, é forte como uma “locomotiva”, é mais rápido que uma “bala”, tem visão de “raio-X”, bem como tem “visão macroscópica” e “microscópica” e outros poderes (DANIEL, 1995, p. 80). Ele representa o cidadão

americano comum, que nele se projeta como se pudesse tomar posse de todos esses avanços. Dessa forma, o cidadão, tendo o domínio sobre a ciência e a tecnologia, pode superar qualquer dificuldade e controlar as situações de crise. O cidadão comum fará esse processo de identificação com o Superman por meio de Clark Kent, que o representa. Superman é o homem perfeito.

No caso dos super-heróis do séc. XX isto significa estar dotados de um poder mágico que equivale ao poder da ciência e da tecnologia [...] Trata-se precisamente de encontrar um ser humano que tenha todo o poder da máquina, sem ser máquina (DORFMAN; JOFRE, 1978, p. 77).

Diferentemente do Superman, o Overman surge no contexto brasileiro de um período menos progressista, com estagnação econômica e pobreza tecnológica. Por isso, enfrenta os problemas de um cidadão comum de um país em desenvolvimento que se revelam no dia-a-dia das favelas, nos ônibus lotados, nas filas, na violência das ruas e no abandono a que estão relegados os “fracos e oprimidos”. Por meio do Overman, Laerte recupera o cotidiano de pessoas comuns, suas dificuldades para sobreviver, seus problemas imediatos, suas dependências e sua sexualidade, entre outras questões. Embora ele pertença a uma sociedade industrializada, a sua relação com os benefícios que essa sociedade proporciona não é de proximidade. Diferentemente do Superman, que tem todos os avanços tecnológicos a sua

disposição, Overman vive uma situação de desemprego e carências, mostrando o outro extremo da sociedade moderna. Overman luta contra seu vício em fliperamas e contra a falta de condições para pagar seu quarto na pensão, entre outros problemas, que, embora vistos ironicamente, são igualmente sérios e importantes. Sua preocupação imediata não é salvar o mundo, mas sim garantir a própria sobrevivência.



<http://www2.uol.com.br/laerte/tiras/index-overman.html>

Overman é um ser massificado que difere do Superman pela crítica social que sua atuação revela em relação à questão da identidade do sujeito em uma nação que busca o desenvolvimento, pois ele não tem consciência do seu "eu" ou da sua individualidade. Ele não tem pai ou mãe conhecidos, como muitas pessoas nos dias de hoje, ou mesmo outro nome além de Overman. Esse herói carnalizado é um ser em fase de mutação, assim como a sociedade moderna, e, de certa forma, reflete a condição dos países em desenvolvimento que, embora busquem uma identidade nacional, acabam por reproduzir a cultura de nações dominantes.



<http://www2.uol.com.br/laerte/tiras/index-overman.html>

Overman é um sujeito que, confrontado com o sistema, transforma-se em uma figura anônima, pois é reduzido a condição de inseto, metamorfoseando-se em uma barata. Essa zoomorfização é uma alusão ao conto *Metamorfose* de Kafka, no qual Kafka trabalha sentimentos como a exclusão e impotência do ser humano animalizado pelas condições que a sociedade lhe oferece. Laerte, ao apresentar o Overman transformado em barata, critica a falta de responsabilidade e de respeito para com o outro, porque Overman se metamorfoseia devido ao excesso de remédios oferecidos pelo médico; contudo essa é uma condição reversível, pois ele volta a ser gente. Com o personagem de Kafka, isso não acontece; quando transformado, ele perde sua identidade e não consegue se adaptar, não consegue ser aceito, e morre. “O centro essencial do eu era a identidade de uma pessoa” (HALL, 2002, p.11), com a destruição dessa identidade não é possível sobreviver. Já Overman, como personagem de HQ, é flexível e sabe viver conforme o que a situação exige dele. Se ele é um ser humano, ele vive como ser humano; se ele é uma barata, ele vive como uma barata. Ele não morre, ele se adapta à situação.



<http://www2.uol.com.br/laerte/tiras/index-overman.html>

O realismo grotesco e a ironia são características da carnavalização encontradas nas tirinhas do Overman. Por diversas vezes, ele usa força desmedida, com vilões pequenos, e aparece em situações nas quais o Superman não apareceria, como no banheiro, despido na capa de uma revista ou “fazendo ponto” para sustentar seu vício em fliperama; é próprio do grotesco, presente na carnavalização, o rompimento dos limites, e esse rompimento acontece com o herói de Laerte em relação à força que ele usa, ou mesmo nas questões que seriam embaraçosas para outras pessoas e não são para ele.

Ele pode ser mostrado em momentos de intimidade, como no banheiro, nu, ou vestido de mulher; todas essas coisas são naturais na carnavalização, pois ela iguala todos os seres em qualquer circunstância.



<http://www2.uol.com.br/laerte/tiras/index-overman.html>



<http://www2.uol.com.br/laerte/tiras/index-overman.html>

A ironia, marcante em Overman, já aparece no seu próprio nome; ele é “over”, ou seja, mais do que “super”, mas é derrotado por vilões menores e mais fracos do que ele; ele também é enganado pelo seu colega de quarto e mal consegue defender a si próprio; vive sofrendo trotes. Essa ironia é um recurso utilizado para revelar a quebra dos limites. Não há fracos ou fortes, não há esperto ou inteligente: todos são iguais, essas barreiras são destruídas pela carnavalização. Por ser um herói ambíguo e humanizado, o herói carnavalizado apaga os limites e nele se ancoram as contradições humanas.

## CAPÍTULO 3

### OS HERÓIS

[...] O herói é sempre um elemento da cultura, onde quer que ele se encontre, manipulado ou não, sofisticado ou mistificado, ele exerce o mesmo fascínio que o mito exerce sobre os primitivos, porque este tem a ver com as esferas de nós mesmos que, na maioria dos casos, ainda desconhecemos (Martin Cezar Feijó).

### **3.1 DO MITO AO HERÓI**

O mito fala de valores eternos; por meio dele, o homem pode entender o seu “eu” interior. Era assim que, nos tempos antigos, a vida era provida de informações que a sustentavam: a presença de histórias mitológicas ajudava as pessoas a entenderem a si mesmas e a sua própria vida. Quando essas explicações mitológicas se perdem, não existe nada para substituí-las, gerando um vazio muito grande, uma vez que o homem precisa desse conhecimento para alcançar o entendimento sobre si e sobre os outros.

Aquilo que os seres humanos têm em comum se revela nos mitos. Mitos são histórias de nossa busca da verdade, do sentido, de significação, através dos tempos. Todos nós precisamos contar histórias, compreender nossa história. Todos nós precisamos compreender a morte e enfrentar nossa passagem do nascimento à vida e depois à morte. Precisamos que a vida tenha significação, precisamos tocar o eterno, compreender o misterioso, descobrir o que somos (CAMPBELL, 2003b, p.5).

As sociedades necessitam dos mitos, pois eles fornecem modelos de comportamento. Quando não há esses modelos, como os oferecidos nos rituais de passagem primitivos, que introduziam as pessoas nas diversas fases da vida, os jovens e adolescentes tendem a produzi-los: “esses adolescentes têm suas próprias gangues, suas próprias iniciações, sua própria moralidade. Estão fazendo o melhor que podem” (CAMPBELL, 2003b, p. 9). Esse é o caso do Superman, um mito criado por dois

adolescentes: um super-herói com a capacidade de ajudá-los a enfrentar o momento de crise pelo qual sua nação passava e que, de certa forma, os representava. “Os mitos são metáforas da potencialidade espiritual do ser humano, e os mesmos poderes que animam nossa vida animam a vida do mundo” (CAMPBELL, 2003 b, p. 24).

Os mitos são a busca pela verdade, são formas de tentar entender a história, o nascimento, a morte ou de tentar tocar o eterno. O mito ensina que as pessoas podem olhar para dentro de si.

A mitologia tem muito a ver com os estágios da vida, as cerimônias de iniciação, quando você passa da infância para a responsabilidade do adulto, da condição de solteiro para a de casado. Todos têm a ver com o novo papel que você passa a desempenhar, com o processo de atirar fora o que é velho para voltar com o novo, assumindo uma função responsável (CAMPBELL, 2003a, p.12).

A partir desses modelos de comportamento, tão necessários para o crescimento e desenvolvimento do ser humano, é que surgem os heróis. Os heróis surgem dos mitos, pois o herói é aquele que realiza algo maior do que o esperado, ou mesmo doa a sua vida em favor de outros. “O herói se sacrifica por algo” (CAMPBELL, 2003b; p. 135), ele não é simplesmente um aventureiro em busca de fama ou fortuna, ele se sacrifica por algo superior, que pode ser salvar uma pessoa, um povo ou mesmo a busca de algo mais elevado, como conhecimento.

Os heróis são fortes e audaciosos, são detentores de poderes especiais, e muitas vezes, são protegidos pelos deuses, contudo não são imortais, possuem a vulnerabilidade dos seres humanos. Os heróis não são deuses, embora alguns tenham sido filhos de deuses mitológicos, como Hércules. A mitologia grega foi a que mais forneceu modelos de mitos e heróis; por meio deles, as pessoas compreendiam o relacionamento entre os homens e as forças da natureza, bem como com os poderes espirituais que os cercavam. A mitologia grega pode ser dividida entre a vida dos deuses e a dos heróis. Os deuses tinham características divinas como força e poder, eram seres imortais; os heróis não atingiam a imortalidade, embora, muitas vezes, fossem semelhantes aos deuses; “muitas questões foram levantadas sobre esses heróis: seriam divindades que se humanizaram ou humanos que foram divinizados?” (FEIJÓ, 1995, p. 16). Com o passar do tempo, as pessoas deixaram de acreditar em deuses e heróis.

O mito sempre terá seu espaço no imaginário das pessoas; quando uma mitologia fica esquecida ou desacreditada, aparece outra para explicar aquilo que as pessoas não conseguem, para dar vazão ao desejo de mudança ou como parte do processo de crescimento. Com o desenvolvimento das sociedades, passa-se a ter, além do herói mitológico, o herói histórico. O herói histórico prova sua coragem, capacidade e habilidade por meio das provações e dificuldades. Essas provações transformam o herói, que, se falhar, será considerado fracassado ou bobo, por estabelecer alvos maiores do que podia alcançar. Os heróis históricos são pessoas

que foram, praticamente, divinizadas por seu povo por causa de suas realizações. Como exemplo, é possível citar, entre outros: Alexandre, o Grande; Napoleão Bonaparte, e um tipo de herói que misturou o mitológico e o sagrado, os “santos canonizados pela Igreja Católica, os heróis da religião cristã” (FEIJÓ, 1995, p. 26). O herói alcançou também a literatura, na qual o herói divino e mitológico transformou-se na personagem, que geralmente empreende uma busca interior. “Na mitologia, o herói é divino. Na poesia épica ele é unidade de sentimento e ação. Na história é separado da realidade. Na literatura, o destino do herói é a sua iniciação: a descoberta de si mesmo” (FEIJÓ, 1995, p.62).

É na literatura que o herói adquire muitas faces diferentes. O autor considerado o criador dos heróis literários é Dante Alighieri, nascido em Florença, Itália, em 1265, e morto em Ravena, no exílio, no ano de 1321. Dante torna-se personagem central de sua própria obra, *A Divina Comédia*. Em sua obra, sua personagem desce ao inferno, passa pelo purgatório e chega ao paraíso para encontrar sua amada. Nessa trajetória, essa personagem encontra heróis mitológicos, heróis históricos e santos da Igreja Católica, porém ela é humana.

Nós nos identificamos com Dante, feito herói, não pelos seus superpoderes, nem pela sua força ou coragem, nem mesmo pela ajuda dos deuses, mas pela sua capacidade de “tornar visível o invisível e dizível o inefável”; isto é, por atingir pela arma da poesia lírica uma verdadeira aventura em torno de nós mesmos, onde o herói não é um

indivíduo superdotado, mas inclusive angustiado em descobrir e atingir a verdade: o herói é a própria humanidade (FEIJÓ, 1995, p. 67).

Assim como a personagem de Dante marca o início dos heróis literários, Miguel de Cervantes, que nasceu em 1547 e morreu em 1616, em Madri, Espanha, muda toda a concepção que se tinha até então sobre o herói. Ele narra a história de um herói louco e problemático, Dom Quixote, o “Cavaleiro da Triste Figura”. O ideal desse cavaleiro é lutar pela sua pátria, pela sua amada e pela sua fé; porém, em sua época, é interpretado de forma mecanicista; não há espaço para as respostas espirituais que suas expectativas exigem. Então ele sai em busca de gigantes e enfrenta moinhos de vento, pensando ser os gigantes. Vê uma simples taverna e pensa ser um castelo; “é o herói do romance moderno: tem fé, num mundo sem fé e luta contra o que não existe mais. Um herói deslocado” (FEIJÓ, 1995, p. 69).

Na literatura, as transformações que o herói sofre são muitas: ele é transformado no jovem sonhador, no guerreiro, no justiceiro, no corajoso, no generoso, no crítico, no “sem nenhum caráter” e assim por diante. No século XX, com o desenvolvimento da cultura industrializada, parece um novo tipo de herói, a personagem dos quadrinhos.

A indústria cultural, cujo objetivo é o lucro, passou a oferecer produtos culturais descartáveis e de fácil assimilação. A rapidez com que as informações devem ser oferecidas ao público propiciam a produção em série de jornais, que se tornaram leitura obrigatória não só das elites, como também de outros seguimentos da população. As

tiras, ou seja, os quadrinhos desenhados, eram usadas para chamar a atenção do leitor. A partir das tiras nos jornais, o herói, personagem, passa a ser representado visualmente. É também nas tiras dos jornais que aparece o primeiro herói com superpoderes, Superman, e o primeiro herói “over”, Overman.

Não causa estranheza que, em momentos de dificuldades, surja uma mitologia, mesmo que nas HQs, pois, em uma situação de mudança, ou seja, em um período de passagem, as pessoas precisam de modelos. Tanto Superman quanto Overman são criados para preencher a ausência de um modelo a ser seguido. O Superman tem força sobre-humana e diversos poderes, entretanto, ele é um herói vulnerável, pois é fraco diante da Kryptonita, e os vilões que enfrenta são tão fortes quanto ele. Superman não é imortal, porque, se fosse, seria um deus e não um herói. Overman, enquanto herói, representa um modelo de questionamento sobre tudo o que é necessário para ser herói e sobre a dificuldade de sobrevivência, que acaba igualando as pessoas comuns ao herói.

Mas só é mito com a condição de ser criatura inserida na vida cotidiana, no presente, aparentemente ligado as nossas mesmas condições de vida e de morte. Um Superman imortal não seria mais homem, mas deus, e a identificação do público com sua dupla personalidade (identificação para a qual se excogitou a dupla identidade) cairia no vazio. (ECO, 1998, p.253).

As personagens dos quadrinhos podem transmitir valores como altruísmo, bondade, caridade, patriotismo entre outros; elas se tornam, então, seres especiais com

os quais as pessoas se identificam. O Superman representa e transmite esses valores, provocando a identificação. Já o Overman contesta esses valores e questiona o herói como modelo de perfeição, sugerindo, dessa maneira, um modelo mais compatível com as condições objetivas da vida da sociedade em que se insere, modelo que repele a idealização, o próprio Overman.

### **3.2 O CICLO DO HERÓI**

Todo herói percorre um ciclo muito semelhante que começa com o chamado, passa pela aventura e se fecha com o retorno. Muitos heróis não participam da aventura espontaneamente, eles são lançados nela por forças que fogem ao seu controle; há ainda aqueles que se recusam a atender o chamado, atraindo sobre si coisas terríveis. “O chamado descerra as cortinas de um mistério de transfiguração — um ritual, ou momento de passagem espiritual que, quando completo, equivale a uma morte seguida de um nascimento” (CAMPBELL, 2003a, p.61). O herói cruza um limiar, deixando para trás o seu passado, seu mundo conhecido, para buscar algo maior.

Tendo respondido ao seu próprio chamado, e prosseguindo corajosamente conforme se desenrolam as conseqüências, o herói encontra todas as forças do inconsciente do seu lado. Mãe Natureza, ela própria dá apoio à prodigiosa tarefa. E, quando a ação do herói coincide

com a ação para a qual sua própria sociedade está pronta, ele parece seguir o grande ritmo do processo histórico (CAMPBELL, 2003a, p. 76).

O chamado do Superman para ser um super-herói começa em seu planeta natal, quando seu pai, Jor-El, que era um cientista, prevendo a destruição próxima do planeta Krypton, constrói uma cápsula espacial para salvar seu filho recém-nascido. Ao enviá-lo à Terra, seu pai lança-o na aventura sem que ele tenha condições de desejar ou optar por isso. Dessa forma, Kal-El, o Superman, cruza o limiar, involuntariamente, deixando para trás todo o seu passado, entrando em um mundo totalmente diferente do seu chegando a um planeta no qual ele tem superpoderes.

Um arauto geralmente faz parte do chamado à aventura, pois é aquele que anuncia que mudanças estão por vir. Às vezes, o arauto é um animal, um velho, um mendigo, as condições climáticas, ou a natureza, como uma floresta escura e sombria que convida o herói a entrar nela por causa de seus mistérios. O arauto sempre anuncia o desconhecido.

O arauto ou agente que anuncia a aventura, por conseguinte, costuma ser sombrio, repugnante ou aterrorizador, considerado maléfico pelo mundo; e no entanto se prosseguirmos, o caminho através dos muros do dia, que levam a noite em que brilham as jóias, nos será aberto (CAMPBELL, 2003a, p. 62).

No caso do Superman, esse arauto é seu próprio pai, que anuncia o fim de Krypton, prevendo a destruição daquele mundo, e que deseja salvar pelo menos o seu filho, lançando-o no espaço rumo a um planeta desconhecido. Entretanto, somente quando o Superman se torna adulto é que ele tem condições de atender ao chamado da aventura de forma efetiva.

Todo herói, depois de lançado na aventura, encontra uma figura protetora, indicando que ele não estará sozinho e que terá ajuda para cumprir o seu chamado. Alguém que lhe oferecerá um amuleto, para protegê-lo do mal, ou que o acompanha, ajudando-o pelo caminho, ou que tenha poderes sobrenaturais, como as fadas madrinhas dos contos de fadas, para ajudá-lo em momentos específicos. “Essa figura representa o poder benigno e protetor do destino” (CAMPBELL, 2003a, p. 76). Ao chegar ao planeta Terra, Superman ainda é um bebê, sua cápsula espacial é encontrada por Jonathan e Martha Kent, que o adotam e o criam como filho; eles representam a presença da figura protetora fornecida pelo destino. As forças mágicas representadas pelos seus poderes o ajudarão a enfrentar seus inimigos.

Como foi afirmado anteriormente, o herói chega à literatura como protagonista, ou seja, personagem principal. Enquanto personagem, o herói é representado como um modelo idealizado, moldado sobre padrões humanos. Ele é um ser quase perfeito, ou em processo evolutivo para a perfeição, construído pela linguagem, como o Superman, que por ser quase perfeito não é humano.

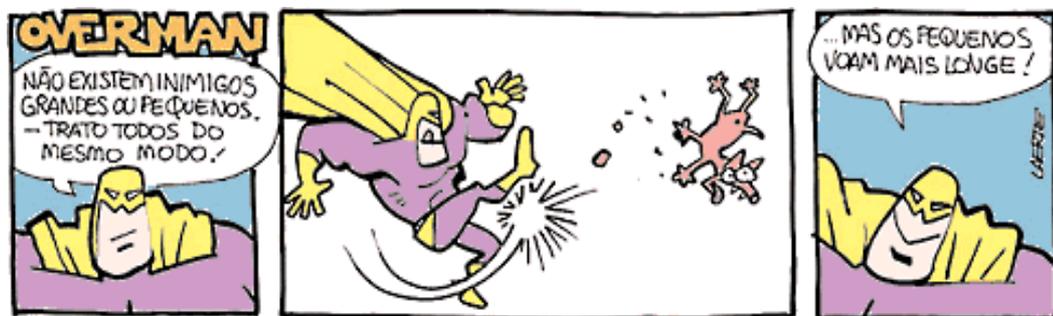
Logo, ao contrário do que sempre se disse, a personagem não é retrato do homem, mas o homem reduzido a uma linguagem que, antes de reproduzi-lo o transforma e o nega, propondo-o como um complexo de significantes que nada têm a ver com ele, mas que ambigualmente nos aproxima dele, na medida em nos sugere um modelo de vê-lo. (SEGOLIN, 1978, p.126).

Como modelo no qual é possível identificar o homem, o Overman se torna muito mais real que o Superman, pois, além de ser mais acessível, é mais próximo dos seres humanos em sua conduta diária, ele não busca a perfeição ou uma forma de mostrar o homem idealizado. Ele se aproxima do homem, mistura-se a ele e o revela; mas ele não é o vilão da história narrada, que busca fazer o mal e prejudicar os que estão a sua volta. Suas aventuras mostram que o mal pode acontecer porque o herói é muito parecido com os seres humanos.

Como personagem da narrativa e, ao mesmo tempo, herói carnalizado, Overman revela uma nova maneira de ver o herói, uma maneira que o humaniza. Essa forma de manifestar o homem pela linguagem deixa de classificar os homens entre inteiramente bons ou inteiramente maus; o que prevalece são os propósitos, ora bons e ora maus. Os homens tanto reais quanto ficcionais são capazes tanto do bem quanto do mal. O que, à primeira vista, parece deficiência ou falha do Overman é, na verdade, a possibilidade de regeneração do ser humano por meio do riso.

Overman é um herói que usa a força física para os próprios interesses, muitas vezes massacrando opositores fracos. O cachorro, da tira abaixo, por exemplo, não

representa perigo para Overman, mas ele o chuta assim mesmo, apenas pelo prazer de chutá-lo. Ao aproximar dessa maneira o herói do homem, o autor de Overman desmistifica o herói, mostrando seu lado humano que não precisa ser disfarçado. Esse tipo de comportamento seria incompatível com Superman, mas não necessariamente com Clark Kent, por ele representar o lado humano do super-herói. Como Overman só tem uma identidade, todos os comportamentos são viáveis e possíveis para o herói.



<http://www2.uol.com.br/laerte/tiras/index-overman.html>

Assim como o Superman, Overman também é moldado pelo meio em que está inserido, pois, à primeira vista, tem toda a capacitação necessária para ser um herói, como o porte físico, o uniforme, a capacidade de voar e a força física. Entretanto, as suas qualidades são empregadas para a própria sobrevivência, ele não emprega o seu potencial de maneira utópica, na defesa de sua pátria, uma vez que ele não reside em um país rico e que a sociedade não lhe forneceu condições, ele revela o outro lado do heroísmo, a sobrevivência. Já que Overman não teve pais adotivos ou quem cuidasse dele, precisou manter-se sozinho e essas condições moldaram o seu comportamento e direcionaram a maneira como ele deveria usar seus poderes. Overman foi criado para

ser diferente; embora tenha as mesmas qualidades que o Superman, sua função é questionar os valores e apresentar uma visão crítica da realidade.

[...] O herói é sempre um elemento da cultura, onde quer que ele se encontre, manipulado ou não, sofisticado ou mistificado, ele exerce o mesmo fascínio que o mito exerce sobre os primitivos, porque este tem a ver com as esferas de nós mesmos que na maioria dos casos desconhecemos (FEIJÓ, 1995, p. 99).

Overman é um herói com a capacidade de exercer o fascínio mitológico ao revelar para o ser humano seus instintos de sobrevivência mais primitivos, pois só deseja se defender, ganhar algum dinheiro para jogar fliperama e pagar seu quarto na pensão; seus objetivos são menores do que os do Superman no âmbito nacional ou mundial, entretanto, na esfera pessoal, são maiores e mais grandiosos, porque são mais compatíveis com o ser humano real. Overman sempre procura fazer o que lhe parece certo, desde que ele seja favorecido; os seus interesses pessoais estão sempre em primeiro lugar. Ele é um tipo simpático e quase malandro; em vez de enganar, ele é enganado por amigos e inimigos; ele é uma visão grotesca do herói. O grotesco, em si, não representa a sátira, nele não há alvo, ele mostra a quebra dos limites, ou o fim das fronteiras. Os limites entre o muito inteligente e o pouco inteligente, entre amigos e inimigos, são borrados, perdem a sua demarcação, provocando um rebaixamento que é regenerado pelo humor.



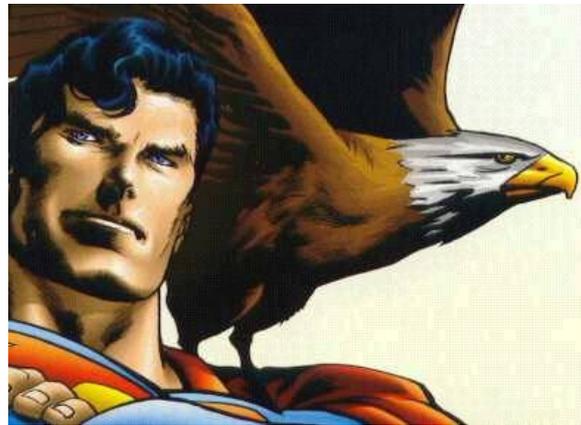
<http://www2.uol.com.br/laerte/tiras/index-overman.html>

Overman não percorre o mesmo ciclo heróico que o Superman, pois, para ele, não há um chamado para a aventura ou mesmo um retorno. A sua grande aventura é conseguir sobreviver; nessa aventura, ele foi lançado quando nasceu e ela continuará enquanto ele viver.

### 3.3 OS HERÓIS: SUPERMAN E OVERMAN

Desde que foi criado, pode-se dizer que Superman passou a representar a defesa dos ideais norte-americanos. Embora sua luta pareça universal, ela está localizada em um determinado espaço, que é a cidade de Metrópoles. Esse espaço torna-se o centro do mundo, uma vez que o homem mais poderoso do universo reside nesse lugar. Dessa forma, os EUA são apresentados como o país mais importante do mundo.

Não é exagero dizer que o Superman representa a nação americana, já que, em várias ilustrações, ele aparece junto à bandeira americana ou junto ao símbolo nacional americano, a águia. Outro motivo que permite afirmar essa identificação é o uniforme do Superman, pois ele literalmente veste as cores de sua pátria, seu uniforme tem as cores da bandeira americana.



<http://comicsmedia.ign.com/comics/image/article/696/696201/superman-returns-20060315055226497-000.jpg>

[http://associazioni.monet.modena.it/glamaz/articoli/superman/SUPERMAN\\_file/image002.jpg](http://associazioni.monet.modena.it/glamaz/articoli/superman/SUPERMAN_file/image002.jpg)

Overman, a princípio, não aparenta ser brasileiro, pois seu nome é em inglês. Entretanto assim como, no Brasil e em outros países subdesenvolvidos, há uma tendência à valorização dos produtos importados e de nomes estrangeiros, esse super-herói tem um nome estrangeiro que lhe confere uma certa sofisticação. Isso também faz parte da ironia proposta pelo autor da personagem.

A identificação com o povo brasileiro é feita pelo seu modo de vida, pois ele não é um herói mítico ou inacessível, podendo ser encontrado no meio do povo. O seu

endereço é no subúrbio de uma grande cidade brasileira, e ele pode ser qualquer um de seus cidadãos, diferenciando-se do povo apenas pelo seu uniforme. Seu modo de vida e de sobrevivência se assemelha ao das pessoas de classe social mais humilde. É um herói adaptado à realidade nacional.

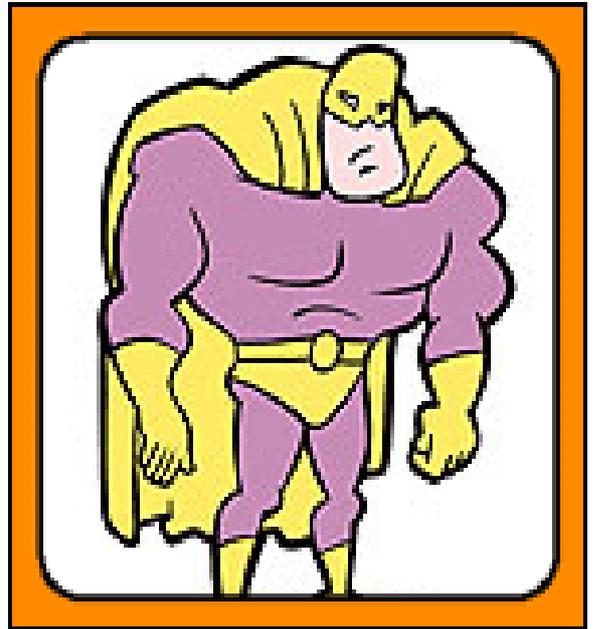


<http://www2.uol.com.br/laerte/tiras/index-overman.html>



<http://www2.uol.com.br/laerte/tiras/index-overman.html>

### 3.4 SUPERMAN E OVERMAN: A APARÊNCIA



<http://home.austin.rr.com/justiceleaguehq/Superman.jpg>

<http://a-arca.uol.com.br/v2/artigosdt.asp?sec=2&ssec=9&cdn=10019>

Quanto à aparência física desses super-heróis, pode-se dizer que o Superman foi criado segundo o padrão de beleza de sua época: padrões determinados pela classe dominante que idealizava o homem branco de olhos claros como o belo. Esses eram os “super”, enquanto as pessoas negras e de outras etnias ocupavam o papel de ajudantes dos super-heróis. O superman segue esse padrão de beleza: ele é branco, alto, tem olhos azuis e cabelos lisos e negros, representando, com sua aparência, a camada social dominante, pois ele é forte e poderoso. As cores de seu uniforme são as cores da bandeira americana: “[...] o vermelho significa intrepidez e valor; o azul a cor do chefe; (a banda larga por cima das listras) significa vigilância, perseverança e

justiça”<sup>1</sup>. Se o vermelho e o azul representam intrepidez, valor, vigilância, perseverança e justiça, que são as características de um super-herói, o amarelo representa a riqueza e a prosperidade que são os valores desejados pela nação norte-americana. O uniforme do Superman é composto por uma malha colante azul, que destaca seus músculos e sua aparência forte; uma capa vermelha e um short vermelho por cima da calça azul, botas vermelhas, cinto amarelo e, na parte superior de seu uniforme, um logotipo amarelo com um “S” vermelho.

Ninguém nega que as cores carregam intensa expressividade, mas ninguém sabe como tal expressividade ocorre. Admite-se, é amplamente aceito que a expressividade se baseia na associação. Diz-se que o vermelho é excitante porque nos faz lembrar fogo, sangue e revolução. O verde suscita os pensamentos restauradores da natureza, e o azul é refrescante como a água (ARNHEIM, 2002, p. 358).

Não se pode negar que a escolha das cores do uniforme do Superman foi feita de maneira intencional, considerando a expressividade das cores que estão associadas à nação norte-americana.

Já Overman, quando foi criado, deveria ser somente um herói genérico com capa e músculos, mas o seu grande sucesso fez que seu criador o transformasse em uma caricatura de herói. Como é possível observar, ele se assemelha muito ao Superman na aparência física: é alto e branco, usa um uniforme colado ao corpo, como o Superman,

---

<sup>1</sup> Texto retirado da página <http://www.usflag.org.html/colors> (tradução nossa).

com uma espécie de short por cima. O uniforme do Overman não tem um logotipo e ele usa uma máscara, que o Superman não usa. As cores de seu uniforme não são as cores da bandeira brasileira, dela ele só usa o amarelo, talvez representando a riqueza da nação e do povo brasileiro. Seu uniforme é roxo, que é uma cor secundária, ou seja, uma mistura da cor azul e vermelha, que são as cores do uniforme do Superman; mas essa cor roxa é suave, quase rosa, que é uma cor associada à feminilidade, reforçando a homossexualidade assumida por Overman em algumas tirinhas.

### **3.5 TEMAS**

Vários são os temas abordados pelos super-heróis, como, no caso de Superman, a política, a guerra, o capitalismo e as questões nacionais e sociais que envolvem o povo norte-americano. Superman nunca aparece bebendo, fumando, usando substâncias proibidas, ou mesmo envolvido com algo ilegal; sua vida é dedicada a fazer o bem e proteger os desamparados. Portanto pode-se afirmar que ele é um herói idealizado que não tem como referência o mundo real.



[http://hq.cosmo.com.br/textos/hqcoisa/h0164\\_especialsuperman\\_nashqs.htm](http://hq.cosmo.com.br/textos/hqcoisa/h0164_especialsuperman_nashqs.htm)

Ao Overman, ao contrário, por causa de uma postura crítica, estão ligados temas relacionados ao cotidiano das pessoas; ele não trata de temas no nível nacional, mas sim individual, como a sobrevivência, transgressões, atividades ilegais (como o contrabando, que, muitas vezes, se torna fonte de renda dos desempregados); o efeito dos produtos transgênicos, a violência, entre outros. Entretanto, a título de exemplificação, serão tratados por este trabalho somente a questão dos vícios e da sexualidade.

Overman corresponde a uma imagem espelhada do Superman, que representa a justa medida. Overman rompe as barreiras estabelecidas pela ideologia dominante do contexto no qual o Superman está inserido, pois ele bebe, é viciado em fliperama, usa substâncias proibidas e pratica atitudes ilegais como vender “muamba”, entre outras coisas. Essas atitudes, entretanto, servem para questionar quais seriam os atributos necessários a um super-herói. Será que certos comportamentos ou atitudes pessoais,

presentes na vida particular de um herói, fariam que seus atos heróicos se tornassem menos heróicos? Deve-se lembrar, ainda, que Overman é um herói carnavalizado, portanto da ordem do inacabamento, com características grotescas que representam a anulação das linhas que demarcam limites, como os limites entre certo e errado, bem e mal, masculino e feminino. A abordagem do herói, por meio da carnavalização, permite a exposição de qualquer tema sem preconceitos, consente que o herói saia das regras impostas pela classe dominante, representando todas as classes sociais em uma só pessoa. Assim, no mesmo herói, Overman, está representada a hierarquia dominante, porque ele é um super-herói, e ser um super-herói representa ter poder e, também, estão representadas as demais pessoas, porque ele vive entre o povo, sendo parte desse povo. Dessa forma, Overman pode ser viciado em fliperama e em bebidas, pois a carnavalização anula os limites convencionais.



<http://www2.uol.com.br/laerte/tiras/index-overman.html>



<http://www2.uol.com.br/laerte/tiras/index-overman.html>



<http://www2.uol.com.br/laerte/tiras/index-overman.html>

Outro tema abordado é a questão da sexualidade. Quando Superman foi idealizado, seus criadores se basearam na imagem de Clark Gable, razão pela qual ele recebe o nome de Clark. O padrão utilizado foi, então, o de um galã de cinema, ou seja, um símbolo sexual. Vários romances são relacionados ao Superman e ele aparece sempre ao lado de uma bela mulher, mas o seu grande amor é Lois Lane. Superman mantém, muitas vezes, uma posição de amor platônico com relação a Lois, entretanto,

em nenhum momento ele aparenta desgostar das mulheres ou preferir os homens.



[http://en.wikipedia.org/wiki/Lois\\_Lane](http://en.wikipedia.org/wiki/Lois_Lane)

[http://www.allposters.com/-sp/Clark-Gable-Posters\\_1307439\\_.htm](http://www.allposters.com/-sp/Clark-Gable-Posters_1307439_.htm)

Com o Overman a questão da sexualidade é diferente; ele assume mais de uma opção sexual. Mesmo não tendo problemas em relação a sexo, pois se declara imune, ele sai, às sextas-feiras, a procura de sexo selvagem, liberando seu lado primitivo e animal. Ele próprio se declara homossexual, mas, ao mesmo tempo, não tem preferência sexual, uma hora ele pode estar com um homem e na outra com uma mulher, podendo ser “um elo na cadeia de evolução da espécie” (BAKHTIN, 1991, p.23), com a anulação entre o feminino e o masculino. Dessa forma, as questões sexuais podem ser trabalhadas sem preconceitos, pois, em tempos de liberação sexual, não pode haver tabus para que se aborde temas tão controversos. O objetivo é desmascarar o politicamente correto que se encontra presente em Superman.



<http://www2.uol.com.br/laerte/tiras/index-overman.html>



<http://www2.uol.com.br/laerte/tiras/index-overman.html>



<http://www2.uol.com.br/laerte/tiras/index-overman.html>



<http://www2.uol.com.br/laerte/tiras/index-overman.html>

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

No contexto histórico e social, são formados o comportamento de um povo ou nação, os mitos e as ideologias. Esse processo acontece, na maioria das vezes, sem que os indivíduos se dêem conta dele. Com o desenvolvimento tecnológico da sociedade, a mitologia antiga foi deixada de lado, produzindo-se uma outra, mais adequada aos tempos modernos, na qual, destituindo-se os heróis antigos, constroem-se novos modelos para servirem de paradigmas. Os seres humanos precisam desses modelos para formar suas consciências, possibilitando a ele enfrentar situações de conflito com eles mesmos e com a sociedade. Os modelos a serem seguidos também fazem parte da aceitação do homem pelo seu núcleo social e pela sua cultura. Assim, quando o homem se enquadra em um determinado padrão, imposto pelo seu meio social, ele é aceito por essa sociedade como igual e pertencente a ela.

Aos ritos antigos e às cerimônias de iniciação cabia o papel de introduzir as pessoas em cada nova fase da vida, fazendo que elas se tornassem parte da comunidade. Na sociedade moderna, esses ritos não existem mais dessa maneira primitiva, entretanto, as pessoas continuam a incorporar comportamentos e pensamentos, tornando-se parte de um grupo que age e pensa quase que da mesma maneira. Isso aconteceu, em parte, por causa do surgimento das indústrias e da conseqüente concentração humana nos centros urbanos, que produziram as

sociedades de classes e a cultura de massa. Juntamente com a Revolução Industrial, com a cultura de massa e com o jornal, veículo de propaganda e divulgação de informação, voltado principalmente para as massas, surgiu um novo tipo de herói, o herói dos quadrinhos.

Conforme se observou ao longo deste trabalho, os heróis das histórias em quadrinhos nasceram nas tirinhas dos jornais e, depois, ganharam seu próprio veículo, as revistas em quadrinhos. Nas histórias em quadrinhos, apareceu o herói mais famoso dos tempos modernos, o Superman. Esse super-herói ficou conhecido mundialmente e, de certa forma, passou a representar a nação norte-americana e seus ideais, pois veste as cores de sua bandeira, luta em suas guerras e está sempre disposto a defender essa nação contra os seus inimigos. Deve-se considerar que esse super-herói está inserido no contexto de uma nação hegemônica, que, por meio de seu poderio econômico, domina as demais nações ao controlar o mercado econômico mundial. As nações que não são dominadas por ela ganham status de inimigas. Assim, nos quadrinhos, os inimigos do Superman, geralmente, representam essas nações.

Após o Superman, surgiram outros super-heróis, pois esse inaugurou uma época em que não basta mais ser apenas herói, é necessário ser “super”. Com os super-heróis, surgiram, também, os supervilões. Esses seres, dotados de poderes superiores e com toda tecnologia ao seu dispor, produziram um universo mágico que, de certa forma, substituiu os deuses do Olimpo e os heróis da Antiguidade.

Situação bastante diferente foi a do surgimento do Overman. Ao produzir uma personagem como o Overman, seu criador, talvez não intencionalmente, critica, por meio da carnavalização e do humor, de maneira séria, o modelo de herói proposto pelo Superman. Essa crítica pode, de igual modo, ser estendida à nação norte-americana. A escolha do léxico e da aparência do herói fazem a ligação, por meio da paródia, entre os dois heróis, bem como entre a nação brasileira e a norte-americana. Ao carnavalizar o herói norte-americano, trazendo-o para o plano mais baixo, o do povo, critica a nação americana e seus ideais de justiça e de igualdade. Onde estarão essa igualdade social e essa justiça, se, em um país como o Brasil, nem mesmo um super-herói tem como pagar seu quarto na pensão? O herói brasileiro é “over” enquanto que o americano é “super”, mostrando que, em potencialidade, o herói brasileiro pode ser maior em atributos e mais capaz. Além de tudo isso, Overman é mais próximo dos seres humanos por não ser idealizado.

Dessa forma, a carnavalização do Superman, proposta por Laerte, por meio da paródia, permite um olhar crítico sobre temas polêmicos, como homossexualidade, vícios, pobreza, mostrando a possibilidade de discuti-los também nas HQs. A carnavalização, que coloca todas as classes sociais no mesmo plano, ao ver a realidade do plano mais baixo, apresenta, de maneira mais realista e abrangente, os comportamentos sociais e as relações entre os seres humanos. Conclui-se, assim, que o riso, proposto pela carnavalização, por ser lúdico, causa, à primeira vista, a impressão de que sua única intenção é divertir; mas, na realidade, ele é uma ferramenta

importante quando se critica os modelos que servem de referências comportamentais, como no caso do Superman. Overman é um herói que tem valores próprios, sua grandeza está em subverter e desmascarar, por meio do rebaixamento, um modelo de herói idealizado.

## REFERÊNCIAS

- ARNHEIM, Rudolf. *Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora*. São Paulo: Pioneira, 2002.
- ASSUPÇÃO JR, Francisco B. *Psicologia e história em quadrinhos*. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2001.
- BARROS, Diana Luz Pessoa; FIORIN, José Luiz (orgs). *Dialogismo, polifonia, intertextualidade*. 2 ed. São Paulo: Edusp, 1999.
- BRAIT, Beth. *A personagem*. São Paulo: Ática, 2002.
- BAKHTIN, Mikhail. *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais*. São Paulo: HUCITEC, 1999.
- \_\_\_\_\_ *Problemas da poética de dostoiévski*. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense, 1997.
- BUTOR, Michel. *Repertório*. São Paulo: Perspectiva, 1974
- CAGNIN, Antônio Luiz. *Os quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975.
- CALDAS, Waldenyr. *Literatura e cultura de massas*. São Paulo: MUSA. 2000.
- CAMPBELL, Joseph. *O Herói de mil faces*. 8. ed. São Paulo, SP. Cultrix, 2003 (a).
- CAMPBELL, Joseph. *O poder do Mito*. 21. ed. São Paulo: Palas Athena, 2003 (b).
- CERTEAU, Michel de. *A cultura no plural*. 3. ed. São Paulo: Papyrus, 2003.
- CIRNE, Moacy. *A explosão criativa dos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Vozes. 1977.

- CIRNE, Moacy. *A linguagem dos quadrinhos*. 3. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1973.
- DANIELS, Lês. *DC Comics. Sixty Years of the World's Favorite Comic Book Heroes*. United States of America: Bulfinch, 1995.
- DISCINI, Norma. *Intertextualidade e o conto maravilhoso*. São Paulo: Humanitas/FFLCH/USP, 2002.
- \_\_\_\_\_. *O estilo nos textos: história em quadrinhos, mídia, literatura*. São Paulo: Contexto, 2003.
- \_\_\_\_\_. "Carnavalização", in BRAIT, Beth (org). *Bakhtin: outros conceitos chave*. São Paulo: Contexto, 2006.
- DONDIS, Donis A. *Sintaxe da linguagem visual*. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- DORFMAN, Ariel; JOFRE, Manuel. *Super-homem e seus amigos do peito*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.
- DUARTE, Rodrigo. *Teoria crítica da indústria cultural*. Belo Horizonte: UFMG, 2003.
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 1998.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial*. São Paulo: PARMA Ltda, 1989.
- FEIJÓ, Mário. *Quadrinhos em ação: um século de história*. São Paulo: Moderna, 1997.
- FEIJÓ, Martin Cezar. *O que é herói*. São Paulo: Brasiliense, 1995.
- FRY, Roger. *Visão e forma*. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.
- GANCHO, Cândida Vilares. *Como analisar narrativas*. São Paulo: Ática, 2001.
- GONZÁLES, Mario M. *A Saga do anti-herói*. São Paulo: Nova Alexandria, 1994.

GOULART, Ron, *Comic Book Encyclopedia*. United States of America: Harper Entertainment, 2004.

HALL, Stuart. *A Identidade cultural na pós-modernidade*. 7ª ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

HAUSER, Arnold. *História social da arte e da literatura*. São Paulo: Martins Fontes. 1995.

HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da paródia*. Rio de Janeiro: Edições 70, 1989.

IANNONE, Leila Rentroia; IANNONE, Roberto Antonio. *O mundo das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Moderna 1994.

LEITE, Ligia Chiappini. *O foco narrativo*. São Paulo: Ática, 1993.

LINK, Arthur S. *História moderna dos Estados Unidos*. Vol. 2. Rio de Janeiro: Zahar, 1965.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. Vol. 2. São Paulo: M.Books do Brasil, 2005.

MESQUITA, Samira Nahid de. *O enredo*. 3. ed. São Paulo: Ática, 1994.

MOTA, Myriam Becho; BRAICK, Patrícia Ramos. *História das Cavernas ao Terceiro Milênio*. São Paulo: Moderna, 1997.

NITRINI, Sandra. *Literatura comparada: história, teoria e crítica*. São Paulo: Edusp, 1997.

REIS, Carlos; M.LOPES, Ana Cristina. *Dicionário de teoria da narrativa*. São Paulo: Ática, 1988.

SCHIMIDT, Mário. *Nova história crítica*. São Paulo: Nova Geração, 2001.

SCHÜLER, Donaldo. *Teoria do romance*. São Paulo: Ática, 2000.

## REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS

<http://a-arca.uol.com.br/v2/artigosdt.asp?sec=2&ssec=9&cdn=10019> - Acesso em 2 nov. 2006 18:35

<http://www.ai.mit.edu/lab/olympics/99/cover/superman.gif> - Acesso em 09.10. 2006 – 20:00 h

<http://associazioni.monet.modena.it/glamaz/articoli/superman/SUPERMAN.htm> - Acesso em 30.09. 2006 - 15:13 e 08.02 2007 – 16:50

<http://home.austin.rr.com/justiceleaguehq/Superman.jpg> - Acesso em 10.02.2007 – 14:00h

<http://www.chinitarte.com/bd5.html> - Acesso em 10.11.2006 - 10:18h

<http://comicsmedia.ign.com/comics/image/article/696/696201/superman-returns-20060315055226497-000.jpg> - Acesso em 08.02.2007 - 16:50 h

[http://hq.cosmo.com.br/textos/hqcoisa/h0164\\_especialsuperman\\_nashqs.htm](http://hq.cosmo.com.br/textos/hqcoisa/h0164_especialsuperman_nashqs.htm) - Acesso em 09.02.2007 - 21:22 h

<http://hq.cosmo.com.br?tesatos/quadrindex/qoverman.shtm> - Acesso em 14/10/2005 - 23:30 h

<http://www.devir.com.br/hqs/overman.php> - Acesso em 06/11/2005 - 18:05 h

[http://www.devir.com.br/dc/dc\\_personagens.php](http://www.devir.com.br/dc/dc_personagens.php) - Acesso em 03.10.2006 – 10:00

[http://www.devir.com.br/dc/p\\_superhomem.php](http://www.devir.com.br/dc/p_superhomem.php) - Acesso em 03.10.2006 – 10:40 h

<http://www.geocities.com/mirco25/home.htm> - Acesso em 03.10.2006 – 10:20

[http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base\\_para\\_news.asp?artigo=3224](http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base_para_news.asp?artigo=3224) - Acesso em 10.11.2006 – 14:00 h.

[http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base\\_para\\_artigos.asp?artigo=1663](http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base_para_artigos.asp?artigo=1663) - Acesso em 13/10/2005 – 20:00 h

[http://www.pucsp.br/pos/cos/cps/arquivo/PDF/colo2004/Norma\\_Interdiscursividade.pdf](http://www.pucsp.br/pos/cos/cps/arquivo/PDF/colo2004/Norma_Interdiscursividade.pdf) - 20.08.2005 - 16:00

[http://www.supermanhomepage.com/comics/comics.php?topic=comics-new\\_supes](http://www.supermanhomepage.com/comics/comics.php?topic=comics-new_supes) -  
Acesso em 03/01/2005 – 09:10 h

<http://www.supermanhomepage.com/news.php> - Acesso em 09.10.2006 - 10:11:2006 –  
13:00 h

<http://theages.superman.ws/Encyclopaedia/superman.php> - Acesso em 02/11/2005 -  
16:47 h

<http://theages.superman.ws/Encyclopaedia/kents.php> - Acesso em 17.11.2006 - 10:00 h

[http://.universohq.com/quadrinhos/2003/n30102003\\_03.cfm](http://.universohq.com/quadrinhos/2003/n30102003_03.cfm) - Acesso em 14/10/2005 –  
23:13 h

<http://www.universohq.com/quadrinhos/superman2001.cfm> - Acesso em 03.10.2006 -  
11:00 h

<http://www2.uol.com.br/laerte/tiras/index-overman.html> - Acesso em 13/10/2005-  
21:18h.

<http://www.usflag.org/colors.html> - Acesso em 08/12/2004 - 15:00 h

[http://en.wikipedia.org/wiki/Alternate\\_versions\\_of\\_Superman](http://en.wikipedia.org/wiki/Alternate_versions_of_Superman) - Acesso em 09.10.2006 -  
22:00 h

[http://en.wikipedia.org/wiki/Clark\\_and\\_Lois](http://en.wikipedia.org/wiki/Clark_and_Lois) - Acesso em 09.10.2006 - 21:00 h

[http://en.wikipedia.org/wiki/Cultural\\_influences\\_on\\_Superman](http://en.wikipedia.org/wiki/Cultural_influences_on_Superman) -Acesso em -09.10.2006 -  
20:30 h

[http://en.wikipedia.org/wiki/Lois\\_Lane](http://en.wikipedia.org/wiki/Lois_Lane) - Acesso em 10.02.2007 -15.50 h

[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e9/Petit\\_Sammy\\_%C3%A9ternue.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e9/Petit_Sammy_%C3%A9ternue.jpg) -  
Acesso em 06.11.2006 – 20:13

# Livros Grátis

( <http://www.livrosgratis.com.br> )

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)  
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)  
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)  
[Baixar livros de Matemática](#)  
[Baixar livros de Medicina](#)  
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)  
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)  
[Baixar livros de Meteorologia](#)  
[Baixar Monografias e TCC](#)  
[Baixar livros Multidisciplinar](#)  
[Baixar livros de Música](#)  
[Baixar livros de Psicologia](#)  
[Baixar livros de Química](#)  
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)  
[Baixar livros de Serviço Social](#)  
[Baixar livros de Sociologia](#)  
[Baixar livros de Teologia](#)  
[Baixar livros de Trabalho](#)  
[Baixar livros de Turismo](#)