

IDEOLOGIA, PODER E ALTERIDADE NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DA DC COMICS

IDEOLOGY, POWER AND ALTERITY IN DC'S COMIC STORIES

Ruan Nascimento de Lima¹,
Reginâmio Bonifácio de Lima², Maria Iracilda G. C. Bonifácio³

1. Bolsista Pibic Jr. no Colégio de Aplicação da Ufac.
2. Professor EBTT de História na Ufac. Laboratório de Estudos Educacionais e Humanísticos Aplicados – LEEHAp. Membro da Academia Acreana de Letras
3. Professora EBTT de Língua Portuguesa na Ufac. Pesquisadora do GESCAM.

Autor correspondente: reginamiobonifacio@yahoo.com.br

RESUMO

As HQs são um meio fantástico de comunicação de massa, e por isso mesmo tornam-se um produto de dupla competência, podendo tanto ser usadas como armas poderosas de más intenções e reprodução de ideologias, como instrumento de reflexão, fazendo o leitor ponderar sobre assuntos que até então não conhecia, ou ainda não havia despertado o interesse. Contribuir para desvendar essas informações subjetivas foi a proposta deste estudo, que tem como foco perceber como as Histórias em Quadrinhos por meio de uma perspectiva histórico-cultural dos multiversos DC Comics, trazendo à discussão os símbolos e significações que alicerçaram a gênese dos super-heróis, seus multiversos e sua trajetória através dos tempos.

Palavras-chave: Multiverso; Ideologia e Poder; Alteridade.

ABSTRACT

Comics are fantastic means of mass communication and for this very reason, they become a product of double competence, both being able to be used as powerful weapons of bad intentions and reproduction of ideologies, as an instrument of reflection, causing the reader to ponder matters which he had not yet known, or had not yet aroused interest. The proposal of this study was to contribute to unravel this subjective information, focusing on how Comic Books through a historical-cultural perspective of the DC Comics multiverse. It also brought to the discussion, the symbols and meanings that underpinned the genesis of superheroes, its multiverses and its trajectory through the times.

Keywords: Multiverse; Ideology and Power; Alterity.

1. INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos (HQs) são um gênero marcante da cultura do Século XX, conquistando uma parcela considerável de público, especialmente jovens e adultos [1, 2]. As HQs constituem um gênero que agrega diferentes recursos semióticos e/ou multimodais, aliando elementos das linguagens verbal e visual que conquistaram leitores dos mais diversos segmentos [3]. Esse gênero textual requer do leitor uma postura ativa, completando o sentido do que se lê e estabelecendo uma interação constante com o universo de cores e formatos, balões, expressões fisionômicas dos personagens, dentre outros fatores [4].

Nesse sentido, a presente pesquisa teve como proposta realizar uma análise do discurso das HQs da DC Comics [5], uma das maiores companhias norte-americanas de histórias em quadrinhos, que apostou na constituição de multiversos como forma de relacionar universos paralelos e/ou realidades alternativas, propondo a constituição de uma interface entre elas [6, 7].

Utilizamos como método de análise o indiciário [8, 9], que proporcionou um aprofundamento nas questões dos super-heróis a partir das perspectivas do próprio “mundo dos quadrinhos” e não da perspectiva dos autores e das análises e conceitos. Dado seu caráter interdisciplinar, este método permitiu a percepção das HQs frente ao contexto histórico-social em que foram criadas, auxiliando na reconstituição das pistas necessária à análise pretendida [10].

No início do Século XX os quadrinhos foram produzidos pelas editoras criadas num período onde as pessoas viam nas HQs uma espécie de refúgio literário, uma válvula de escape das mais diversas formas de leitura que eram produzidas na época [6].

A ideia de “multiverso” foi desenvolvida principalmente pela Marvel Comics no começo dos anos 1960, mas foi iniciada pela DC Comics, nas histórias do Flash, que, a partir de sua supervelocidade, conseguia alcançar as diferentes Terras [11]. A noção de “multiverso” envolve escritores, artistas e editores, que reunidos criaram uma série de títulos em que os eventos em uma revista tiveram repercussões em outra.

A partir dessa noção, portanto, esta pesquisa teve como objetivo analisar histórias em quadrinhos por meio de uma perspectiva histórico-cultural do multiverso DC Comics, resgatando os símbolos e significações que alicerçaram a gênese dos super-heróis, seus multiversos e sua trajetória pelas histórias em quadrinhos.

2. METODOLOGIA

A presente pesquisa possui natureza básica, tendo em vista que foi alicerçada de modo a gerar um maior conhecimento a respeito das HQs, adotando-se uma perspectiva analítica, sem o desenvolvimento de uma aplicação prática prevista [12]. O problema foi abordado de forma qualitativa, com vistas a descrever, por meio de uma pesquisa bibliográfica e documental, a história das histórias em quadrinhos a partir do multiverso DC Comics [7, 13].

O método de pesquisa utilizado consistiu na seleção de pistas, passagens e momentos de histórias publicadas pela DC Comics, a partir das quais foi possível fazer a leitura crítica dos

seus significados, sempre comparando com o momento político-social referente ao período de sua edição [14]. Partimos de uma abordagem na perspectiva interdisciplinar do indiciário [8], cruzando elementos contextuais das HQs às informações históricas que serviram de aporte para desenvolvimento das narrativas analisadas [15].

A leitura de material que teve por finalidade a fundamentação teórica e crítica sobre a temática pesquisada e estudada durante o percorrer da pesquisa. A ênfase deste estudo foi dada aos discursos dos super-heróis das comics norte-americanas, com base nos escritos de Michel Foucault [16, 17], por meio dos quais foi possível perceber as relações de ideologia, poder e alteridade nas HQs estudadas.

No amplo universo de informações desta arte centenária, limitamos este estudo à análise das ideologias, relações de poder e alteridade contidos no comprometimento político-ideológico dos personagens e das histórias em seus multiversos, como também na sua abordagem de temas sociais.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A leitura de livros sobre a DC Comics [11] foram fundamentais para a maior compreensão sobre o projeto, sendo que através destes foi possível compreender o básico sobre as HQs como: a noção sobre a ordem cronológica dos acontecimentos nas mais diversas equipes e nas histórias de super-heróis que integram as equipes, a origem de alguns dos personagens, como alguns autores de HQs escreveram suas primeiras histórias [10, 13].

Em uma visão geral, percebemos que as Equipes da DC Comics" são formadas por 12 grupos subdivididos em 53 equipes: Aves de Rapina (DC Comics); Combatentes da Liberdade; Corporação Infinito; Justiça Jovem; Legião dos Super-Heróis; Liga da Justiça; Novos Titãs; Organizações da DC Comics; Renegados; Sete Soldados da Vitória; Sociedade da Justiça [11, 18].

Observamos que, nas HQs da DC Comics analisadas, a noção de "multiverso" aparece recorrentemente, sendo comum os protagonistas aparecerem como convidados em outras histórias [19].

Nessas histórias, notamos a interpenetração entre o contexto histórico de seu surgimento e a constituição dos super-heróis. A Era de ouro dos Quadrinhos (1938-1955), coincide com o período posterior à crise de 1929 e à Segunda Guerra Mundial, contexto marcado pela necessidade de um referencial de herói forte e invencível. Surgem, assim, Super-Homem,

Batman e uma série de outros super-heróis que representam a necessidade de unificação patriótica e agregam valores universais como verdade, justiça e lealdade [20, 21].

CONCLUSÕES

As HQs analisadas apresentaram uma função propagandística de determinados valores hegemônicos na sociedade [2, 5, 14], principalmente durante a época da Segunda Guerra Mundial e nos anos 1950, com o início da Guerra Fria [7].

Os principais heróis do Universo DC surgiram nos anos 1940, atuando em cidades fictícias, como Gotham City e Metrópolis. A presença dos super-heróis afetou as cidades, mas suas histórias fictícias em geral são similares à história dos Estados Unidos.

Percebe-se a existência de um universo paralelo onde as cidades parecem confluír para a mesma baía, ou para o mesmo mar, estando elas próximas umas das outras, a exemplo das cidades de Metrópolis, Gothan, Central City que parecem ter certa proximidade física.

Quanto a temporalidade, parece coexistir um presente contínuo em que paradoxos temporais e espaciais confluem, em grande parte das histórias, para um presente contínuo de fins do século XX. É perceptível ainda a interrelação estabelecida pelos heróis ao visitarem as cidades em que os outros moram. Há a ideia de territorialidade em que determinados espaços são de atuação quase que restrita desses personagens que nessas localidades habitam – embora haja confluência de relações e clara percepção e conhecimento da existência mútua desses heróis.

Nessa conjuntura, explicita-se o caráter político das HQs e sua capacidade de atingir públicos diferenciados, econômica e socialmente pela vasta gama de possibilidades, localidades, temporalidades e realidades que traçam paralelismos confluentes aos diversos perfis de gostos dos leitores.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- [1] ADORNO, Theodor W. **Indústria cultural e sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- [2] MORIN, Edgar. **Cultura de massa no século XX**. 8. ed. Rio de Janeiro, Forense Universitária (vol. 1: Neurose), 1990.
- [3] GUBERN, Román. **El Lenguaje de los Comics**. Barcelona: Península, 1974.

- [4] ANDRAUS, Gazy. **A Ficcionalidade nas HQs: imagens além das palavras**. Monografia para a disciplina Linguagens e Tecnologias. São Paulo: ECA-USP, 2002.
- [5] BOURDIEU, Pierre. **O Poder Simbólico**. Trad. Fernando Tomaz. Rio de Janeiro: [6] Bertrand Brasil, 2001. CIRNE, Moacy. **Uma introdução política aos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Achiamé, 1982.
- [7] MOYA, Álvaro de. **História da História em Quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1993.
- [8] GINZBURG, Carlo. "Sinais: raízes de um paradigma indiciário". _In: **Mitos, emblemas, sinais: Morfologia e História**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.
- [9] RODRIGUES, Márcia (Org.). **Exercícios de Indiciarismo**. Vitória: Programa de História Social das Relações Políticas da UFES, 2006.
- [10] **Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.
- [11] BEATTY, S.; GREENBERGER, R.; JIMINEZ, P.; WALLACE, D. **The DC Comics Encyclopedia**. DK Publishing, 2009.
- [12] THIOLENT, Michel. **Metodologia da Pesquisa-ação**. 15 ed. São Paulo: Cortez, 2007.
- [13] VIANA, Nildo. **Heróis e super-heróis no mundo dos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Achiamé, 2005.
- [14] VIANA, Nildo. **O Que Dizem os Quadrinhos?** Sociologia, Ciência & Vida, v. 17, p. 53-62, 2008.
- [15] JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Ed. Aleph, 2008.
- [16] FOUCAULT, Michel. **A Ordem do Discurso**. São Paulo: Loyola, 1996.
- [17] FOUCAULT, Michel. **A Arqueologia do Saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.
- [18] VÁRIOS. Super cronologia dos Comic Books. _In: **Revista HQ CD**. São Paulo, v. 1, n. 1, p. 8-19, mai. 1997.
- [19] EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.
- [20] MOYA, Álvaro de, Oliveira, Reinaldo de. História (dos Quadrinhos) no Brasil. In: MOYA, Álvaro de. **Shazam!**. São Paulo: Perspectiva, 1977.
- [21] CODESPOTI, Sérgio. Surgem os Super-Heróis. _In: **Kaboom Especial número 1**. São Paulo: ed. Eclipse, 2005.