

DESMISTIFICANDO A ESSÊNCIA DO PERSONAGEM WOLVERINE DENTRO DO UNIVERSO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.

Breno Enzo Scafura¹

Daniel Marques²

Abstract

This article brings out a discussion regarding the essential figure of the character Wolverine in his natural mediatic habitat, the comic books. Through a study based on the aspects that underlie the heroic archetype, this research will make a retrospect about the hero's role and they diverse manifestations, with the goal of demystifying the essence of Wolverine and categorizing him inside a hero's segment. The study becomes necessary in the moment that a change in the character's behavior is observed, over his new evasive self. The unfolding of Wolverine in new medias, with intentionally massive proprieties, led to his massification. Once the products that permeate Wolverine's mediatic ecology adopt him as a mass product, his suitability to the public becomes necessary. In the course of this research the reader will be formally presented to the character, as well as the ecology that composes the universe of graphic narratives.

Resumo

O presente artigo traz a tona uma discussão a respeito da figura essencial do personagem Wolverine em seu habitat midiático natural, as histórias em quadrinho. Através de um estudo baseado nos aspectos que fundamentam o arquétipo heroico, esta pesquisa fará um retrospecto sobre o papel do herói e as suas diversas manifestações, com o objetivo de demistificar a essência de Wolverine e categoriza-lo dentro de um segmento de herói. O estudo torna-se necessário no momento em que é observada a mudança de comportamento do personagem em detrimento de seu novo caráter evasivo. O desdobramento de Wolverine em novas mídias com propriedades intencionalmente massivas acarretou na sua massificação. Uma vez que os produtos que permeiam a ecologia midiática de Wolverine o adotam como produto de massa, a sua adequação ao público se torna necessária. Ao decorrer da pesquisa o leitor será apresentado formalmente ao personagem, assim como a ecologia que compõe o universo das narrativas gráficas.

1 O HOMEM E SUAS HISTÓRIAS

Maurício de Sousa: Eu faço histórias para contar histórias. Na minha infância ouvi muitas e até hoje meus avós me contam algumas, ou melhor, me ensinam a ser um contador de histórias.

O homem é um ser social. A necessidade de se comunicar, estabelecendo relações com seus semelhantes e o ambiente ao seu redor, perdura até hoje. Decorrente desta característica,

¹ Graduando e publicidade e propaganda e Bolsista PIBIC Fapesb - enzoscafura@gmail.com

² Orientador - danielmarquescontato@gmail.com

o homem buscou diversas maneiras para se expressar e passar adiante as suas experiências. Uma das formas encontradas foi a narrativa oral.

Ao redor de suas fogueiras, os primeiros homens se reuniram para contar histórias e trocar experiências. Não se sabe muito sobre o conteúdo das primeiras histórias, mas acredita-se que as mesmas fizessem parte do escapismo para a falta de conhecimento a respeito do mundo que os cercava. Joana Cavalcanti, estudiosa do campo da Teoria da Literatura, refere-se às primeiras narrativas como:

[...] relatos fabulosos sobre a possível história do surgimento do mundo. É certo que esses relatos estavam impregnados de conteúdos voltados para o sobrenatural, o misterioso envolvido na aura do sagrado. Eram relatos marcados pelo registro de rituais de iniciação e magia, próximos à consciência mítica e religiosa, para, somente muito tempo depois, transformarem-se em mito e história”. (CAVALCANTI, 2002. p. 28)

No primeiro momento deste artigo será discutido o papel de uma narrativa em diversos espaços comunicacionais, porém com um enfoque maior nas histórias em quadrinhos.

2 CONTANDO UMA HISTÓRIA

As histórias costumam ser coesas e por conta disso podem ser consideradas como ótimos veículos para transmissão de informações. A fácil absorção do conteúdo de uma história está alinhada a um leque de estratégias e atrativos que fazem parte da estrutura de uma boa narrativa. As narrativas devem seguir uma ordem de fatos elencados em sequência. Em seu livro, *Narrativas Gráficas* (1996), Will Eisner apresenta uma curva gráfica que representa a mais comum linha cronológica de apresentação de fatos em uma narrativa. Esta subdivisão nos eventos da narrativa é responsável por organizar os acontecimentos de forma a tornarem a história mais intuitiva. Levando em consideração este padrão predominante, o primeiro passo do narrador deve ser convidar o público a imergir na história. Tal etapa, popularmente conhecida como “apresentação”, é responsável por familiarizar o público com o tempo, o espaço e os personagens envolvidos na trama.

Após a introdução de todos os elementos que compõe a história, chega o momento fase de prender a atenção do público. Para isso é necessária a inserção de uma situação que eleve a curva de tensão da história. Esta situação é denominada de problema e será o fato que ascenderá o pavio da trama, servindo de alicerce para o seu desenvolvimento. Enquanto o problema se desenvolve, a curva de tensão da narrativa tende a subir, encontrando o seu

clímax. No clímax o público se depara com o ponto mais alto de tensão da narrativa, onde algo acontecerá, influenciando diretamente o desfecho da história. No que tange a explicação dos acontecimentos da trama, o clímax de uma história é, muitas vezes, a principal chave para a compreensão da narrativa. Bons contadores de histórias sabem exatamente como utilizar este pico de tensão para surpreender o seu público e assim tornar a história ainda mais sedutora. A resolução do problema marca o final da narrativa, porém existem muitas narrativas que utilizam novos problemas em sua conclusão para prender a atenção do público por ainda mais tempo, a fim de desafiar sua criatividade e abrir espaço para uma possível continuação.

O hábito de contar histórias não vem de hoje. Desde os tempos mais primórdios o homem apresenta um verdadeiro fascínio por narrar fatos, sejam eles reais ou fictícios. Segundo Will Eisner (1996), as histórias são usadas para ensinar o comportamento dentro da comunidade, discutir morais e valores ou satisfazer curiosidades. Assim, pode-se aferir que o ato de contar histórias está enraizado na essência do ser humano, fazendo parte do seu comportamento como indivíduo social e que através das histórias foi possível propagar não só eventos, mas, também, conjuntos de valores morais e éticos que formaram as diferentes civilizações ao redor do mundo. Desta forma, é possível destacar a influência do contador de histórias na formação da identidade cultural daqueles que são atingidos por sua mensagem. Quando analisamos os períodos mais remotos da humanidade, o contador de histórias de um clã ou tribo era, além de historiador, professor e anfitrião para os demais indivíduos. O contador de histórias estava encarregado de passar a diante lições oriundas de experiências, fossem elas suas ou de terceiros. O mesmo desempenhava um papel importantíssimo para a sobrevivência de uma tribo, pois era através de suas histórias que os menos experientes aprendiam como lidar com a diversidade de possibilidades que os aguardavam fora do conforto de seus refúgios. De acordo com a obra de Walter Benjamin, a humanidade criou as histórias como mecanismos para a troca de experiências. Segundo Benjamin, a permuta de vivências está diretamente ligada ao triunfo da espécie humana. Na animação “Os Croods”, produzida pela Dreamworks Animation, é possível enxergar a importância da qual Walter se refere quando assinala a relevância do ato de contar histórias para as primeiras civilizações do mundo. O filme se passa na pré-história e conta a história de uma família da era das cavernas. O personagem Grug, que representa a figura do patriarca e detentor do conhecimento, entretinha sua família com histórias que traziam a tona o aprendizado retirado de experiências vividas por ele. Para Grug, aquela era uma forma de ensinar e ao mesmo tempo alertar seus

protegidos sobre os perigos que haviam fora da caverna. No decorrer da história, Grug e sua família se deparam com situações que não faziam parte do seu leque de vivências, então chega a hora em que o mesmo tem de escolher entre ficar recluso em sua caverna ou se aventurar e viver novas “histórias”.

A missão de passar o conhecimento para a posterioridade através de histórias continuou até os tempos modernos. Com o surgimento de novos artefatos, novos canais comunicacionais foram abertos para a propagação de uma história. A invenção da TV, as primeiras produções cinematográficas, o surgimento da internet e todos estes novos aparatos “tecnocomunicacionais” (smartphones, vídeo games, tablets, códigos de realidade aumentada e etc), que compõe a atual ecologia midiática, foram a massa corrida para a construção das narrativas contemporâneas. O surgimento dessas novas mídias tornou ainda mais forte o poder de disseminação de uma mensagem. Toda via, apesar da evolução da linguagem e dos aparatos de mídias, sem um bom comunicólogo não haveria história que sobrevivesse ao tempo. É muito provável que os primeiros contadores de histórias tinham apenas como artifício imagens grosseiras feitas a mão, muitas vezes apoiadas por meros gestos e sons vocais. Sem a habilidade de propagar uma mensagem, o conteúdo das histórias contadas pelos primeiros homens teria seu significante afetado e sua função comprometida. Atualmente, apesar desta grande ecologia que compõe o universo das mídias, ainda existem apenas duas maneiras de se contar uma história: através de palavras (escrita ou oral) ou imagens. Cada uma destas linguagens segue suas próprias normas e regras estéticas, porém a sua união torna ainda mais intuitivo o processo de absorção de uma determinada mensagem.

Levando em consideração que o uso de imagens auxilia a compreensão do texto, o alinhamento entre palavras e artifícios visuais pode melhorar o processo de leitura e entendimento do raciocínio construído. Estas duas linguagens unidas tem o poder de criar um vínculo ainda maior entre o indivíduo e a mensagem, aumentando sua sensação através de múltiplos canais sensoriais. É pautada nesta mutualidade de sensações que mídias como o cinema e os quadrinhos buscam cativar a atenção do público. Enquanto os livros que não dispõem imagens são fundamentados através da linguagem verbal, estas duas mídias exploram a narrativa com a finalidade de transcrever o universo abordado com maiores detalhes, oferecendo aos seus consumidores mais recursos de experiência com o texto.

Em muitas de suas histórias, os primeiros homens já tinham a noção de que o uso da imagem poderia elucidar de maneira mais eficiente aquilo que queriam retratar em forma de narrativa. A oralidade intercalada com sequências de imagens pode acelerar a absorção da

mensagem. Quando a linguagem verbal e a linguagem visual estão em harmonia, é legítimo declarar que existe uma condição de coerência intersemiótica. Define-se como coerência intersemiótica qualquer tipo de convergência entre imagem e texto. Tendo como estudo de caso o poema de Cecília Meireles, “O Mosquito Escreve”, o escritor e ilustrador de livros infantis, Luís Camargo afirma que:

A relação entre ilustração e texto pode ser denominada coerência intersemiótica, denominação essa que toma de empréstimo e amplia o conceito de coerência textual. Pode-se entender a coerência intersemiótica como a relação de coerência, quer dizer, de convergência ou não-contradição entre os significados denotativos e conotativos da ilustração e do texto. Como essa convergência só ocorre nos casos ideais, pode-se falar em três graus de coerência: a convergência, o desvio e a contradição. Avaliar, portanto, a coerência entre uma determinada ilustração e um determinado texto significa avaliar em que medida a ilustração converge para os significados do texto, deles se desvia ou os contradiz. (CAMARGO, 1998)

É se apropriando dessa dialética que as narrativas que envolvem imagens, sejam elas estáticas ou dinâmicas, se figuram.

Dentro do conjunto de manifestações, de caráter narrativo, que se apropriam do elo entre linguagem verbal e linguagem visual, encontramos as HQs³. As histórias em quadrinhos são narrativas sequenciais, são histórias contadas através de desenhos, formas sequenciais de transmitir uma ideia, comumente dispostas em quadros. Seu nome de batismo veio, por conseguinte, de sua disposição em quadros. Nos quadros encontram-se as ilustrações e os espaços reservados ao texto, que geralmente assumem a forma de “balões” ou “caixas de texto”⁴. Cada quadro representa uma cena onde todos os elementos (cores, desenhos, tipografia) devem estar ambientados com a história. Nas narrativas gráficas, o narrador controla a ordem dos fatos de maneira ordenada e intencional. Desta forma, é assegurada a coerência intersemiótica entre as imagens e o texto, conseqüentemente facilitando a interpretação da cena ilustrada.

A articulação entre as linguagens e os elementos que compõe uma narrativa em quadros é essencial para o entendimento do leitor. Diferente do cinema, no qual as imagens por si só tem a capacidade de passar toda a informação necessária para o seu entendimento, nos quadrinhos o narrador precisa apropriar-se devidamente de todos os elementos disponíveis para ser claro quando conduz o leitor dentro de uma cena. Esta é a grande diferença entre os quadrinhos e a narrativas ilustradas que se expressam por meio de imagens

³ Sigla que significa “história em quadrinho”

⁴ Os espaços textuais assumem formas diferenciadas, a depender do tom ou característica do texto.

dinâmicas. Muitas vezes as imagens dinâmicas dispensam a linguagem verbal, outrora, nos quadrinhos o equilíbrio entre imagem e texto⁵ é vital.

Por fim, podemos dizer que as histórias em quadrinhos são como filmes, porém, fica por conta do leitor imaginar o desenrolar da cena. Ao contrário das narrativas cinematográficas, as histórias em quadrinhos dão margem para o leitor construir sua própria cena e subverter a ordem dos fatos. Em um filme, o narrador tem maior controle sobre a experiência do espectador, nos quadrinhos, o leitor participa da história junto ao narrador. É no imaginário do leitor que se desenvolve cena narrada. As propagações sonoras, as vozes, as situações que se desdobram dentro de uma cena, e diversas outras variáveis que influem na experiência do indivíduo, acabam se tornando pessoais. Esta capacidade de subverter a experiência e torna-la pessoal é, sem sombra de dúvidas, uma das características mais marcantes das narrativas que se apropriam de HQs como mídia.

Como qualquer outro meio midiático, as HQs sofreram modificações durante sua trajetória como mecanismo comunicacional. A prossecução desta pesquisa tratará da história dos quadrinhos e de sua evolução até os tempos de hoje.

3 DE QUADRO EM QUADRO

É um pássaro? É um avião? Não. É o Superman!

A frase acima compõe abertura da série “Adventures of Superman⁶”. A série narra a história do primeiro super-herói dos quadrinhos, o Superman. Porém, ao contrário do que muitos pensam, a trajetória das histórias em quadrinho começou muito antes do surgimento do homem de aço. Apesar de sua grande velocidade, muitas vezes comparada com a de uma bala, o Super-homem só começou a desferir seus golpes em 1938. Os registros apontam que as primeiras representações narrativas em forma de histórias em quadrinhos começaram entre os séculos IXX e XX. O livro ilustrado, de autoria do escritor e desenhista alemão Wihelm Busch, *Max und Mortiz* (1865) é considerado como sendo o grande precursor do gênero dos quadrinhos. Apesar do pioneirismo, *Max und Mortiz* não foi reconhecido como a primeira história em quadrinhos. Oficialmente, o primeiro personagem de quadrinhos foi criado no ano de 1896 e teve como autor o americano Richard Felton Outcault. Felton foi responsável por dar vida a Mickey Durgan, popularmente conhecido como “The Yellow Kid”. Yellow Kid era

⁵ Vale frisar que existem histórias em quadrinhos que utilizam apenas a linguagem visual

⁶ Em português, *As aventuras do Super-homem*.

um garoto dentuço, de traços tipicamente asiáticos. Seu apelido é derivado do seu aspecto mais marcante, um longo pijama amarelo. Ao invés de utilizar balões, Felton usava o pijama de Yellow Kid como meio de comunicação. Hogan's Alley, título do quadrinho protagonizado por Mickey Durgan, tinha como palco uma pacata vila repleta de seres extraordinários. Por conta do conjunto de características que compõe sua expressividade encarnada, Hogan's Alley foi a primeira narrativa gráfica reconhecida como uma história em quadrinhos.

Independente das primeiras histórias em quadrinhos terem sido desenvolvidas durante o século XIX foi durante os anos noventa que a categoria ganhou força no cenário midiático. A primeira metade do século XX foi marcada pela hegemonia da mídia impressa como meio de comunicação. Foi também neste período que as primeiras tirinhas de humor começaram a serem publicadas nos jornais de grande circulação dos Estados Unidos. As tirinhas eram compostas, em média, por três ou quatro quadros e geralmente eram agrupadas em uma página com várias outras tiras. Naquela época o formato ainda era bastante restrito. Apenas nas páginas dominicais era oferecido ao quadrinista um pouco mais de espaço e liberdade estética.

Apesar de serem publicadas em jornais, as tirinhas de humor chamavam muito a atenção do público infantil. Os desenhos, as formas e a dialética com o texto acabaram tornando essas primeiras manifestações gráficas de narrativas muito populares entre o público mais jovem.

Maurício de Sousa: Não fazia tanto tempo quando eu comecei a desenhar, não fazia muito tempo que eu havia sido moleque, brincando descalço, brincando na rua e tudo mais. Nas primeiras histórias, eu era o molde para mim mesmo. Eu falava do meu cachorrinho, da vida que tive enquanto era garoto e colocava nos jornais, que era publicação para adulto. Como criança gosta de ver criança, de acompanhar história de criança, essas tiras de jornal, com os personagens infantis começaram a atrair a criançada e me transformaram em um escritor, desenhista, para criança, um desenhista para o público infantil.

O crescimento do público infanto-juvenil, como descreve Maurício de Sousa, pai da Turma da Mônica, seria um dos fatores decisivos para o destaque dos quadrinhos como meio de expressão artística.

Em 1938 foi publicada a primeira edição da Action Comics. Além de ter sido a obra que inaugurou o formato gibi, para as histórias em quadrinhos, a Action Comics #1 trouxe para o mercado das narrativas gráficas um novo conceito de personagem, os super-heróis. Definem-se como super-herói os personagens de características sobre humanas, popularmente

conhecidas como superpoderes⁷, e que realizam feitos impossíveis. Geralmente, os super-heróis utilizam seus poderes a favor do bem, tentando instaurar a paz combatendo o crime e as forças do mau. Os super-heróis assumem identidades secretas para misturar-se na sociedade, vivendo uma dupla vida por trás de sua máscara. Esta última é uma das principais características que distinguem os super-heróis dos outros segmentos de personagens heroicos.

O antecedente de todos os super-heróis foi introduzido na primeira edição da já citada Action Comics. Seu nome era Superman. Por trás da figura de um simples repórter, o estranho visitante de outro planeta, que é mais poderoso que uma locomotiva e tem a capacidade de pular edifícios altos com um único salto, vivia uma vida que alternava entre o dia a dia de um cidadão normal de Metrópolis⁸ e a luta contra os malfeitores que ameaçavam a Terra. Em seu uniforme azul e vermelho⁹, o Superman foi o primeiro super-herói a protagonizar um gibi com o seu próprio nome (Superman #1). Com o sucesso de vendas do Superman, outros super-heróis começaram a surgir, eclodindo num universo cheio de elementos fantásticos.

Os super-heróis marcaram o que os pesquisadores de quadrinhos chamam de “A era de ouro dos quadrinhos”. A popularização das narrativas gráficas em quadros veio com os gibis que traziam como tema as histórias destes personagens icônicos. Os gibis de super-heróis foram uma das principais fontes de entretenimento das décadas de trinta e quarenta.

Além de serem baratas, as revistas em quadrinhos parafraseavam a realidade. Muitos dos super-heróis que nasceram depois do Superman, foram criados dentro do cenário histórico da época. A segunda guerra mundial, fato marcante do período entre 1930 e 1940, foi base para diversas aventuras dentro dos quadrinhos. Com o fim da guerra, os super-heróis começam a enfrentar uma crise de popularidade. As histórias em quadrinhos de super-heróis, muito utilizadas como propaganda política da época, pouco a pouco foram substituídas por gibis de humor juvenil envolvendo animais, a exemplo dos clássicos de Walt Disney¹⁰. Além desses, os gibis trouxeram para sua realidade histórias que envolviam ficção científica, faroeste e romances diversos. Cada vez mais se tornavam diversificadas as opções de subculturas dentro da ecologia dos quadrinhos.

Felizmente, para os fãs dos quadrinhos de super-heróis e a indústria por trás de suas máscaras, uma nova etapa estava por vir. O final da década de cinquenta, período denominado

⁷ Alguns super-heróis são excluídos de superpoderes, porém, mesmo assim, continuam a executar feitos impossíveis.

⁸ Cidade fictícia onde reside o Superman

⁹ Os super-heróis geralmente usam uniformes espalhafatosos. Naquela época, a escolha de cores vivas era uma maneira de contornar a péssima qualidade da impressão e ao mesmo tempo colocar o personagem em destaque.

¹⁰ Walt Disney foi o criador de inúmeros personagens. Seu personagem mais famoso é o Mickey Mouse.

de “Era de prata” dos quadrinhos, marcou o início de uma revolução. Nesta revolução os anti-heróis, uma classe de heróis mais humanos e de caráter, por diversas vezes, marginalizado, desempenharam um papel fundamental na renovação do segmento. Foi neste período em que James “Logan” Howlett, alterego de Wolverine e estudo de caso da presente pesquisa, teve sua primeira oportunidade para colocar as garras de fora¹¹.

Para prosseguir os estudos acerca da essência da figura de Wolverine, será necessário apropriar-se dos conceitos referentes diversidade que rodeia o arquétipo caracterizado como heroico.

4 INTRODUÇÃO: INDÔMITOS HERÓIS

Dentro do deslumbrante mundo das histórias, muitas vezes é possível se deparar com figuras que representam símbolos de grandiosidade e altivez. Perfeitos em sua forma, estes símbolos são a antropomorfa exteriorização do semblante heroico. Seus rostos são talhados delicadamente. Sua postura é ereta, seus olhares passam segurança e ao mesmo tempo demonstram uma natureza indomável. É através desta caracterização que se forma a figura arquetípica do herói. Define-se como arquétipo a imagem fruto da primeira impressão acerca de algo. Os arquétipos são formados através do arcabouço referencial da sociedade diante das mais antigas produções de sentido referentes a uma imagem. Uma vez instaurados na sociedade, os arquétipos servem de modelo para a criação de padrões imagéticos. O arquétipo é a manifestação da imagem arquetípica, porém, nem toda imagem arquetípica abraça totalmente a semântica contida no arquétipo. Na priori, o arquétipo é a materialização de uma imagem difundida por mediadores sociais e que são heranças de processos anteriores a este. Na psicologia analítica os arquétipos são expressões intangíveis e servem como base para a explicação de fenômenos psíquicos que tendem a ser moldados como matriz da psique. Carl Gustav Jung, fundador da psicologia analítica, se refere aos arquétipos como imagens oriundas da fusão do corpo com a psique. Segundo ele, as imagens formadas pelos arquétipos estão incrustadas na sociedade de forma intrínseca e são responsáveis por mediar diversas relações que compõe o universo das relações humanas. Para Jung, as imagens arquetípicas permeiam um inconsciente coletivo de sentidos do qual a sociedade se apropria como uma referência padronizada. Porém, em sua análise aprofundada diante da complexidade das relações entre as imagens arquetípicas e a sociedade, Jung afere que:

¹¹ Wolverine possui garras retráteis que emergem de seus punhos de acordo com sua vontade

Nenhum arquétipo pode ser reduzido a uma simples fórmula. Trata-se de um recipiente que nunca podemos esvaziar, nem encher. Ele existe em si apenas potencialmente e quando toma forma em alguma matéria, já não é mais o que era antes. Persiste através dos milênios e sempre exige novas interpretações. Os arquétipos são os elementos inabaláveis do inconsciente, mas mudam constantemente de forma. (JUNG, 2000, p.179)

Por conseguinte, conclui-se que os heróis são representações arquetípicas presentes há muito tempo na sociedade. Suas imagens já estão pragmatizadas. A estética infalível de seus corpos vem alinhada a magnitude altruísta de suas almas. Dotados de espírito nobre e coragem indiscutível, os heróis fazem parte de um universo mítico composto de diversos relatos narrativos. Lendários ou não, estes relatos são a prova viva da magistral existência dessas figuras capazes de se rebelar contra o mundano e se destacar no meio dos demais. Joseph Campbell, escritor e estudioso dos mitos, se refere ao herói como:

[...] uma personagem dotada de dons excepcionais. Frequentemente honrado pela sociedade de que faz parte [...] (CAMPBELL, 1989, p. 41)

Porém, mesmo em toda sua pureza, existe uma grande diversidade de desmembramentos da figura heroica.

Há Heróis de vários tipos, incluindo os que querem e não querem ser Heróis, os solitários e os solidários, os Anti-heróis, os Heróis trágicos e os catalisadores. Como todos os outros arquétipos, o conceito de Herói é muito flexível, e pode expressar muitos tipos diferentes de energia. Os Heróis podem se combinar com outros arquétipos e produzir híbridos, como o Herói Picaresco, ou podem vestir, provisoriamente, a máscara de outro arquétipo, e assim transformar-se num Camaleão, num Mentor ou em outros — até mesmo numa Sombra. (VOGLER, 1998, p. 57)

Em contra partida, existe um segmento de herói sumariamente ambíguo e incógnito. Esta personificação do heroísmo anarquiza sua essência e traz singularidades a sua persona. O anti-heroísmo expõe a vulnerabilidade da imagem indefectível do herói. Envoltos em um constante dilema moral, os anti-heróis são abortos de sua espécie. Enredados em suas problemáticas e características negativas, os anti-heróis são como heróis anômalos que transitam entre o bem e o mau, ao mesmo tempo.

O termo "anti-herói" é enganador e pode induzir a alguma confusão. Por isso, é bom deixar bem claro, de saída, que um anti-herói não é o oposto de um Herói, mas um tipo especial de Herói [...] (VOGLER, 1998, p. 58)

Através do estudo dos componentes que formam a semântica por de traz da figura do herói, foi possível a construção de um arquétipo que o representa. Neste momento serão

apresentados os conceitos de heroísmo e anti-heroísmo, para que adiante seja possível identificar em qual categoria de herói o personagem Wolverine pode ser encaixado.

4 O MITO DO HERÓI

Com grandes poderes vêm grandes responsabilidades

Essas palavras marcaram o último encontro de Peter Parker¹² e seu tio. Apesar de sua simplicidade, a frase de Ben, tio do Homem-Aranha, pode facilmente nortear o entendimento da psique de um verdadeiro herói.

Para compreender o significante que corresponde à figura heroica, esta pesquisa se apropriará de conceitos oriundos dos estudos do mitólogo Joseph Campbell. Ao longo de sua obra, Campbell estudou as diferentes representações do herói tendo como base os mitos e as lendas oriundas das mais diversas expressões culturais. Em seu livro, “O herói das mil faces”, Joseph apresenta sua concepção de herói baseando-se na teorização dos arquétipos criada por Carl Jung. Durante o raciocínio, Campbell costuma definir o herói como...

[...] o homem, ou mulher, que conseguiu vencer suas limitações históricas, pessoais e locais e alcançou formas normalmente válidas, humanas.” (CAMPBELL, 1989, p. 28)

Partindo da idealização da figura heroica, proposta por Campbell, o herói apresenta em sua essência um diferencial. Este diferencial é responsável por torna-lo o que é, engrandecendo sua alma, colocando-o acima daqueles que não conseguem enxergar além de suas próprias realidades.

As visões, ideias e inspirações dessas pessoas vêm diretamente das fontes primárias da vida e do pensamento humano. Eis porque falam com eloquência, não da sociedade da psique atuais, em estado de desintegração, mas da fonte inesgotável por intermédio da qual renasce a sociedade.” (CAMPBELL, 1989, p 28)

Essa fonte inesgotável, da qual Campbell refere-se, está ligada a capacidade do Herói de renovar e reinventar o centro do seu mundo. A figura do herói é o presságio do novo, da evolução. Ele é o emissário do progresso que traz para os seus iguais a libertação e o conhecimento. Porém, para obter a capacidade e o poder da transformação o herói precisa renegar o mundano e sair da condição de homem comum. É necessário desafiar-se, colocar-se a prova de algo maior que a vida cotidiana. O filme “Mulan”, animação produzida pela Walt

¹² Peter Parker é o alterego do Homem-Aranha. O Homem aranha é um dos mais famosos personagens que englobam o universo dos super-heróis contemporâneos.

Disney Pictures, retrata muito bem a condição da qual o herói deve-se colocar para atingir o status de ser iluminado. O filme em questão conta a história de Mulan, uma corajosa jovem chinesa que assumiu a identidade de homem para lutar contra uma invasão bárbara. A animação se passa na China Imperial, durante a invasão dos Hunos (450 d.C). Recorrente da investida de Shan Yu, general bárbaro e vilão principal da história, o Imperador da China demanda que cada família aliste pelo menos um de seus membros homens no exército imperial. Na família de Mulan seu pai era o único tinha os requisitos para se juntar as tropas do império e defender a China. Apesar de ser um ex-soldado, Fa Zhou, pai da jovem Mulan, estava velho e doente, sem condições físicas para participar de batalhas ou ir de encontro aos seus compatriotas na luta contra os Hunos. Mesmo em sua condição, Zhou era um homem honrado e não recusaria uma ordem direta de seu imperador. Para Zhou, lutar nesta nova batalha era uma questão de honra e de compromisso, não só para com seu país, mas também para com seus entes queridos e ancestrais. Empossada da mesma bravura de seu pai, Mulan veste-se de homem e se junta às tropas chinesas em um ato de coragem para proteger aqueles que estavam ao seu redor. Ao desafiar-se e aceitar o chamado da aventura, Mulan subverte sua existência mundana e sai das amarras terrenas da sociedade. Ela rompe barreiras e assume seu avatar de herói, contrariando toda a moral e os costumes que norteavam a sua comunidade. Porém, apesar da atitude altruísta, para ser considerada como heroína, Mulan precisava ser vitoriosa¹³ em sua jornada. Só assim seus feitos seriam agentes de mudança.

Quando o herói atende o chamado da aventura ele renega sua humanidade e renasce como o personagem que será o meio do qual o destino emergirá. O herói, humano em sua naturalidade e glorioso em sua encarnação, recorre a sua jornada para romper os horizontes que limitam os seus semelhantes. Eles são símbolos que nasceram para serem contemplados, mas não são exemplos para que os meros mortais sigam.

A jornada do herói é cheia de perigos que foram predestinados apenas a ele. A sua essência é a chave para o baú que contém a resposta para os enigmas, a sua lamina é a única que pode cortar a pele do terrível ogro, o seu beijo é a única salvação da princesa que fora amaldiçoada pela feiticeira malévola.

A seguir, você será familiarizado com os conceitos que compõe a ecologia e as diversas faces que um herói pode manifestar.

¹³ A vitória, para o herói, tem um significado muito amplo. O conceito de vitória está ligado ao aprendizado do herói e o que este aprendizado proverá à sociedade.

5 ENTRE O BEM E O MAL

O termo "anti-herói" é enganador e pode induzir a alguma confusão." (VOGLER, 1998, p. 58)

Como visto anteriormente, os heróis representam a renovação da vida. Sua essência nobre e pura coincide com seu destino glorioso e predestinado à grandeza. Os heróis transpiram energias integras e são dotados de bravura indômita. Porém, existe uma pluralidade de faces que representam a figura do herói. Das mais conhecidas destaca-se sua forma marginalizada e maquiavélica, os anti-heróis. Abaixo, veja como Vogler se refere as mil faces do herói de Campbell.

Há Heróis de vários tipos, incluindo os que querem e não querem ser Heróis, os solitários e os solidários, os Anti-heróis, os Heróis trágicos e os catalisadores. Como todos os outros arquétipos, o conceito de Herói é muito flexível, e pode expressar muitos tipos diferentes de energia. Os Heróis podem se combinar com outros arquétipos e produzir híbridos, como o Herói Picaresco, ou podem vestir, provisoriamente, a máscara de outro arquétipo, e assim transformar-se num Camaleão, num Mentor ou em outros — até mesmo numa Sombra." (VOGLER, 1998, p. 57)

Sendo assim, os anti-heróis, mesmo em toda sua dualidade, não deixam de ser heróis.

As figuras anti-heroicas nada mais são que heróis defeituosos, deficientes em sua essência heroica. Eles são dotados de características que fogem do padrão altivo dos mitos e lendas que envolvem o semblante do herói. Sua postura bivalente é demonstrada na sua capacidade de caminhar entre o bem e o mal, podendo assumir posturas que muitas vezes não condizem ao caráter do herói primordial.

O Justiceiro, herói da mitologia Marvel, é um exemplar desta classe de aventureiros renegados. Em seu passado, Frank Castle, eu lírico das ações do Justiceiro, foi um promissor e condecorado membro da polícia de Nova York. Após ter toda sua família assassinada, Frank assume uma nova identidade. Tido como morto nos eventos que culminaram na morte de sua família, Castle veste seu famoso uniforme¹⁴ e começa a propagar justiça por suas próprias mãos. Olho por olho, dente por dente, foi assim que Castle instalou o terror nas grandes organizações do crime e marcou aqueles que estavam a sua volta.

Tendo como base a figura do Justiceiro, vemos a clara transformação do herói em anti-herói. A adição da ferida moral transformou Frank Castle em um assassino de criminosos frio

¹⁴ O Uniforme do Justiceiro variou muito com anos, porém sua marca registrada, um crânio humano, ainda continua estampado em seu peito.

e calculista. A tragédia é uma intempérie presente em diversas das manifestações anti-heroicas. Ela pode ser responsável pelas chagas do herói transformado e cínico, refém de sua humanidade.

Embora, geralmente, seja pintado como uma figura positiva, o Herói também pode expressar lados escuros ou negativos do ego. O arquétipo do Herói geralmente representa o espírito humano numa ação positiva, mas também pode mostrar as conseqüências da fraqueza ou a relutância em agir.” (VOGLER, 1998, p. 57)

Diferente dos heróis, que agem como figuras dotadas de brilho santo, os anti-heróis estão presos as suas feridas humanas. Aquele que passa por cima da sua chaga é herói, aquele que a deixa corroer sua imaculada imagem, tende a caminhar entre o Elísio e o vale das sombras. Contudo, muitas vezes, não é necessária uma úlcera em sua essência, para que o mesmo seja ou se torne um anti-herói.

Muitos anti-heróis já apresentam em sua essência a propensão à bivalência. Este é o caso de Lobo, personagem de ficção da DC Comics. Lobo é um brutamontes que apresenta a aparência grosseira de um típico motoqueiro. Ele foi criado para satirizar Wolverine, estudo de caso desta pesquisa, e apresenta características similares as de Logan.

A história de Lobo começou há muito tempo atrás, em uma galáxia distante. Há cerca de 300 anos, havia um planeta chamado Czarnia. Czarnia era um planeta lindo e cercado de belezas exuberantes. Além disso, era um planeta pacato e pacífico. Não existia guerra, violência ou qualquer tipo de discussão entre seus habitantes. Lobo, naturalmente czarniano, já nasceu com propensão à selvageria.

Apesar do laço sanguíneo, a natureza de Lobo era totalmente contrastante com a do povo czarniano. Logo em seu nascimento a parteira encarregada de conceber Lobo teve uma visão. Nesta visão Lobo mostrava-se um verdadeiro demônio, uma praga para o universo. A mulher enlouqueceu e entrou para os anais da história de Czarnia, sendo registrada como o primeiro caso de doença mental em mais de dez mil anos. Depois de ser protagonista de diversas situações caóticas¹⁵, Lobo dá o golpe de misericórdia em Czarnia e cria a raça dos escorpiões alados¹⁶. Os escorpiões destruíram tudo e todos de Czarnia, menos Lobo. Sua motivação pra tal feito era a vontade de ser o único de sua espécie no universo.

Apesar de odiar tudo o que representa o bem, Lobo é um homem de palavra. Quando sua honra está em jogo ele abre mão de tudo. Pode-se dizer que está é a única regra que rege

¹⁵ Lobo instalou o caos no jardim de infâncias e aos 5 anos causou o suicídio do diretor de sua escola.

¹⁶ Os escorpiões alados foram uma experiência de Lobo. Eles eram grandes escorpiões dotados de asas, que além de serem extremamente hostis representavam perigo para qualquer forma de vida.

sua existência. Por conta de seu código Lobo foi engabelado por um policial do espaço, que fez com que o czarniano trabalhasse a seu favor.

Os Anti-heróis representam a imperfeição heroica, a humanidade de um ser grandioso. Isso faz com que o público crie afeição para com estes heróis descabidos, muitas vezes identificando-se com suas atitudes. Os defeitos trazem consigo atrativos que podem significar o sucesso de um personagem para com aqueles que mantêm algum tipo de relação com o mesmo.

Defeitos interessantes humanizam um personagem. Podemos reconhecer pedaços de nós mesmos num Herói desafiado a ultrapassar dúvidas internas, erros de pensamento, culpa ou trauma no passado, ou medo do futuro. Fraquezas, imperfeições, cacoetes e vícios imediatamente tornam um Herói ou qualquer personagem mais real e atraente.” (VOGLER, 1998, p. 56)

Depois desta discussão acerca da essência heroica e seus desdobramentos, onde Wolverine pode se encaixar? Seria Logan um herói? Ou um anti-herói? Conheça um pouco mais do eixo espiritual que forma Wolverine, na última etapa deste artigo.

6 WOLVERINE, HISTÓRIA E ESSÊNCIA

*Wolverine: Eu sou o melhor no que faço. E o que eu faço não é o melhor pra ninguém.*¹⁷

O mercado de histórias em quadrinhos sempre foi marcado pela “rivalidade” entre a DC Comics e a Marvel Comics. A DC Comics trabalhava com heróis infalíveis, perfeitos em sua forma e caráter. A Marvel seguiu um caminho oposto de sua concorrente e começou a trabalhar com personagens problemáticos, perturbados e cheios de defeitos. Estes personagens apresentavam maior profundidade e dilemas psicológicos, aproximando o leitor de suas realidades.

Em 1974 nascia o solitário canadense mais selvagem dos quadrinhos. Homem de “maus” hábitos, Wolverine é um cafajeste inconsequente que bebe muito e aprecia charutos de desagradável odor. O mesmo não tem etiqueta ou bons modos, usa palavras chulas, fala muitas gírias e não costuma respeitar ninguém. Além de ser extremamente raivoso e petulante, quando entra em estado de fúria se torna incontrolável e acaba destruindo tudo ao seu redor. Wolverine é aparentemente um homem de meia idade, rude, mal humorado e muito arrogante. Além disso, é esteticamente grosseiro. Sua baixa estatura, beirando,

¹⁷ Bordão clássico do Wolverine

aproximadamente, a marca de um metro e sessenta de altura, é acentuada por sua postura curvada e animalésca, reflexo da grande massa muscular desproporcional ao seu corpo. Ele tem dentes cerrados e cabelos assanhados, lembrando muito a aparência de um animal selvagem. Sua coragem é comparada ao bicho que lhe dá nome, o carcaju das frias montanhas canadenses. Apesar de seu pequeno porte, o carcaju costuma enfrentar animais muito maiores que ele. Quando ameaçado, projeta suas garras para fora das patas, assim como Wolverine faz com as suas.

Wolverine fez sua primeira aparição como personagem coadjuvante de uma HQ do personagem Incrível Hulk¹⁸. O roteirista Jen Lein e o desenhista John Romita foram responsáveis por criar e desenvolver o conceito de Wolverine. Logan foi bem recebido pelos leitores. Após algumas outras participações em histórias do Hulk, o solitário canadense ganhou um lugar especial na equipe de mutantes do Professor Xavier¹⁹: os X-Men²⁰.

James Logan tinha um propósito muito maior do que contracenar com Hulk. A criação de Wolverine foi uma maneira de tentar reverter o desastre que foram as primeiras edições de *Uncanny X-men*²¹. O super-grupo, desenvolvido por Jack Kirby e Stan Lee, foi um dos poucos títulos da editora que não emplacou em vendas. Criados em 1963, os mutantes de Charles Xavier não tinham a empatia do público, além de estarem muito mais próximos do padrão clássico de super-herói.

Decorrente da revolução dos quadrinhos, Wolverine foi desenvolvido como um teste para o novo mote que envolveria a repaginação dos X-men. Testado e aprovado, Wolverine foi incluso no novo grupo dos X-men. Este novo grupo foi composto de figuras desajustadas e com seus próprios dilemas interiores. Os novos X-men superaram o estigma de seus antecessores e logo se legitimaram uma das principais histórias em quadrinhos da editora Marvel.

A essência de Wolverine é um assunto delicado, que apesar de parecer simples, omite uma retórica que envolve não só a sua concepção original, mas também o seu desdobramento como personagem de diversos produtos narrativos. Inicialmente, Wolverine foi apresentado como um personagem de caráter falho, composto por defeitos que formam a diversidade que é a sua expressão humana.

¹⁸ Alterego de Bruce Banner, O Incrível Hulk é um gigante verde que toma posse do corpo de Bruce quando o mesmo sofre mudanças hormonais causadas pela alta quantidade de adrenalina em seu sangue.

¹⁹ O Professor Xavier é um mutante cadeirante e telepata, mentor dos X-men.

²⁰ Os X-men são um grupo de mutantes, renegados pela sociedade, que buscam a quebra do paradigma de que suas capacidades excepcionais tiram seu direito de igualdade perante os seres humanos comuns.

²¹ Primeiro título original da série X-men, nos quadrinhos.

Parece que quanto mais os personagens forem neuróticos, mais as plateias gostam deles e se identificam com eles.” (VOGLER, 1998, p. 56)

Suas falhas tornam Wolverine um possível reflexo para quem busca nele algum tipo de afinidade. Essa característica distancia Wolverine do padrão clássico de heroísmo. Quando Joseph Campbell apresenta a figura do herói em sua obra, o mesmo elucida a sua capacidade de destorcer o mundano, canonizando-se em seu mérito. Os heróis não são humanos, eles estão longe de serem figuras com as quais pessoas comuns possam estabelecer algum tipo de relação semelhante. Ser herói é negar a humanidade, Wolverine aceita suas falhas e busca nelas saída para os seus problemas.

Wolverine: Achava que era o melhor no que faço. Tava enganado, sou o pior. Mas não posso mudar isso, então vou usar a meu favor.

Tendo em vista que os heróis costumam ser infalíveis e a prova de falhas, Wolverine se contrapõe a essa retórica de perfeição. Ele é a prova viva da brutalidade, ele é o esboço de um ogro em formato humano, o rascunho do sadismo e da impotência espiritual. Para ele não existem limites, ele os ultrapassa beirando a psicopatia. Wolverine é o que o mundo classifica como um desajustado. Os heróis são justos e cheios de compaixão, a exemplo de Quíron, o centauro imortal que se acorrentou no cume do Cáucaso, substituindo Prometeu. Quíron se colocou numa situação de sofrimento infinito para libertar Prometeu²². Wolverine, geralmente, é movido pelos seus próprios interesses dificilmente se sacrificaria por alguém. Diferente de Hércules, que buscou nos 12 trabalhos a redenção dos seus atos, ultrapassando os limites do seu eu humano, transcendendo em sua jornada, Wolverine é um homem sem valores, um homem sem capacidade de quebrar o vínculo com o sujeito humano e tornar-se um herói clássico.

A carne de Logan é maculada. Sua aparência degradante o aproxima muito mais de um animal do que da imagem humana. Os heróis costumam ser belos, e admirados, também, por sua simetria e graça. Eis que se retoma a discussão sobre arquétipo e a imagem arquetípica da qual o herói partilha. Ao ver um herói fica evidente o seu brilhantismo. A aura heroica transborda um mar de sentidos que desaguam em sua imagem arquetípica. Ao chegar à Creta, Teseu, deixou a filha do imperador Minos loucamente apaixonada. Sua imagem era tão esplendorosa quanto o seu cosmo, um verdadeiro tiro no coração de qualquer donzela. No caso de Wolverine, não existe beleza, seja ela física ou interior. Howllet é um homem de

²² Segundo a mitologia grega, Prometeu foi quem roubou o fogo dos deuses e entregou aos homens.

caráter dúbio, sua aparência faz jus ao seu escopo psicológico. Ele foge do padrão heroico, sua imagem arquetípica muito mais lembra a de um vilão do que a de um ser capaz de transformar o mundo ao seu redor. O grande mistério em torno da essência de Wolverine é o que o tornou um personagem promissor. Essa dicotomia entre o bem e o mal, incrustada em sua essência, pode ser a chave para o seu desvendar. Fruto de um período revolucionário, Wolverine quebrou os tabus da representação de um “herói” dentro do seu segmento de origem. Ao ranger o destes e desafiar seus inimigos, Wolverine mostra quanto o vandalismo pode ser sedutor.

Um vilão galante, heróico em alguns aspectos e desprezível em outros, pode ser muito atraente. Idealmente, todo personagem bem redondo deveria manifestar um toque de cada arquetipo, porque os arquetipos são expressões das partes que compõem uma personalidade completa. (VOGLER, 1998, p. 56)

Assim como Frank Castle, personagem apresentado no momento em que o presente artigo introduz o conceito de anti-herói, Wolverine também tem as suas feridas. Estes ferimentos em seu eu fazem parte do segredo por trás de sua existência. Não se sabe bem ao certo quando Logan nasceu. O que se sabe é que o mesmo é um sobrevivente, tendo coabitado com diversas épocas diferentes. Mesmo em todo esse tempo ele nunca construiu nada. Sua existência não faz sentido, sua gênese não tem propósito. Aquilo que ele ama se perde no tempo. Aqueles que ele cria algum vínculo perecem pelos ponteiros do relógio. Quando ele se apaixona, Chronos, deus grego do tempo, o amaldiçoa. Wolverine vive o dilema da existência fielmente. Suas dúvidas são humanas, sua mente é comum. Além de negar o corpo do herói, Wolverine também rejeita a heroica de pensar. Assim como essa pesquisa, a maior motivação de Wolverine é desvendar a sua própria essência.

Lidar com a morte é transgredir a vida cotidiana. Quando o herói aceita o chamado da aventura, ele se coloca numa situação de perigo. Wolverine não lida com a morte, ele sabe que não pode morrer. Para um herói, é necessária a dança com a morte. O ballet mortal da incerteza é a marca que ratifica o espírito de coragem do herói.

No âmago de toda história existe um confronto com a morte. Se o Herói não enfrenta uma morte real, então há uma ameaça de morte (real ou simbólica), sob a forma de um jogo de alto risco, um caso de amor, ou uma aventura, em que ele pode ganhar (viver) ou perder (morrer).⁵⁵ Os Heróis nos ensinam a lidar com a morte. Eles podem sobreviver, provando que a morte não é tão dura. Podem morrer (ainda que simbolicamente) e renascer, provando que ela pode ser transcendida. Podem morrer uma morte de Herói, quando transcendem a morte, ao oferecer suas vidas por uma causa, um ideal, um grupo. (VOGLER, 1998, p. 54)

Depois de toda essa discussão não restam muitas dúvidas quanto ao fato de Wolverine não ser um herói.

Wolverine: Deveria existir apenas um mandamento: não serás como o Logan. Porque eu sou o melhor naquilo que eu faço, e o que eu faço não é o melhor pra ninguém.

Wolverine assume seu eu-lírico e existe em todas as faces do seu sujeito mundano. Ele convive com suas imperfeições. Diferente do Superman, um super-herói com influência do monomito, Wolverine não vive o outro lado da máscara. A máscara é um refúgio que ele encontra para não encarar a realidade. O codinome Wolverine se tornou um abrigo para Logan. Na máscara ele busca esconder-se, ele busca o descanso que nunca pode desfrutar. Sua máscara não tem filtro. Wolverine é o que é, com ou sem o seu disfarce.

Enquanto o herói se prova altruísta, Wolverine demonstra seu egocentrismo de forma sincera e liberta.

Wolverine: Eu ligava, naquela época, se o Bucky fosse esfaqueado em pedaços por um bando de idiotas aspirantes a nazistas com lavagem cerebral? Não, não mesmo.

Ele não precisa de ninguém. Ele é um lobo solitário e suas únicas companhias são uma garrafa de uísque e um charuto barato.

Wolverine: Me coloque no caminho certo... e saia da minha frente.

Wolverine recusa o heroísmo, mas às vezes isso se torna inevitável.

Wolverine: Chega o momento na vida de um homem que ele percebe que tem algo entre ele e o que ele quer, que o impede de continuar

Logan é um homem, um homem prodígio, mas ainda assim é um homem. Um ser humano repleto de dilemas internos e assombrações.

Wolverine: Minha vida inteira só conheci a destruição.

Ele é feio, inadequado, o pária dos padrões de beleza. Transgredi a beleza do herói, negando sua imagem arquétipa.

Vilão: Tudo bem mutuna, agora volte para sua jaula...numa boa...a não ser que você queira passar vergonha.

E mesmo com toda sua imagem controversa, James Howlett foi amante de diversas mulheres.

Wolverine: Uh, a Kitty quer brincar, é? Vem , Kitty! Pode arrancar meu coração, se quiser, eu vou me recuperar. Eu sempre me recupero.

A grande verdade é que as pessoas o amam o fato de Wolverine ser humano.

Wolverine: Sou um amigo, alguém como você.

Ele é um anti-herói envolto da glória de um verdadeiro aventureiro. Sua saga o precede, mas a sua essência o condena. Logan está predestinado a pairar por uma corda bamba que chacoalha toda vez que ele se necessita escolher um lado. No bem, Wolverine busca o refúgio das repercussões que o assombram quando o mesmo está à sombra do mal. No mal, Wolverine busca as forças que necessita para fazer aquilo que ele mesmo considera o bem. A grande verdade é que Wolverine não é um simples super-herói. Ele subverte o conceito de marginalidade e frustra a sociedade com suas demonstrações de dualidade. Mesmo caminhando pelo vale das sombras, Wolverine se tornou “imortal²³”.

Wolverine: Depois dos primeiros 500 graus você não sente mais nada.

REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter (1936). **O narrador**: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura* (1994). São Paulo, Brasiliense.

CAMPBELL, Joseph (1989). **O herói de mil faces**. São Paulo, Pensamento.

JENKINS, Henry. (2009). **Cultura da Convergência**. São Paulo, Aleph.

JUNG, Carl G. (2000). **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Rio de Janeiro: Vozes.

CAMARGO, Luís Hellmeister (1998). *Poesia Infantil e Ilustração: Estudo sobre Ou isto ou aquilo de Cecília Meireles*. São Paulo, Unicamp. Acessado em 7/07/2014, disponível em: <http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=vtls000135504>

RENA, Alemar Silva Araújo. (2009). **Do autor tradicional ao agenciador cibernético**. São Paulo, Annablume.

PINHEIRO, Victor S. (2010). **Condinome V**: o herói em V de vingança. João Pessoa, Marca de Fantasia.

²³ Não se sabe ao certo, mas de alguma maneira, Wolverine se mostra a prova de morte.

HOWE, Sean. (2012). **Marvel Comics**: a história secreta. São Paulo, LeYa.

VOGLER, Christopher. (2006). **A jornada do escritor**: estruturas míticas para escritores. Rio de Janeiro, Nova Fronteira.

HILLS, Matt. (2012). Torchwood's transmedia: Media tie-ins and brand "fanagement". Participations: **Journal of Audiencie & Reception Studies**. 9(2), p. 409. 14.