



**CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA -
UniCEUB
FACULDADE DE TECNOLOGIA E CIÊNCIAS
SOCIAIS APLICADAS - FATECS**

JOHN LUCAS PATRICIO MATOS

**A REPRESENTAÇÃO DA IMPRENSA E DOS JORNALISTAS
NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS**

BRASÍLIA

2017

JOHN LUCAS PATRICIO MATOS

**A REPRESENTAÇÃO DA IMPRENSA E DOS JORNALISTAS
NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS**

Monografia apresentada como requisito para conclusão
do curso de Jornalismo do Centro Universitário de
Brasília – UniCEUB.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª Cláudia Busato

BRASÍLIA

2017

JOHN LUCAS PATRICIO MATOS

**A REPRESENTAÇÃO DA IMPRENSA E DOS JORNALISTAS
NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS**

Monografia apresentada como requisito para conclusão
do curso de Jornalismo do Centro Universitário de
Brasília – UniCEUB.

Orientadora: Prof.a. Dr.a Cláudia Busato

Brasília, 21 de novembro de 2017

Banca examinadora

Prof.a
Dr.a Cláudia Maria Busato Orientadora/Curso de Jornalismo
UNICEUB

Prof.a Dr.a Carolina Assunção e Alves
Examinadora
UNICEUB

Prof. Me. Luiz Cláudio Ferreira
Examinador
UNICEUB

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, por tudo que sacrificaram por mim e por seu amor incondicional. Aos meus amigos, estejam longe ou perto, pelo apoio e pelos momentos de sorrir e pelos ombros de chorar. À minha orientadora, que acreditou em mim mesmo quando tudo parecia desabar. À minha psicóloga, que me ajudou a me manter são nos momentos de insegurança. Aos meus mestres e colegas de trabalho, que tanto me ensinaram e fizeram com que eu me apaixonasse pela profissão. E ao meu irmão, que se esforçou para fazer menos barulho enquanto eu redigia este trabalho.

“A caneta é mais poderosa que a espada e
muito mais fácil de ser erguida.”

(Clark Kent)

RESUMO

As histórias em quadrinhos, com imagens e sequência e balões de fala, surgiram nas páginas de jornal. Da mesma forma, os jornalistas e a imprensa se mantiveram como temas frequentes nas revistas – especialmente quando o assunto eram os super-heróis. Este trabalho investiga a relação entre o gênero de quadrinhos de heróis e a profissão jornalística, reunindo conceitos sobre ambos esses campos e o de estrutura narrativa, embasando-se principalmente nas obras de Scott McCloud, Will Eisner, Michael Kunczik, Isabel Travancas e Cândida Gancho. Em seguida, compara-se a teoria com o a representação dos jornalistas e da mídia apresentada em um corpus de setenta e três revistas das principais editoras do gênero: DC e Marvel. A pesquisa então permite a separação dessa mostra em quatro categorias, sendo: "jornalista herói", "jornalista aliado", "mídia de oposição" e "mídia narradora", classificadas de acordo com os conceitos apresentados. Por fim, pode-se concluir como os jornalistas e a imprensa são representados nas tramas de super-heróis e como podem ser essenciais narrativamente.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos. Estrutura narrativa. Super-heróis. Marvel. DC. Função Jornalística.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Superman adota sua identidade secreta, Clark Kent	47
Figura 2 – Homem-Aranha se aproveita de seus poderes para tirar fotos	51
Figura 3 – Killgrave controla Jessica Jones.....	53
Figura 4 – Lois Lane torna-se negra para uma matéria	55
Figura 5 – Manchetes de jornais difamam os heróis, em inglês.....	58
Figura 6 – Conteúdo da Pulse especial para a saga da Dinastia M.....	60
Figura 7 – A Viúva Negra deixa Nova York e vira capa de jornal.....	61

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	11
1.1 O SURGIMENTO DO GÊNERO	12
1.2 DIVISÃO EM ERAS	13
1.2.1 Era Pré-Moderna (—1933) & Era Nascente (1933-1938).....	13
1.2.2 Era de Ouro (1938–1949) & Primeira Era Heroica (1938–1955)	14
1.2.3 Era dos Gêneros (1950–1958)	16
1.2.4 A Era do Código (1955–1958)	17
1.2.5 A Segunda Era Heroica (1956-1986).....	19
1.2.6 A <i>Marvel Comics</i> e a Era de Prata (1958-1968)	20
1.2.7 A Nova Era de Prata (1968-1986)	22
1.2.8 A Era Pós-Heroica e a Terceira Era Heroica (1986—)	25
2 JORNALISMO	30
2.1 BREVE HISTÓRIA DA IMPRENSA	30
2.2 Censura e liberdade de expressão	32
2.2.1 Difamação	34
2.3 O TRABALHO JORNALÍSTICO	35
2.3.1 O papel do jornalista	36
2.3.2 Ética jornalística	37
3 ESTRUTURA NARRATIVA	40
3.1 ENREDO	40
3.2 PERSONAGENS	41
3.3 TEMPO	42
3.4 ESPAÇO E AMBIENTE	43
3.5 NARRADOR	43

4	ANÁLISE	45
4.1	JORNALISMO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS	45
4.1.1	“O jornalista super-herói”	46
4.1.2	“O jornalista aliado”	54
4.1.3	A “mídia de oposição”	57
4.1.4	A “mídia como narradora”	58
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	62
	REFERÊNCIAS	63

INTRODUÇÃO

Conectadas historicamente com os jornais, as revistas em quadrinhos utilizam-se de diferentes categorias para representar a imprensa e os jornalistas em suas tramas.

Este estudo se propõe a entender esses diferentes perfis nas histórias de super-heróis e relacioná-los com as funções e deveres dos repórteres da vida real.

O objetivo geral deste trabalho é pesquisar e reunir informações sobre as definições de história dos quadrinhos e do jornalismo e analisar a relação entre os dois campos nas páginas de revistas de super-heróis das principais editoras do gênero, DC e Marvel.

O método a ser utilizado para este estudo será o de análise documental, realizado em materiais originais que ainda não receberam algum tratamento prévio.

No primeiro capítulo serão abordados os conceitos básicos sobre a arte dos quadrinhos, seguindo por um histórico detalhado das diferentes eras do gênero, separadas de acordo com estudos sobre o tema de acordo com autores como Will Eisner e Ken Quattro. O objetivo é apontar o que são as histórias em quadrinhos, o que as separa de outras artes e qual sua evolução histórica, voltada principalmente para o desenvolvimento dos quadrinhos de super-heróis.

O capítulo seguinte abordará o jornalismo, conceitos, um breve histórico, as funções do jornalista e questões éticas da profissão segundo autores como Michael Kunczik, Isabel Travancas e John Hohenberg, para contextualizar as análises que se seguirão.

O terceiro capítulo irá tratar da construção da estrutura narrativa e seus pilares. Para poder observar e entender as tramas, é necessário compreender como se formam as narrativas, com entendimentos sobre enredo, personagens, tempo, espaço, ambiente e narrador.

Por fim, o quarto capítulo tratará sobre a análise dos perfis observados, divididos em: o jornalista super-herói, o jornalista aliado, a mídia de oposição e a mídia como narradora. Dentro dessas categorias, serão apresentados exemplos de personagens ou detalhes que se encaixam e definem essas classificações e justificativas para o uso desses instrumentos narrativos relacionados à profissão jornalística.

1 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

De forma simples, as histórias em quadrinhos, também chamadas bandas desenhadas, são uma forma de arte com sequência (EISNER, 1989, p. 7). Isso é, são representações com figuras, frequentemente acompanhadas de alguma variedade de texto, que seguem uma ordem de apresentação, a fim de dar a ideia de passagem de tempo e ação em uma narrativa linear.

Em *Desvendando os Quadrinhos*, Scott McCloud especifica a arte como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta ao espectador” (1995, p. 9). A especificação surge para diferenciar a definição da arte, já que, por mais que tenham origens semelhantes, os cartuns ou charges, que apresentam uma única imagem, não são considerados quadrinhos, por não apresentarem uma sequência das figuras. Filmes trazem imagens e sequência – mas elas não são justapostas em um único plano. Por último, letras em um texto também são, de certa forma, imagens justapostas em sequência – daí a necessidade de apontar que os quadrinhos são representados por imagens pictóricas.

É importante notar ainda que por mais que as tiras não exijam necessariamente texto para serem representadas, isso não elimina a arte de ler quadrinhos de ser considerada uma forma de linguagem. Segundo Tom Wolf (*Harvard University*, 1977), citado por Will Eisner (1989, p. 7), “a leitura de palavras é apenas um subconjunto de uma atividade humana mais geral, que inclui a decodificação de símbolos, a integração e a organização de informações”. Eisner complementa com:

Os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usadas vezes e vezes para expressar ideias similares, tornam-se uma linguagem — uma forma literária, se quiserem. E é essa aplicação disciplinada que cria a "gramática" da Arte Sequencial (*ibid*, p. 8).

O roteiro escrito pode ainda dar uma profundidade maior à obra e auxiliar o leitor na compreensão dos eventos desenhados. McCloud afirma que embora a escrita e o desenho sejam artes separadas, com artistas e roteirista trabalhando muitas vezes de forma independente, “as ‘boas’ histórias são aquelas que combinam essas formas diferentes de expressão de uma maneira harmoniosa” (*op. cit.*, p. 47).

1.1 O SURGIMENTO DO GÊNERO

Seguindo as definições de histórias em quadrinhos como vistas no início do capítulo, é possível encontrar obras produzidas há milhares de anos que se enquadram no conceito de arte sequencial. Um exemplo disso é a *Coluna de Trajano*, finalizada no ano de 113 d.C., pelo arquiteto Apolodoro de Damasco, situada em Roma. O monumento tem 3,7 m (três metros e setenta centímetros) de altura e é entalhado com figuras que contam a história da vitória dos soldados romanos sobre os dácios, um povo germânico que habitou a região do Rio Danúbio, onde hoje fica a Romênia¹. Ainda, vitrais de igreja que trazem releituras de cenas bíblicas em imagens ordenadas. Com a invenção da prensa móvel por Gutenberg, representações da Bíblia em folhetos, distribuídas para os iletrados (MCCLLOUD, 1995, p. 20) e até manuais de instruções apontam que a história dos quadrinhos, sob a definição de Eisner, não é recente.

No século XIX, a tradição das imagens sequenciais evoluiu em um novo formato. *The Yellow Kid*, criação de Richard Outcalt (1863-1928), publicada nas páginas do jornal *New York World* de 1895 a 1898, é considerada um grande marco, pois a obra foi precursora de elementos intrínsecos à linguagem dos quadrinhos até hoje, como o balão de falas.

Enquanto isso, estudiosos – principalmente europeus – apontam Rodolphe Töpffer (1799-1846), que criava tiras como hobby, sem a inicial intenção de publicá-las para as massas, como o precursor do gênero. Töpffer teria sido o primeiro a unir elementos da escrita e das figuras, criando a linguagem dos quadrinhos como são mais reconhecidos (MCCLLOUD, 2005, p. 17). Suas obras foram traduzidas e publicadas na América em meados de 1860, quase 40 anos antes da obra de Outcalt (GABILLIET, 2009, p. 10).

Outra figura desse período que é importante citar é Angelo Agostini (1843-1910), autor ítalo-brasileiro, que desde 1869 já criava histórias com sequência, de forma similar ao que Töpffer fazia, com a descrição das cenas embaixo da ilustração, sem o uso do balão de fala (GONÇALO JUNIOR, 2004, p. 47).

1

THE EMPEROR Trajan And His Forum, 2009. Disponível em:

1.2 DIVISÃO EM ERAS

A partir do século XX, estudiosos da área separam as épocas de publicações dos quadrinhos para compreender melhor a evolução e as mudanças do gênero, principalmente nos Estados Unidos. Esses períodos são pontuados por publicações marcantes que ditaram as tendências dos anos seguintes. Ken Quattro, em *Rethinking Comic Book History* (2004), propõe a divisão dos quadrinhos em eras, sendo elas: Pré-moderna, Nascente, Era de Ouro, Era dos Gêneros, Era de Prata, Nova Era de Prata e Era Pós-Heroica. Quattro ainda delimita subdivisões, com o Primeiro Período Heroico, o Período do Código, o Segundo Período Heroico e o Terceiro Período Heroico. Compreender esses períodos é necessário para entender a evolução do gênero.

1.2.1 Era Pré-Moderna (—1933) & Era Nascente (1933-1938)

A chamada Era Nascente dos quadrinhos é marcada pela publicação de *Funnies on Parade* em 1933, considerada a primeira revista em quadrinhos (ou a primeira no formato americano de *comic book*). Antes disso, no que Quattro demarca como a Era Pré-Moderna, as tiras se popularizaram apenas em jornais, sem a existência de editoras que se especializassem na produção de revistas.

Criada pelos funcionários da gráfica americana Eastern Color Printing Company, Maxwell Gaines, Harry I. Wildenburg e George Janosik, a *Funnies on Parade*, era um compilado de tiras já publicadas em jornais, separadas em um novo formato de revista que seria distribuída de forma promocional. Ao se darem conta do sucesso que as tiras dos jornais faziam, o trio conseguiu a parceria da empresa Procter & Gamble (P&G) para desenvolver uma promoção da qual os consumidores poderiam recortar cupons em produtos da P&G, enviar por carta para a gráfica e então receber as revistas em casa. A ideia foi um sucesso e fez com que a *Funnies on Parade* e uma nova revista, *Famous Funnies: A Carnival of Comics*, fossem distribuídas e colocadas à venda nas prateleiras de lojas de departamento no ano seguinte.

Com o novo formato já estabelecido e fazendo sucesso, não tardou para que investidores se interessassem pelo gênero. Em 1934, o Major Malcolm Wheeler-Nicholson decidiu entrar para o ramo, mas se recusava a pagar as altas taxas pelos

direitos das tiras, cobradas pelos jornais que as publicavam originalmente. Assim, fundando a National Allied Publications, Wheeler-Nicholson contratou os próprios artistas e roteiristas para a produção de materiais originais. Com o lançamento da revista em quadrinhos sobre o velho-oeste, a *New Fun Comics #1* (1935), foi a primeira do gênero a ter tiras inéditas e marcou a indústria dos quadrinhos, expandindo ainda mais o mercado, crescente nos EUA (BROWN, 2001).

1.2.2 Era de Ouro (1938–1949) & Primeira Era Heroica (1938–1955)

O Superman está destinado a remodelar o destino do mundo! (Jerry Siegel)

Embora histórias sobre pessoas com habilidades sobre-humanas já estivessem sido escritas desde a *Ilíada* e a *Odisseia*, no alvorecer da civilização ocidental, o que conhecemos hoje como o gênero dos Super-Heróis – com capas, identidades secretas e membros de “supergrupos” – tem surgimento marcado pela revista em quadrinhos *Action Comics #1* (abr., 1938), escrita por Jerry Siegel e com a arte de Joe Shuster, publicadas pela National Allied.

Mitchel Brown, em *The 100 Greatest Comics Of The 20th Century* (2001), ressalta que, antes de *Action Comics #1*, as revistas em quadrinhos nada mais eram que compilados de tiras de jornais ou repositórios de personagens pouco memoráveis. A obra de Siegel e Shuster revolucionou o gênero e criou a primeira grande estrela dos quadrinhos: *Superman*².

O que classifica a história de um herói, como definida por John G. Cawelti em *Adventure, Mystery, Romance: Formula Stories as Art and Popular Culture* (University of Chicago Press, 1977, p. 39), é a existência de personagens valentes – sendo, na história, um único indivíduo ou um grupo – que superam obstáculos e perigos para realizar uma missão importante e moral, ocasionalmente – mas não necessariamente – criada pelas tramoias de um vilão. Na história que iniciou o estilo, o *Superman* utiliza-se de força e agilidade para superar desafios que vão desde um mordomo armado, uma porta supostamente impenetrável, a impedir que uma mulher seja condenada à morte por um crime que não cometeu.

² O personagem Superman foi originalmente publicado no Brasil pela Editora Brasil-América Limitada (Ebal) sob o codinome traduzido de Super-Homem. Atualmente, a editora autorizada a publicar a tradução das revistas no Brasil pela *DC Comics*, a *Panini Comics*, emprega o nome original do personagem em suas histórias. Optou-se neste estudo a utilização do termo oficialmente em uso.

Embora o conceito de heróis não fosse novo até mesmo nos quadrinhos, já que, como Brown ressalta, personagens como Flash Gordon (criado por Alex Raymond e publicado originalmente em janeiro de 1934) já existiam e partiam em missões até intergalácticas. A psiquiatra e autora Sharon Packer ainda aponta em *Superheroes and Superegos: Analyzing the Minds Behind the Masks* (2009, p. 52) que o conceito de herói fantasiado, com poderes incomuns e identidade secreta antecede o *Superman* em 30 anos, com a peça Pimpinela Escarlata (de Emma Orczy, 1908). Entretanto, a figura do “Homem de Aço³” erguendo um carro com as próprias mãos na capa da revista de 1938 causou tamanho alvoroço nos fãs das tirinhas que logo iniciaria tanto a “Era Dourada” quanto a “Primeira Era Heroica” dos quadrinhos, quando a venda dos produtos deslancharia pela primeira vez.

Depois do sucesso do *Superman*, as editoras logo embarcaram no conceito dos heróis com poderes ou habilidades incríveis, emplacando personagens que são marcantes até hoje. O vigilante sombrio *Batman* (criado pelo ilustrador Bob Kane e pelo roteirista Bill Finger, publicado originalmente em maio de 1939 na *Detective Comics #27*), foi o segundo grande sucesso da National Allied – que desde 1937 estava sob o nome de Detective Comics, Inc., hoje conhecida oficialmente apenas como *DC Comics*. Outros personagens como o Flash, o Gavião Negro (Dennis Neville, nov. 1939) e o Lanterna Verde (Bill Finger & Martin Nodell, maio 1940) também permanecem relevantes na indústria até o século XXI.

Fundada em 1939, a editora Timely Publications entraria no ramo dos quadrinhos, lançando, em outubro daquele mesmo ano a *Marvel Comics #1*, que introduzia personagens como o herói flamejante, chamado Tocha Humana, criação de Carl Burgos; o Anjo, por Paul Gustavson; e republicava um personagem já lançado em uma tira promocional escrita por Bill Everett: Namor, o Príncipe Submarino, considerado como o primeiro herói da Marvel (BROWN, 2001).

1.2.2.1 A Segunda Guerra Mundial

Uma das principais características da Era de Ouro é que ela se encontra no período histórico marcado pela Segunda Guerra Mundial (1939–1945). Por mais que os EUA fossem considerados neutros ao conflito até os ataques à base militar de

³ “Homem de aço” é um apelido para o *Superman*.

Pearl Harbor em dezembro de 1941, muitos americanos já haviam tomado um lado, se opondo ao Eixo e com o sentimento nacionalista aflorado. Assim, um ano antes do bombardeio dos japoneses, a Timely lançou a *Captain America Comics #1*, em dezembro de 1940. Na capa, o soldado patriota Capitão América desferia um soco contra a face de Adolf Hitler, o próprio rosto do nazismo e a personificação do que os heróis deviam ser contra: o preconceito, a injustiça e a ausência da liberdade. Era a primeira vez que um super-herói era lançado com título próprio, já que até o próprio *Superman* havia surgido em uma revista que não levava o seu nome. Com o nacionalismo em evidência, a publicação foi um sucesso imediato. (BROWN, 2001)

Em outubro de 1941, William Moulton Marston (1893–1947) lançaria pelo selo DC Comics a personagem Diana Prince, a Mulher-Maravilha, em *All-Star Comics #8*. Na revista, a heroína, pela primeira vez, salva o espião americano Steve Trevor, que era perseguido por nazistas. Diana, uma amazona que vivia em uma ilha oculta habitada por poderosas mulheres guerreiras, decide partir com ele para lutar na guerra ao lado dos Estados Unidos.

Embora Diana Prince não tenha sido a primeira super-heroína, uma vez que personagens como a *Fantomah* (Fletcher Hanks, fev., 1940) e a Dama de Vermelho (Richard E. Hughes e George Mandel, mar., 1940) já tinham sido publicadas em revistas em quadrinhos um ano antes da publicação de *All-Star Comics #8* (ROBBINS, 1996, p. 3), a personagem é um ícone que ultrapassou as décadas, relevante ainda no século XXI, protagonista de lutas em nome da igualdade de gênero.

1.2.3 Era dos Gêneros (1950–1958)

Com o fim da Segunda Guerra Mundial, o interesse dos jovens pelas histórias de super-heróis começou a se esvaír. Agora que o “grande vilão” havia sido derrotado, a sociedade norte-americana se viu em uma rápida transformação, refletida também nos novos gostos pelos quadrinhos. Agora que os “heróis de guerra” haviam retornado para casa, os justiceiros em colante foram perdendo o brilho.

O advento e a popularização da televisão também impactaram a audiência dos gibis⁴, que aos poucos deixavam as revistas de lado para assistir aos personagens na telinha. Em 1952, o *Superman* ganhou o próprio programa de TV, acompanhando a tendência do público.

Por volta de 1949, a maioria dos títulos de heróis – como os do Tocha Humana, Príncipe Submarino, Lanterna Verde, Flash e do Capitão América – deixaram de existir, alguns títulos ainda passaram aos poucos por transições em histórias que interessavam o público da nova era pós-guerra. As revistas em quadrinhos da tríade da DC Comics – *Superman*, *Batman* e *Mulher-Maravilha* – foram uns dos poucos gibis de heróis que perduraram, embora não tivessem mais o apelo de outrora.

Das revistas em quadrinho saíam os heróis mascarados e entravam histórias diferentes, de vários gêneros, como velho-oeste, suspense policial, terror e romance (BROWN, 2001). Fundada em 1944, a editora Entertaining Comics (conhecida como EC Comics), de Max e Bill Gaines, foi uma das que mais se beneficiou com a mudança, produzindo histórias de terror gráficas e sangrentas, que dispararam em popularidade nos anos 1950.

1.2.4 A Era do Código (1955–1958)

A época em que os quadrinhos não eram mais associados aos heróis se manteve estável até 1954, com o lançamento do livro *Seduction of the Innocent*, do psiquiatra e autor alemão Fredric Wertham (1895–1981), que afirmou receber milhares de jovens delinquentes em seu consultório no Harlem, Nova York. Na obra, Werthan afirma que

Crianças buscam um exemplo para copiar e seguir. Revistas em quadrinhos comprometem esse ingrediente necessário para o desenvolvimento ético. [...] [As crianças] se tornam emocionalmente deficientes e carentes de cultura (2004, p. 94, tradução minha).

A publicação se referia principalmente ao aumento da popularidade dos gêneros de horror e suspense policial, que, segundo o psiquiatra, tinham como foco

⁴ O termo “gibi” significava “moleque” e foi o título de uma das primeiras publicações do gênero no país, a revista *Gibi*, da Rio Gráfica e Editora (RGE). Hoje, é utilizado como sinônimo de revista em quadrinhos (NARANJO, 2001).

as tramas nas quais um personagem se aproveitava de outro de forma violenta, sexual ou ameaçadora, e que "hostilidade e ódio ditavam o ritmo de quase todas as histórias".

Wertham também apontou que as histórias de super-heróis podiam "plantar as sementes do preconceito", já que, na maioria, os protagonistas eram sempre altos, loiros, pareados de donzelas também loiras, belas e de "seios fartos". Do outro lado, porém, os adversários, em geral, eram os povos tratados como inferiores pela sociedade norte-americana da época: judeus, negros, chineses, imigrantes. O texto dizia que essa mensagem pode ser facilmente absorvida pelas crianças, que logo apontariam essas minorias como "bandidos, estupradores e merecedores de punição" e repetiriam as mesmas ideias de supremacia branca que haviam levado os Estados Unidos a entrar na guerra.

A professora e doutora Carol L. Tilley, no artigo *Seducing the Innocent: Fredric Wertham and the Falsifications That Helped Condemn Comics* (University of Texas, 2012) apontou como o psiquiatra distorcia informações sobre a quantidade de denúncias que teriam chegado até ele de pais e jovens transtornados depois de terem se aventurado pelas páginas dos gibis. Wertham também teria inventado histórias sobre como o Batman e seu parceiro de combate ao crime, Robin, eram na verdade um pretexto para retratar um casal homossexual. Os heróis ainda teriam inspirado um dos pacientes do médico a abusar sexualmente de uma criança de treze anos enquanto imaginava que eram os vigilantes mascarados. Tilley, porém, encontrou em sua pesquisa que as afirmações eram infundadas.

Embora as críticas às revistas em quadrinhos pré-datassem a popularização do gênero de horror (REYNOLDS R., 1994), foi graças à publicação de sua obra que, em junho de 1954, Wertham seria convocado a testemunhar em um subcomitê do Senado americano sobre o crescente risco de delinquência juvenil, que seria causado pelo que os jovens andavam lendo nas revistas em quadrinhos. O editor-chefe da EC Comics, Bill Gaines, também seria chamado a depor e declararia que "a afirmação de que os quadrinhos faziam mal às crianças era sem sentido" e que se eles achassem que as revistas de horror ou policial poderiam prejudicar os leitores, eles cessariam imediatamente a publicação. (QUATTRO, 2004).

A defesa de Gaines não convenceu o senado ou os pais dos jovens leitores, que chegaram a atos extremos, como queimar todos os gibis que seus tinham em casa. Foi então que, em outubro daquele ano, seria instaurada a *Code of the Comics*

Magazine Association of America. Inc. (ou simplesmente *The Comics Code Authority*), formada pelas próprias editoras, que autocensuravam as histórias que pudessem incluir: crimes que pudessem causar simpatia pelo bandido; desrespeito a figuras de autoridade, como policiais e juízes; excesso de violência; a aparição de vampiros, zumbis, canibais ou lobisomens; xingamentos; personagens vestidos em “desacordo com a sociedade”, de forma vulgar; entre outras.

A *Comics Code Authority* impactou editoras que dependiam dos gêneros censurados e fez com que fossem forçadas a migrar para outros tipos de publicações. A EC Comics acabou focando recursos no formato de revista tradicional com a *MAD* (Harvey Kurtzman & Gaines, 1952), já voltada para o público mais velho, repleta de sátiras, removendo-se das publicações de histórias em quadrinhos.

No Brasil, um similar Código de Ética também foi estabelecido por um grupo de editoras, formado pela Editora Gráfica O Cruzeiro, EBAL, RGE e Editora Abril. O código vigorou principalmente nos anos 1960, no auge da ditadura militar (MDC, 2005).

1.2.5 A Segunda Era Heroica (1956-1986)

No começo dos anos 1950, as revistas que levavam os nomes de super-heróis foram, pouco a pouco, desaparecendo das prateleiras, dando lugar a antologias. Com títulos genéricos, essas publicações “testavam” a audiência com personagens em histórias curtas sem dar uma continuidade direta. A ideia era ver quais se tornavam populares o bastante para serem selecionados para uma revista solo. Dessas histórias, os heróis pareciam ter sido esquecidos, deixados para trás na Era de Ouro. O foco se mantinha nas aventuras de velho-oeste, mistério e romance.

Em 1956, a DC Comics relançou a história um dos heróis da Era de Ouro, o Flash, na antologia *Showcase #4* (jul. 1956). O herói revivido tinha uma origem totalmente diferente – era inclusive outra pessoa –, mas se provou tão popular que retornou em outras edições da *Showcase* e ganhou a própria revista em 1958 (BROWN, 2001). A ousada ação da DC em tentar relançar um herói já esquecido desencadeou um processo de renascimento do gênero. Estava lançada a Segunda

Era Heróica. Nos meses seguintes, outras revistas de heróis seriam relançadas pela própria DC, dando novas origens e faces para personagens e elementos criados na Era de Ouro, como o Lanterna Verde, o Gavião Negro e a Liga da Justiça.

1.2.6 A Marvel Comics e a Era de Prata (1958-1968)

Tendo passado os anos 1950 e toda a Era dos Gêneros produzindo histórias de suspense, guerra, terror e mistérios, em revistas como *Journey into Mystery*, *Tales to Astonish*, *Tales of Suspense*, e *Strange Tales*, a Atlas Comics, que havia substituído a Timely Comics no pós-guerra, se mantinha na indústria de gibis sem grande relevância, diferente da DC, que era o grande titã do mercado de quadrinhos.

No começo dos anos 1960, o roteirista Stanley Lieber, mais conhecido como Stan Lee, estava à frente de dezenas de histórias de monstros e ficção científica, que começaram a ganhar popularidade neste período onde a Guerra Fria impulsionava o avanço tecnológico nos Estados Unidos. Com a mudança da Atlas para a Marvel Comics em 1961, Stan Lee, ao lado do artista Jack Kirby, criou o Quarteto Fantástico, em *Fantastic Four #1* (nov, 1961) para tentar competir com o sucesso da Liga da Justiça, o grupo de heróis da DC que havia ganhado grande popularidade desde o lançamento. A revista iniciou a grande ascensão da Marvel na indústria.

O Quarteto Fantástico, formado pelo cientista Reed Richards (o Senhor Fantástico), o piloto da força aérea Benjamin “Ben” Grimm (o Coisa), Susan “Sue” Storm (Garota Invisível) e Jonathan “Johnny” Storm (Tocha Humana), ganhou poderes após uma viagem espacial não autorizada pelo governo, planejada por Richards para ser a primeira vez que o homem teria chegado à Lua (a história foi lançada oito anos antes da missão da *Apollo 11*). A revista é um marco para a indústria porque, diferentemente dos heróis tradicionais, o Quarteto não tinha identidades secretas e logo ganhou status de celebridade entre a população. Os temas das histórias também iam muito além do heroísmo, investindo nos relacionamentos dos personagens e aprofundamento de personalidades, algo voltado para o público mais velho. Em *The 100 Greatest Comics Of The 20th Century* (2001), Mitchell Brown aponta que

[Os personagens] brigavam entre si, erravam, e sempre cuidavam um dos outros. Em alguns momentos, era mais uma novela do que uma revista de ação, com o relacionamento entre os quatro frequentemente se sobrepondo à ação.” (BROWN, 2001, tradução nossa).

A novidade concederia ao título uma nova onda de popularidade que mudaria por completo a indústria e alavancaria as vendas das revistas da Marvel (BROWN, 2001). Nos anos que se seguiram, a Marvel continuaria a lançar revistas com personagens mais profundos e que lidavam com questões cotidianas com as quais os leitores podiam se identificar.

Em 1962, na revista *Amazing Fantasy #15* (ago, 162), Stan Lee e Steve Ditko lançavam o Homem-Aranha, que logo se tornou uma febre entre os fãs de quadrinhos. Além de saltar pelos prédios em teias e escalar as paredes, o jovem Peter Parker era também um adolescente que ia à escola, sofria bullying, ralava em um estágio em um grande jornal e lidava com o fato de se sentir culpado pela morte do tio, assassinado por um bandido que ele poderia ter parado como Homem-Aranha, mas preferiu ignorar. Já nesta época, a famosa frase de Stan Lee: “com grandes poderes, vêm grandes responsabilidades” definia bem o que significava ser um super-herói.

Em 1963, os *X-Men* surgiam, criados por Stan Lee e Jack Kirby. Diferentemente dos heróis que eram amados pelo público e reconhecidos como salvadores pelos jornais, eles eram temidos e odiados. A grande diferença no tratamento se dava à origem dos poderes. Enquanto heróis como o Capitão América e os membros do Quarteto Fantástico eram pessoas comuns que ganharam novas habilidades em acidentes ou experimentos científicos, os *X-Men* eram mutantes – considerados o próximo passo da evolução humana, eles já nasciam com dons, desenvolvendo-os durante a puberdade. A forma como os mutantes eram tratados na sociedade era inspirada pelo ódio às minorias reais, como negros e homossexuais nos Estados Unidos dos anos 1960. Logo na primeira revista, *X-Men #1* (set, 1963), os mutantes já tinham paralelos diretos com o que acontecia nos movimentos sociais naquele período, com a figura do mentor dos mutantes, o Professor Xaver, servindo como um paralelo a Martin Luther King Jr, ativista negro, famoso pelo discurso do “sonho”, no qual as pessoas negras e brancas conviveriam em paz e sem diferenças. Enquanto isso, o vilão Magneto era inspirado nas palavras radicais de Malcolm X, ativista que desacreditava na convivência harmônica e era

favorável ao uso da violência para adquirir direitos sociais. Da mesma forma, Magneto se opunha à “supremacia sapiens (os humanos comuns)”, enquanto Xavier sonhava em unir os dois povos de forma harmônica.

Após o assassinato do Presidente John F. Kennedy, em novembro de 1963 e a ameaça da Guerra Fria, o patriota herói Capitão América retornou para as prateleiras, em *Avengers #4 (mar, 1964)*. Diferente de antes, agora o “sentinela da liberdade” precisava encarar o fato de que havia sido congelado por duas décadas, deslocado no tempo e com o fardo da morte dos compatriotas na guerra cuja vitória ele sequer presenciou. O Capitão América então decide continuar lutando pelo seu país ao lado dos “heróis mais poderosos da Terra”, os Vingadores, uma equipe formada por heróis que haviam ganhado popularidade nas revistas como *Tales to Astonish* (que introduziu o Homem-Formiga e Vespa), *Tales of Suspense* (que apresentou o Homem de Ferro) e *Journey into Mystery* (de onde veio o Poderoso Thor).

Com temas mais profundos, a Era de Prata é marcada principalmente pela Guerra Fria, avanços científicos, aventuras no espaço, movimentos político-sociais e a ascensão da Marvel Comics como a “Casa das Ideias”, de onde saíam as grandes histórias (QUATTRO, 2004). É, sobretudo, o nascimento dos heróis que tinham problemas pessoais com os quais os jovens podiam se identificar com mais facilidade. Em *Superheroes: A Never Ending Battle* (2013), a artista Ramona Fradon descreve a mudança como

O que era diferente na Marvel em comparação à DC era que, como em dramas gregos, os deuses estavam no céu, incontestáveis. E então Eurípedes apareceu e decidiu analisá-los e torná-los mais humanos [...] Você não pode ter todos esses personagens sempre ocupados sem começar a refletir o que eles estão fazendo nas horas livres (13:05).

1.2.7 A Nova Era de Prata (1968-1986)

A Nova Era de Prata é marcada por uma transição em massa de revistas de super-heróis. Enquanto o fim da Segunda Guerra Mundial fez títulos como o do Capitão América irem, lentamente, se tornando histórias completamente diferentes, para se adaptarem aos gostos daquele período, em 1968 o movimento reverso começou a acontecer. Com os heróis mais uma vez no topo da popularidade,

personagens que começavam a surgir nas antologias ou em revistas de equipe ganhavam títulos próprios.

Na Marvel, antologias como *Tale to Astonish*, *Tales of Suspense* e *Strange Tales*, que já levavam o nome dos heróis mais relevantes e populares na capa deixaram de existir, abrindo espaço para os títulos individuais destes personagens. *Strange Tales* foi dividida nas revistas do Doutor Estranho e Nick Fury, agente da S.H.I.E.L.D.⁵; *Tales of Suspense* cessou a publicação para dar lugar aos títulos do Homem de Ferro e do Príncipe Submarino, Namor. Outros heróis lançados em revistas de equipes ou títulos de outros personagens também ganhariam títulos próprios, como o Capitão América, Surfista Prateado e o Capitão Marvel.

Outra característica da época é apelo para a expansão da diversidade dos heróis. Personagens negros começaram a se tornar mais recorrentes nas páginas, ao invés servir apenas como plano de fundo nos painéis. Nesse período surgiu o Príncipe T'Challa, codinome Pantera Negra (criado por Stan Lee e Jack Kirby), que vinha de uma poderosa e evoluída civilização africana nunca colonizada ou explorada por brancos, que se manteve escondida e muito mais avançada tecnologicamente que qualquer nação europeia. Anos depois, o Capitão América ganhava um novo parceiro afro-americano: Sam Wilson, o Falcão (criação de Stan Lee e Gene Colan). Finalmente, em 1972, Luke Cage, Herói de Aluguel (de Archie Goodwin, John Romita e George Tuska), estrelava a primeira revista protagonizada por um herói negro, *Hero for Hire #1* (jun., 1972). Três anos mais tarde, nas páginas de *Giant Size X-Men #1* (maio, 1975), a equipe reformulada dos mutantes, composta quase exclusivamente por imigrantes, trazia consigo a primeira heroína negra, Ororo Munroe, a Tempestade (criada por Len Wein e Dave Cockrum), reconhecida como uma deusa pelo seu povo.

Enquanto isso, a *DC Comics* tentava se manter relevante diante da ameaça da Marvel, e também começou a se reinventar. Revistas de heróis que não vendiam individualmente se tornavam *teamp-ups*⁶, criando parcerias até improváveis, como o Lanterna Verde com o Arqueiro Verde (esta, escrita por Dennis O'Neil e Jack Adler) (QUATTRO, 2004). Temas em constante pauta para a época e até hoje, como o racismo, guerras, e injustiças sociais eram tratados de forma mais evidente, com

⁵ Acrônimo para *Strategic Homeland Intervention Enforcement Logistics Division*, traduzido no Brasil pela editora Abril e mantido pela *Panini Comics* como Superintendência Humana de Intervenção, Espionagem, Logística e Dissuasão.

⁶ Equipes; colaborações formadas, geralmente, apenas por dois heróis.

personagens que não eram mais apenas uma representação distorcida e fantasiosa da realidade, mas eram um próprio reflexo do que se via nos jornais e nas ruas. Logo na primeira edição, em *Green Lantern #76*, o personagem Hal Jordan, o Lanterna Verde, é questionado sobre como em tantos anos de heroísmo, nunca se preocupou com os indivíduos menos favorecidos na Terra; especialmente os negros:

(Homem negro) Eu andei lendo sobre ti. "Cê" trabalha "pruns" anõezinhos azuis e ajudou uns sujeitos laranjas em outro planeta.

Também deu uma forcinha "prum" povo roxo! Só que "cê" andou esquecendo uma cor. Por que "cê" nunca ajudou os negros? Responde aí, Sr. Lanterna Verde!

(Hal Jordan) Eu... não posso. (Lendas do Universo DC - Lanterna Verde & Arqueiro Verde #1, 2016)

A DC também apostou na diversidade ao substituir Hal Jordan pelo afro-americano Jon Stewart, nas páginas de *Green Lantern #87* (dez., 1971). Logo na primeira aparição do personagem, o racismo e o tom político se fizeram presentes. Somente em 1977 a DC criaria uma revista protagonizada por um personagem negro: *Black Lightning #1* (abr., 1977), que apresentou Jefferson Pierce, o Raio Negro.

Com os temas políticos cada vez mais em pauta e os quadrinhos usados também para alertar os jovens sobre os problemas que a sociedade enfrentava na época, a Marvel chamou a atenção em 1971, ao ignorar a *Comics Code Authority* (CCA) e lançar uma revista sem a aprovação do selo, *Amazing Spider-Man #96* (maio, 1971). O caso é reconhecido por ter burlado o código ao tratar sobre o perigo das drogas, em uma história na qual o Homem-Aranha salva um jovem, sob o efeito de narcóticos, de cair de um prédio. Desde 1955, qualquer menção ao uso de drogas ilícitas era proibido e censurado pela CCA, mas Stan Lee decidiu ignorar o selo e lançar a revista mesmo sem aprovação. A edição teve grande apelo público e foi elogiada por pais e pelo Departamento de Saúde e Serviços Humanos dos Estados Unidos. Com isso, as editoras responsáveis pela CCA revisaram o código, que foi reescrito de forma que se atualizasse para as necessidades do período.

Quatro meses depois, em junho de 1971, a DC Comics deu seu próprio passo sobre o assunto, em de *Green Lantern/Green Arrow #86* (set., 1971), onde o personagem Ricardito, antigo parceiro e aprendiz do Arqueiro Verde, é flagrado usando heroína, viciado na droga. Na capa, lia-se: "A DC ataca o maior problema da juventude... as drogas!". Desta vez, a revista teve a aprovação da *Comics Code*

Authority., só que o selo, reformulado após a rebeldia da Marvel, já tinha perdido poder de censura. (BROWN, 2001)

Segundo Ken Quattro, o fim da "Era de Prata" começou com a saga de 1985 conhecida como Crise nas Terras Infinitas, uma publicação da DC Comics que celebrou os 50 anos da companhia, enquanto também desfazia essas cinco décadas de história em um grande *reboot* universal. O objetivo principal era reapresentar aos novos leitores os personagens já consagrados, recontando origens e unificando uma série de universos alternativos criados nas histórias em um só, que pudesse deixar mais claro o universo fictício estabelecido. De acordo com Quattro, esta saga serve como o principal exemplo de quão longe uma empresa de quadrinhos pode ir para manter os personagens atuais e um propósito claro.

1.2.8 A Era Pós-Heroica e a Terceira Era Heroica (1986—)

Em 1986, com o fim da Crise nas Terras Infinitas da DC, duas séries da editora tiveram início: *Batman: O Cavaleiro das Trevas*, de Frank Miller (fev. 1986) e *Watchmen*, de Alan Moore (set., 1986). Ambas revolucionaram a forma como os super-heróis eram representados, com caracterizações mais sombrias e ousadas, as revistas impactaram a indústria e redefiniram o gênero (QUATTRO, 2004).

Seguindo esta tendência, diversos anti-heróis emergiram das páginas. O mutante Wolverine, apresentado nas páginas de *Giant Size X-Men #1* (maio, 1975), deixava de ser apenas um personagem rebelde para se tornar cada vez mais sangrento, sujo e com um estilo de vida envolvendo bebidas, cigarros e que seria censurado pela *Comics Code Authority* se ela ainda tivesse este tipo de poder. Ainda na Marvel, o Justiceiro, antes criado como um vilão do Homem-Aranha, agora tinha a própria revista, na qual descarregava pentes e mais pentes de munição em criminosos, de forma nada piedosa ou como alguns heróis, como o *Superman*, fariam.

Cada vez mais essas histórias foram se distanciando do público infantil e mirando em jovens adultos. Em 1993, a DC Comics criou uma própria subeditora para a publicação destas histórias que escapavam do seu próprio universo e tinham um tom mais adulto: a *Vertigo Comics*, casa de revistas marcantes como *Sandman*, de Neil Gaiman, e *Monstro do Pântano*, de Alan Moore. Essas publicações também

acentuaram a popularidade do formato *Graphic Novel*⁷, que tentava se distanciar dos quadrinhos tradicionais e se aproximar mais da literatura, sendo direcionada "para os leitores que desejavam temas mais refinados, narrativas mais sutis e complexas". (EISNER, 1989, p. 138). Neste formato, a *graphic novel Maus* – a história de um sobrevivente (de Art Spiegelman, 1986) foi o primeiro quadrinho a vencer o prêmio Pulitzer. *Maus* conta a história de uma família de ratos perseguida por gatos nazistas. Apesar da forma fabulosa dos personagens animais, a narrativa é séria, profunda e pessoal, uma vez que é baseada em relatos do pai do autor, um sobrevivente do holocausto. (BROWN, 2001)

Marvels, de Kurt Busiek e Alex Ross, também marcou o período por apresentar uma proposta diferente. A revista recontava a história dos heróis, desde a Era de Ouro até a icônica morte da personagem Gwen Stacy, namorada do Homem-Aranha. A diferença é que *Marvels* trazia essas narrativas com os heróis em uma posição de coadjuvantes. A grande estrela era o fotojornalista Phil Sheldon, que representava o olhar do humano comum em um mundo de deuses, alienígenas e seres fantásticos. (BROWN, 2001)

Mark Voger descreve em *The Dark Age* (jan., 2006), a época pós-heroica como a Era das Trevas das Histórias em Quadrinhos, caracterizado por personagens em corpos implausíveis e inspirados por esteroides, armas grandes demais, derramamento de sangue e justiça feita com as próprias mãos. (VOGER, 2006, p. 6)

1.2.8.1 A decadência do gênero

Ao fim dos anos 1990, a indústria dos quadrinhos investia em colecionáveis para vender publicações. Nessa época, as revistas mais antigas começavam a ser revendidas para colecionadores por preços exorbitantes (recentemente, a *Action Comics #1* foi leiloada por 3.2 milhões de dólares⁸) e as editoras viram nisso uma forma de alavancar as vendas. Revistas começaram a ser lançadas em edições especiais, com capas alternativas e limitadas e até edições com capas revestidas

⁷ Também chamado de Romance Gráfico.

⁸ SUPERMAN'S ACTION COMICS NO. 1 SELLS FOR RECORD \$3.2 MILLION ON EBAY. CNET. 15 de ago. de 2014 <<https://www.cnet.com/news/supermans-action-comics-no-1-sells-for-record-3-2-million-on-ebay/>> Acesso em: 21 de out. 2017.

em películas luminosas, holográficas e que brilhavam no escuro, de forma que existissem colecionáveis cada vez mais atraentes para os leitores. Isso abriu brechas para um mercado especulativo que tentava prever o quanto as revistas venderiam, uma proposta milionária que explodiu em popularidade tão rápido quanto entrou em decadência (*THE COMICS JOURNAL*, 1994, p. 27-33). Leitores e especialistas de quadrinhos consideram que este período é marcado pela queda na qualidade narrativa e artística. Eventos como a morte do *Superman*, em *Superman #75* (jan., 1993), eram divulgados em jornais do mundo todo, medidas radicais para tentar alavancar as vendas das edições limitadas. (BROWN, 2001)

A baixa qualidade e a tentativa forçada com as várias capas alternativas e edições especiais acabou tendo o efeito contrário do esperado: as revistas se viram cada vez mais desvalorizadas e o mercado especulativo de quadrinhos implodiu com a saturação de revistas em excesso que não vendiam o bastante e abarrotavam as prateleiras (*THE COMICS JOURNAL*, fev., 1994, p. 27-33)

Em 1996, abalada pela implosão do mercado, *Marvel Comics* precisou vender os direitos de alguns dos mais icônicos personagens para grandes estúdios em uma tentativa bem sucedida de sobreviver à falência.

1.2.8.2 Anos 2000

Na virada do milênio, graças aos filmes e séries animadas baseadas nos heróis, com os direitos recém-vendidos, a indústria voltava a respirar. Os longa metragens *X-Men: O Filme* (dirigido por Bryan Singer, em 2000) e *Homem-Aranha* (de 2002, dirigido por Sam Reimi), além de animações como *Justice League* (de Bruce Timm e Paul Dini, 2001) e *Teen Titans* (criada por Glen Murakami, em 2003) repopularizaram os heróis em outras mídias, além de atrair um novo público para a indústria. Da mesma forma, o mercado também abriu espaço para roteiristas já consagrados em produções para TV e cinema migrarem para os quadrinhos, o que ajudou a revitalizar o gênero. O impacto dos filmes também causou mudanças nas histórias e personagens, que começavam a ficar mais semelhantes ao que o público via nas telas. Os *X-Men*, que costumavam vestir roupas coloridas e fantasiosas passaram a ter jaquetas de couro, inspiradas no vestuário mais “pé no chão” que aparecia nas telonas. (WHITBROOK, 2015)

Neste período, os grandes eventos de *crossover*⁹ se popularizaram. Grandes sagas da Marvel como *Vingadores: A Queda* (Brian Michael Bendis, 2004), *Dinastia M* (Bendis e Oliver Coipel, 2005) e *Guerra Civil* (Mark Millar e Steven McNiven, 2006) fizeram mudanças no cenário e mantiveram a *Marvel Comics* no mercado. *Guerra Civil*, que lançava a ideia de um registro de super-heróis regulamentado pelo governo americano, dividiu os leitores em quem apoiava o lado do Homem de Ferro (favorável ao registro e à responsabilização dos heróis) e o lado do Capitão América (que lutava pela liberdade de ação dos justiceiros mascarados e questionava o envolvimento autoritário do governo na questão). A saga foi lançada após os eventos de 11 de setembro de 2001, que tiveram um impacto semelhante na população americana. Como Travis Langley parafraseia o psicólogo Erich Fromm em *Freedom versus security: The basic human dilemma from 9/11 to Marvel's Civil War* (Henderson State University, 2015), o dilema básico do ser humano envolve o desejo por liberdade e segurança.

1.2.8.3 A Marvel NOW e os Novos 52

Após o sucesso do Universo Cinematográfico da Marvel, iniciado em *Iron Man* (dirigido por Jon Favreau, em 2008) e alavancado por *The Avengers* (de 2012, dirigido por Joss Whedon), que chegou a ser a terceira maior bilheteria da história do cinema¹⁰, além do *DC Extended Universe*, iniciado em *Man of Steel* (lançado em 2013, de Zack Snyder), os quadrinhos se estabeleceram de vez na cultura popular e voltaram a ganhar força, atraindo cada vez mais novos leitores¹¹.

Para evitar que o novo público ficasse perdido em décadas de cronologia, a DC Comics decidiu relançar todo o seu universo em um evento conhecido como *Novos 52*, que teve início em agosto de 2011. A ideia era simples: todos os heróis da editora foram reformulados e tiveram origens recontadas para o novo público. A partir daí, leitores não precisariam retornar aos quadrinhos lançados há décadas e

⁹Um *crossover* (cruzamento, em tradução literal) é quando personagens de núcleos ou universos distintos se cruzam em uma única história. FONTE: <<https://comicvine.gamespot.com/crossover/4015-55803/>> Acesso em 23 de nov. de 2017.

¹⁰BOX OFFICE MOJO. Out., 2012.

<<https://web.archive.org/web/20121001185608/http://www.boxofficemojo.com/alltime/world>> Acesso em 21 de out. de 2017.

¹¹COMIC BOOK SALES FLY ON THE CAPES OF HIT MOVIES, TV SHOWS <<http://variety.com/2017/film/news/comic-book-sales-superhero-movies-1202499029>> Acesso em 23 de nov. de 2017.

tinham um novo ponto de partida para se atualizar no universo dos super-heróis. As revistas eram então enumeradas a partir do #1.

Em 2014, a Marvel decidiu fazer algo similar, relançando todos os títulos, mas sem reiniciar as histórias dos personagens. A iniciativa queria apresentar personagens antigos para os leitores, mas sem apagar as histórias já feitas. A estratégia era recontar as origens já estabelecidas quando necessário e ir sempre recordando ou atualizando o leitor novo sobre eventos que aconteceram no passado e ainda seriam relevantes naquela história. Em entrevista, o editor-chefe da Marvel, Joe Quesada, definiu a fase *NOW* como uma série de “mudanças no *status quo* de personagens, nas identidades secretas, trajes, e mudanças de roteiristas e artistas”. (MORSE, 2012).

A Marvel *NOW* também ganhou popularidade na mídia por apostar na diversidade. Nomes já consagrados, como o Capitão América, Thor, Homem-Aranha, Capitão Marvel, e Ms. Marvel foram passados adiante para novos personagens. O novo Capitão América agora era Sam Wilson, antigo Falcão, um dos primeiros heróis negros do gênero. Thor agora era uma mulher, que conseguiu erguer o martelo do personagem quando o herói original se tornou indigno¹². Miles Morales, um adolescente negro e latino, agora escalava as paredes carregando o título de Homem-Aranha. A antiga Ms. Marvel, a ex-oficial da força aérea americana Carol Danvers, assumiu o título de Capitã Marvel, que antes pertencia ao alienígena Mar-Vell. Com isso, Kamala Khan, uma adolescente de descendência paquistanesa, assumiu o manto de Ms. Marvel, se tornando a primeira heroína muçulmana a estrelar uma revista solo.

A estratégia da Marvel, apesar de aclamada por uma parcela da população e da mídia, também recebeu críticas de alguns fãs mais conservadores, que atacavam os roteiristas nas redes sociais. Axel Alonso, editor-chefe da Marvel durante a Marvel *NOW*, afirmou em entrevista que “se podemos aceitar um sapo e um alienígena com cara de cavalo como Thor¹³, então podemos aceitar que o martelo seja empunhado por uma mulher”. (DOCKTERMAN, 2014)

¹² A mitologia de Thor define que apenas aqueles que fossem dignos seriam capazes de erguer o martelo Mjölhnir e possuir o poder do Deus do Trovão.

¹³ Throg (criação de Chris Eliopoulos e Ig Guara) é um sapo capaz de erguer o martelo Frogjolnir e receber os poderes de Thor. De forma semelhante, o alienígena Bill Raio Beta (criador por Walter Simonson) é um Korbinita, raça de criaturas cujas cabeças lembram a de um cavalo. Bill também foi capaz de erguer o martelo de Thor (em *Thor* #337, nov., 1983).

2 JORNALISMO

A segunda parte desta pesquisa trata sobre o jornalismo, seus conceitos, funções e deveres morais do jornalista na sociedade.

O autor alemão Michael Kunczik, em *Conceitos de Jornalismo – Norte e Sul* (2001, p. 15), define como comunicador aquele que “passe informação, opinião ou entretenimento aos receptores ou participe de alguma maneira em tal processo”. Para especificar, ele complementa que os comunicadores são os profissionais que “produzem o conteúdo dos meios de comunicação [...] e que podem influenciar esse conteúdo”. Desta forma, de acordo com Kurt Koszyk e Karl Pruys (1976, p. 146), citados por Kunczik (*ibid*, p. 16), o jornalista é quem reúne, detecta, avalia e difunde a notícia; ou quem comenta os fatos do momento. Já o teórico Wolfgang Donsbach (1987), também citado por Kunczik, adiciona que

o jornalista é quem está envolvido na formulação do conteúdo do produto da comunicação de massa, seja na reunião, na avaliação, na apuração, no processamento ou na divulgação de notícias, nos comentários ou no entretenimento. (DONSBACH *apud* KUNCZIK, 2001, p. 16)

Kunczik finaliza unindo os conceitos e definindo como jornalista todos os trabalhadores dos meios de comunicação que participam da reunião, do processamento, da revisão e do comentário das notícias e/ou entretenimentos (*ibid*, p. 16). Sobre os jornais modernos, o autor define quatro características importantes: publicidade; atualidade (informação que se relaciona com o presente ou o influencia); universalidade (sem excluir nenhum tema); e periodicidade (distribuição regular). (*ibid*, p. 23)

2.1 BREVE HISTÓRIA DA IMPRENSA

O autor Francisco das Neves Alves aponta que a história da imprensa está ligada à busca por informações inerente às sociedades, de modo que a curiosidade pública, a narração dos acontecimentos e as necessidades dos Estados fomentaram a criação de um sistema de coleta e propagação de dados (ALVES, 1998, p. 7).

Para Kunczik, alguns dos predecessores dos jornalistas atuais eram os bardos da Europa central, que viajavam os reinos comentando eventos e os

acontecimentos do dia em feiras, mercados e cortes aristocráticas; além dos mensageiros e escrivães públicos que também desempenhavam esse papel de comunicadores. (KUNCZIK, 2001, p. 22). Já José Marques de Melo, em *História Social da Imprensa*, a imprensa surge já no ápice da cultura alfabética, com a transição da tradição oral para a escrita. (MELO, 2003a, p. 32-33). De acordo com ele, a imprensa teria seu início na Ásia, onde "chineses, japoneses e coreanos não apenas realizavam impressões tabulares desde o século VII, mas chegaram até a possuir tipos móveis, por volta do século XI". (*ibid*, p. 33). Melo ainda cita o historiador francês Fernand Braudel, para afirmar a importância dos orientais para a invenção da imprensa, já que o conhecimento da imprensa poderia ter sido repassado aos europeus que peregrinavam para o Oriente em busca de comércio.

Todavia Braudel chama a atenção para um aspecto fundamental do problema – o de saber se a descoberta europeia “foi, ou não, reaparecimento, imitação ou redescoberta”, porque é natural que se faça uma ligação entre as duas experiências (a oriental e a ocidental), não obstante se desconheça “o elo intermediário que provaria a filiação”. E conclui: “Mas houve bastantes viajantes, e viajantes cultos, que fizeram a viagem de ida e de volta da China, para que a invenção europeia seja em princípio das mais duvidosas”. (MELO, *ibid*, p. 34)

Alves, entretanto, afirma que “estes longínquos antecedentes e vagas semelhanças não chegam a ser suficientes para explicar a gênese das práticas jornalísticas”. Segundo ele, estas origens estão nas transformações do mundo moderno, como o crescimento da curiosidade científica; o Renascimento; e as polêmicas religiosas que incluem a Reforma Protestante e a Contrarreforma; e a necessidade de troca de informações, originárias do surgimento das atividades bancárias e comerciais; além da evolução tecnológica, principalmente pelo advento da tipografia móvel de Johannes Gutenberg em 1450. Só a partir daí, nos séculos XVI e XVII, teriam surgido as primeiras folhas volantes impressas, como os pasquins, almanaques e gazetas. (ALVES, 1998, p. 7). Para Francisco Rüdinger, a prática social do jornalismo só se perpetuou ao fim do século XVII.

Nessa época, os serviços de correio privado e os relatos extraordinários veiculados em folhas volantes surgidos nos séculos anteriores começaram a ceder lugar a publicações periódicas regulares, lançadas por casas editoras especializadas. (RÜDIGER, 1998, p.13).

Alves aponta que ao final do século XVIII, com o aparecimento da imprensa periódica, é que o jornalismo veio a se desenvolver, sendo de suma importância e crescendo apoiado na formação da opinião pública, acompanhando as ondas revolucionárias que demarcaram a Europa nesse período. Assim, a imprensa evoluiu junto das revoluções liberais, sendo proeminente principalmente nos países onde estas se desenvolveram antes, como Inglaterra França e Estados Unidos. Para ele, a prática jornalística ligada à época revolucionária impulsionou o jornalismo em diversas partes do mundo ocidental, como na América Latina, onde o jornalismo teve importante participação para emancipação nacional, primeiramente na de colonização espanhola, e, mais tarde, na América Portuguesa. (ALVES, 1998, p. 7).

Segundo a autora Isabel Siqueira Travancas, em *O Mundo dos Jornalistas*, o primeiro jornal dos Estados Unidos foi o *Boston News Letter*, fundado em 1704, na capital do estado de Massachusetts. E foi nos Estados Unidos que a imprensa tomou grandes proporções, “com jornais de até 29 edições por dia e mais de 30 páginas”. Também foi neste período que surgiram as impressoras a vapor, que permitiam a rodagem de mais de mil folhas por hora, e a publicação de anúncios pagos. Apesar disso, segundo a autora, o jornalismo ainda tinha como pauta quase que exclusivamente o mercado e interesses estatais. A imprensa como conhecemos, mais diversificada, surgiria na França, após a Revolução Francesa de 1789, com jornais que não tratavam somente sobre comércio e política, mas abordavam assuntos variados, incluindo um espaço para opinião e polêmica. (TRAVANCAS, 1993, p. 17)

Na transição para o século XX, a publicidade começa a ser inserida nas páginas dos jornais, que ganham um cunho empresarial. É também a partir daí que as fotografias e as cores começam a ser usadas pela primeira vez (*ibid* p. 19). Para dividir espaço com a imprensa empresarial, surge também a chamada imprensa operária, que se considerava imparcial e tinha como único objetivo o de informar as massas. Gisela Taschner considera que a partir desse momento que “começava então a esboçar-se uma imprensa de massas, no sentido de estar mais preocupada com o público leitor e menos em expressar interesses individuais e de grupos” (1992, p. 31).

2.2 Censura e liberdade de expressão

Para Kunczik, a história da imprensa “é uma história da luta pela liberdade” (2001, p. 24). O autor aponta que logo após a criação da máquina de imprimir, no século XV, a censura se fez presente na história do jornalismo. Em 1482, a igreja católica emitiu os primeiros editais de censura, em Würzburg e na Basileia. Três anos depois, o Papa Inocêncio VIII decretou que nenhuma publicação poderia passar sem a aprovação da corte papal romana ou seu representante. Em 1559, o Papa Paulo IV instituiu em definitivo o primeiro *Index Librorum Prohibitorum*, a lista de livros proibidos, que não poderiam ser produzidos ou sequer lidos – entre estes, e especialmente, as publicações de Martinho Lutero. As proibições nos jornais eram essencialmente sobre a divulgação de notícias políticas nacionais, como a instauração de leis, castigos e editais do monarca e das cortes (*ibid*, p. 24-25).

É somente a partir da segunda metade do século XVII, na Inglaterra, que a censura Estatal começou a ser contestada, quando o Partido Leveller defendeu que “se um governo deseja atuar com justiça e de acordo com os princípios constitucionais, será necessário escutar todas as vozes e opiniões. E isto só é possível com a liberdade de imprensa” (*ibid*, p. 26). Em sua obra *Areopagítica - Discurso sobre a liberdade de expressão* (1844), o poeta inglês John Milton lançou a discussão de como o papa e a Inquisição introduziram a censura, além de demonstrar a “impossibilidade de se ter uma censura perfeita que, feita por intelectuais subalternos, só levaria à supressão da verdade” (*ibid*, p. 26).

Em contraponto ao discurso libertário, o filósofo inglês Thomas Hobbes, lançaria sua obra nomeada *Leviatã* em 1651 defendendo a censura, afirmando que “a liberdade do indivíduo só repousa nas coisas que o soberano permite” (*apud* KUNCZIK, p. 26), indicando que era dever do estado assegurar a segurança das pessoas em detrimento da liberdade individual.

A censura só deixou de existir na Inglaterra com a abolição da chamada “Lei de Autorização”, em 1695. A liberdade de imprensa foi então afirmada nas declarações americana (de 1776) e francesa (1789) dos direitos humanos, acrescentada posteriormente (em 1791) como a primeira emenda à Constituição Americana (*ibid*, p. 26), onde lê-se

O congresso não deverá criar leis a respeito de um estabelecimento de religião, ou proibir o seu exercício; ou restringir a liberdade de expressão, ou de imprensa; ou o direito das pessoas de se reunirem pacificamente, e de fazerem petições ao governo para que sejam feitas reparações de queixas. (ESTADOS UNIDOS. *Constitution*, 1791, p. 11, tradução nossa)

A primeira emenda e a liberdade de expressão não devem, entretanto, não devem ser usadas, principalmente pela imprensa, como artifícios difamatórios. Em *O Jornalista Profissional*, John Hohenberg cita a carta do juiz americano Oliver Wendell Holmes Jr. (1841-1934) direcionada ao senado americano, aonde definiu que a primeira emenda americana não devia ser interpretada como uma brecha para a impunidade, já que, por exemplo, um indivíduo que grita “fogo!” em um teatro repleto de pessoas deveria ser responsabilizado por seus atos caso acabasse provocando danos com suas ações (HOLMES *apud* HOHENBERG, 1981, p. 280). Para Hohenberg, é essencial que o jornalista profissional conheça a lei da difamação e aja de boa fé, sem abusar das garantias de liberdade. (*ibid*, p. 280)

2.2.1 Difamação

Hohenberg, em sua obra, aponta as definições para difamação, injúria e calúnia. Ele se aproveita da seguinte definição do autor William Blake Odgers, também utilizada pela Faculdade de Jornalismo da Universidade de Columbia, nos Estados Unidos, sobre como reconhecer uma publicação difamatória:

Quaisquer palavras impressas ou escritas são difamatórias quando atribuem ao queixoso culpa sobre algum crime, fraude, desonestidade, imoralidade, vício ou conduta desonrosa, ou o tornam acusado ou suspeito de algum desses maus procedimentos; ou sugerem que o queixoso sofre de algum mal infeccioso; ou têm a intenção de prejudica-lo em seu emprego, profissão ocupação ou comércio. Da mesma maneira são difamatórias todas as palavras que o tornem desprezado, odiado, escarnecido ou ridicularizado e que, formando uma opinião prejudicial nas mentes dos homens de bem, tendam a privá-lo de relacionamento amigável no seio da comunidade. (OGDGERS *apud* HOHEMBERG, 1981, p. 281)

Sobre injúria, Hohenberg classifica aquelas difamações empregadas de forma oral, de forma que é mais difícil de provar ou punir. Por último, o autor aponta a definição de calúnia da legislação penal do Estado de Nova York como uma das mais abrangentes e utilizadas no país.

[Calúnia é] uma publicação maliciosa, por meio da escrita, impressão, pintura, imagem, símbolo ou quaisquer outros que não a simples fala, e que exponha qualquer pessoa viva ou a memória de qualquer pessoa falecida à aversão, desrespeito, ridículo ou difamação; que force ou tenda a forçar uma pessoa ao constrangimento de ser isolada ou evitada, ou tenha a

intenção de prejudicar qualquer pessoa, corporação ou associação de pessoas, em seus negócios ou ocupações; é difamação. (NOVA YORK *apud* HOHENBERG, 1981, p. 281)

Hohenberg aponta então que “todo termo depreciativo publicado poderá ser motivo de queixa ou ação legal por difamação” (*ibid*, p. 282). Ele também indica alguns exemplos do que considera como termos difamatórios, incluindo: “mentiroso, velhaco, vilão, caloteiro, patife, delator, perjuro ou charlatão”. O autor então ressalta que é de responsabilidade da empresa de comunicação se assegurar de que estes termos e outros atos difamatórios não sejam publicados ou disponibilizados para a população.

2.3 O TRABALHO JORNALÍSTICO

Diversos autores debatem sobre o que é considerado uma ocupação, um emprego e uma profissão. Para Michael Kunczik, a ocupação entende-se “como um complexo de atividades específicas que se cumprem [...] até que termine a atividade econômica e para as quais se requerem capacitação e educação prévia”. Sobre emprego, o autor define como um trabalho móvel, casual, que muda de caso para caso, ao qual o indivíduo se dedica principalmente por razões econômicas. Assim, as ocupações se diferem dos empregos por serem movidas não apenas pelo interesse financeiro, mas como “uma atividade que molda a personalidade durante toda a vida” (KUNCZIK, 2001, p. 32-33). Por último, Kunczik aponta três possibilidades para o uso do termo profissão, utilizado quando:

1. a ocupação requer um conhecimento altamente especializado, adquirido por uma formação ocupacional prolongada, com base teórica;
2. a introdução à ocupação é controlada, e as pessoas que a exercem se comprometem a cumprir certos regulamentos profissionais; e
3. há uma formação de grêmio formal que representa os interesse da comunidade ocupacional, a mesma que considera como uma de suas tarefas principais o encarecimento da importância dessa ocupação em particular. (KUNCZIK, 2001, p. 33)

Hans Keplinger, em *Massekommunikation* (1982, p. 147), citado também por Kunczik, aponta que o jornalismo se enquadraria no conceito de profissão uma vez que compartilha de um “sistema de identidade gremial, têm valores ocupacionais comuns e há concordância quanto à definição de seu papel em relação aos colegas

e aos que não pertencem ao grêmio” (KUNCZIK, 2001, p. 34). Kunczik finaliza dizendo que devido ao impacto dos meios de comunicação, o jornalismo seria, indiscutivelmente, uma profissão, uma vez que “os jornalistas têm uma responsabilidade profissional para com o público a que estão servindo” (*ibid*, p. 37).

2.3.1 O papel do jornalista

John Hohenberg cita o jornalista húngaro Joseph Pulitzer para descrever a função do jornalista. Para Pulitzer, “o jornalista é o vigia na ponte de comando do navio. [...] Ele está lá para cuidar da segurança e do bem-estar das pessoas que nele confiam” (*apud* HOHENBERG, 2001, p. 8). De acordo com Hohenberg, a responsabilidade do jornalista não é apenas a de coletar e transmitir as notícias ou opiniões; “em tudo que ele faz, diz e escreve, está obrigado a buscar a verdade” (*ibid*, p. 8).

Kunczik enumera diferentes possibilidades sobre o papel do jornalista como profissional ou diante de sua autoimagem. Para ele, dois tipos se sobressaem: o jornalismo objetivo e neutro, “distanciado passivamente dos eventos que trata” e o seu oposto, o jornalismo comprometido, que participa socialmente e promove causas. O autor aponta, entretanto, que essas figuras não são mutuamente excludentes, e que é possível que um jornalista se sinta igualmente comprometido com a reportagem objetiva e neutra e ainda assim possua uma obrigação social (KUNCZIK, 2001, p. 97).

2.3.1.1 Funções

Isabel Siqueira Travancas divide os tipos de jornalistas em uma série de categorias, que, individualmente, possuem cada uma a sua função e papel a desempenhar para o funcionamento de um jornal; entre eles, estão: Repórteres, os profissionais que vão apurar as informações e, de volta à redação, redigem a matéria; Redatores, os responsáveis pelo texto final do repórter, além do título e legenda da foto; Fotógrafo, ou Fotojornalista, que pode acompanhar o repórter para a captação de imagens; Diagramador, quem planeja visualmente a página do jornal, sob a orientação do editor; Subeditor, assistente do editor, que trabalha com o

redator e o diagramador na montagem das páginas; Editor, que é o chefe da editoria, responsável pelas matérias publicadas e o espaço a elas destinado; o Chefe de reportagem, quem é responsável pelo direcionamento dos repórteres na rua, para onde vão e quem assume qual pauta; e o Editor-chefe, que é o encarregado de toda a redação do jornal, entrando em contato com todos os editores e subeditores e decide a forma final do jornal (TRAVANCAS, 1993, p. 24-25).

Esta realidade, porém, se restringe às redações de jornais impressos ou online. Quando o assunto é rádio e televisão, existem ainda os trabalhos de produtores, quem prepara e monta o jornal, marcando entrevistas e acertando horários para encaixar nos limites da janela; locutores e apresentadores, que efetivamente apresentam a notícia diante dos microfones de rádio ou as câmeras da televisão; e os cinegrafistas, que no caso da TV são quem capturam as imagens a serem exibidas.

2.3.2 Ética jornalística

A ética, como palavra, tem origem grega, advinda do termo “*ethike filosofia*”, ou “filosofia moral” ou “filosofia do modo de ser”. Ética então é compreendida como “um estudo ou reflexão, científica ou filosófica, e eventualmente até teóloga, sobre os costumes e as ações humanas”. Para o autor Álvaro Valls (2006, p. 7), ela fica definida como o estudo das ações ou dos costumes, e pode ser a própria execução de um comportamento.

Valls ainda aponta a existência de uma consciência moral, que seria uma “voz interior que nos diz que devemos fazer, em todas as ocasiões, o bem e evitar o mal” (*ibid*, p. 63). A filósofa Marilena Chauí considera que nossos sentimentos e ações, assim como as incertezas sobre determinadas decisões, definem nosso senso moral. O julgamento sobre uma decisão a se tomar acontece por meio de uma consciência moral, posta em ação pelo senso moral. O senso e a consciência então se relacionam aos valores pessoais (como integridade, justiça e generosidade), aos sentimentos gerados por esses valores (vergonha, culpa, admiração, dúvida, raiva; etc.) e às decisões tomadas, assim como as ações e suas consequências individuais e coletivas. Desta forma, o senso moral e a consciência moral são inseparáveis da

cultura – são escolhas das pessoas que vivem numa determinada cultura ou grupo. Para a autora, os valores podem variar, mas sempre estarão ligados a um valor mais profundo: o bem. Por meio do juízo de valor é que são separados comportamentos como bons ou maus. O juízo ético de valor é estabelecido pelas normas que determinam o que deve ser feito, quais obrigações, intenções e ações são corretas ou incorretas (CHAUI, 2003, p. 8-9).

Para Kunczik, o respeito à verdade deve ser a norma que guia o trabalho do jornalista. É imprescindível que o profissional informe cuidadosa e confiavelmente o público, verificando as fontes das notícias e corrigindo possíveis informações erradas. Assim, é necessário evitar que notícias se distorçam e sejam usadas para manipular a população (KUNCZIK, 2001, p. 109).

A Federação Internacional de Jornalistas inclui, entre outros, em seu código de ética jornalística, deveres como: o de respeitar a verdade acima de tudo e o direito do público de saber essa verdade; não suprimir informações ou falsificar documentos; utilizar somente métodos corretos para obter as notícias; retificar qualquer informação publicada que seja prejudicada pela imprecisão; e considerar ofensas profissionais graves o plágio, a calúnia, difamação e o suborno (*apud* KUNCZIK, 2001, p. 110). Além desses, Kunczik ainda cita os dez princípios profissionais considerados internacionalmente válidos, sendo estes: a consciência do jornalista no cumprimento de sua tarefa a serviço do público; preservação da independência externa e interna; adoção dos direitos humanos, especialmente o direito da liberdade de palavra, de imprensa e de radiodifusão; tolerância para com outras nacionalidades, raças e religiões, visando a paz e compreensão entre os povos; respeito pela verdade, com verificação das fontes e retificação de notícias errôneas; preservação da confidencialidade da fonte, que confiou ao jornalista a informação; respeito pela vida privada e pela intimidade pessoal; nenhuma crítica difamatória, exceto quando o interesse público a justifique; nenhuma exaltação à violência, brutalidade e imoralidade; e nível de educação proporcional à responsabilidade do jornalista (*ibid*, p. 111-112).

Max Weber, referenciado por Kunczik, distingue dois tipos de atitudes possíveis e as separa em: éticas de responsabilidade, onde a racionalidade de propósito é o tipo de ação logicamente implícita, que diz respeito não somente à seleção dos meios para se alcançar um fim específico, mas compara os objetivos finais; e as éticas de valores absolutos, de onde surge a racionalidade de valores e

cujo elemento característico é o dever absoluto para com a verdade (WEBER *apud* KUNCZIK, 2001, p. 41). Para ele, é necessário aceitar a responsabilidades pelas consequências, intencionas ou não, da ação. Assim, as pessoas responsabilmente éticas levam em conta os defeitos das pessoas, enquanto as que levam a ética de valores absolutos acreditariam que podem transferir aos outros as consequências de suas ações (*ibid*, p. 42).

Em sua obra, Weber lança a questão de se os jornalistas estavam “preparados para assumir a responsabilidade pelas suas ações”, uma vez que adotariam uma orientação ética de valores absolutos e atuariam racionalmente segundo os seus valores, recusando-se a admitir responsabilidade por matérias que publicavam (*ibid*, p. 42). Kunczik então aponta um estudo empírico realizado por Kepplinger e Vohl, que indicou que apenas 25% dos jornalistas entrevistados estariam dispostos a assumir responsabilidade por consequências negativas não intencionais de suas reportagens, declarando-se culpados apenas o trabalho estivesse incorreto ou mal apurado.

Kunczik questiona a ausência de responsabilização do jornalista citando o ex-presidente do *International Press Institute*, Barry Bingham, que disse:

Não se pode ter uma imprensa livre se ela se comporta irresponsavelmente. A ideia de que nossa missão seja tão alta que ninguém possa questionar nosso desempenho é ilógica. Quanto mais alta a missão, maior deve ser a responsabilidade ao cumpri-la. (*apud* KUNCZIK, 2001, p. 49)

3 ESTRUTURA NARRATIVA

Para analisar como os jornalistas se encaixam nas revistas em quadrinhos, torna-se necessário compreender também como funciona a estrutura narrativa dessas histórias.

Toda narrativa se estrutura sobre cinco elementos, sem os quais ela não existe. Cândida Villares Gancho aponta esses elementos como sendo: o enredo, os personagens, o tempo, o espaço e um narrador. Segundo a autora, os fatos é que fazem uma história e quem vive os fatos são os personagens, em um determinado tempo e lugar; é necessária ainda a presença de um narrador, característico da narrativa (GANCHO, 2002, p. 9).

3.1 ENREDO

Gancho define enredo como sendo "o conjunto dos pontos de uma história", termo que também pode ser conhecido como fábula, intriga, ação, trama e história (*ibid*, p. 9). Para se analisar o enredo, a autora aponta duas questões a se observar: a estrutura (as partes que o compõe) e sua natureza ficcional.

Segundo a autora, a verossimilhança é a lógica interna do enredo, que o deixa verdadeiro para o leitor. Isso não significa, entretanto, que os fatos da história precisam ser verdadeiros, correspondendo exatamente a fatos ocorridos no universo exterior ao texto – mas devem ser verossímeis, de forma que o leitor possa acreditar naquilo que está lendo, que aquele elemento seja coerente com o universo estabelecido. Para ela, a credibilidade tem sua origem na organização lógica dos fatos dentro do enredo, advindos de uma motivação (causa) e consequência. É possível então identificar a verossimilhança na relação casual do enredo, de forma que cada fato tenha uma causa e desencadeie uma consequência. (*ibid*, p. 10)

Sobre a estrutura, ou organização das partes do enredo, Gancho afirma que para compreendê-la não basta saber que toda história tem um começo, meio e fim, mas é preciso entender o elemento estruturador, o conflito (*ibid*, p. 10). A autora então define conflito como sendo “qualquer componente da história (personagens, fatos, ambiente, ideias, emoções) que se opõe a outro, criando uma tensão que organiza os fatos da história e prende a atenção do leitor” (*ibid*, p. 11).

Nas narrativas, é possível encontrar diversas formas de conflito, sendo eles entre os personagens, os conflitos morais, religiosos, econômicos e psicológicos; “este último seria o conflito interior de um personagem que vive uma crise emocional”. Ainda de acordo com Gancho, é o conflito que irá guiar as partes do enredo, sendo essas, em ordem: exposição, complicação, clímax e desfecho. (*ibid*, p. 11)

A exposição, também chamada apresentação ou introdução, geralmente coincide ao começo da história, aonde são apresentados os fatos iniciais, os personagens, e, normalmente, o tempo e o espaço. É a parte que situa o leitor diante da história a seguir.

A complicação (ou desenvolvimento) é quando o conflito (ou conflitos) se desenvolve. Em seguida, surge o clímax, o momento culminante da história, de maior tensão, quando o conflito chega a seu ponto máximo. As outras partes do enredo existem em função do clímax.

Por fim, o desfecho, ou conclusão, é a resolução dos conflitos, seja para um final feliz ou não. Gancho exemplifica ainda vários tipos de desfecho, sendo eles: surpreendentes, felizes, trágicos, cômicos, etc.

3.2 PERSONAGENS

A personagem (ou o personagem) é um ser fictício que é responsável pelo desempenho do enredo, de acordo com Gancho (*ibid*, p. 14). É quem realiza a ação. A autora ainda aponta que, por mais real que parece, o personagem é sempre uma invenção, até mesmo quando é baseado em pessoas reais. Ele é um ser pertencente à história, que só existe como tal se participa do enredo, seja agindo ou falando. De acordo com o que os personagens fazem ou dizem no enredo, e pelo julgamento que o narrador e os outros personagens fazem deles, é possível identificar as características e o papel destes indivíduos.

Quanto ao papel desempenhado no enredo, Gancho classifica os personagens em protagonistas, antagonistas e personagens secundários. (*ibid*, p. 14–16)

O protagonista é o personagem principal. Ele pode ser um herói, com características superiores às de seu grupo; ou anti-herói, que tem características

iguais ou inferiores às de seu grupo, mas que por algum motivo está na posição de herói, mesmo que sem competência para tal.

O antagonista é quem se opõe ao protagonista, seja por uma ação que atrapalhe, ou características opostas às do personagem principal; o vilão da história.

Por fim, os personagens secundários, que são menos importantes na história, tendo participações menores ao longo do enredo. Geralmente estão ali para auxiliar de alguma forma o protagonista ou o antagonista; ou sendo figurantes.

A autora ainda define uma classificação por quanto às características, separando-os em planos e redondos (*ibid*, 16–20).

Personagens planos possuem poucos atributos e não são complexos. São subdivididos em personagens tipo, que são marcados por "características típicas, invariáveis, quer sejam elas morais, sociais, econômicas, ou de qualquer ordem, como figuras básicas, definidas apenas por uma ou poucas características"; e caricaturas, que são representados por características fixas em excesso, levadas ao ridículo.

Já os personagens redondos são mais complexos, apresentando uma variedade de características, que podem ser físicas, psicológicas, sociais, ideológicas ou morais. O personagem redondo muda no decorrer da história, então um simples adjetivo (como chamá-lo de solitário, alegre ou pobre) não é o suficiente para caracterizar o personagem. A autora ainda observa que o mesmo personagem pode ser julgado de forma diferente por personagens, narrador e leitor, apresentando características morais diferentes dependendo do ponto de vista adotado. Desta forma, o personagem redondo é mais profundo e semelhante aos seres humanos reais.

3.3 TEMPO

O tempo parte da estrutura narrativa é fictício, interno ao texto.

Para Gancho, os fatos do enredo estão ligados ao tempo em diversos níveis, sendo estes a época em que se passa a história, sua duração, o tempo cronológico e o tempo psicológico. (*ibid*, p. 20–23)

Destes aspectos, a época é o que forma o pano de fundo do enredo, e nem sempre coincide com o tempo real em que a obra foi publicada ou escrita.

A duração da história é o período que ela leva a transcorrer, podendo ser curta ou estendendo se por muitos anos.

O tempo cronológico é o que "transcorre na ordem natural dos fatos do enredo", do começo ao fim. É linear e não altera a ordem que os fatos ocorreram.

Por fim, o tempo psicológico é o que altera a ordem natural dos acontecimentos de acordo com o desejo ou imaginação do narrador ou dos personagens. Uma técnica do tempo psicológico é o flashback, que apresenta um retorno a acontecimentos do passado para explicar eventos que se desenrolam no presente.

3.4 ESPAÇO E AMBIENTE

O espaço é o lugar físico onde se passa a ação na narrativa. É identificável pelas descrições em trechos do enredo, onde poderá ter uma noção espacial se aquele espaço é fechado, aberto, urbano, rural, etc.

Para Gancho, ele tem como funções principais "situar as ações dos personagens e estabelecer com eles uma interação, quer influenciando suas atitudes, pensamentos ou emoções, quer sofrendo eventuais transformações provocadas pelos personagens". (*ibid*, p. 23)

Não podendo ser confundido com o espaço, o ambiente é uma noção que une tempo e espaço, sendo caracterizado pelas questões socioeconômicas, morais e psicológicos de onde vivem os personagens. Torna-se necessário analisar a época em que se passa a história, as características físicas do espaço, e os aspectos socioeconômicos, psicológicos, morais e religiosos dos personagens para identificar o ambiente.

Segundo a autora, o ambiente tem como objetivos: situar os personagens no tempo, espaço, grupo social e condições em que vivem; ser a projeção dos conflitos vividos pelos personagens; estar em conflito com os personagens, opondo-se a eles ou estabelecendo com eles um conflito; e fornecer índices para o andamento do enredo. (*ibid*, 24–25)

3.5 NARRADOR

O espaço é o lugar físico onde se passa a ação na narrativa. É elemento essencial e estrutural da narrativa, o narrador, segundo Gancho, pode ser separado em duas funções: de foco narrativo ou ponto de vista. Dessa forma, a autora aponta dois tipos de narrador: de primeira pessoa ou terceira pessoa do singular (*ibid*, p. 26).

O narrador em terceira pessoa é marcado, geralmente, por estar alheio à história, fora dos eventos narrados, com um ponto de vista que tende ser mais imparcial. É também chamado de narrador observador, possuidor de onisciência (ele sabe de tudo que acontece na história) e onipresença (pode estar presente em todos os lugares da história). A onisciência desses narradores pode ser destacada pela forma como podem não só narrar a história, mas também os sentimentos dos personagens. “Em outras palavras, eles sabem mais do que os personagens”. (*ibid*, p. 27)

Entre os narradores em terceira pessoa, também é possível identificar subdivisões. Gancho aponta duas: o narrador intruso, que interage com o leitor, ou então julga o comportamento dos personagens; e o narrador parcial, que se identifica e torce por personagens específicos (*ibid*, p. 28).

Por outro lado, o narrador em primeira pessoa, ou narrador personagem, é também um personagem daquela história, participando de forma direta do enredo de forma parcial, com um campo de visão limitado. Ele pode ser um narrador testemunha, que não é o personagem principal da história, mas ainda assim faz parte dela e narra os acontecimentos que viveu; ou narrador protagonista, que além de narrar a história é também o personagem principal da trama. Gancho aponta que ambos os tipos em primeira pessoa os deixa em uma posição distante dos fatos narrados, abrindo espaço para que eles sejam mais críticos de si próprios (*ibid*, p. 29).

4 ANÁLISE

Este trabalho teve com objetivo analisar as diferentes formas em que o jornalismo é retratado nas histórias em quadrinhos de super-heróis por meio de seus personagens e objetos fictícios.

O método usado neste estudo foi a pesquisa documental, que, segundo Antônio Carlos Gil, se vale de analisar materiais que ainda não receberam um tratamento analítico prévio, como documentos oficiais, reportagens de jornal, cartas, contratos, etc. (GIL, 1999, p. 66). 73 revistas em quadrinhos das editoras Marvel e DC Comics foram utilizadas para a pesquisa, provenientes de um acervo pessoal de edições em formato físico ou digital. Esse número surgiu após a observação empírica que inspirou o estudo e não representa a totalidade de publicações do gênero – uma vez que existem centenas de revistas de super-heróis sendo lançadas mensalmente há pelo menos 78 anos –, mas é uma mostra da forma como o assunto é retratado nas páginas dos gibis.

Depois de uma investigação bibliográfica sobre teorias, histórico e conceitos de jornalismo, ética, estrutura narrativa e histórias em quadrinhos, a análise permitiu que essas referências fossem cruzadas e observadas nas páginas e painéis das revistas de super-heróis. Pôde-se então separar diferentes categorias de representações da imprensa e dos jornalistas dentro das tramas em quadrinhos, com suas características e justificativas.

4.1 JORNALISMO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS

Os quadrinhos estão ligados ao jornalismo desde o surgimento do gênero, uma vez que as tiras ganharam popularidade nas páginas de jornal, como já mencionado no capítulo 1 (p. 9).

Em *The Boys in the Hoods: a song of the Urban superhero* (2003, p. 199), Scott Bukatman relata a semelhança entre o trabalho diário de um repórter e o serviço de justiceiro do super-herói. Ele afirma que ambos lutam uma mesma batalha e usam dos mesmos métodos, sendo esses: a onipresença; rapidez; visão aguçada e compreensão; e incorruptibilidade. Para o autor, os repórteres devem estar sempre onde acontece a notícia, da mesma forma que os heróis devem estar onde acontecem as catástrofes; devem possuir de uma rápida percepção para fatos;

e é requerido que sejam incorruptíveis, levando a verdade e a justiça para quem mais necessita.

Com a criação do *Superman*, em *Action Comics #1*, Jerry Siegel e Joe Shuster também homenageavam a imprensa e os jornalistas ao retratarem Clark Kent, a identidade secreta, como um profissional da área, a serviço do fictício Estrela Diária da cidade de Metrópolis. Na mesma edição, é introduzida a personagem Lois Lane, que além de interesse romântico para o herói, era colega de profissão de Clark Kent. Ao longo dos anos, as redações e os repórteres se mantiveram como parte intrínseca na maioria das histórias, desempenhando diferentes papéis para o desenrolar das tramas, como observado por esta pesquisa.

4.1.1 “O jornalista super-herói”

O primeiro perfil observado por este estudo é o do jornalista super-herói, atuando como protagonista. Os personagens escolhidos para representar essa categoria foram Clark Kent, Peter Parker e Jessica Jones, todo ainda relevante na indústria e com um histórico de vida dupla dividida entre o heroísmo “mascarado” e a rotina de reportagens em uma redação.

4.1.1.1 Superman

O primeiro super-herói, Kal-El, um alienígena do planeta Krypton, foi enviado à Terra quando ainda era um bebê. Seus pais biológicos, cientistas, o lançaram e um foguete quando seu planeta natal estava prestes a ser destruído. Na Terra, o kryptoniano foi encontrado pelos fazendeiros Martha e Jonathan Kent, que o acolheram como o filho que nunca conseguiram gerar. Kal-El foi então criado como Clark Kent e cresceu como uma criança comum, apesar de seus poderes, impulsionados pela energia emitida pelo Sol. Depois da morte de seus pais adotivos, Clark se mudou da fazenda onde cresceu, em Pequenópolis¹⁴, para seguir a carreira de jornalista em Metrópolis.

¹⁴*Smallville*, no original, é uma cidade fictícia localizada no estado americano do Kansas.

Com quase 80 anos de publicação, o personagem já passou por diversos *retcons*¹⁵ e *reboots* que criaram diversas versões de Kal-El ao longo dos anos. A cronologia atualizada em 2017 da DC Comics considera a origem e poderes do personagem recontados no evento *Novos 52*, de 2011, como a oficial.

Como super-herói, o Superman utiliza seus poderes, que incluem a capacidade de voar, força sobre-humana, audição supersensível, pele praticamente impenetrável, visão de raios-x e de calor, para proteger a cidade de Metrópolis. Apesar de ser de outro planeta, Kal-El tem a aparência de um ser humano caucasiano comum, o que faz com que ele consiga facilmente se disfarçar entre os terráqueos em sua identidade secreta, que é representada de forma mais fragilizada, com postura arqueada, roupas largas que disfarçam os músculos e o uso de óculos.

Figura 1 – Superman adota sua identidade secreta, Clark Kent



Fonte: ACTION COMICS (vol. 2) #1. DC Comics, 2011-2016.

Já na adolescência o *Superman* parecia interessado pela profissão. Em uma conversa com Pete Ross, um amigo de infância, Clark revela que gosta de escrever e que na profissão “não importa quão forte ou inteligente você seja, escolher as palavras certas é sempre um desafio” (*Action Comics* #6, 2012, tradução nossa). Em outra versão, após ser questionado sobre a razão de ter optado ser o *Superman*, Kal-El revela que mesmo antes de ter poderes, sabia que queria contribuir para o mundo de alguma forma, e por isso teria escolhido o jornalismo como profissão

¹⁵Forma curta de “*retroactive continuity*” – continuidade retroativa – é um recurso utilizado em quadrinhos para recontar ou modificar eventos já acontecidos.

(*Superman #59*, 1991). Esse tipo de noção de que o repórter pode impactar de alguma forma é comentado por Travancas, que em seu estudo apontou que um dos fatores que levam as pessoas à profissão de é a ambição pelo “poder de transformação da sociedade, de denúncia e crítica” (1993, p. 108).

Um ponto a se destacar sobre a vida dupla do personagem é como ele utiliza-se de seus poderes como *Superman* para realizar o trabalho que não pode como um jornalista comum. No segundo volume da revista *Action Comics*, lançado em 2011, a primeira história do novo *Superman* o tem combatendo um magnata da mídia de Metrópolis, Glen Glenmorgan, que é proprietário de uma das maiores empresas de telecomunicações do país, a Galaxy Inc. Ao descobrir o envolvimento do empresário com atividades criminosas, Kal-El veste o seu traje de *Superman* e vai atrás de Glenmorgan para que ele admitisse seus crimes em público. Com a confissão obtida pela intimidação do *Superman*, Clark pode escrever um artigo denunciando o magnata no espaço disponibilizado a ele no Estrela Diária. Assim, o jornalista faz o que o super-herói não consegue, usando do que Kunczik afirma serem “privilégios não-institucionalizados empiricamente visíveis”, que “permitem uma participação privilegiada na comunicação social e na tomada de decisões”, usando de sua influência sobre a opinião pública. (2001, p. 185). E esse poder de dar a voz às pessoas é reconhecido pelo público, que admira o trabalho de Clark, como é observado em conversas entre ele e a senhoria do prédio onde vive:

(Srª N): Você é uma inspiração, Clark... Não só para mim. Meu sobrinho, minha nora, todo mundo lê o seu trabalho. O que você escreve muda vidas.
(Clark): Eu só estou fazendo o meu trabalho. (*ACTION COMICS vol 2 #1*, 2011, tradução nossa)

A influência que a mídia pode ter sobre a população pode ajudar o herói jornalista a combater o crime, mas nem sempre é favorável a sua versão fantasiada. Na mesma história citada anteriormente, o vilão Glen Glenmorgan utiliza-se de seu poder como proprietário de uma empresa de telecomunicações para atacar o *Superman*, em uma tentativa de distrair a população sobre as acusações contra ele próprio. Jimmy Olsen, melhor amigo de Kent, comenta: "o cara é dono do canal de TV. Não dá pra vencer contra isso", a que Clark concorda "não quando todo mundo acredita que ele é a vítima de um monstro do espaço".

Travancas cita a relação do jornalismo com o poder em sua obra, quando cita a fala de um repórter entrevistado por ela que acredita que um jornalista pode

destruir a vida de uma pessoa e que existem profissionais que ajam dessa forma. A autora comenta que “quando se acusa de alguém, todo mundo lê, mas quando o desmentido só um quarto das pessoas vão ler”. Dessa forma, a imagem dos heróis, mesmo quando trabalhando dentro de uma redação, pode ser deturpada dependendo do que se escreve sobre ele e quem o faz (2001, p. 98).

4.1.1.2 Homem-Aranha

Peter Parker, o Homem-Aranha, é um dos heróis mais populares da Marvel Comics. Surgiu nas páginas de *Amazing Fantasy* #15 (roteiro de Stan Lee e arte de Steve Ditko, ago. 1962) e sete meses depois ganhou seu título próprio, *Amazing Spider-Man* (mar., 1963), dos mesmos autores.

Quando ainda criança, Parker perdeu os pais em um acidente de avião e foi viver com os tios, May e Benjamin Parker. Estudioso, mas sem amigos, o garoto cresceu deslocado na escola, apanhando de valentões. Essa situação muda quando, em uma visita de campo a uma instalação nuclear, o jovem é picado por uma aranha radioativa, que lhe concede habilidades como força sobre-humana, a habilidade de escalar paredes, agilidade e reflexos aumentados, e o chamado “sentido aranha”, que lhe permite prever ameaças. Além dos poderes adquiridos, o jovem também cria um mecanismo que o permite atirar teias sintéticas e resistentes, fazendo jus ao título de “Homem-Aranha”.

Assim que percebe suas habilidades, Parker utiliza suas capacidades aumentadas para ganhar dinheiro, se apresentando em ringues de luta e em um circo. Em um determinado momento, o personagem acaba permitindo que um criminoso escape da polícia, afirmando que este não era o seu trabalho (*Amazing Fantasy* #15, 1962, p. 8). Na página seguinte, o jovem retorna para casa e descobre que seu tio fora assassinado. Revoltado, ele veste o traje do Homem-Aranha, vai atrás do bandido e descobre, na página final, que se tratava do mesmo que havia escapado graças a sua não-interferência. Se sentindo responsável, Peter decide usar a persona do Homem-Aranha para combater o crime, certo de que “com grandes poderes vêm grandes responsabilidades” (*ibid*, p. 11).

A relação do personagem com o jornalismo surge pouco depois dos incidentes que o transformaram no Homem-Aranha. Quando precisou de um emprego, Peter optou por usar as habilidades acrobáticas do Homem-Aranha para

forcem uma pessoa ao constrangimento de ser isolada ou evitada, com a intenção de prejudicá-la em sua ocupação (NOVA YORK *apud* HOHENBERG, 1981, p. 281). Desta forma, graças às matérias do Clarim Diário, o Homem-Aranha perde o emprego e ainda é repudiado pela população da cidade.

A relação de Peter Parker com a J. Jonah Jameson não se limite apenas à rivalidade. Aproveitando-se de um anúncio da revista aonde Jameson era diretor, Peter decide usar suas habilidades acrobáticas, capacidade de escalar paredes e sentidos aguçados para conseguir os melhores ângulos fotográficos. Assim, fotografando vilões e o próprio Homem-Aranha, o adolescente conseguiu um emprego como fotógrafo *freelancer* dentro da editora, trabalhando justamente com um dos maiores críticos de sua persona mascarada.

Figura 2 – Homem-Aranha se aproveita de seus poderes para tirar fotos



Fonte: WEB OF SPIDER-MAN #50. Marvel Comics, 1985-1995, p. 41, tradução e edição nossa.

Diferente de Clark Kent, que desde cedo queria ser repórter, Peter acabou esbarrando na profissão, unindo a necessidade financeira com a oportunidade disponível. Apesar de a decisão de Peter ir contra os princípios da ocupação, que segundo Kunczik não deve ser escolhida pelo interesse financeiro (KUNCZIK, 2001, p. 32-33), o "jornalismo por acaso" era bastante comum no século XX. Travancas aponta os casos dos jornalistas da Folha de S. Paulo Jânio de Freitas e Zuenir Ventura, que possuíam outras ambições profissionais, como piloto e professor, antes

de começarem a trabalhar em redação (1993, p. 62-65). Kunczik afirma que, assim como Parker, a maioria dos jornalistas “trabalha para viver” (2001, p. 152).

4.1.1.3 Jessica Jones

A menos popular dos escolhidos para compor os representantes do perfil de jornalistas que são super-heróis, Jessica Jones é também uma personagem recente, lançada nas páginas de *Alias*, em 2001, criação do roteirista Brian Michael Bendis e do artista Michael Gaydos.

Uma publicação voltada para o público adulto, *Alias* conta a história da jovem Jessica Jones, uma investigadora particular. Ao longo da história, o leitor descobre que Jessica na verdade costumava ser Safira, uma super-heroína fantasiada e de cabelos púrpura, que combatia o crime ao lado de heróis consagrados, como o Capitão América e a Ms. Marvel.

Tendo adquirido seus poderes em um acidente na adolescência, Jessica se inspirou no Homem-Aranha para usar seus dons em prol da humanidade. Entretanto, teve sua carreira interrompida quando foi descoberta pelo vilão Zebediah Killgrave, conhecido como Homem Púrpura. Killgrave pode controlar as ações das pessoas por meio de feromônios, que excreta de sua pele. Jessica ficou à mercê do Homem Púrpura, cumprindo suas ordens e desejos. A personagem conta que nunca foi forçada a ter relações sexuais com Killgrave, mas por oito meses foi obrigada a presenciar atos de tortura, dormir no chão, banhá-lo, obrigada a sentir sentimentos que não eram naturais dela, mas eram gerados em sua mente pelas habilidades do vilão. Ao relatar sua experiência traumática, Jones diz:

na minha mente eu não consigo diferenciar o que ele me fez ou o que eu fiz ou falei por conta própria. A única razão pela qual eu sei que não estava apaixonada por ele é porque eu digo para mim mesma: como poderia? Eu o odeio. E é isso que mantém minha sanidade. “Como eu poderia?” (*Alias* #25, 2003, tradução nossa)

Figura 3 – Killgrave controla Jessica Jones



Fonte: ALIAS #25. Marvel Comics, 2001-2003, tradução e edição nossa.

Ainda sob o controle do Homem Púrpura, Jessica foi enviada por ele para assassinar o justiceiro conhecido como Demolidor. Ao invés disso, a heroína acabou confundindo os trajes vermelhos de outra heroína, a Feiticeira Escarlate, com os do Demolidor e a atacou. A Feiticeira, porém, era membro dos Vingadores, o que fez com que os demais integrantes da equipe fossem atrás de Jones, que acabou ficando em coma após ser atingida por um golpe do Poderoso Thor.

Traumatizada, depois de meses de recuperação, Jessica abandonou a carreira de vigilante e se tornou investigadora particular. Na nova carreira, a personagem cruzou com J. Jonah Jameson, diretor do Clarim Diário, que a contratou para descobrir a identidade secreta do Homem-Aranha – Jessica, ofendida pela forma como fora tratada por Jameson, doou dinheiro para a caridade e não realizou o trabalho. Mais tarde, seria contratada novamente pelo jornalista, dessa vez para encontrar sua filha adotiva, que havia desaparecido. (*Alias* #1–21, 2001-2003)

Após conseguir encontrar e trazer a filha adotiva de JJJ em segurança, Jessica acaba recebendo uma oferta para trabalhar no Clarim Diário, como consultora especialista em super-heróis para uma coluna chamada “*Pulse*”, voltada para o mundo dos justiceiros mascarados. Hohenberg comenta essa necessidade que os jornais têm em contratar especialistas. Para ele, campos como medicina,

direito e ciências “necessitam de pessoas especializadas para cobri-los” (1981, p. 379). Mesmo sem formação prévia em jornalismo, como a própria personagem assume nas páginas da revista *The Pulse #1* (abr., 2004), seus conhecimentos do meio e sua proximidade com fontes de interesse do jornal acabam dando a ela uma posição de privilégio e prestígio na redação.

4.1.2 “O jornalista aliado”

O segundo perfil de representação de jornalismo identificado por este estudo é o do jornalista aliado ao herói. Normalmente, esse papel é ocupado por personagens sem habilidades especiais, já experientes no ramo, e que de alguma forma usam sua profissão e influência para colaborar com os justiceiros mascarados. Para a pesquisa, dois personagens foram escolhidos: Lois Lane, da DC Comics, e Ben Urich, da Marvel.

4.1.2.1 Lois Lane

Criada na primeira revista de super-heróis (*Action Comics #1*, de 1938) já como uma repórter competitiva e opinativa, Lois Lane já teve diversas versões ao longo de quase oito décadas de publicação. Na cronologia atualmente considerada pela DC Comics, Lois é filha de um general militar e trabalha no maior jornal de Metrópolis, o Planeta Diário, ao lado do fotógrafo Jimmy Olsen. Foi Lois quem sugeriu aos jornais o nome “Superman” para o misterioso herói encapado que havia surgido pelos céus da cidade realizando atos de heroísmo (*Action Comics vol. 2 #0*, 2012).

Conhecida por sua coragem e por não medir esforços atrás da notícia, a personagem já chegou a jogar o carro em um rio só para ser salva pelo Superman e conseguir uma entrevista exclusiva com o herói, que recém começava a sua carreira (*Man of Steel #2*, 1986, p. 18). Em outra controversa história, usou uma máquina kryptoniana para mudar sua aparência e transformar-se em uma mulher negra por um dia, a fim de se infiltrar na comunidade fictícia Little Africa, conseguir sentir na pele o racismo e poder escrever sobre o tema (*Superman's Girlfriend, Lois Lane #106*, 1970).

Figura 4 – Lois Lane torna-se negra para uma matéria



Fonte: SUPERMAN'S GIRLFRIEND, LOIS LANE VOL 1#106. DC Comics, 1958-1974, tradução e edição nossa.

Hohenberg aponta que as características que fazem um jornalista profissional incluem “coragem, persistência, vitalidade, objetivo moral, agressividade, talento excepcional como redator e capacidade técnica” (1981, p. 13). Lois Lane representa cada uma dessas características. É corajosa, colocando-se em risco para as matérias; é persistente, tomando medidas drásticas e incomuns quando não consegue realizar seu trabalho inicialmente; e, sobretudo, é bem intencionada, buscando a verdade e a justiça em suas reportagens. Seu talento como repórter também premiou uma versão da personagem com o prestigiado Prêmio Pulitzer, que entre outros, condecora os melhores jornalistas do ano¹⁷.

Lane também representa a mulher no jornalismo, tendo sido uma profissional desde os anos 1930. A publicista Martha Maria Gehrke, citada por Kunczik (2001, p. 197), em 1954 afirmou que “o jornalismo é uma ocupação para qual as mulheres são eminentemente adequadas”. Para ela, características como maior sensibilidade às

¹⁷ FONTE: PULITZER PRIZES. *History of The Pulitzer Prizes*. Disponível em <<http://www.pulitzer.org/page/history-pulitzer-prizes>>. Acesso em: 10 de nov. de 2017.

queixas sociais, compaixão e adaptabilidade às pessoas e às situações eram atributos tipicamente femininos e que os homens não eram bons o suficiente nisso.

Além de ser repórter por conta própria, Lois também é usada nas histórias do Superman como uma coadjuvante que o auxilia em suas aventuras. Um exemplo disso ocorre em *Action Comics vol. 2 #2* (dez., 2011), quando Lois usa sua influência como jornalista para entrevistar o maior número de fotografias e testemunhas de um incidente envolvendo o herói, para que a inocência do *Superman* fosse provada e ele pudesse ser liberado pelas autoridades governamentais que o mantinham preso.

4.1.2.2 Ben Urich

O repórter investigativo Ben Urich apareceu pela primeira vez nas páginas de *Daredevil #153* (jul., 1978). Suas primeiras participações eram quase que paralelas à história principal, que contava as aventuras do Demolidor, um herói cego que graças a um acidente envolvendo um caminhão que carregava material radioativo, ganhou sentidos aguçados – exceto pela visão.

Ao longo da trama, o objetivo de Ben Urich era descobrir se o herói, que tinha como característica um traje vermelho com chifre, era bom ou mau. Para isso, Urich começou a investir sobre a identidade secreta do Demolidor, indo atrás de pessoas que conhecessem Matt Murdock, um advogado renomado em Nova York que havia sido sequestrado e supostamente resgatado pelo Demolidor. Urich então começa a se aproximar de pessoas ligadas a Murdock e a sua família. Kunczik declara que é essencial ao repórter ter um relacionamento bom com suas fontes, uma vez que se esse contato se romper o fluxo de informações também poderá ser encerrado (2001, p. 259).

Depois de algumas edições da revista, Urich tem certeza da identidade do Demolidor, que seria justamente o cego advogado Matt Murdock. Antes de publicar a informação que poderia ser a mais importante de sua carreira, o repórter confronta Murdock e, ao descobrir sobre as razões pelas quais ele veste o traje e enfrenta o crime e sobre o risco que o herói poderia correr uma vez que fosse revelado, decide queimar suas anotações, mantendo o segredo do Demolidor seguro (*Daredevil #153-165*, 1978). Desta forma, Urich se alinha ao que Max Weber definiu como o profissional ético de responsabilidade, que pensa nas consequências de sua matéria

antes de publicá-la, mesmo que isso custe seu compromisso com a verdade absoluta. (*apud* KUNCZIK, 2001, p. 41).

Em outra história, quando um vilão conhecido como Rei do Crime descobre sobre a identidade secreta do Demolidor e usa sua influência para destruir a carreira e tentar assassinar Matt Murdock, Ben busca novas testemunhas e fontes para tentar limpar a imagem do advogado, mesmo após ser ameaçado e ter os dedos quebrados por capangas do antagonista. Quando pensou em desistir, ouviu de seu diretor, J. Jonah Jameson, que não se pode fugir de uma matéria quando se tem “a arma mais poderosa do mundo: a força de cinco milhões de leitores”. Com a resolução da trama pelas mãos do Demolidor, Ben conclui o trabalho do herói ao publicar uma matéria que denunciava os feitos do Rei do Crime e retirava da lama o nome de Murdock (*Daredevil* #227-233, 1985), mais uma vez assumindo o compromisso ético do jornalista de buscar a verdade e retificar notícias errôneas (KUNCZIK, 2001, p. 111-112).

4.1.3 A “mídia de oposição”

O terceiro perfil de representação da mídia observado nos quadrinhos por esta pesquisa é o da “mídia de oposição”. Citada em capítulos anteriores, esta categoria tem como função o antagonismo e conflito do enredo.

J. Jonah Jameson é o exemplo mais óbvio desse perfil, tendo sido criado logo na primeira revista do Homem-Aranha para servir como um oponente difamatório. Ao longo dos anos, a frase “A Ameaça do Homem-Aranha” estamparam as capas do Clarim Diário diversas vezes. O personagem não se resume só como oponente do Aranha, mas a todos os heróis mascarados, como evidenciado na figura abaixo, onde lê-se capas de jornal com as manchetes: “Fora! O Quarteto Fantástico é expulso de casa!”, “Homem-Aranha: Assassino?”, “Desastre dos Vingadores”, e “Chega de Homem-Aranha”.

Figura 5 – Manchetes de jornais difamam os heróis, em inglês



Fonte: THE PULSE #1. Marvel Comics, 2004-2006, edição nossa.

Sendo frequentemente usada para difamar heróis, expor identidades ou distorcer fatos, a imprensa nos quadrinhos não é vista com bons olhos pelos vigilantes. Em *Astonishing X-Men Vol. 3 #7* (jan., 2005), o mutante ciclope desabafa fazendo uma crítica à mídia que ele considera manipuladora.

A imprensa não serve para contar o que aconteceu. Ela serve para contar o que você quer ouvir, ou o que ela acha que é o que você quer ouvir. Eles já têm as histórias prontas, só esperam os eventos se desenrolarem para preencher os espaços vazios. Quando algo não se encaixa, eles colocam de lado ou distorcem até que o faça. "A Ameaça Mutante" é a história. Sempre foi. (*ASTONISHING X-MEN VOL. 3 #7*, 2005, p. 19)

De fato, a visão distorcida que a sociedade no universo da Marvel Comics tem dos mutantes é perpetuada pela mídia desde que os mutantes, seres considerados como o próximo passo da evolução humana, foram expostos, em *X-Men #14* (nov., 1965). Considerados pelos jornais como criaturas com habilidades superiores e poderes sobrenaturais que planejam escravizar a humanidade. O fotojornalista fictício Phil Sheldon, em *Marvels #2* (feb., 1994), relata o impacto da notícia na população comum, que saiu nas ruas com tochas e pedras para matar todos os mutantes que encontrassem, causando uma histeria generalizada.

4.1.4 A “mídia como narradora”

O último perfil observado por este estudo remonta a função básica da imprensa: a de informar. Presente em quase todas as histórias, de alguma forma, a mídia desempenha um papel de narradora, atualizando o herói – e, frequentemente, o leitor – sobre acontecimentos, sejam aqueles que aconteceram em *off* ou que já começaram a se desenrolar em outro espaço, longe de onde os personagens da

história se encontram. Esse recurso narrativo é utilizado frequentemente após a passagem de tempo na história ou uma mudança drástica de cenário.

Durante a saga da Marvel conhecida como *Dinastia M*, a heroína Feiticeira Escarlate tem um surto psicótico e acaba perdendo o controle de seus poderes, que envolvem a alteração da realidade. Dessa forma, a personagem recria o universo onde vivem, fazendo um mundo onde os humanos comuns são minoria, e os mutantes são a espécie dominante. Para contextualizar o leitor sobre a mudança extrema de ambiente, o roteirista Brian Michael Bendis inseriu na história uma edição especial da coluna *Pulse*, do Clarim Diário, lida nas páginas pelo ponto de vista do personagem *Wolverine*, que é o único que parece se lembrar de como as coisas funcionavam antes do ataque da Feiticeira Escarlate. Assim, tanto o herói quanto o leitor podem ter uma noção melhor do que aconteceu, com manchetes e matérias completas que explicam o que se passou na história daquele mundo distorcido, como quando os mutantes se tornaram a espécie no poder, como personagens que antes eram heróis agora são procurados pela polícia, etc., tudo utilizando técnicas reais do jornalismo, como manchetes, *lead* e ilustrações que simulam fotografias de paparazzi. Além de ser posta nas páginas da história principal, a versão fictícia da *Pulse* também foi lançada como material promocional, contando com onze páginas de entrevistas e matérias fantasiosas, mas que imitavam algo da realidade.

Figura 6 – Conteúdo da Pulse especial para a saga da Dinastia M

CLARIM DIÁRIO

PULSE

EDIÇÃO ESPECIAL



50¢

DINASTIA DE MAGNUS

Publicado originalmente em THE PULSE: HOUSE OF M SPECIAL 1 (setembro/2005)

BAILE DE GALA DA DINASTIA M

ESTE FIM DE SEMANA



BETTY BRANT

Eric Magnus será o centro das atenções novamente! Desta vez, numa festa beneficente em sua homenagem organizada pela família real britânica.

O príncipe Namor, o rei T'Challa, lorde Victor von Doom, o soldado kree Genis-Vell, a princesa Ororo, do Quênia, e a nata da alta sociedade internacional são aguardados para lhe prestar homenagem num evento singular, em comemoração à rebelião contra os *Homo sapiens* opressores que mantiveram o mundo cativo por décadas.

O evento foi organizado pelos filhos de Magnus, que estarão todos presentes na comemoração. As medidas de segurança serão severas, uma vez que um acontecimento tão divulgado quanto este torna-se um alvo perfeito para simpatizantes dos *sapiens*. Circulam há semanas boatos de que inúmeros movimentos clandestinos pretendem usar as festividades para manifestações violentas contra o governo de Magnus, mas fontes ligadas à organização da festa afirmam que não houve ameaças e que "nós não vivemos atemorizados".

Nascido no campo de concentração nazista de Auschwitz, Polônia, e único membro de sua família a sobreviver no local, Magnus descobriu ser um dos primeiros mutantes conhecidos. Por causa de seus abrangentes poderes sobre os campos magnéticos da Terra, tornou-se alvo fácil da propaganda antimutante, quando recebeu a pejorativa alcunha de Magneto.

Tachado de terrorista mutante, Magnus resistiu a inúmeros ataques *sapiens*

ao longo dos anos. Como os nova-iorquinos sabem, em 18 de agosto de 1979, ele foi atacado pelos primeiros e altamente controversos Sentinelas. A espetacular luta sobre os céus da cidade terminou com Magnus revelando uma conspiração mundial antimutante promovida por vários líderes mundiais eleitos da época, inclusive o presidente norte-americano Richard Nixon.

Pouco depois da famosa destruição dos Sentinelas, a ONU reconheceu a soberania de Magneto sobre a recém-estabelecida ilha de Genosha como a capital mundial da população mutante.

Desde então, com a população de *Homo superior* crescendo num ritmo que a levará a sobrepujar o número de *sapiens* por volta do ano 2013, a base de poder de Magneto pode influenciar os governos mundiais a incluírem programas mutantes em toda e qualquer geração de leis.

Leia a cobertura completa do evento na edição de fim de semana de *Pulse*, juntamente com um ensaio fotográfico exclusivo da chegada ao baile.

Presença confirmada do PRÍNCIPE NAMOR, regente da Atlântida.

ÍNDICE:

Manchetes.....páginas 2 & 3

Notícias Mundiais.....páginas 4 & 5

Política.....página 6

História Hoje.....página 7

Ciência.....página 8

Esportes.....página 9

Artes & Espetáculos.....página 10

Crescimento Pessoal.....página 11

ERIC MAGNUS, da Dinastia M, e a **PRINCESA ORORO**, do Quênia, estarão entre os dignitários, celebrando os trinta anos de liberdade da opressão dos *sapiens*.

Fonte: MARVEL DELUXE: DINASTIA M. Panini Books, 2014, p. 214.

Nem sempre o uso dessa ferramenta chega a ser ficar condizente com a definição de verossimilidade, recomendada por Gancho (2002, p. 10). É possível encontrar situações que se destoam muito do sentido apenas para explicar acontecimentos que os personagens poderiam não saber por outro meio. Em *Daredevil #165* (1978), a Viúva Negra estampa a capa de uma edição do Clarim Diário, em uma foto tirada enquanto ela deixava a cidade. Na manchete, lê-se “Viúva Negra deixa NY: ‘Não há nada que me prenda aqui’”. Dificilmente esse tipo de

matéria seria considerado relevante o bastante para ser capa de um jornal impresso. Ainda assim, o artifício é utilizado para causar impacto no leitor e no namorado “abandonado” pela personagem.

Figura 7 – A Viúva Negra deixa Nova York e vira capa de jornal



Fonte: DEMOLIDOR. Panini Books, 2014, p. 178

4.2 CONCLUSÃO DA ANÁLISE

Ao término da análise, foi possível observar pelo menos quatro perfis da representação da imprensa e dos jornalistas nas histórias em quadrinhos de super-heróis. Nesses retratos da profissão é possível observar a prática jornalística sendo apresentada de forma coerente com o que os teóricos do campo apontam na maioria dos casos. Também é visível como a imagem dos meios de comunicação pode ser idealizada de forma positiva – com jornalistas sendo equiparados a super-heróis – ou negativa, com a mídia vista como inimiga e distorcendo a verdade. Por fim, também é notável como o poder de informar da imprensa também pode ser usado como instrumento narrativo, principalmente para deixar o leitor ou as personagens a par de eventos que aconteceram fora do alcance do núcleo principal.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apelidados de “a nona arte”, os quadrinhos surgem da necessidade humana de contar histórias. Essa mesma necessidade também originou o jornalismo, que tem como princípio fundamental a disseminação da informação e seu compromisso para com a verdade e a justiça.

Com o lançamento de *Action Comics #1*, estampada com a figura de um “super-homem” capaz de erguer um carro com as próprias mãos, os quadrinhos ganhavam mais um propósito: o de trazer esperança. Surgindo em meio à Segunda Guerra Mundial, os super-heróis se estabeleceram como um símbolo de luta pela justiça e igualdade, semelhante ao papel ideal dos jornalistas – mas com a capacidade de voarem sobre prédios e atirarem raios pelos olhos. Com a evolução do gênero ao longo das décadas, acompanhado também de revoluções de movimentos sociais, mais e mais os quadrinhos foram perdendo seu tom de entretenimento para crianças, ganhando um teor mais politizado e de símbolos que poderiam ser comparados com situações do mundo real.

Ao longo desta pesquisa, além de observar o progresso no universo fantasioso dos quadrinhos e dos conceitos e condutas que regem o jornalismo, foi possível relacionar ambos os mundos, que já se encontravam entrelaçados nas revistas de super-heróis desde a primeira do gênero, lançada em 1938.

Durante o estudo, ficou evidenciada a semelhança entre a ocupação de jornalista idealizada, ligada aos deveres para com a população, e a de super-herói, que da mesma forma enfrenta os vilões a fim de eliminar a injustiça da cidade que jurou proteger. Idealmente, ambos utilizam dons e influências para dar voz aos oprimidos e fazer a verdade prevalecer.

Também ficou destacado neste trabalho como a mídia pode se aproveitar de seu poder de formadora de opiniões para construir ou destruir a reputação das pessoas ou grupos sociais. Este artifício é frequentemente usado nas histórias de heróis para servir como pano de fundo para o conflito do enredo, além de servir como um espelho para problemas que acontecem fora das páginas.

Por último, foi possível observar como a imprensa também pode ser utilizada nas histórias como uma ferramenta narrativa, remontando o conceito básico da profissão, que é o de informar e contar histórias.

REFERÊNCIAS

ALVES, F. N. **O discurso político-partidário sul-rio-grandense sob o prisma da imprensa rio-grandina**. 1. ed. Rio Grande: Editora da FURG, 2002.

BLOG MANIA DE COLECIONADOR. **The Seduction of The Innocent**. Disponível em:

<<https://web.archive.org/web/20101125143521/http://maniadecolecionador.com.br/comics%20code.htm>> Acesso em: 12 de novembro de 2017.

BROWN, M. **The 100 greatest comics of the 20th century**. Disponível em:

<https://web.archive.org/web/20021016200158/http://www.geocities.com:80/mbrown/123/greatest_comics/index.html> Acesso em: 12 de novembro de 2017.

CAWELTI, J. G. **Adventure, Mystery and Romance: Formula Stories as Art and Popular Culture**. Estados Unidos: The University of Chicago Press, 1977

CHAUI, M. **A existência ética**. In: Convite à filosofia. 1. ed. São Paulo: Ática, 1994.

DAVID, P. **Retcons and Stetcons**. Disponível em: <<http://www.peterdavid.net/2014/07/11/retcons-and-stetcons/>> Acesso em: 12 de novembro de 2017.

DOCKTERMAN, E. **Marvel Comics Writers Explain Why They're Making Thor a Woman**. Disponível em: <<http://time.com/2987551/thor-marvel-woman/>>. Acesso em: 12 de nov. de 2017.

EISNER, W. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1989

FROMM, E. **Freedom versus security: The basic human dilemma from 9/11 to Marvel's Civil War**. Estados Unidos: Henderson State University, 2015.

GABILLIET, J. **Of Comics and Men: a cultural history of American comic books.** Estados Unidos: University Press of Mississippi, 2009.

GANCHO, C. V. **Como analisar narrativas.** São Paulo: Ática, 2002.

GONÇALO JUNIOR. **A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64.** São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

HOHENBERG, J. **O jornalista profissional: guia às práticas e aos princípios dos meios de comunicação de massa.** Rio de Janeiro: Ed. Interamericana, 1981.

KUNCZIK, M. **Conceitos de Jornalismo – Norte e Sul: Manual de Comunicação.** Tradução de Rafael Varela Jr. São Paulo: USP/ ComArte, 2001.

MCCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos.** São Paulo: Makron Books, 1995.

MELO, J. M. **Jornalismo opinativo: gêneros opinativos no jornalismo brasileiro.** Campos do Jordão: Mantiqueira, 2003.

MORSE, B. **Marvel Now!** Disponível em:

<https://web.archive.org/web/20160130072741/http://marvel.com/news/comics/19008/marvel_now> Acesso em: 12 de novembro de 2017.

NARANJO, M. **Gibi semanal.** Disponível em:

<https://web.archive.org/web/20010629230905/http://www.universohq.com:80/quadrinhos/museu_gibi.cfm> Acesso em: 12 de novembro de 2017.

PACKER, S. **Superheroes and Superegos: Analyzing the Minds Behind the Masks.** 2009.

QUATTRO, K. **The New Ages: Rethinking Comic Book History.** Disponível em:

<<https://web.archive.org/web/20150905115607/http://www.comicartville.com/newages.htm>>. Acesso em: 12 de novembro de 2017.

ROBBINS, T. **The Great Women Superheroes**. Kitchen Sink Press, 1996. pp. 2-14.

REYNOLDS, E. **Industry Sales Records in 1993 Shadowed by Collapse of Speculator Boom: Image Receives Brunt of Criticism for Their Role in Market Crash**. In: *The Comics Journal*, v. 166. 1994. pp. 27-33.

REYNOLDS, R. **Superheroes: A Modern Mythology**. University Press of Mississippi, 1994. pp. 7-25.

RÜDIGER, Francisco Ricardo. **Tendências do jornalismo**. Porto Alegre: Ed. da Universidade/UFRGS, 1998.

SUPERHEROES: A Never-Ending Battle. Episódio: Great Power, Great Responsibility. Direção: Michael Kantor. [S.l.]: Ghost Light Films. 56 min, som, cor.

TILLEY, C. L. **Seducing the Innocent: Fredric Wertham and the Falsifications That Helped Condemn Comics**. In: *Information & Culture: A Journal of History*, v. 47, n. 4. pp. 383-413. 2012.

TRAVANCAS, I. S. **O mundo dos jornalistas**. São Paulo: Summus, 1993.

VOGUER, M. **The Dark Age: Grim, Great & Gimmicky Post-Modern Comics**. Estados Unidos: TwoMorrows Publishing, 2006.

WERTHAM, F. **Seduction of the innocent**. 2004.

WOLF, T. **Reading Reconsidered**. *Harvard Educational Review*, Harvard University, v. 47, n. 3, 1977.

—

REVISTAS EM QUADRINHOS

ACTION COMICS. Estados Unidos: Detective Comics, Inc., n. 1, 1938.

ACTION COMICS (VOL. 2). Estados Unidos: DC Comics, n. 0-8, 2011-2016.

ALIAS. Estados Unidos: Marvel Comics, n. 1-26, 2001-2004.

AMAZING FANTASY. Estados Unidos: Marvel Comics, n. 15, 1962.

AMAZING SPIDER-MAN. Estados Unidos: Marvel Comics, n. 1-2, 1963.

DAREDEVIL. Estados Unidos: Marvel Comics, n. 153-165, 227-233, 1978-1985.

DEMOLIDOR. São Paulo: Panini Books, n. 1, 2014.

LENDAS DO UNIVERSO DC: Lanterna Verde & Arqueiro Verde. São Paulo: Panini, n. 1, 2016.

MAN OF STEEL. Estados Unidos: DC Comics, n. 2, 1986.

MARVEL DELUXE: DINASTIA M. Panini Books, 2014, p. 214.

SUPERMAN (1987). Estados Unidos: DC Comics, n. 59, 1991.

SUPERMAN'S GIRLFRIEND, LOIS LANE. Estados Unidos: DC Comics, n. 106, 1970.

THE PULSE. Estados Unidos: Marvel Comics, n. 1-8, 2004-2005.

THE SPECTACULAR SPIDER-MAN (1976). Estados Unidos: Marvel Comics, n. 162, 1990.

WEB OF SPIDER-MAN (1985). Estados Unidos: Marvel Comics, n. 50. 1989.