



Leonardo Rego Ferreira

**A Algema do Infinito:
Indústria Cultural, Mundos Paralelos, e o filme “Homem-
Aranha no Aranhaverso”**

Dissertação de mestrado

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação Social da PUC-Rio como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Orientador: Prof. Bruna Sant'Ana Aucar

Rio de Janeiro
Dezembro de 2021

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA
DO RIO DE JANEIRO



Leonardo Rego Ferreira

A Algema do Infinito:

Indústria Cultural, Mundos Paralelos, e o filme “Homem-Aranha no Aranhaverso”

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização da universidade, do autor e da orientadora.

Leonardo Rego Ferreira

Graduou-se em Design – Mídia Digital na PUC - Rio em 2013. Cursou Comunicação Social na ECO/UFRJ entre 2010 e 2014.

Ficha Catalográfica

Ferreira, Leonardo Rego

A algema do infinito : indústria cultural, mundos paralelos, e o filme “Homem-Aranha no Aranhaverso” / Leonardo Rego Ferreira ; orientador: Bruna Sant'Ana Aucar. – 2021.

103 f. : il. color. ; 30 cm

Dissertação (mestrado)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Comunicação Social, 2021.

Inclui bibliografia

1. Comunicação Social – Teses. 2. Super-herói. 3. Indústria cultural. 4. Multiverso. 5. Cultura de massa. 6. Mitologia contemporânea. I. Aucar, Bruna Sant'Ana. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Comunicação Social. III. Título.

CDD: 302.23

Agradecimentos

A minha mãe, que nunca me deixou desistir.

A minha irmã, que sempre me mostrou novos mundos possíveis.

A meu pai, pela compreensão e o esforço em entender.

À Monique, pelo carinho e pela cumplicidade.

À Marise, pelo apoio sempre presente.

À minha orientadora, pela generosidade de aceitar uma tarefa tão complexa.

Aos meus amigos, pelas novas perspectivas, e ombros e ouvidos dispostos.

Aos antigos e novos mestres, pela inspiração.

Resumo

Ferreira, Leonardo Rego. Auçar; Bruna Sant'Ana. A Algema do Infinito: Indústria Cultural, Mundos Paralelos e o filme "Homem-Aranha no Aranhaverso". Rio de Janeiro, 2021. 101p. Dissertação de Mestrado – Departamento de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

Esta dissertação consiste em uma investigação sobre o desenvolvimento da indústria cultural durante o século 20 e o começo do século 21, problematizando em específico o objeto do super-herói, que nasce nas histórias em quadrinhos como uma interseção de tensões sociais e desejos utópicos, para posteriormente se tornar uma forma narrativa resiliente e ubíqua em toda a cultura de massa contemporânea. A pesquisa destaca os recursos narrativos utilizados nesta forma, em especial a ideia de multiverso – a presença canônica de variações potencialmente infinitas dos mesmos personagens, - e seu papel na renovação da forma para novas gerações de consumidores. Realizamos uma análise do filme "Homem-Aranha: No Aranhaverso", de modo a destacar seus aspectos sociopolíticos, bem como sua aderência á fórmulas míticas decupadas pelos processos da indústria cultural. Concluímos apontando as consequências psicológicas e políticas da expansão da forma, bem como modos de subversão e recuperação desta.

Palavras-chave

Super-Herói; Indústria Cultural; Multiverso; Cultura de Massa; Mitologia Contemporânea.

Abstract

Ferreira, Leonardo Rego. Aucar; Bruna Sant'Ana. Infinity Bondage: Culture Industry, Parallel Universes and the movie "Spider-Man: Into the Spider-Verse". Rio de Janeiro, 2021. 101p. Msc Dissertation – Departamento de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

This dissertation consists in an investigation about the development of the culture industry during the 20th century and at the start of the 21th, specifically problematizing the object of the super-hero, which first appears in comic books as an intersection between social tensions and utopic desires, and eventually becomes a resilient and ubiquitous narrative form in all of contemporary mass culture. This work highlights the narrative concepts used in this form, specially the idea of the multiverse – the canonical appearance of potentially infinite variations of the same characters – and its role in the renovation of the form for new generations of consumers. We analyze the movie “Spider-Man: Into the Spider-Verse”, as to call attention to its sociopolitical aspects, as well as its adherence to mythical structures detached by the processes of the culture industry. We conclude by pointing to the psychological and political consequences of the expansion of the form, as well as possible means of reclaiming and subverting it.

Keywords

Super-hero; Culture Industry; Multiverse; Mass Culture; Contemporary Mythology

Sumário

INTRODUÇÃO	9
1. O SUPER-HERÓI E A INDÚSTRIA CULTURAL	11
1.1 Fantasmas na Máquina	11
1.2 Esperando pelo Super-Homem	14
1.3 Homens-Fortes e Vigilantes Mascarados	17
2. OS TEMPOS DO SUPER-HERÓI	20
2.1 O Tempo dos Homens	20
2.2 O Tempo do Sonho	21
2.3 Eterno Presente	22
3. O SUPER-HERÓI ENQUANTO SIGNO	26
3.1 O Herói como uma Incógnita	26
3.2 A Coleção Infinita	28
3.3 In Media Res	31
4. UNIVERSOS PARALELOS E GÊNERO NARRATIVO	33
4.1 Histórias Imaginárias	33
4.2 Crises Infinitas	35
4.3 Gênero e Multiverso	39
5. O SUPER-HERÓI E O MITO	43
5.1 Mitologias Comparadas	43
5.2 Herói, Mito e Pastiche	46
5.3 Monomito e Fórmula	48
6. ANÁLISE NARRATIVA DE “HOMEM-ARANHA: NO ARANHAVERSO”	53
6.1 O Cinema Seriado	53

	8
6.2 Personagem e Propósito	57
6.3 Resumo do Filme	58
6.4 Análise	63
6.5 Influência	66
7. O SUPER-HERÓI NO CAPITALISMO TARDIO	70
7.1 Mitologias Corporativas	70
7.2 O Fã como Trabalhador	72
7.3 Repressão e Poder	75
7.4 O Herói Ausente	77
8. PLANOS DE FUGA	81
8.1 Para Além do Produto	81
8.2 Para Além do Consumo	84
8.3 Para o Alto e Avante	90
CONCLUSÃO	93
BIBLIOGRAFIA	96

Lista de Figuras

Figura 1: Capa da primeira edição da revista Action Comics (1938)	15
Figura 2: Quadro da revista Superman Beyond	24
Figura 3: Caixa de Maçãs Liga da Justiça	27
Figura 4: Capa da revista The Flash, nº123	36
Figura 5 : Capa da revista Justice League of America, nº21	36
Figura 6: Capa da revista <i>Crisis on Infinite Earths</i> , nº1	37
Figura 7: Imagem de Super-Herói de um Banco de Imagens Gratuitas	46
Figura 8: Comparação entre o modelo de Campbell e Vogler	49
Figura 9: Frame do filme “Homem-Aranha: No Aranhaverso”	62
Figura 10: Frame do filme “Homem-Aranha: No Aranhaverso”	65
Figura 11: Obra Original de Jack Kirby	86
Figura 12: Imagem do quadrinho Os Eternos	87
Figura 13: Páginas de <i>Watchmen</i>	88
Figura 14 Página de <i>Promethea</i>	89
Figura 15: Painel do quadrinho <i>Crise Final</i>	92

Introdução

As narrativas de super-heróis, outrora postas como juvenis e descartáveis por uma certa opinião crítica e por uma boa parte de um público consumidor de mídia de massa, atingiram na última década uma relevância central na cultura *mainstream*. Hoje, filmes baseados nesses personagens de quadrinhos arrecadam as maiores bilheteiras, e conquistaram um espaço na iconografia popular. A explicação para porque um objeto cultural pensado para entreter um público infantil nas primeiras décadas do século 20 ter atingido a centralidade cultural que obteve nas primeiras décadas do século 21 encontra raiz em questões econômicas e culturais que se desenvolveram ao longo desse último século.

O atual predomínio destas narrativas nos meios de comunicação em massa exprime os modos nos quais a cultura de consumo pode se tornar resiliente, ao se expor á e conquistar um público cativo, fazendo uso do atual estágio das comunicações digitais e de uma consolidação corporativa cada vez mais ampla no atual estágio do capitalismo tardio. A narrativa do super-herói absorve diferentes gêneros narrativos e mídias distintas como parte de si, enquanto se blinda à análise crítica graças á seu caráter populista e aparentemente inofensivo; e se torna cada vez mais inescapável a cada nova transformação.

Nesta pesquisa realizamos uma investigação desse fenômeno, tomando como objeto de estudo principal o filme de 2018 “*Homem-Aranha: No Aranhaverso*”, que utiliza o conceito narrativo de *multiverso* (universos paralelos aonde o mesmo personagem é apresentado de diversas maneiras) como elemento central de sua narrativa, ao mesmo tempo que faz uso de uma estrutura de roteiro cinematográfico sedimentada em simplificações do estudo de mitologia.

Para isto, o primeiro passo será estabelecer a origem desse objetivo, traçando um paralelo com os estudos advindos da Escola de Frankfurt sobre indústria cultural e de como as histórias em quadrinhos de super-herói se posicionam como o produto narrativo mais representativo dos processos organizacionais desta; as tensões socioeconômicas que geraram o super-herói; bem como a origem de sua iconografia e sua inter-relação com espetáculo circense.

Em seguida, uma vez estabelecido o nexa entre o objeto e a indústria cultural, exploramos a ideia de temporalidade difusa nas histórias em quadrinhos, com suas cronologias rebuscadas (estas também sendo parte do seu caráter de produto), e a

recusa de um fim definitivo; a trama que nunca encontra uma catarse, sempre se findando num “Continua...”, de modo a levar o leitor a uma próxima história numa sequência teoricamente infinita, que estabelece uma relação cativa com o leitor-consumidor.

Retornamos então aos estudos da indústria cultural, para explorar o significado (ou a ausência deste) do objeto do super-herói. Estabelecendo isto, exploramos a aderência conservadora destas narrativas ao estado das coisas, algo que se estabelece na repetição das mesmas intrigas a cada edição; bem como o posicionamento de cada história no sentido maior de um cânone, na qual a verdadeira compreensão só é ganha com o consumo dedicado de toda a obra.

Tendo estabelecido um arcabouço para discutir o super-herói, abordamos então o conceito do *multiverso*, explorando seu papel como um recurso para racionalizar as contradições nas continuidades das histórias em quadrinhos; e sua eventual transformação numa peça central dos universos narrativos dos super-heróis, bem como uma ferramenta de renovação diegética de personagens e universos, que permite novos heróis conviverem simultaneamente com antigos.

De modo a prosseguir com a análise do filme, realizamos também uma compreensão mais aprofundada da ideia de *mito*, e de como este foi apropriado e planejado pela indústria cultural, da ideia de Monomito, até as formulas de roteiro que servem como a espinha dorsal da produção cinematográfica estadunidense. Neste ponto, também abordamos como certos elementos e recursos narrativos das histórias em quadrinhos são incorporados aos filmes de super-herói, e se espalham para outras narrativas cinematográficas, gerando a ideia de universo ficcional.

Também revisamos a noção de gênero para formalizar a ideia do super-herói não como um gênero em si, mas como uma *forma* narrativa aberta e amorfa, que absorve gêneros narrativos pré-estabelecidos e os remodela como uma versão simplificava e corporativamente aprovada destes, o *pastiche*. Então, será feita uma análise da estrutura narrativa do filme, seus elementos subtextuais e decisões estéticas, sob a luz dos autores e ideias previamente estabelecidas.

Na seção final, contextualizamos o objeto num plano maior da relevância do super-herói no panorama da mídia de massa, numa perspectiva crítica a respeito dos seguintes pontos: o crescente controle corporativo das expressões da cultura popular, através do estabelecimento de *mitologias corporativas*, do controle material e ideológico dos meios de massa, e como o super-herói se posiciona numa modernidade ideologicamente confusa e descrente de ideais maiores. Por fim, concluímos com

alternativas para subverter, fugir ou contra-atacar estas estruturas de controle corporativo, e uma possível reclamação do objeto do super-herói.

O objetivo final desta dissertação é propor uma análise crítica do objeto da narrativa do super-herói sob a luz dos autores citados, contextualizar sua importância no atual momento social e político, indicar possíveis caminhos no qual ele tenderá a se desenvolver, seus efeitos na cultura popular, e por fim, indicar possíveis modos no qual ele possa ser interpretado de um outro modo. É possível que esse heroísmo mercantilizado e sua intriga pré-formada correspondam ao futuro da cultura de massa; ou que, talvez, indique a possibilidade da formação de algo genuinamente novo.

1. O Super-Herói e a Indústria Cultural

1.1 Fantasmas na Máquina

De modo a entender como a indústria cultural produziu a figura do super-herói, e porque este objeto é intrínseco, e senão o mais inevitável de seus produtos, é necessário retornar a duas origens: a das primeiras formulações feitas por Adorno e Horkheimer sobre este tema, e, além disto, a origem dos primeiros super-heróis em si.

O termo *indústria cultural* foi cunhado por Adorno e Horkheimer como resposta à aceleração da mercantilização de produtos culturais sem a devida interrogação crítica de suas intenções, afetos e efeitos. A primeira metade do século 20 foi marcada pelas incertezas e traumas das grandes guerras, mas também pelo surgimento das grandes mídias de massa de propriedade corporativa, que ainda são de algum modo parte do cotidiano humano hoje, em especial o cinema.

Walter Benjamin alertava para o efeito persuasivo da mídia de massa no ensaio *A Obra de Arte na Era da Sua Reprodutibilidade Técnica*, ao citar Franz Werfel: “O cinema ainda não compreendeu seu verdadeiro sentido, suas verdadeiras possibilidades [...] Seu sentido está na sua facilidade característica de exprimir, por meios naturais e com uma incomparável força de persuasão, a dimensão do fantástico do miraculoso e do sobrenatural” (WERFEL apud BENJAMIN, 1987, p. 6). Benjamin se refere ao poder das imagens em movimento de embrenhar-se no espaço subjetivo do indivíduo, pois “(...) os procedimentos da câmera correspondente aos procedimentos graças aos quais a percepção coletiva do público se apropria dos modos de percepção individual do psicótico ou do sonhador” (BENJAMIN, 1987, p.11). O poder persuasivo da imagem em movimento, mesmo em seu estágio incipiente, se mostrava um poderoso vetor de convencimento.

Embora estes comentários sejam elaborados especificamente sobre o cinema, é possível enxergar o quadrinho como o protótipo da mídia audiovisual, ainda já no começo do século 20; por ser uma mídia de produção barata e acessível, as histórias em quadrinhos, junto com a ficção literária *pulp*¹, tornam-se a base para os seriais cinematográficos dos anos 1920 e 1930, tanto no uso de seus personagens, como Flash Gordon e Doc Savage, quanto nos recursos narrativos usados, como o *cliffhanger*² no

¹ Ambos os meios possuem como ancestral comum o romance de detetive e o folhetim jornalístico; o primeiro no modelo de desvelamento da intriga, e o segundo na forma comercial melodramática e apelativa das histórias.

² O gancho no final de um capítulo de uma narrativa, nome este dado pela predileção dos episódios dos seriais cinematográficos em terminar com o herói literalmente dependurado de um penhasco.

final de cada capítulo como um modo de convencer o espectador ou leitor a retornar na próxima semana. Como o próprio Adorno ia se referir mais tarde, “cada filme é a apresentação do filme seguinte, que promete reunir outra vez mais a mesma dupla sob o mesmo céu exótico: quem chega atrasado fica sem saber se assiste ao "em breve neste cinema" ou ao filme propriamente dito” (ADORNO, 1985, p. 28). Uma cultura de massa, desde seu princípio, não requer a diferenciação de sua mídia para entender seus mecanismos³.

A revista em quadrinhos surge como uma ramificação das tiras de jornal, que apresentam narrativas no ritmo lento de poucos quadros por dia, as chamadas *funny pages*. As tiras de aventuras aos poucos começaram a se tornar mais populares, o que criou uma demanda para um formato exclusivo de uma revista de tirinhas, começando com a *New Fun: The Big Comic Magazine*, em 1934 (RIESMA; MACDONALD; BOXER, 2018).

Narrativamente falando, as tramas de homens valorosos em desventuras improváveis destas histórias iniciais não diferem muito daquela estabelecida por Aristóteles séculos antes, mas com sua fórmula gradativamente refinadas ao máximo pela demanda de produção em série da indústria de massa. O fabulário *pulp* seguia à risca a “*receita aristotélica*”, em que

uma personagem com que o leitor possa identificar-se, não decididamente ruim, mas tampouco excessivamente perfeita⁴, e façam com que lhe aconteçam casos tais que ela passe da felicidade à infelicidade ou vice-versa, através de peripécias e reconhecimentos. Retesem o arco narrativo além de todo limite possível de modo que o leitor/espectador experimente piedade e terror a um só tempo. E quando a tensão tiver atingido o auge, façam intervir um elemento que desate o nó inextricável dos fatos e das consequentes paixões - um prodígio, uma intervenção divina, uma revelação e um castigo imprevisto; que daí sobrevinha, de modo, uma catarse (ECO, 2008, p. 20).

Comentando Adorno, Humberto Silva Junior explica esse processo quando aplicado à produção narrativa da indústria cultural:

a indústria cultural também necessita padronizar todo o seu sistema, seja na produção, na distribuição, ou mesmo no próprio conteúdo do produto. (...) . O padrão estipulado pela indústria cultural ocorre exatamente com o fito de agradar e acostumar o grande

³ “(...) essa é a verdade da mídia de massa; é a sua função neutralizar o caráter único, vivido, e eventual do mundo e o substituir por um universo de mídia em que seus componentes são homogêneos uns com os outros, significando a si mesmos de modo recíproco, e se referindo num vai-e-volta” (BAUDRILLARD, 2003, p. 123).

⁴ Daí talvez a predileção dessas tramas por heróis moralmente ambíguos, como o vilão Fantômas, o ladrão Arséne Lupin ou o justiceiro O Sombra.

público ao modelo, garantindo que os produtos culturais de hoje e os de amanhã serão facilmente vendidos, desde que sigam a fórmula (JUNIOR, 2019).

A necessidade constante de produção narrativa não abria particular espaço para fugas autorais, como no romance; a fórmula de produção ocupa o mesmo lugar que o processo de repetição mecânica de uma linha de montagem. E é daí que o conceito de indústria cultural se faz necessário, pois esta produção

(...) ao juntar elementos de há muito correntes, ela atribui-lhes uma nova qualidade. Em todos os seus ramos fazem-se, mais ou menos segundo um plano, produtos adaptados ao consumo das massas que, em grande medida, determinam esse consumo. Os diversos ramos assemelham-se por sua estrutura, ou pelo menos ajustam-se uns aos outros. Eles somam-se quase sem lacuna para constituir um sistema (ADORNO, 1985, p. 92).

O leitor acaba por ser condicionado, neste novo meio, a esperar seus elementos, e encontrar um elemento de familiaridade entre histórias distintas, e reconhecer estes como o que deve ser esperado destas formas de mídia de massa.

Esta conceituação também nos dá uma base para entender a semelhança formulaica não apenas entre os personagens distintos, como seu estabelecimento em mídias distintas, como mencionado anteriormente. O *cliffhanger* (do quadrinho, do folhetim ou do serial de cinema) que encerra o capítulo leva a um próximo episódio que também que irá se findar num *cliffhanger*, até que o tal retesamento do arco narrativo finalmente seja afrouxado. Pois afinal

O que na indústria cultural se apresenta como um progresso, o insistentemente novo que ela oferece, permanece (..) a mudança de indumentária de um sempre semelhante; em toda parte a mudança encobre um esqueleto no qual houve tão poucas mudanças como na própria motivação do lucro desde que ela ganhou ascendência sobre a cultura (ibid., p. 94).

Jean Baudrillard, a qual nos debruçaremos mais a frente, menciona este processo, ao falar do processo de coleção:

As pesquisas mostram que os clientes das coleções de livros, uma vez presos na esteira da coleção, continuam a comprar este ou aquele título que não os interessa: a diferença na série basta para criar um interesse formal que substitui o real. É uma pura coação associativa que atua na motivação da compra (BAUDRILLARD, 2004, p. 111).

E embora pudesse haver alguma intenção para indicar uma certa pedagogia moral nestas tramas iniciais (algo que se tornaria de interesse público nas décadas seguintes, com ferramentas de censura como *Hays-Office* no cinema, e a *Comics Code*

Authority nos quadrinhos), este divertimento desde seu início teve como base uma produção sob a égide do motivo do lucro. Como afirma ainda Adorno, “as elucubrações da indústria cultural não são nem regras para uma vida feliz, nem uma nova arte da responsabilidade moral, mas exortações a conformar-se naquilo atrás do qual estão os interesses poderosos⁵” (ADORNO, 1991, p. 96).

Estes três pontos - a ideia de um produto amorfo, que permeia toda uma relação de intimidade e consumo com o indivíduo; a ideia da falsa novidade, que existe para legitimar o espaço ocupado pelo objeto da indústria cultura no mundo social; e da defesa da conformidade e estabilidade da sociedade em que esta está inserida - serão recorrentes nos próximos capítulos, pois iremos retornar a eles enquanto dissecamos as origens, os usos, e por fim, a dominação cultural deste objeto.

Os modos de produção analisados pela Escola de Frankfurt a respeito do cinema e quadrinhos na década de 20 e 30 permanece vivo nas primeiras décadas do século 21, mas encontram uma notável expansão de seu objetivo central e totalizante na contemporaneidade, graças ao desenvolvimento de ferramentas informacionais que proporcionam uma total integração dos componentes da indústria cultural. Daí a relevância desta pesquisa; apesar da tentação historicista, em muitos aspectos o entrelaçamento das práticas da indústria cultural com a própria noção de cultura popular demonstra que este ciclo não se partiu.

1.2 Esperando pelo Super-Homem

A página em branco como um espaço criativo permitia invenções mais ambiciosas do que aventuras de caubóis, exploradores ou detetives. A gênese do super-herói se dá justamente nessa junção de ramos mencionada por Adorno; o singular Grande Homem aventureiro se intersecta com as promessas da ficção científica, e com o desejo por justiça social (ou divina) de uma população estadunidense empobrecida pela Grande Depressão.

⁵ Divergiremos desta premissa da invalidade de qualquer obra da indústria cultural em diversos pontos desta dissertação

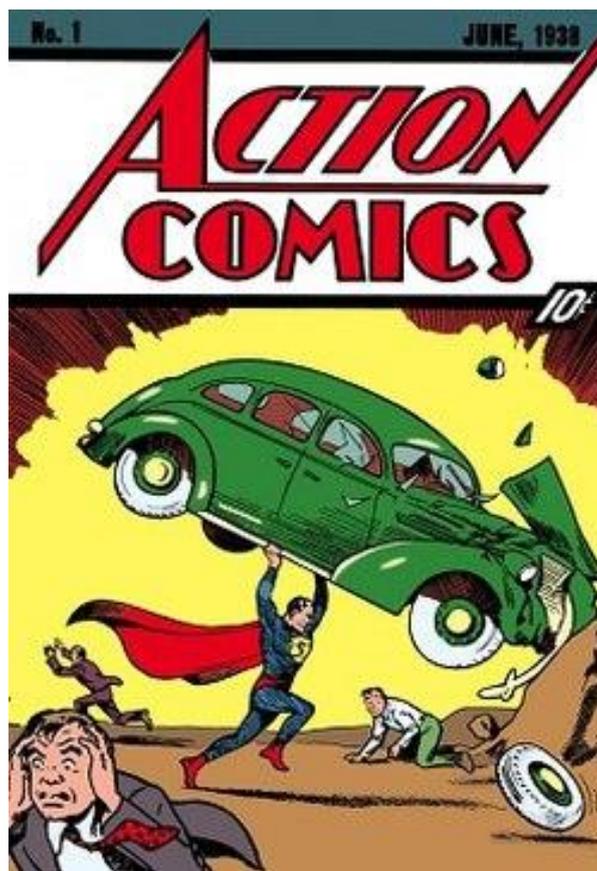


Figura 1: Capa da primeira edição da revista Action Comics (1938)

O Super-Homem, cuja origem o apresenta como um Messias literal, último membro de uma raça cientificamente mais avançada condenada numa catástrofe planetária, é considerado o primeiro, e talvez o mais definitivo dos super-heróis. Na capa de sua primeira aparição, ele dá uma demonstração de força espantosa que, para o espanto dos presentes, evoca a ideia de um herói mitológico. Segundo o autor e historiador de quadrinhos Grant Morrison:

em qualquer outras mãos além das do Super-Homem, o carro verde naquela capa seria uma exortação da superioridade tecnológica americana, e das maravilhas da manufatura em massa (...) Mas em 1938, linhas de produção estavam tornando trabalhadores redundantes, enquanto Chaplin em *Tempos Modernos* articulava em pantomina o grito silencioso do pequeno homem, o homem autêntico, que não deve ser esquecido sob a luz do chão da fábrica (MORRISON, 2011).

Aquele Super-Homem inicial era um herói de inclinações proletárias: suas histórias possuem um componente social forte, em que o personagem caça políticos corruptos, empresários golpistas, e protege uma mulher agredida pelo marido. Em uma de suas primeiras histórias, ao visitar um presídio e se horrorizar com as condições dos prisioneiros, ele submete o administrador da cadeia às mesmas punições. Em outra, o

que se destaca é um simplismo infantil: ao visitar uma favela, decide destruir completamente o local, de modo que não irá sobrar alternativa às autoridades do que construir moradia decente aos seus habitantes. Além disso, personagem age com a atitude bruta de um vigilante esperada para o herói da época, punindo e até matando malfeitores. Ele representa, em seu princípio, o espírito de seu tempo e lugar:

O Super-Homem deixava a sua posição clara: ele era um herói do povo. O Super-Homem original fora uma ousada resposta para os medos do avanço científico descontrolado, e do industrialismo desalmado. (...). Se os pesadelos distópicos da era previam um mundo mecanizado, desumanizado, o Super-Homem oferecia outra possibilidade: o espetáculo do individualismo triunfante exercendo sua soberania contras forças implacáveis da opressão industrial. Não foi uma surpresa que ele se tornou um sucesso com os oprimidos; ele era resolutamente baixa-cultura, pró-pobre, como qualquer outro salvador nascido numa manjedoura (MORRISON, 2011).

O sucesso explosivo do herói foi o bastante para que houvesse uma explosão de novos personagens seguindo o modelo estabelecido, desde o sombrio detetive *Batman*⁶ (1939), cuja ausência de poderes e histórias mais sinistras o associavam aos romances de detetive e ao expressionismo alemão; o *Capitão Marvel* (1940), cuja identidade secreta e mundo fantástico enquanto um garoto chamado Billy Batson o aproximava de um público infantil; ou o bizarro *Stardust the Super Wizard* (1939) cujo domínio completo das leis da física reservava punições grotescas aos seus adversários.

O potencial subversivo deste novo tipo de personagem, porém, não duraria muito; ele fora comprado de seus criadores, Joe Siegel e Joel Schuster, pela mesma editora que publicara o *New Fun Comics*, a National, que em breve se tornaria conhecida como DC Comics. Com isso, os criadores, apesar de receberem pelas histórias que escreviam e desenhavam, não tinham mais de fato controle sobre aquele personagem; este controle estaria nas mãos de um ente corporativo. Ao contrário de outros personagens da época cujas tramas eram definidas inteiramente por seus autores, o Super-Homem seria um dos primeiros exemplos da narrativa transformada definitivamente em produto, algo que marcaria daí em diante o objeto do super-herói.

Essa supressão da autorialidade também é indicada por Adorno:

Toda a prática da indústria cultura transfere o motivo do lucro inteiro em suas formas culturais. Desde quando estas começaram a dar o sustento aos seus criadores como mercadorias eles já possuíam essa qualidade. Porém aí, eles passam a procurar o lucro de forma indireta, sob a sua essência autônoma. Uma novidade nessa parte da indústria cultural é a primazia direta e sem disfarce de uma precisa e calculada eficácia até em seus produtos mais típicos” (ADORNO, 1991, p. 86).

⁶ Morrison faz uma oposição entre esses dois heróis para explicar a popularidade complementar destes; um representa o dia, o outro a noite; a luz, e a treva; um é o apolíneo, enquanto o outro, dionisíaco.

Adorno aqui também aponta a outro elemento; sem um controle de um autor ou coletivo autoral, o personagem pode ser reduzido a elementos de maior eficácia no mercado; assim, imperfeições ou elementos que desagradem o consumidor são extirpados, para além de qualquer valor narrativo presente nestes.

Após grande sucesso do Super-Homem, os criadores e a editora se embrenharam numa batalha legal sobre direitos e compensações sobre as histórias criadas e o personagem em si, que se arrastou por décadas, na qual a editora saiu-se vez após vez vitoriosa. Tal prática era relativamente comum nas editoras de quadrinhos, onde autores eram sequer creditados nas histórias, e contratos eram redigidos de modo rígido para o benefício da entidade. Crédito apropriado só começou a ser dado a partir da década de 70, graças aos esforços de organização dos autores de quadrinhos (MORRISON, 2011).

Outro caso emblemático é o de Bill Finger, escritor que co-criou Batman junto ao desenhista Bob Kane. Embora Kane tenha concebido o nome e elementos básicos do personagem, foi Finger que criou os elementos mais importantes de seu universo ficcional, como o visual de seu traje, Gotham City, a Bat-Caverna e o Bat-Móvel, além de vilões como o Coringa e a Mulher-Gato; estes são elementos componentes não apenas do personagem, mas da ficção de super-herói como um todo (a Cidade Natal, o esconderijo secreto, os super-vilões monotemáticos, e o conjunto de apetrechos tematizados).

A questão da autoralidade se torna nebulosa por Finger ter sido *ghost-writer* da maioria das histórias de Kane, dificultando a argumentação legal. Finger morreu esquecido e na pobreza, enquanto Kane foi creditado como o único criador em obras relacionadas por décadas, até, novamente por esforço da família do autor e de diversos quadrinistas, seu nome foi restaurado como co-criador (JOYCE; ARGOTT, 2017).

Da mesma forma que não é possível compreender o super-herói sem versar sobre os processos produtivos da indústria cultural, também não é posição concebê-lo sem analisar essas tensões fundamentais de origem trabalhista, em especial em contraste com o aspecto populista inicial destes personagens.

1.3 Homens-Fortes e Vigilantes Mascarados

Antes de prosseguir, é necessário analisar outro elemento intrínseco do objeto do super-herói, um que vai além das suas condições socioeconômicas de origem. Como afirma Morrison,

(...) após presenciar a força prodigiosa do Homem de Aço, conhecemos Clark Kent, um homem com um trabalho, um chefe, e uma namorada. Clark, o quatro-olhos, a sombra bem-comportada do grande herói. (...) Hércules sempre fora Hércules. Agamenon e Perseu eram heróis do momento em que eles acordavam até o fim de outro dia de batalhas; porém, o Super-Homem, secretamente, era outro (MORRISON, 2011).

O complicado flerte da figura do super-herói com o mito, na figura da identidade secreta, revela outro prisma necessário para entendê-lo: a teatralidade. Enquanto outros heróis *pulp* não se distinguem pela vestimenta, o Super-Homem possui um uniforme, com cores complementares de azul e vermelho, e um emblema de S no peito. Seu aspecto é predominantemente visual, o que o difere de seus competidores. Mais marcadamente, sua roupa remete aos homens-fortes dos circos e feiras itinerantes, o que conecta com outro elemento da cultura estadunidense, um que se torna profundamente conectado com as histórias em quadrinhos.

Os espetáculos circenses, repletos de trucagens, exageros e apelações, como lutas de resultado combinado entre fortões de epítetos curiosos, falsos animais mitológicos, pessoas com anomalias ou deficiências, e truques de ilusionismo, carregavam em si uma linguagem exagerada e farsesca, cuja intenção era capturar a audiência (e sua renda disponível). O notório empresário circense P.T. Barnum⁷, de certa forma, estabeleceu os pilares que as histórias de super-herói iriam seguir nas décadas seguintes, priorizando um apelo direto à emoção do espectador, com grandes chamadas na capa.

A luta-livre, de muitos modos, remete à narrativa do quadrinho, com seus embates entre figuras extravagantes, opostas claramente do lado do Bem e do Mal. Para Roland Barthes, ao se referir à luta-livre (o *catch*) como um ritual contemporâneo, “a função de um lutador de catch não é ganhar, mas executar exatamente os gestos que se esperam dele. (...). No *catch*, como nos teatros antigos, não se tem vergonha da dor, sabe-se chorar, e saboreiam-se as lágrimas” (BARTHES, 2001, p. 12). O embate tem um quê de grandiloquente, exagerado, mítico. A expectativa da resolução deste (a catarse da intriga aristotélica), e, respectivamente, a questão da previsibilidade, é onde reside o sabor do combate. Os vencedores vencem de forma espetacular, os perdedores perdem de modo humilhante e tragicômico.

Como afirma ainda Barthes,

⁷ Barnum tem uma declaração apócrifa, porém curiosa, para descrever esse fenômeno: “Ninguém nunca perdeu dinheiro subestimando a inteligência do público americano”

O catch é uma pantomima imediata, infinitamente mais eficaz do que a pantomima teatral, visto que o gesto do lutador não necessita de nenhuma fábula, de nenhum cenário, isto é, de nenhuma transferência, para parecer verdadeiro. O que assim se oferece ao público é o grande espetáculo da Dor, da Derrota, e da Justiça. (...). Desse modo, todos os atos que provocam sofrimento são particularmente espetaculares, como o gesto de um prestidigitador que mostre o seu jogo sem disfarce: não se compreenderia uma dor que aparecesse sem uma causa inteligível; um gesto secreto, efetivamente cruel, transgrediria as leis não escritas do catch e não teria nenhuma eficácia sociológica, tal como um gesto louco ou parasita (ibid., p. 15).

Este “jogo sem disfarce”, como é conhecida a suspensão de descrença pelo espectador, é chamado de *kayfabe* na luta-livre; esta é “o contrato não-dito entre lutador e espectador: Nós iremos apresentar a você algo claramente falso na insistência de que é real, e em troca, você irá experimentar a emoção genuína. Nenhum grupo reconhece a barganha, senão a magia do evento seria arruinada” (ROGERS, 2017). Este elemento eleva a luta-livre, e, também, o super-herói, a um patamar distinto de regras de recepção. É necessário embarcar na trama, e confundir os elementos da realidade com a ficção para vivenciar o evento de forma pura. É esse conflito potente que a revista de super-herói torna ubíquo e acessível, mesmo quando o circo não está na cidade; e é este elemento que a indústria cultural acaba por incorporar neste objeto.

Nisto, retornamos novamente a Adorno e à indústria cultural, numa fala em que o autor expõe este mecanismo da aceitação do artifício como um comportamento normativo:

A ideia de que o mundo quer ser enganado tornou-se mais verdadeira do que, sem dúvida, jamais pretendeu ser. Não somente os homens caem no logro, como se diz, desde que isso lhes dê uma satisfação por mais fugaz que seja, como também desejam essa impostura que eles próprios entreveem; esforçam-se por fecharem os olhos e aprovam, numa espécie de autodesprezo, aquilo que lhes ocorre e do qual sabem por que é fabricado (ADORNO, 1985, p. 95).

2. Os Tempos do Super-Herói

2.1 O Tempo dos Homens

Após a ebulição do final da década de 30, a indústria de quadrinhos recua em popularidade durante a década de 40 em razão da Segunda Guerra; os super-heróis são incorporados ao próprio confronto, com o Super-Homem e o recém-criado Capitão América socando Adolf Hitler nas capas de suas revistas. Porém, isto não é o bastante para impedir o fim do boom desse formato no pós-guerra. Nos anos 50, os gêneros de quadrinho mais populares acabam por se tornar os de crime e de terror, em especial os da E.C. Comics. Porém, as tramas perversas, vulgares e provocativas dessas histórias não passaram incólumes pelo crivo moral da sociedade estadunidense, agora imersa na paranoia nuclear da Guerra Fria. Como afirma Morrison,

Quadrinhos e seus criadores foram postos como corruptores de crianças, artefatos monstruosos que moldam mentes jovens e impressionáveis na direção do crime, drogas e perversão. No centro da tentativa de aniquilar a estava Fredric Wertham, um psicólogo que se dedicou a sustentar uma campanha contra os quadrinhos. Seus best-seller *A Sedução dos Inocentes* culpou quadrinhos e seus criadores por todo mal que acometia os filhos da América (MORRISON, 2011).

Notável também é a indignação de Wertham na direção do Super-Homem, que via este como uma distorção da realidade com intenções fascistas:

Como as crianças podem respeitar o pai e mãe trabalhadores, ou o professor que tenta transmitir regras comuns de conduta, querendo manter seus pés no chão, e incapaz de até figurativamente voar pelo ar? Psicologicamente falando, o Super-Homem prejudica a autoridade e a dignidade do homem e da mulher comuns na mente da criança⁸ (WERTHAM apud MORRISON, 2011).

Como resposta, a indústria de quadrinhos estabeleceu a Comics Code Authority, uma associação cuja função era controlar o conteúdo das histórias em quadrinhos. Entre as regras estabelecidas, oficiais do governo, policiais e não poderiam ser representados numa luz negativa; uso de elementos sobrenaturais estava proibido; e as histórias deveriam mostrar respeito à família e à moral vigente.

⁸ O comentário é curioso tendo em visto que em sua fundamentação, o super-herói está ali para elevar a condição do homem comum, Wertham faça uma análise do oposto; deve-se levar em consideração que o pânico moral ocorreu ao mesmo tempo da intensificação da perseguição política Macarthista. Este expediente de pânico moral ainda é comum dentro do ideário de um certo conservadorismo reacionário.

Se o super-herói no momento de sua criação possuía um potencial culturalmente subversivo, a coerção conservadora o colocou em seu formato definitivo como um produto, assexuado, inofensivo, infantil e infantilizador. Isto, em conjunto com a dissociação do herói de um controle autoral para um corporativo, combinaram para a formação do objeto como ainda hoje o conhecemos: um defensor do status-quo, congelado numa espécie de temporalidade cíclica, em que o arco da tensão narrativa se estende ao infinito, e todo o fim se estende a um novo começo.

Com o estabelecimento da CCA, não apenas quadrinhos de terror e outros títulos para um público maduro desapareceram, como houve um processo de conformação. O Super-Homem não mais lidaria com problemas do mundo do leitor; agora, “o Super-Homem era um adulto, um patriarca amadurecido (...) Estático. Conservador. Reservado. O futurista *anti-establishment* desaparecera...” (MORRISON, 2011).

Os resultados disto foram histórias que se deslocaram para uma lógica fantástica; o Homem de Aço visitava outros planetas bizarros, possuía um super-cão e uma super-prima, e enfrentava vilões verdadeiramente bizarros, como o duende da quinta dimensão, Sr. Mxyzptlk. Do mesmo modo, o Batman, o sinistro cruzado da noite, era edulcorado numa série de televisão multicolorida que se tornou sensação nos anos 60, em que este era um herói bufão em que nada parecia o vigilante atormentado de outrora⁹.

2.2 O Tempo do Sonho

A questão da temporalidade na narrativa do super-herói, então, se torna algo de fundamental análise, considerando que mais a frente analisaremos a questão do *multiverso* como uma resolução para isto. Como dito no capítulo anterior, o tempo do super-herói se fechava como algo fundamentalmente estático. Ao contrário do herói do romance, o super-herói possui obrigações contratuais que o impedem de desvelar sua intriga de modo definitivo.

Ao relatar a particular experiência do leitor de quadrinho, Umberto Eco descreve essa temporalidade como onírica, ao mencionar as contorções feitas pelos autores de quadrinhos para tentar incutir um senso de propósito em suas histórias:

⁹ Vale lembrar que a infantilização não representa uma perda de relevância cultural; há uma influência forte dos quadrinhos e produções derivadas da época e a Pop Art, evidenciado na produção de artistas como Roy Liechtenstein e Andy Warhol.

iniciar uma história sem mostrar que fora precedida por outra, conseguiria, de certo modo, subtrair o Superman à lei do consumo, mas, com o passar do tempo o público perceberia o fato e atentaria para a comicidade da situação - como aconteceu com a personagem da pequena órfã Annie, que prolonga sua meninice onerada de infortúnios por dezenas de anos (...) essas histórias desenvolvem-se, assim, numa espécie de clima onírico - inteiramente inadvertido pelo leitor - em que aparece de maneira extremamente confusa o que acontecera antes e o que acontecera depois, e quem narra retoma continuamente o fio da estória como se se tivesse se esquecido de dizer alguma coisa e quisesse acrescentar alguns pormenores ao que já dissera.”(ECO,2008, p. 257-258).

A relação de temporalidade e continuidade, até por um leitor de longo prazo, pode ser confusa; exigindo a tal suspensão de descrédito do espetáculo de luta-livre do qual fala Barthes. O tempo nem sempre é corretamente lembrado, e abertura e torções são permitidas, contando que isto esteja ao serviço dos seus verdadeiros proprietários. Para Eco, o próprio super-herói, em sua condição mitológica, absoluta, porém numa existência paralela a do leitor em seu mundo e seus modos¹⁰; ele depende dessa abstração temporal para existir plenamente:

O Superman deve, portanto, permanecer inconsumível, e, todavia, consumir-se segundo os modos da existência cotidiana. Possui as características do mito intemporal, mas só é aceito porque sua ação se desenvolve no mundo cotidiano e humano da temporalidade. O paradoxo narrativo, que os roteiristas do Superman têm, de algum modo, que resolver, mesmo sem estarem disso conscientes, exige uma solução paradoxal na ordem da temporalidade (ibid., p. 253).

Por fim, o autor estabelece uma base definitiva para pensar o tempo nesta narrativa: o presente deve ser tão fixo, tão imutável quanto a figura do próprio super-herói, em sua apresentação visual e atributos centrais. Ir além exige do leitor uma quebra do contrato não-dito, pois: “o Superman só se sustenta como mito se o leitor perder o controle das relações temporais e renunciar a raciocinar com base nelas, abandonando-se, assim, ao fluxo incontrolável das histórias que lhe são contadas e mantendo-se na ilusão de um contínuo presente” (ibid., p. 260).

2.3 Eterno Presente

No seu ensaio *O Narrador*, Walter Benjamin explora os múltiplos papéis que o narrar possui como forma estruturante de uma vida em sociedade, com especial atenção à questão da divisão do ato da narração oral, e da leitura solitária do romance, que, em si, rouba do ato da narração o seu caráter transmissivo de uma experiência humana

¹⁰ O super-herói é sempre uma narrativa contemporânea ao tempo do autor, não importa qual tempo seja esse; seja na década de 30, 60 ou em 2021.

mais integral. Em especial, há a união da ideia de memória, a “musa épica da narração” (BENJAMIN, 1987, p. 211), e reminiscência: “aquela autoridade que até mesmo um pobre-diabo possui ao morrer, para os vivos ao seu redor (...) Na origem da narrativa está essa autoridade” (ibid., p. 207-208).

A ideia posta pelo autor é de que a narração acresce uma simples história de textura e experiência que está fundamentada na própria morte, e pela dominância do romance, fechado e maquínico, o que se tem é uma aniquilação da própria morte, do desenlace final de uma vida, e da reminiscência que é deixada para trás, que o próximo carrega então consigo.

Histórias precisam de finais, e uma certa ilusão de uma eterna permanência é um conforto existencial que pode se assentar de uma maneira incômoda para um indivíduo. Esse conforto é o que norteia a ilusão da fixidez do tempo da narrativa do super-herói, bem como a sua relação com a finitude; a morte se afasta ao máximo deste tipo de narrativa, pois apresenta em si uma finalidade definitiva que perturba o tempo estático do super-herói¹¹.

A produção mecânica, previsível e hierarquicamente estruturada destas histórias pouco tem a ver com a reminiscência que Benjamin aponta como a peça-chave do narrar. Porém, a noção enevoadada e onírica que Eco faz dessas tramas evoca a ideia de que, nesse espaço de incerteza de memória:

O que se prenuncia nessas passagens é a memória perpetuadora do romancista, em contraste com a breve memória do narrador. A primeira é consagrada a um herói, uma peregrinação, um combate; a segunda, a muitos fatos difusos. Em outras palavras, a rememoração, musa do romance, surge ao lado da memória, musa da narrativa, depois que a desagregação da poesia épica apagou a unidade de sua origem comum na reminiscência (ibid., p. 211).

O super-herói, enquanto produto cultural de massa, tem o seu cerne narrativo reproduzido tanto de modo oral, com os fãs se ajudando a preencher lacunas numa impossivelmente complexa continuidade de eventos, como, na contemporaneidade, em infindos fóruns e discussões digitais, que tornam mais densa essa névoa da reminiscência. Porém, essa associação não é o suficiente para redimir a narrativa do super-herói de seu fundamento alienante; em sua base, essas tramas são incapazes de explorar o “*sentido da vida, o centro do qual se movimenta o romance*” (BENJAMIN, 1987, p. 217).

¹¹ Até esta se tornar algo acionável e transformável em produto; em 1994, a história *A Morte do Super-Homem* se tornou um grande sucesso de vendas. A trama culmina, previsivelmente, no retorno do herói dos mortos.

Na história em quadrinhos *Superman Beyond* (2009) o personagem Super-Homem, após solucionar um conflito entre entes abstratos numa dimensão paralela, é convidado a escrever uma mensagem em sua lápide. Ao final da edição, é revelado seu desejo: “*To be Continued*”, ou “Continua...”, um refrão recorrente no final de toda história em quadrinhos, como um *call to action* publicitário para fazer o leitor retornar no mês seguinte, afinal, a história ainda não terminou. Ao fazer isto, o personagem enseja, numa referência metatextual, à imortalidade - ou mais precisamente, a infinidade de sua própria existência enquanto personagem ficcional.



Figura 2: Quadro da revista *Superman Beyond*

Estando numa lápide, o chamado tem um tom melancólico, como que uma admissão da impossibilidade de um fechamento para sua própria história, e, com isso, de um sentido definitivo em si para a história. O quadrinho de super-herói pode ser entendido como o maior representante daquelas características que Benjamin apontava no romance; como uma produção para consumo de massa, em que toda promessa de conclusão conduz a um próximo produto, em encadeamento perpétuo. Este tempo “passa a ser o tempo da indústria, tempo que impossibilita a reflexão, na medida em que todas as energias estão voltadas para produção imediata de mercadorias,

novidades prestes a se transformarem em sucatas” (SALIM; SOUZA; BORGES, p. 4, 2014).

3. O Super-Herói enquanto Signo

3.1 O Herói como uma Incógnita

Segundo Adorno, a linguagem dos produtos da indústria cultural exprime o “caráter publicitário da cultura” (ADORNO, 1985, p. 28). Pois “quanto mais a linguagem se resolve em comunicação, quanto mais as palavras se tornam, de portadoras substanciais de significado, em puros signos privados de qualidade, quanto mais pura e transparente é a transmissão do objeto intencionado, e tanto mais se tornam opacos e impenetráveis” (ibid., p. 28). O autor se refere à metamorfose pela qual um produto da indústria cultural passa de um ser ativo, uma utilidade, até se tornar um *significante flutuante*; algo cujo valor simbólico está dissociado de uma noção de utilidade.

Este caráter aproxima-se do mito (como vimos no capítulo anterior, e veremos mais a frente); em *A Dialética do Esclarecimento*, Adorno e Horkheimer mencionam que nas sociedades pré-industriais, o indivíduo se relaciona com o imponderável do mundo natural através do mito, pela lógica do ritual, adoração, oferenda e sacrifício. Há aspectos desses processos que encontraram novo formato numa sociedade que passa a se organizar culturalmente através do consumo.

Mas quando nos deparamos com o objeto do super-herói, a análise se complexifica¹²; não estamos falando de um automóvel, ou uma caixa de sabão em pó, mas um objeto sem necessariamente um produto ancorado a si. Há o gibi do herói, com o conteúdo definitivo sobre este, mas também há o filme, o seriado de tevê, o desenho animado, o jogo de videogame; e embora o quadrinho possua uma precedência, nenhuma mídia pode clamar a possuir a “essência” do personagem. Afinal, ele existe para além desses próprios objetos, na imaginação e produção dos fãs, e, como uma genuína marca publicitária; um produto sobre produtos, não importa o quão absurdo e dissociado do personagem original este seja.

¹² Ressalto aqui algo que é fundamental para o objeto do super-herói: o reconhecimento do seu valor enquanto marca. Ele é distinto de outros personagens que pertencem, por exemplo, ao domínio público, e que por isso, não possuem a aura da exclusividade em seu uso comercial.



Figura 3: Caixa de Maças Liga da Justiça

Nesse sentido, a associação mais imediata que poderíamos fazer da figura do super-herói é o da celebridade, no sentido da sua utilidade publicitária, tanto nos produtos principais do seu trabalho, quando nas estrelas de cinema que os encarnam¹³. Novamente, Adorno nos dá os instrumentos para fazer essa transposição:

A idolatração do barato envolve fazer do comum heroico. As estrelas mais bem pagas lembram propagandas de artigos proprietários e não-especificados. Eles são escolhidos, não sem um bom propósito, de um conjunto de modelos comerciais. O gosto comum pega o seu ideal da publicidade, da beleza do consumo (ADORNO, 1991, p.156).

Na perspectiva da indústria cultural, esse comum-tornado-heroico é ainda mais útil e prevalente. Enquanto certos papéis de cinema estão para sempre associados a seus intérpretes, o super-herói pode ser reinterpretado por novas estrelas, ao gosto das vontades de seus donos; ele é fundamentalmente intercambiável. Adorno descreve que, para a celebridade, “os nomes de batismo, resíduos arcaicos, foram elevados à altura dos tempos, sendo estilizados como siglas publicitárias - nos astros mesmo os cognomes têm essa função - ou sendo standardizados coletivamente” (ibid., p. 29). O super-herói nasce como uma marca; seu próprio nome é proprietário.

As próprias narrativas super-heróicas lidam com isto; não é incomum que múltiplos personagens ficcionais operem sob a mesma identidade, graças a esse caráter

¹³ No passado, a celebridade dentro de um *star system* estrelava filmes, mas hoje, com a descentralização midiática provocada pelas redes sociais, a figura da celebridade apresenta uma complexidade de ocupações e dinâmicas tanto laborais quanto publicitárias muito mais complexa. Há um comentário a ser feito de que, hoje em dia, o *influencer digital* se torna um ser tão narrativo quanto o super-herói ficcional.

sígnico da figura do super-herói¹⁴. Clark Kent, na ocasião de sua breve morte, fora substituído por quatro personagens que lutaram para poder clamar a “verdadeira” identidade do Super-Homem para si; Bruce Wayne já cedeu o manto do Batman por diversas vezes para seus assistentes, como o ex-Robin Dick Grayson; Miles Morales, um adolescente de classe baixa, habita a identidade do Homem-Aranha do mesmo modo que o original, Peter Parker. Nesse sentido, é inevitável que uma cultura de consumo selecionaria este objeto como seu produto ideal.

É possível entender então o super-herói como um *significante vazio*, pois este necessita de um agente externo para lhe dar significado: para Roland Barthes, ao analisar a foto de um menino negro na capa de uma revista francesa,

se focalizar o significante vazio, deixo o conceito preencher a forma do mito sem ambiguidade e me encontro perante um sistema simples, no qual a significação volta a ser literal: o negro que faz a saudação militar é um exemplo do imperialismo francês, é o seu símbolo. Este modo de focalizar é, por exemplo, o do produtor de mitos, do redator de imprensa que, partindo de um conceito, procura para este uma forma (BARTHES, 2001, p. 249).

O herói adorado na lancheira da criança é distinto daquele sombrio e violento no filme para adultos de Hollywood; tudo decidido pelo executivo da empresa que tem a propriedade destes símbolos, de acordo com o plano de negócios do ano. E embora este se confunda com o mundo da publicidade e da celebridade, o super-herói não traz consigo apenas a si; mas também sua imensa bagagem de histórias nas mais diversas mídias. Novamente fazendo uma oposição, o fã de quadrinhos que memorizou diversos detalhes da continuidade de um herói, e a criança cujo contato foi apenas com o impacto visual de seu símbolo, com a excitação infantil da fantasia de poder, estão se aproximando de dois pontos distintos.

3.2 A Coleção Infinita

Há uma particularidade única do super-herói enquanto produto; embora a celebridade, o artista musical, ou o ícone cultural possam produzir fãs obcecados e mercadoria licenciada, para um envolvimento real com o super-herói, o fã deve mergulhar em um sem-número de histórias. Até pouco tempo, a única forma de o fã de quadrinhos realizar esse percurso era através da coleção; procurar revistas antigas para

¹⁴ Embora nem todos os super-heróis usam máscara, a presença de uma identidade oculta é sem dúvida instrumental para esse processo de intercambialidade.

completar coleções e histórias, e preencher vazios no seu conhecimento. Há simultaneamente uma pulsão de consumo, o aspecto da compleição narrativa, mas também algo mais simbólico.

Jean Baudrillard chama a essa abordagem de *sistema dos objetos*; ao descrever conjuntos de móveis, ele afirma que

o típico interior burguês é patriarcal; sua fundação é a combinação de sala de jantar e quarto de dormir. (...) . Cada sala tem um papel rigidamente definido, correspondendo a uma ou outra função de uma unidade familiar, e cada uma no final das contas referencia uma visão que concebe o indivíduo como uma junção equilibrada de aptidões distintas. As peças de mobília confrontam uma a outra, disputam uma com outra, e implicam uma a outra numa unidade que não é tão espacial quanto moral enquanto característica (BAUDRILLARD, 2004, p. 249).

Na morada burguesa, um objeto chama outro; eles não existem como objetos individuais, mas como uma sequência. Padrões assim se estabelecem em todas as esferas da sociedade de consumo, e, no caso dos quadrinhos, o colecionismo é indissociável. Para Baudrillard, o sistema dos objetos se relaciona com objetos que o consumidor já tem - uma compra puxa a outra, formando uma malha de desejos. A relação com o objeto se transforma; a marca, formato, cor, entre outros, estabelece uma visão de inseparável totalidade do objeto, que agora se encontra apartado de uma função singular.

Imaginemos um fã de quadrinhos comprando uma revista isolada, aleatoriamente; certamente esta irá começar com uma trama pela metade, e terminará sem uma conclusão em si. É necessário que ele busque o começo e o fim; porém, mesmo com esse conhecimento, o fã talvez não saiba quem são alguns personagens, eventos prévios podem ser determinantes para entender o contexto da trama, ou o final definitivo anuncie, num explosivo *cliffhanger*, uma próxima ameaça ou o retorno do vilão.

E pouco importa que as tramas raramente tragam surpresas, que qualquer reviravolta possa ser desfeita; a coleção busca o valor simbólico de um completo impossível. Como fiz ainda Baudrillard,

Um apenas não lhe basta: trata-se sempre de uma sucessão de objetos, num grau extremo, de uma série total que constitui seu projeto realizado. Por isso a posse de um objeto, qualquer que seja, é sempre a um só tempo tão satisfatória e tão decepcionante: toda uma série a prolonga e a perturba (BAUDRILLARD, 2004, p. 95).

A excitação da coleção formata o fã como o consumidor ideal, travado numa perpétua relação de busca para um vazio que não se completa. Sendo assim, ele

mesmo define sua identidade, pois "neste nível todos os objetos possuídos participam da mesma abstração e remetem uns aos outros na medida em que somente remetem ao indivíduo. Constituem-se, pois, em sistema graças ao qual o indivíduo tenta reconstituir um mundo, uma totalidade privada." (ibid., p. 94). O ato da coleção em si é o que torna o fã um fã: ali ele compõe o seu vocabulário pessoal, e define seus gostos dentro de um contexto maior.

Há um detalhe, porém, que muda essa relação do ponto de vista deste indivíduo; com o desenvolvimento das tecnologias de comunicação, novos recursos facilitaram um acesso a este aspecto de coleção, contornando, por fora, as exigências da mercadoria material. A presença do quadrinho digital, seja por uma via legal ou ilegal, e de ferramentas digitais auxiliares como *wikis*¹⁵, vídeos explanatórios, e guias de leitura removem a obrigação da compra do produto em si. Segundo Janet Murray,

no passado, a atenção a detalhamento, escala e continuidade era limitado a seriados cults (...). Mas conforme a internet se tornou uma ferramenta acessória, televisão, roteiristas e produtores perceberam a presença de um público mais sofisticado, que consegue acompanhar uma trama mais complexa e por mais tempo (MURRAY, 1999, p. 85).

Curiosamente, o impulso do colecionador permanece; o fã digital se define ainda pelo consumo, mesmo que este não passe por uma troca financeira. Porém, onde isto poderia significar uma perda para a indústria cultural, essa facilidade de acesso torna a dominação por esta quase inescapável. Essas histórias deixam de ser um nicho de fãs de monástica devoção¹⁶ para serem algo muito mais amplo.

Referindo-se ao potencial do consumo sem objeto, Baudrillard define que

aqui entramos no mundo do pseudo-evento, da pseudo-história e da pseudo-cultura (...) um mundo de eventos, história, cultura e ideias produzidas não pela natureza flutuante e contraditória da realidade, mas pelos artefatos da manipulação técnica do meio e de seus elementos codificados. É isso que define toda a significação como algo a ser consumido; é essa substituição generalizada do código pela referência que define o consumo de mídia de massa" (BAUDRILLARD, 2004, p.125).

Através do mecanismo da coleção, a relação do leitor/espectador/fã é apenas a de um consumo linear, e pré-planejado. Considerando o material narrativo do super-

¹⁵ Enciclopédias digitais dedicadas a um único universo ficcional.

¹⁶ "Não há nada intrinsecamente patologizante em comparar fãs de mídia com devotos religiosos, já que em ambos os casos a raiz é similar, e os textos produzidos por fãs de Jornada na Estrelas e afins (...) não são dissimilares aos textos religiosos da Idade média., onde existia um grau similar de reinterpretação e tornava autores e tradutores figuras famosas, regularmente mudando o foco da atenção do conteúdo espiritual que estes analisavam" (GILES apud HILLS, 2002, p. 85).

herói, temos um fenômeno que chama mais atenção, e nos volta à questão da publicidade; a noção de que o super-herói, em sua posição desconfortável como personagem e marca, é uma publicidade de si mesmo. Como o próprio Baudrillard postula:

sintagmas de publicidade não explicam, não fornecem significado, e por isso, não são verdadeiros ou falsos, pois eliminam precisamente sentido e prova. Eles substituem um indicativo sem adornos, que é o imperativo da repetição. E o que essa tautologia do discurso busca, como uma fórmula mágica, é induzir uma repetição tautológica pelo evento. O consumidor, através de sua compra, apenas ratifica a passagem do mito (ibid., p. 128).

A marca tira seu poder da repetição; seja ela um símbolo visual, uma face conhecida, ou uma intriga narrativa familiar; uma combinação dos três elementos, então, é um potente coquetel semiótico.

Baudrillard por fim faz uma associação entre a coleção e a passagem do tempo; como ressaltamos, a temporalidade estática do super-herói coloca-o numa posição em que o tempo é constantemente refreado, sempre diegéticamente, através de viagens no tempo ou tempestades temporais, ou de forma extra-diegética, através de *reboots* ou mundos paralelos. Porém, o tempo do fã não é assim, mas humano, linear e implacável. Através do artifício da coleção, ele pode tentar fixar este tempo, porém:

“[tal recurso é] neurótico e este recurso contra a angústia, regressivo, já que o tempo é objetivamente irreversível e que mesmo os objetos que têm por função preservar-nos dele são por ele conduzidos, vale dizer, o mecanismo de defesa descontínuo ao nível dos objetos é sempre colocado em questão uma vez que o mundo e os homens são contínuos. Mas pode-se falar de normalidade, ou de anomalia?” (ibid., p. 104).

3.3 In Media Res

Existe, para além da sua ambiguidade cínica e pulsão colecionista, um fator que define, intimamente, a narrativa do super-herói. Como mencionamos anteriormente, a edição singular, o episódio de TV ou o mais novo filme do herói não existe num vácuo; há toda uma bagagem que o antecede e o precede. Alguns fatores, como a sua origem, seus personagens auxiliares e seus arqui-inimigos podem ser conhecidos ao leitor/espectador através de osmose cultural, esse não-saber não é apenas fundamental a esse objeto, mas também em si uma mercadoria.

A esse recurso, o autor Matt Hills dá o nome de *hiperdiegese*: “...a criação de um vasto e detalhado espaço narrativo, do qual apenas uma fração é vista ou encontrada

no texto em si, mas que, de todo modo parece operar diretamente de acordo com os princípios de sua lógica interna” (HILLS, 2002, p. 104). Neste sentido, a experiência de um espectador frente a uma narrativa que faça uso deste recurso é de uma curiosidade, e de querer saber mais sobre aquilo; nem todo objeto que faz uso da hiperdiegese o direciona para eventos que aconteceram previamente; alguns o fazem para sugerir uma complexidade maior que o escopo da narrativa em si permite.

Hill observa que narrativas seriais têm uma tendência maior à hiperdiegese. Ao citar Roger Hagerdorn, Hill menciona o seriado de ficção científica *Jornada nas Estrelas*:

os autores regularmente se referem a elementos de um episódio em subsequentes, e ainda de forma mais significativa, conectam episódios com personagens e eventos de séries anteriores, o que cria um sentido de espaço ficcional, história partilhada e desenvolvimento de personagem que é vastamente mais sofisticado e intrincado que o de uma série de tevê clássica (HAGERDORN apud HILLS, 2002, p. 104).

Essa complexidade, porém, depende da relação do objeto com o fã (o que nos traz de novo a suspensão de descrença, e até onde o espectador está disposto a levá-lo). A “guarda” da informação sobre o mundo ficcional é compartilhada entre o fã e a própria indústria:

A confiança dos fãs é central para a criação e manutenção de um objeto de culto (...) O fã/espectador trata o mundo hiperdiegético como um espaço por onde o manejo de sua identidade pode ser feita, um processo que só pode ser possível uma vez que há uma relação de segurança através da fantasia da destruição do objeto, este tendo sobrevivido a todos esses processos ileso e imutável (HILLS, 2002, p. 104).

Enquanto Eco postulava o quadrinho como tendo um tempo vago e onírico, a narrativa moderna torna este um contrato com o espectador, dando a ele as ferramentas para organizar as cronologias e relações de causalidade da trama hiperdiegética, através da coleção de fatos sobre esta. A própria percepção da complexidade se torna um atrativo, e não mais uma barreira.

4. Universos Paralelos e Gênero Narrativo

4.1 Histórias Imaginárias

Como observamos, o super-herói se encontra numa encruzilhada entre diversas forças; a demanda de produção constante da indústria cultural estabelece uma curiosa inter-relação com a questão da continuidade entre as histórias. E conforme os fãs se tornam mais exigentes e com acesso a mais informação sobre o *cânone*¹⁷ da história, conflitos naturalmente surgem em relação à coerência interna da quase centenária meta-história super-heróica. A questão da continuidade, como dito, agora faz parte do contrato entre fã e indústria.

Sempre houve subterfúgios para isto, porém; segundo Eco,

a solução mais original é a dos *imaginary tales*¹⁸: acontece, de fato, que muitas vezes o público, pelo correio, peça aos roteiristas desenvolvimentos narrativos saborosos: por exemplo, por que o Superman não se casa com a jornalista Lois Lane que o ama há tanto tempo? Mas, se o Superman se casasse com Lois Lane, daria como já dissemos, outro passo em direção à morte, estabeleceria uma premissa irreversível; e, todavia, é preciso encontrar sempre novos estímulos narrativos e satisfazer as exigências "romanescas" do público (ECO, 2008, p. 258).

Dentro dessa linha, é possível dar ao super-herói a finitude do herói de romance, ou até mesmo uma dimensão trágica impossível de outro modo: "Finais felizes raramente eram garantidos [nas histórias imaginárias], o que fazia destas tragédias especulativas mais poderosas e memoráveis do que muitas das aventuras "reais" (MORRISON, 2011). Estas histórias têm o próprio nicho de mercado, em formatos como o selo *Elseworlds* (que publicou histórias como *Superman: Red Son*, protagonizada por um Super-Homem comunista).

Por dar a estas tramas esta alcunha de *imaginárias*, entendemos que estas se destoam do cânone, e não devem ser levadas em consideração nas discussões entre os fãs, e no perpétuo esforço coletivo do arranjo da continuidade. Estas tramas tangenciais oferecem não apenas a satisfação de ver o familiar como o novo, mas, em

¹⁷ O termo *cânone* vem da exegese bíblica, processo em que estudiosos de determinadas denominações religiosos definiam quais dos textos sagrados informaria a prática e o culto religioso, e quais seriam considerados apócrifos. O termo foi importado desse meio no começo do século 20 pelo padre Ronald Knox, entusiasta das histórias de detetive, ao formular uma série de preceitos para o nascente gênero.

¹⁸ Na ocasião da publicação do *imaginary tale* "O que teria acontecido ao Homem do Amanhã?", o autor da trama Alan Moore escreveu: "Esta é uma história imaginária..., mas todas elas não o são?"

muitos casos, também oferece o que a continuidade tradicional não é capaz: um fim definitivo.

A maleabilidade desses personagens serve a um outro fim: a possibilidade que estes explorem uma dimensão narrativa que não seria possível de outro modo. A isso, Roberta Pearson dá o nome *personagem horizontal*; ao contrário do personagem romanesco ou cinematográfico, o personagem horizontal se comporta como um ser autônomo, definido por suas relações e escolhas; nestas narrativas,

o acúmulo e a repetição destes elementos caracterizantes trazem uma maior complexidade, profundidade, consistência e continuidade aos personagens de seriados longevos do que a maioria dos filmes poderia alcançar (...) seus criadores se esforçam para alcançar caracterizações “redondas” e psicologicamente verossímeis, aonde as disposições psíquicas destes personagens motivam suas ações narrativas (PEARSON, 2003, p. 8).

Este automatismo (oriundo da mencionada dissociação do personagem da voz de um único autor pelas forças da indústria cultura) permite que ao personagem móvel uma maior profundidade para a caracterização, uma paradoxal liberdade para explorar o personagem de modo horizontal; colocando-o em situações distintas, em cuja resolução descobrimos novas particularidades, ao mesmo tempo reafirmamos o que sabemos sobre ele. A intriga não pode se dar a um desenlace definitivo; então, o clímax se dá numa revelação sutil sobre o mundo interno destes personagens, o que ajuda a compor uma perspectiva mais ampla sobre eles ao longo do tempo.

Nos tipos de tramas que esses personagens habitam¹⁹, é também a maior variedade de dispositivos narrativos que permite a mobilidade horizontal do personagem:

através da solução de viagens no tempo, que a Supergirl, contemporânea de Superman, possa encontrar-se no passado com o Superboy, e brincar com ele; e até que o Superboy, superada por puro incidente a barreira do tempo, se encontre com o Superman, e, portanto, com o seu próprio eu de muitos anos depois (ECO, 2008, p. 258).

Para Pearson: “a não-linearidade da forma e serialização tornam os personagens de TV cult mais móveis em termos espaciais e temporais do que suas contrapartes no cinema e na televisão não-cult. Eles possuem passados presentes e futuros alternativos, e às vezes encontram versões alternativas de si mesmo” (PEARSON, 2003, p. 9-10). Através

¹⁹ “Gêneros ou modos em particular são mais adequados a hiperdiegese do que outros. A predominância de ficção científica, horror, fantasia, comédia ou camp em mídia cult não é nem um pouco acidental” (HILLS, 2002, p. 104).

dessas justificativas cênicas, é possível explorar aspectos de um personagem de modos ancilares aos modos narrativos convencionais.

4.2 Crises Infinitas

Porém, as histórias imaginárias e a mobilidade dos personagens servem apenas como desvios das questões fundamentais da continuidade; elas não resolvem o problema do inchaço do cânone como uma barreira para o leitor. Como afirma Kukkonen,

Histórias de heróis como Super-Homem, Batman e Mulher-Maravilha são publicadas em regime semanal por décadas, escritas por um contínuo rodízio de argumentistas. Como resultado, emergem inconsistências nesses mundos; e encontros entre diferentes personagens, bem como o desenvolvimento coerente e contínuo dos seus mundos, se torna um problema. Como resposta, quadrinhos de super-herói transformaram uma necessidade em virtude, e apresentam estes múltiplos mundos como parte de um “multiverso”, na qual uma variedade de mundo mutualmente incompatíveis existem enquanto realidades paralelas (KUKKONEN, 2012, p.155-156).

Para a autora, o multiverso dentro desse tipo de narrativa é uma inevitabilidade, como uma regulamentação do tempo de sonho dos quadrinhos mais ingênuos (ou talvez uma demanda para significar maturidade de um meio inextricavelmente vinculado à ingenuidade). Há artifícios para a manutenção da leitura, de modo a estas tramas não provocarem um estranhamento proibitivo ao leitor:

de modo a lidar com os desafios do multiverso, quadrinhos de super-herói precisam providenciar aos leitores meios de identificar personagens e mundos aos quais eles pertencem, e precisam apresentar uma base, ao invés de uma única realidade, para qual os leitores podem lidar com os contrafatuais do multiverso (...) eles guiam o leitor através de iconografia e personagens com quem o leitor possa se identificar (ibid., p. 162).

O conceito poderia ser confuso, em especial para leitor recentes; então, ter uma linguagem visual clara, e personagens com os quais o leitor possa se identificar. Este conjunto de soluções, porém, não remedia a situação como um todo. Portanto, é necessário observar quais foram as causas, as demandas, e a solução para desfazer esse nó criado pela própria indústria dos quadrinhos.

Na edição #123 da revista do herói The Flash, o protagonista, Barry Allen, encontra uma versão anterior de si mesmo. O Flash original, Jay Garrick criado em 1940, cujo visual era inspirado no deus grego Hermes, confronta sua versão da época, um herói-cientista que incorpora os valores da era da exploração espacial. Não apenas isso, mas o Flash atual lia as histórias do Flash antigo nos mesmos gibis que haviam

seido publicados décadas atrás; algo que põe o mundo ficcional dos personagens como adjacentes aos do próprio leitor, abrindo um espaço para a identificação (MORRISON, 2011).

A história estabeleceu uma justificativa narrativa para as continuidades múltiplas e conflitantes, e, também, estabeleceu um modelo a ser seguido em eventos sazonais, chamados de “Crises”; a Liga da Justiça da América, por exemplo, passou a se encontrar com seus antecessores dos anos 40, a Sociedade da Justiça, em especiais anuais.



Figura 4: Capa da revista *The Flash*, nº123 Figura 5 : Capa da revista *Justice League of America*, nº21

Essas decisões foram feitas de modo a não apenas dar um sentido narrativo unificador às histórias, mas, também, manter a relevância dos eventos desta; removê-las da continuidade implicaria uma perda de valor comercial das tramas, já que estariam fora do “cânone”, tornando-se não essencial para o completo entendimento das meta-história desses personagens.

Cabe muitas vezes ao fã realizar essa leitura, encontrando conexões entre histórias distintas, traçando linhas diferentes da evolução de personagens, e acumulando informação hiper-específica. Afinal, a coleção do quadrinho, e o peso da sua continuidade serve como um mosaico delicadamente elaborado, um produto com uma distinta a complexidade de afetos e em constante expansão. Esse processo

exegético²⁰, porém, continua por ser mediado por uma relação de consumo; mais especificamente, o expediente utilizado para resolver a incoerência entre tramas, cujo histórico já ocupava décadas, foi, naturalmente, um novo produto.

Como afirma Morrison,

Crise nas Infinitas Terras (1985) começou no universo DC como uma auditoria elegíaca feita para purgar da continuidade todo elemento narrativo considerado forte demais para o paladar de uma (suposta) nova geração de leitores, que demandava heróis mais verossímeis e realistas²¹ (...) O novo status quo combinou todas as Terras do Multiverso em uma só, ao longo de uma maxi-série que conseguiu incluir cada personagem que a DC Comics tinha controle (MORRISON, 2011).



Figura 6: Capa da revista *Crisis on Infinite Earths*, nº1

A Crise foi uma longa e melodramática trama que durou um ano inteiro, e trouxe consigo tragédia e melodrama numa escala até então inédita; de modo a tirar o máximo possível do que seria apenas uma “faxina” na sua continuidade, a editora DC permitiu

²⁰ Retomando as origens religiosas do uso do termo cânone, que também se reflete num caráter de adoração acrítica do material.

²¹ Enquanto as décadas de 50 e 60 foram marcadas pelo absurdo e o melodrama, o afrouxamento do Comics Code nos anos 70 permitiu histórias com elementos gradativamente mais adultos; na década de 80, foram lançados dois marcos do quadrinho adulto, *Watchmen* e *The Dark Knight Returns*, que sinalizaram a necessidade de uma nova abordagem para os quadrinhos da época.

que personagens com décadas de vida fossem mortos, como a Super-Moça, e Barry Allen, o Flash que iniciou o multiverso, e que universos paralelos (como a continuidade do Super-Homem original, de 1938) fossem não apenas destruídos, como removidos da própria existência. Ao tentar trazer a lógica de sonho dos anos 60 para uma modernidade cínica e regulada, o resultado não foi apenas o esfacelamento de uma certa inocência ainda prevalente nos quadrinhos de super-heróis, mas também sucesso comercial avassalador.

Os elementos mencionados por Kukkonen estão presentes ao longo da trama; apesar do seu elenco de centenas de personagens, há personagens criados especificamente para a trama, cuja função serve justamente para situar o leitor: o Pária é um cientista condenado ao martírio cósmico de testemunhar o fim de cada uma das infinitas terras, e trazer a dimensão do conflito aos heróis. A representação visual dos heróis distintos também é marcada; o Super-Homem original apresenta cabelo branco e o traje original, contrastando com o traje moderno e aparência jovial do contemporâneo.

Este sucesso garantiu a formação de um importante componente do *mythos* super-heroico: o Evento, uma trama de lançamento sazonal, onde todos os heróis juntavam as forças para combater um mal maior. E enquanto tais tramas existiam, mas eram ingênuas (como *Guerras Secretas* (1984) da Editora Marvel), com tramas que serviam como desculpas frágeis para reunir todos os personagens da editora em um grande combate, as tramas dos Eventos se tornam tão ambiciosas quanto seus efeitos de longo prazo na continuidade destes personagens.

E apesar de a intenção da Crise ter sido a de simplificar a continuidade, recomeçando as tramas de todos os personagens do princípio²², o sucesso do Evento se tornou um incentivo econômico forte demais para ser ignorado. Novas Crises se seguiram, como *Zero Hora: Crise no Tempo* (1994), *Crise Infinita* (2006), *Crise Final* (2009), *Ponto de Ignição* (2011), *Convergência* (2015), *Noites de Trevas: Metal* (2017) e *Noites de Trevas: Death Metal* (2020). Ao fim de cada uma, uma nova continuidade emerge, novamente como um modo de atrair novos leitores. Inicialmente uma solução organizacional, a Crise acaba por gerar um problema ontológico para o fã de quadrinhos.

²² “Super-Homem não era mais o seu pai, mas o namorado bonitão da sua irmã (...) Ele encontrava terríveis dilemas morais que o dava uma dimensão contemporânea (...) Não mais um alienígena de 45 anos, ou um outsider procurando sentido numa América pós-Watergate; ele agora era confiante e culturalmente assimilado”. (MORRISON, 2011).

A continuidade, impulsionada pelo uso da *hiperdiegese*, acaba por se apresentar como um produto por demais valioso para ser deixado de lado²³. Pois o fã fiel, aquele que acumulou informação sobre a grande meta-história dos super-heróis, se aquece ao ter esse conhecimento recompensado através de referências, paralelos e *call-backs* a outras histórias; ele se torna “(...) uma criatura da máquina coletiva. O indivíduo se torna um consumidor aquiescente.” (ADORNO, 1991, p.29).

Na contemporaneidade, a narrativa de super-herói precisa desta profundidade pseudo-histórica para fazer sentido; o reconhecimento da referência se metamorfoseia em quase um tipo de apreciação estética. Como afirma Adorno,

os best-sellers são como os compositores românticos tardios, cuja forma sinfônica é uma mera face.(...) O esquema sinfônico não exerce real função, e o que sobra da forma dinâmica da sinfonia, elaboração motivica antifônica, e desenvolvimento temático, são interlúdios de excitação barulhenta, que interrompe de forma desagradável o pout-pourri até que ele se encerra como se nada acontecesse, como se tudo pudesse começar novamente (ADORNO, 1973, p.29).

4.3 Gênero e Multiverso

Estabelecemos então que o *multiverso* é um recurso cuja função permite a reprodução infinita de um mesmo produto, variando em si mesmo. Porém, antes de ingressar na questão do que isto traz para o objeto do super-herói, é necessário refletir sobre a questão do *gênero narrativo*.

Como estabelecido no começo desta dissertação, o arco narrativo do super-herói se põe como o mais simples possível; embates do Bem contra o Mal, caminhando para uma resolução de intriga que é postergada ao máximo de modo a extrair o máximo possível de valor de sua serialização. Deste modo, não seria irrazoável postular que super-herói, não seja um objeto, mas um gênero narrativo em si, dado aos fatores em comum presentes em todas as histórias, como arqui-inimigos, ajudantes, interesses românticos e uma cidade natal²⁴.

Porém, a fronteira entre esses elementos como componentes de um gênero ou como expressões de clichê é tênue. Adorno se refere a esses componentes como inevitáveis no ensejo produtivo de uma indústria cultural:

²³ Death Metal, a Crise mais recente, tem como elementos-chave de sua trama eventos que se desenrolaram nas Crises anteriores, além de um antagonista que é uma fusão do herói Batman e o vilão Coringa, evidenciando uma gradual autofagia do formato.

²⁴ Além disso, é possível analisar um *sentido mítico* que define cada herói; o Super-Homem como um avatar da esperança, o Batman como um agente da vingança, etc.

Os pormenores tornaram-se funcionais. A breve sucessão de intervalos que se mostrou eficaz em um motivo, o vexame temporário do herói, por ele esportivamente aceito, os saudáveis tapas que a bela recebe da robustez do astro, sua rudeza com a herdeira viciada, são, como todos os pormenores e clichês, salpicados aqui e ali, sendo cada vez subordinados à finalidade: confirmar o esquema enquanto impõem a sua realidade (ADORNO, 1985, p. 5).

Determinados pela interação entre público e indústria, os clichês podem se postular como fundamentos de um modo narrativo pelo uso da repetição. Para o autor, porém “os clichês seriam causados pelas necessidades dos consumidores: e só por isso seriam aceitos sem oposição” (ibid., p.5), apontando aí uma necessidade subjetiva da representação destes valores, afetos e modos.

Comentando Adorno, Humberto Silva Júnior aponta que

na cultura de massa, isso aparece na frequente criação de gêneros e subgêneros: suspense, terror, ficção científica, pornografia, western. Contudo a mudança é aparente, pois os estilos sempre retornam com poucas modificações, para apenas chamar a atenção do público, que, assim, se sente como estivesse, de fato, consumindo um produto novo (JUNIOR, 2019).

O gênero ²⁵seria, assim, não mais do que uma trucagem da indústria cultural, de modo a percepção criar variação dentro de uma malha de produtos ofertados, a despeito de qualquer valor cultural que esses possam ter.

Luís Nogueira confirma a utilidade do gênero como um artifício de mercado. Para ele,

os gêneros podem revelar-se de grande utilidade a vários níveis: no discurso midiático – dos livros aos pôster, dos trailers ao merchandising, é frequentemente em torno do gênero que se constrói a visibilidade e a notoriedade de um filme; no trabalho de programação - quer ao nível das cinematecas quer dos cineclubes, quer das grades televisivas ou das bases de dados digitais, as operações são bastante facilitadas pela organização genérica da informação; no contexto do cotidiano – a partilha de opiniões e dados entre o espectador comum é bastante facilitada pela concisão descritiva e elevada definição das características dos gêneros (NOGUEIRA, 2010, p. 14).

Este continua: “(...) os gêneros, na sua definição estrita, aqueles que nos habituámos a reconhecer enquanto tais, são sobretudo um produto da indústria americana” (ibid., p.15).

²⁵ No escopo dessa dissertação, a ideia está sendo discutida no contexto do audiovisual e quadrinhos, não no escopo do gênero literário.

A classificação genérica é uma obrigação da produção industrial de base norte-americana, para ambos os lados da relação; porém, traz consigo uma utilidade prática. Junior, em sua análise de Adorno, reforça isto:

“...para Adorno e Horkheimer o padrão do próprio conteúdo – com um número limitado de gêneros que repetem insistentemente os mesmos clichês – conforma o espectador aos mecanismos de manipulação, inculcando noções maniqueístas de certo e de errado, de bom e de mau, as quais, frequentemente, estão de acordo com as perspectivas da moral dominante. O padrão exerce também uma função ideológica e estabelece diretrizes não só para a forma do produto artístico comercial, para a qual o espectador deve ser previamente preparado, mas igualmente difunde ideias, valores, normas e regras de conduta dominantes (JUNIOR, 2019).

Voltemos ao super-herói; como formulamos previamente, há um arcabouço de clichês utilizados tipicamente na narrativa super-heroica. Porém, o uso destes não é obrigatório para uma trama de super-herói, especialmente se este se apegar à definição genérica. O super-herói Batman, como mencionado, se manifesta simultaneamente como um herói gótico e teatral em *Batman – O Filme* (1989), como um bufo afetado e *camp* em *Batman e Robin* (1997), e como um vigilante urbano realista e político em *Batman Begins* (2005); não há dúvida que se trata do mesmo personagem, porém, seria impossível utilizar a mesma classificação genérica aos três filmes. O que os une, enquanto produtos, é todos pertencerem ao mesmo conglomerado empresarial.

O expediente do multiverso, porém, adiciona um novo elemento a esta complexidade:

na história *Batman/Planetary*²⁶, do escritor Warren Ellis, o time Planetary é chamado para Gotham City investigar uma série de grotescos assassinatos. Eles descobrem que um “colapso parcial do multiverso” fundiu mundos distintos, bem como os corpos dos desafortunados que estavam nos mesmos lugares ao mesmo tempo. O time caça o culpado pelas ruas de Gotham City, no processo encontrando diferentes Batmans criados ao longo das décadas. Eles encontram o Batman de 1939, o da série dos anos 60, e o de *O Cavaleiro das Trevas Ressurge*. O fator unificador (...) é a iconografia super-heroica (KUKKONEN, 2012, p. 157).

Através da quebra da barreira entre mundos, um personagem ganha uma vida para fora da página, podendo, inclusive, interagir com as versões infinitas de si mesmo; o final definitivo prometido pelas *imaginary stories* se torna mais um recurso no portfólio da indústria cultural. O multiverso revira a possível finitude de uma narrativa,

²⁶ “Em *Planetary*, um trio de humanos excepcionais investiga a cultura do século vinte, viajando por numerosos mundos ficcionais e encontrando versões alternativas de heróis populares” (KUKKONEN, 2012, p. 162).

planificando um presente eterno através de todos os mundos que houveram e haverão; convenções genéricas não são o bastante para o encerrar no seu espaço inicial.

Por fim, Frederic Jameson demonstra a inequívoca conexão entre repetição e gênero:

A sobrevivência do gênero na cultura de massa emergente não pode, assim, ser tomada como um retomo à estabilidade dos públicos das sociedades pré-capitalistas: ao contrário, as formas e signos da cultura de massa devem bastante especificamente ser entendidos como a reapropriação e o deslocamento históricos de antigas estruturas a serviço da situação qualitativamente muito diferente da repetição (JAMESON, 1997, p. 10).

5. O Super-Herói e o Mito

5.1 Mitologias Comparadas

O super-herói resiste a uma classificação simples, não se atendo aos limites como objeto cultural, mas atravessando definições de tempo, signo e gênero. Há, porém, um conceito mais amplo, que irá se configurar como a peça-chave para o entendimento deste objeto, a ideia do *mito*; especialmente se este pode se encaixar na definição contemporânea utilizadas por vários dos autores citados até o momento.

Umberto Eco indica que:

A personagem mitológica da estória em quadrinhos encontra-se, pois, nesta singular situação: ela tem que ser um arquétipo, a soma de determinadas aspirações coletivas, e, portanto, deve, necessariamente, imobilizar-se numa fixidez emblemática que a torne facilmente reconhecível (e é o que acontece com a figura do Superman; mas, como é comerciada no âmbito de uma produção “romanesca” para um público que consome “romances”, deve submeter-se àquele desenvolvimento característico, como vimos, da personagem do romance (ECO, 2008, p. 251).

Essa *fixidez*, irresolução intrínseca da condição do super-herói, submete-o a uma condição, sim, mitológica, mas a mesma das marcas, aquela que publiciza a si mesmo como função automática.

A esse estado turvo da definição mitológica do super-herói, precisamos ir buscar a definição de Roland Barthes:

O que, hoje em dia, é um mito? Darei desde já uma primeira resposta, muito simples, que concorda plenamente com a etimologia: o mito é uma fala. (...). Naturalmente, não é uma fala qualquer. São necessárias condições especiais para que a linguagem se transforme em mito. Mas o que se deve estabelecer solidamente desde o início é que o mito é um sistema de comunicação, uma mensagem. Eis por que não poderia ser um objeto, um conceito ou uma ideia: ele é um modo de significação, uma forma. Será necessário, mais tarde, impor a essa forma limites históricos, condições de funcionamento, reinvestindo nela a sociedade: isso não impede que seja necessário descrevê-la de início como uma forma (BARTHES, 2001, p. 131).

Por esse condicionamento enquanto sistema de comunicação, é possível definir nosso objeto como sim um conjunto de linguagens; a classificação de Barthes é ampla o bastante para analisar quaisquer fenômenos enquanto mito, contando que este represente um *conjunto plausível*; a isto associamos a definição sígnica feita anteriormente sobre o objeto ser um *significante vazio*:

O significante do mito se apresenta de uma maneira ambígua: é simultaneamente sentido e forma, pleno de um lado, vazio do outro. Enquanto sentido, o significante já postula uma leitura, apreendendo-o com os olhos, pois ele tem uma realidade sensorial (...); como total de signos linguísticos, o sentido do mito tem um valor próprio e faz parte de uma história, (...): no sentido, já está constituída uma significação, que poderia facilmente bastar-se a si própria se o mito não a tomasse por sua conta e não a transformasse subitamente numa forma vazia, parasitária. O sentido já está completo, postula um saber, um passado, uma memória, uma ordem comparativa de fatos, de ideias, de decisões (BARTHES, 2001, p. 139).

O mito para Barthes se apresenta como uma construção amorfa, associativa, que exerce uma função de troca; seu papel social seria o de estabelecer relações entre indivíduos de dois contextos informacionais diferentes, que convergem no cerne deste. Além disto, o mito se estabelece como um objeto com existência real e visível; não há o habitual jogo de significação oculta que poderia se esperar de um objeto advindo da indústria cultural:

Por mais paradoxal que isso possa parecer, o mito não esconde nada: tem como função deformar, não fazer desaparecer. Não há nenhuma latência do conceito em relação à forma: não é absolutamente necessário um inconsciente para explicar o mito. Estamos evidentemente em presença de dois tipos diferentes de manifestação: a presença da forma é literal, imediata; e, além disso, ela se estende (ibid., p.143).

Em tom mais crítico, Adorno se refere ao mito imposto pela indústria cultural como mitologias substitutas; advindas de uma perda de tradição pelo desencantar do mundo, e que conduzem a uma *atrofia do espírito* através desta; a instrumentalização é incompatível com a ideia de uma Cultura de fato:

Numa época de desilusão espiritual, o indivíduo experimenta a necessidade de imagens substitutas do 'divino'. E este consegue as obter através da pseudocultura. Ídolos Hollywoodianos, novelas, romances, música pop, e filmes de gênero como faroeste e máfia, fabricam mitologias substitutas para as massas (ADORNO, 1991, p. 27).

Esta mitologia *ersatz* de uma sociedade de consumo é, de todo modo, compatível com a definição de Barthes; e a mitificação do super-herói pelo seu caráter temporal ambíguo proposta por Eco repete este modo. Retomando a análise dos objetos de Baudrillard, e tomando este como uma visão o objeto enquanto mito:

O objeto funcional é eficaz, o mitológico, perfeito. É o 'evento completo que ele significa, o nascimento. Não sou aquele que atualmente é, isto seria a angústia; sou aquele que foi, segundo o fio de um nascimento inverso do qual este objeto é para mim o signo e

que do presente mergulha no tempo: regressão. O objeto antigo dá-se, portanto, como mito de origem²⁷ (BAUDRILLARD, 2003, p. 84).

Não é possível pensar no que seria um mito para a modernidade sem configurar historicamente o que isto quer de fato dizer. Segundo o autor,

tal como a sociedade medieval se equilibrava nas imagens de Deus e o Diabo, a nossa se equilibra no consumo e na sua própria denúncia (...) Nenhuma heresia é mais possível num estado de afluência contemporânea. É a brancura profilática de uma sociedade saturada, uma sociedade sem história e sem altitudes, uma sociedade cujo único mito é si mesma (BAUDRILLARD, 2003, p. 196).

Nessa confluência entre a sociedade de consumo e os objetos pela qual esta media as relações entre seus componentes, a indústria fornecer os próprios mitos como mercadoria não é apenas previsível, como inevitável.

Há um último comentário a qual iremos recorrer para concluir a definição do arcabouço do super-herói como mito. Frederic Jameson pensa a análise dessas mitologias contemporâneas como algo que deve ser executado com cautela, passo a passo, sem abertura para alguma abordagem generalizante ou estruturalista. Ao analisar o filme *Tubarão* (1978) ele aponta que:

a ênfase interpretativa no tubarão tende a voltar todas essas leituras bastante diversas na direção da crítica do mito, em que o tubarão é bastante naturalmente tomado como a mais recente encarnação do Leviatã, de tal modo que a luta contra ele reconduz sem esforço a um dos, paradigmas ou arquétipos fundamentais do repertório de mitos de Northrop Frye²⁸. Reescrever o filme em termos de mito é, assim, enfatizar o que chamarei resumidamente de sua dimensão utópica²⁹, vale dizer, a celebração ritual da renovação da ordem social e de sua salvação, não somente da ira divina, mas também da liderança indigna (JAMESON, 1994, p. 18)

Jameson, inclusive, traça uma crítica a certa visão simplificada da cultura de massa, e propõe a noção de uma nova abordagem sobre a visão do mito na contemporaneidade:

Precisamos de um método capaz de fazer justiça simultaneamente às funções ideológicas e às utópicas ou transcendentais da cultura de massa. É o mínimo necessário, como pode testemunhar a supressão de algum desses termos: já comentamos a esterilidade do antigo tipo de análise ideológica, o qual, ignorando os componentes utópicos da cultura de massa, culmina na denúncia vazia da função manipulatória e do estado degradado daquela. Mas parece igualmente óbvio que o extremo complementar - um método que celebraria os impulsos utópicos, na ausência

²⁷ Não é possível pensar super-heróis sem a imagem *mitificada* do Super-Homem levantando o automóvel em *Action Comics #1*; não por acaso, uma edição da revista foi vendida recentemente a \$3,250,000, se tornando o quadrinho mais caro de todos os tempos.

²⁸ Teórico literário canadense cuja análise poética se centrava na figura dos arquétipos.

²⁹ Este será um importante conceito a ser explorado no último capítulo.

de qualquer conceito ou menção da vocação utópica da cultura de massa - simplesmente reproduz as ladainhas da crítica de mitos, na sua forma mais acadêmica e esteticizante, e priva esses textos de seu conteúdo semântico, ao mesmo tempo em que lhes subtrai sua situação social e histórica concreta (ibid., p. 21).

5.2 Herói, Mito e Pastiche

É então através da abordagem de Jameson que seguiremos a análise do objeto do super-herói. Mais especificamente, iremos abordar a ideia de *pastiche* como o último componente necessário para entender este objeto. Para Jameson, o *pastiche* emerge para substituir a paródia, num momento (a pós-modernidade) em que a subjetividade do indivíduo se esvai, e, com isto, também a noção de estilo pessoal:

nesta situação, a paródia se encontra sem vocação; ela expirou, no seu lugar essa coisa estranha chamada *pastiche* emerge. O *pastiche* é, como a paródia, a imitação de uma máscara peculiar, uma fala numa língua morta; mas é uma prática neutra desse mimetismo, sem os motivos ulteriores da paródia, alijada do impulso satírico, sem riso ou convicção de que, junto ao idioma anormal que foi tomada de empréstimo, alguma normalidade linguística ainda exista. *Pastiche* é a paródia vazia, uma estátua com olhos cegos... (JAMESON, 1997, p. 21).



Figura 7: Imagem de Super-Herói de um Banco de Imagens Gratuitas

A complexidade mitológica descreve o objeto, porém, dado o seu fator amorfo, ainda falta uma definição clara. Enquanto *pastiche*, todos os elementos componentes se apoiam numa iconografia replicável e intercambiável, do mais baixo até o mais alto nível; do *blockbuster* de sucesso, até o brinquedo falsificado vendido na banca de jornal.

A ideia de pastiche também nos dá uma lente para colocar em enfoque o caráter autorreferencial (e autofágico) do super-herói; reutilizando a iconografia sedimentada pelo passado e familiaridade do público com esta para infinitas reiteraões, “os produtores da cultura não tem mais para onde se voltar a não ser para o passado; a imitação de estilos mortos, discurso através das máscaras e vozes guardadas no museu de uma cultura agora global” (JAMESON,1994, p. 65).

Há nesse processo um valor de apreciação, talvez nascido com a afeição nascida da repetição, da nostalgia, ou de um divertimento *camp*; para este fenômeno, Jameson toma que

a onipresença do pastiche não é incompatível com um certo humor (tampouco desprovida de paixão), ou pelo menos de um vício – em conjunto com um apetite historicamente original dos consumidores por um mundo transformado por imagens de si mesmo (...). É para estes objetos que reservamos o conceito original de Platão sobre o ‘simulacro’ – a cópia idêntica de algo para qual não há um original (ibid., p. 65-66).

Associado é este “vício”, a nova iteração do super-herói se torna instantaneamente atraente; este apresenta uma visão mais amadurecida do conceito, enquanto este agora está atento a questões políticas e de inclusão social. O modelo do familiar se torna o palco para este jogo de reflexões de memória e iconografia, onde a projeção toma status de verdade. Referindo-se à nostalgia, o autor menciona que esta “reestrutura toda a questão do pastiche e a projeta num nível coletivo e social, aonde tentativas desesperadas de se apropriar de um passado perdido é agora refratada pela lei férrea da mudança da moda, e a ideologia emergente de uma nova ‘geração” (ibid., p. 66). Isto nos condena a “procurar a História através das nossas próprias imagens pop e do simulacro histórico, que se encontra para sempre fora do nosso alcance” (JAMESON,1997, p. 71).

No quadrinho de super-herói, o passado está sempre ao alcance, ao mesmo tempo que, em virtude de alguma interferência editorial camuflada sob o pretexto de um evento cósmico, pode se alterar para remover quaisquer detalhes que possam não ser do acordo dos verdadeiros donos deste mundo.

Uma história única emerge; uma que apresenta apenas o triunfo sobre adversidade, o sacrifício do valente, e o abraço dos amigos que fizemos ao longo do caminho. Não há espaço para aprendizado, para o silêncio reflexivo, ou para um questionamento do porquê de tudo isto. Uma sucessão infinita de finais felizes talvez seja o mais perverso dos destinos para os semidivinos protagonistas.

5.3 Monomito e Fórmula

Consideramos previamente conceitos de mito, para ao final nos debruçar sobre o pastiche como o conceito final para entender o objeto. Há ainda, porém um elemento não explorado, o da própria mitologia clássica, e da sua inter-relação com a própria indústria cultural.

O conceito de *monomito* foi formulado por Joseph Campbell, como uma estrutura de elementos em comum de contos e parábolas de diversas tradições pelo mundo. O monomito tem uma estrutura cíclica, demonstrando as etapas da jornada que herói mitológico realiza de modo a cumprir seu destino; até retornar até o ponto de partida, transformado. A teoria, de base antropológica e psicanalítica, não é apresentada pelo autor como definitiva ou totalizante, pois desenvolvido a partir de estudos de contos de culturas distintas, jamais poderia compreender a totalidade do fabulário humano (CAMPBELL, 1949).

Isto posto, a influência da obra pela cultura *pop* é notória, especialmente a influência sobre o roteiro do filme *Guerra nas Estrelas* (1977). O diretor do filme, George Lucas, declarou que:

...foi estranho ler *O Herói de Mil Faces* pois comecei a ver que meus primeiros rascunhos de *Guerra nas Estrelas* todos estavam seguindo os motivos clássicos (...) Campbell disse 'o que eu precisava encontrar surgiria da minha própria experiência'. Me pareceu que esses temas universais profundos estavam presentes em todos nós, e assim estiveram por centenas de anos. A psique coletiva da humanidade não parecia ter mudado muito; não importa o construto psicológico, os conflitos permanecem os mesmos... (LUCAS apud LARSEN, 2002, p. 541).

Guerra nas Estrelas se tornou um dos primeiros grandes *blockbusters*, filmes que redefiniram o processo produtivo do cinema norte-americano; e como um legítimo texto *cult*, vide a presença da hiperdiegese³⁰. E com isso, a compreensão aberta de múltiplas mitologias se converte numa fórmula; e o monomito, numa variação com grife da intriga aristotélica, um *pastiche* de uma visão sérias sobre mitologia.

Um outro influenciado pela obra de Campbell fora o roteirista Christopher Vogler; durante seu trabalho nos Estúdios Disney, este elaborou um memorando tendo como base a ideia do monomito, mas direcionado de modo a produzir tramas simplificadas e com um suposto apelo universal. O memorando de Vogler se tornou conhecido o

³⁰ O filme tem o subtítulo de "*Episódio 4 – Uma Nova Esperança*" trazendo desde o princípio a impressão de uma história já começada, e um universo maior do que o próprio filme.

bastante a ponto de influenciar boa parte dos filmes da chamada “renascença” dos estúdios Disney, como *A Pequena Sereia* (1989), *Aladim* (1992), e *O Rei Leão* (1994)³¹, e ainda é uma forte referência na produção roteirística contemporânea.

Ao se referir a filmes como *Guerra nas Estrelas*, Vogler afirma que,

as pessoas iam rever esses filmes várias vezes, como se estivessem em busca de uma espécie de experiência religiosa. Fiquei achando que esses filmes atraíam as pessoas dessa maneira porque refletiam os padrões universalmente satisfatórios que Campbell encontrou nos mitos. Ou seja, eles tinham algo de que as pessoas precisavam (VOGLER, 2015, p. 27).

COMPARAÇÃO ESQUEMÁTICA E DE TERMINOLOGIA	
JORNADA DO ESCRITOR	O HERÓI DE MIL FACES
<i>Primeiro ato</i>	<i>Partida, Separação</i>
Mundo Comum Chamado à Aventura Recusa do Chamado Encontro com o Mentor Travessia do Primeiro Limiar	Mundo Cotidiano Chamado à Aventura Recusa do Chamado Ajuda Sobrenatural Travessia do Primeiro Limiar Barriga da Baleia
<i>Segundo ato</i>	<i>Descida, Iniciação, Penetração</i>
Testes, Aliados, Inimigos Aproximação da Caverna Oculta Provação	Estrada de Provas Encontro com a Deusa A Mulher como Tentação Sintonia com o Pai Apoteose A Grande Conquista
Recompensa	
<i>Terceiro ato</i>	<i>Retorno</i>
Caminho de Volta	Recusa do Retorno Vôo Mágico Resgate de Dentro Travessia do Limiar Retorno
Ressurreição Retorno com o Elixir	Senhor de Dois Mundos Liberdade de Viver

Figura 8: Comparação entre o modelo de Campbell e Vogler

As fases da “Jornada” proposta por Vogler são as seguintes:

- Mundo Comum: neste primeiro momento, são estabelecidos os personagens principais, e o mundo que habitam e estão familiares com; este mundo não precisa ser

³¹ Não por coincidência, todos os filmes são adaptações profundamente sanitizadas de contos de fadas.

o mesmo do público, mas deve trazer elementos de familiaridade com qual o espectador possa se identificar.

- Chamado à Aventura: onde o herói recebe a primeira convocação a seu destino, através de um estranho batendo a sua porta, um pedido de socorro de uma pessoa querida, ou algo estranho que precisa ser investigado por este. Aqui, o herói começa o seu deslocamento do seu *mundo comum* na direção do desconhecido.
- Recusa do Chamado: aqui o puxão do *mundo comum* se faz visível, com o herói hesitando a busca, por cautela, inexperiência ou medo. O herói precisa fazer esta recusa de modo a apontar em si uma fragilidade humana universal; sem a recusa, não há a possibilidade do heroísmo.
- Encontro com o Mentor: neste momento, o herói encontra uma figura de um mentor: um velho sábio, um companheiro mais velho, ou um vigarista exilado. Este mentor irá orientar o herói dos perigos do mundo que ele irá adentrar, e o treinar no que for necessário para enfrentá-los. O mentor só acompanha o herói até certo ponto; ficando para trás ou padecendo no caminho.
- Travessia do Primeiro Limiar: isto marca o momento em que o herói sai do mundo comum para um *mundo especial*. É o ponto de não retorno, onde este não pode mais voltar atrás; seja através de um ato de bravura, um evento trágico, ou realizando uma partida definitiva para o desconhecido. Pode ser entendido como um rito de passagem da juventude para a idade adulta.
- Testes, Aliados, Inimigos: aqui o herói, ao ingressar nesse novo mundo, enfrenta novas provações, faz novos aliados, e se depara com inimigos; é o momento em que este define sua identidade neste mundo.
- Aproximação da Caverna Oculta: nesta etapa o herói se defronta com um grande perigo, muitas vezes representado como o subterrâneo, ou o mundo dos mortos. Aqui são feitas preparações para se defrontar com esta situação.
- Provação: este é o momento em que o herói enfrenta o grande perigo, a *barriga da baleia*, simbolizando o conflito com algo imensamente maior que o próprio herói. É o momento crítico da história, onde o herói deve se confrontar com seu maior medo (também um simbolismo para a morte) e triunfar sobre este.
- Recompensa: após a vitória sobre a tribulação anterior, o herói recebe algum tipo de recompensa; seja esta uma arma mágica, um amuleto simbólico como um *Graal*, uma

profunda revelação sobre si mesmo, ou o apenas o conhecimento e a experiência, que o ajudam a se reconciliar com forças de hostilidade.

- Caminho de Volta: aqui o herói faz o caminho de retorno na direção do mundo comum, transformado por sua experiência e com o amuleto mágico obtido. Ainda há perigos a enfrentar, e o próprio herói deve se confrontar com as consequências da Provação.
- Ressurreição: é necessária uma última tarefa para o retorno ao mundo comum: o herói precisa se purificar, para retornar como alguém diferente daquele que partiu. É o último teste, em que o herói precisa provar se aprendeu as lições da provação, seja por um confronto com o que sobra das forças da Treva, seja consigo mesmo.
- Retorno com o Elixir: renascido, o herói retorna ao mundo comum trazendo consigo um tesouro para partilhar com aqueles que lá deixou. Seja um literal tesouro mágico, um elixir que cura todos os males, ou simbolicamente, por sua transformação definitiva num homem (VOGLER, 2015).

Ao tomar a ideia do consumo substituindo a espiritualidade num contexto pós-moderno, conseguiremos entender o porquê do sucesso de tal fórmula na mídia de massa. Ao invés de interpretar o monomito como de fato uma planilha do espírito humano, devemos entendê-lo como uma malha de temáticas familiares³²; o que nos leva de volta aos conceitos inicialmente explorados do mito. O monomito, processado e reprocessado pelos movimentos da indústria cultural, é o pastiche do Mito; a forma vazia e parasitária mencionada por Barthes.

Finalmente, então, concluímos que o super-herói é uma *forma*, uma *configuração*; ela predispõe expectativas, temporalidades, arcos e conclusões, que emergem da dinâmica entre público e indústria. Através da repetição de sua forma simplificada de intriga, esta repleta de lugares familiares da mitologia comum, ela se torna uma forma abrangente, podendo conter versões mutuamente incompatíveis dos

³² O monomito possui uma farta base de material crítico contra sua visão supostamente seletiva e etnocêntrica de uma unicidade cultural humana; no próprio prefácio de *A Jornada do Escritor*, Vogler aponta: “Os valores americanos e as premissas culturais da sociedade ocidental ameaçam asfixiar os sabores singulares de outras culturas (...). Muitos estão estudando e aplicando técnicas americanas, mas eles também temem que a singularidade de suas tradições regionais venha a se perder. Será a Jornada do Herói um instrumento de imperialismo cultural? Poderia ser, se ingenuamente interpretada, cegamente copiada e inquestionavelmente adotada. (...) Descobri que os artistas na Austrália estavam profundamente conscientes do imperialismo cultural (...). Eles me apontaram premissas culturais ocultas no meu entendimento da Jornada do Herói. Embora universal e atemporal, e ainda que seu funcionamento possa ser achado em todas as culturas do planeta, uma leitura ocidental ou americana pode resultar em sutilmente tendenciosa. Por exemplo, a preferência hollywoodiana por finais felizes e soluções metódicas, a tendência em mostrar heróis virtuosos e admiráveis vencendo individualmente o mal pelo seu próprio esforço. Meus professores australianos me ajudaram a ver que tais elementos podem fazer boas histórias para o mercado mundial, porém talvez não reflitam as visões de todas as culturas” (VOGLER, 2015, p. 13).

mesmos produtos ao mesmo tempo que extrai valor de todas estas. Este aspecto se reflete na sua capacidade de renovação perpétua dentro de seu próprio arcabouço ficcional, através de recursos dramáticos inerentes a ele.

6. Análise Narrativa de “Homem-Aranha: No Aranhaverso”

6.1 O Cinema Seriado

Com o objeto estabelecido, a intenção desta pesquisa será o de problematizá-lo através de uma análise de um objeto midiático em específico. Para isso, é necessário entender a relação do objeto do super-herói no cinema como o caminho para uma expansão do seu potencial de ocupação cultural.

Como falamos no primeiro capítulo, é possível considerar os quadrinhos como um protótipo do audiovisual; uma mídia barata, com menos riscos e menor escala de produção, cuja função serve para indicar a viabilidade do entendimento daquelas narrativas para outras plataformas. Desde o princípio do cinema como mídia de massa, ocorreram adaptações no formato do serial, desde heróis *pulp* como *Dick Tracy* (1937) e *Flash Gordon* (1940), até super-heróis propriamente ditos, como *Batman* (1943) e *Superman* (1948).

Porém, as adaptações que surgiram na segunda metade do século 20 apresentaram uma trama fechada, tais como *Superman - O Filme* (1979) e *Batman – O Filme* (1989). A ideia de serialização já estava presente em ambos os filmes, que tiveram sequências: porém, estas tiveram rentabilidade e resposta de público e crítica gradualmente decrescente, a ponto de que nos anos 90, super-heróis foram considerados impraticáveis para o cinema comercial (MORRISON, 2011)

A essa prática, Felix Brinker afirma que “a imediata rejeição da serialização cinematográfica desconsidera que o cinema repetiu e reiterou suas próprias narrativas e gêneros desde o princípio – mas também subestima a centralidade da serialidade como um princípio para produção cultural comercial de larga escala” (BRINKER, 2016, p. 5); é considerável que, no contexto de uma produção industrial do audiovisual, o modelo seriado é mais uma regra do que uma exceção.

O próprio autor relaciona isto a Adorno: “Não é uma coincidência que estudos sobre cultura de massa como a teoria da indústria cultural de Adorno e Horkheimer identifiquem a dependência em padrões narrativos familiares, esquemas, situações e personagens e estilos padronizados como um fator definitivo da produção cultural sob o capitalismo” (BRINKER, 2016, p.5). Porém, se intui que, durante o século 20,

limitações da tecnologia associam a serialização a signos fora do contexto da narrativa, como o *star system* e o cinema de autor (JAMESON, 1984).

Porém, este modelo de narrativa seriada no cinema já tinha encontrado sucesso relativo em produções como nas trilologias *Guerra nas Estrelas* (1977, 1981, e 1983) e *Indiana Jones*³³ (1981, 1984, e 1989). Cada filme tinha uma história contida em si mesmo, estabelecendo um universo e cronologia através das suas próprias sequências, em outro exemplo do uso de hiperdiegese. Por outro lado, as sequências de filmes de super-herói não prezaram pela continuidade, trocando atores principais e diretores, elementos de cenografia, tom e *mise-en-scène*; os mencionados filmes da série *Batman*, por exemplo, todos possuem um ator distinto no papel principal.

A partir dos anos 2000, uma nova leva de filmes de super-heróis da editora Marvel, atinge um sucesso notável, especialmente as trilologias *Homem-Aranha* (2002,2004,2007) e *X-Men* (2001,2003,2006). Estes filmes têm uma continuidade mais reforçada, onde cada filme elabora sobre os temas do anterior, além de manter um mesmo elenco entre os diferentes objetos. Isto levou a editora Marvel, a partir de 2008, produzir os filmes internamente, ao invés de licenciar estúdios. Estes filmes, começando com *Homem de Ferro* e *O Incrível Hulk* (2008), são notáveis por se passarem no mesmo universo ficcional; além de um *stinger*³⁴, cena após os créditos que serve para antecipar personagens e elementos narrativos que irão figurar nos próximos filmes de uma série; repetindo a lógica do *cliffhanger* do serial.

A isso, Brinker cita Roger Hagerdorn:

Na recusa ao providenciar fechamento narrativo no nível do filme individual, cada edição da série de blockbusters, citando Hagerdorn, ‘opera para promover o consumo dos próximos episódios’ e convida o público para retornar no futuro. Em outras palavras: como todas as narrativas seriais, as séries de blockbusters procuram exercer controle sobre as práticas de consumo recreativo de mídia do público, e tenta encorajar um consumo recorrente de suas novas edições. De acordo com Hagerdorn, narrativas seriais são ‘uma forma ideal de apresentação narrativa sob o capitalismo’, já que esta está unicamente sintonizada a um ‘sistema social que perpetuamente defere o desejo, de modo a continuar promovendo consumo, e cuja mídia de massa representa uma forma principal de negócio (HAGERDORN apud BRINKER, 2016, p. 7).

Após o sucesso modesto dos primeiros filmes de seu universo compartilhado, a editora Marvel foi comprada pela multinacional Disney em 2009; a mesma empresa eventualmente compraria também a Lucasfilm, detentora dos direitos das séries *Guerra nas Estrelas* e *Indiana Jones* em 2012. Nesse mesmo ano, fora lançado o filme-Evento

³³ Filmes que herdaram seus personagens e temáticas aos seriais de aventura e ficção científica da primeira metade do século

³⁴ Todos os 26 filmes do Universo Cinematográfico Marvel lançados até o momento possuem um *stinger*.

Vingadores, trazendo numa mesma trama personagens e elementos narrativos de todos os filmes anteriores, numa espécie de clímax metatextual.

A partir daí o estúdio estabeleceu novos lançamentos anuais, chamados de Fases, cuja culminação sempre se dava num dos filmes dos Vingadores, criando arcos que se assemelhavam às continuidades de longo-prazo das histórias em quadrinhos. A meta-série se estendeu por 23 filmes até a conclusão em *Vingadores: Ultimato*, a maior bilheteria de todos os tempos na ocasião do seu lançamento; uma demonstração do sucesso da estratégia da serialização dentro do contexto da produção cinematográfica de massa.

Isto não seria possível, como mencionado por Janet Murray, sem o suporte de uma malha de novas tecnologias da informação, bem como a sedutora sugestão de sempre existirem mais detalhes para além da vista do espectador. A isso, Brinker analisa que “as complexas relações entre filmes e séries de TV do Universo Marvel (...), causou considerável esforço para catalogar e anotar referências, alusões, citações e indicações que podem ser encontrados em cada edição” (BRINKER, 2016, p. 21). A dinâmica do fã de quadrinhos, estabelecendo seu universo particular em seu sistema de objetos, se torna não mais um nicho, mas uma via de regra. Estes são

para citar Umberto Eco, 'catalisadores de memórias coletivas', que se conectam com enredos anteriores, constelações de personagens, temas e iconografias, e reencenam esses elementos num contexto distinto de modo a os apresentar como algo novo, mas também familiar (ibid., p. 19).

O sucesso desta série de filmes afetou toda a produção de cinema de massa da última década, que rapidamente tentou emular a fórmula de reforçar a continuidade e os elementos recorrentes em seus próximos produtos; ao tentar reproduzir o modelo da Marvel com os super-heróis da editora DC, o estúdio Warner Bros. encontrou menos êxito, tanto de bilheteria quanto de recepção de fãs, em filmes interconectados como *Batman v. Superman: A Origem da Justiça* (2016) e *Liga da Justiça* (2017).

O mesmo estúdio também produziu uma série de filmes interconectados envolvendo os personagens Godzilla e King Kong, chamada de *Monsterverse*; enquanto o estúdio Universal estabeleceu continuidades entre os filmes da série *Jurassic Park* (com *Jurassic World* em 2015 e *Jurassic World: Fallen Kingdom* em 2018), com relativo sucesso, e com seu universo corporativo de monstros clássicos, como Drácula e Frankenstein, chamada de *Dark Universe* (começando com *A Múmia* em 2017, que, após seu fracasso de bilheteria, foi encerrado). O formato foi adotado até para séries cinematográficas dissociadas do apelo *cult*, como a série de filmes de ação *Velozes &*

Furiosos (10 filmes), e a série de filmes de terror *Invocação do Mal* (8 filmes) (TAYLOR, 2021).

Além da busca do lucro, Brinker aponta que

a proeminência da serialização e criação de franquias no blockbuster norte-americano apontam para uma redefinição do filme como objeto singular num cenário mais amplo de mídia: filmes de grande orçamento, ao que parece, não funcionam mais como ápices únicos de produção cinematográfica, cuja principal tarefa é faturar mais que outros filmes, mas ao invés disso, se tornaram nós numa rede de textos de mídia relacionados, e fulcro para o contínuo engajamento com franquias de entretenimento em constante expansão (BRINKER, 2016, p. 2).

Podemos apontar isso como a compleição do que foi apontado anteriormente; o filme se torna o pastiche do Filme, não operando como uma obra em si, mas como um conjunto de referências direcionadas de fontes externas. Qualquer substância narrativa genuína, fora de uma lógica de consumo, seria então um acidente de percurso.

Por fim, essas mudanças no consumo de mídia de massa apontam não apenas para a experiência cinematográfica, mas toda uma matriz de mídias e acessos; segundo o autor,

a complexa rede de referências intertextuais³⁵ tecidas pelos filmes de super-herói resulta naquilo que Lev Manovitch conceituou como 'a computerização da cultura', ou seja, a projeção da lógica de databases e algoritmos] sobre a esfera cultural. Nisto, as narrativas repletas de referências dos filmes Marvel operam como interfaces quasi-hipertextuais que indexam um corpo textual que se expande continuamente, incluindo produtos franquizados cujo acesso é mediado por tecnologias digitais e arquivos (BRINKER, 2016, p.17).

Não há dúvida que toda a operação serial de produção de novos objetos de mídia hoje é mediada por bancos de dados³⁶ contendo preferências dos potenciais consumidores. Não apenas de filmes ou personagens, mas de cada elemento que compõe estes objetos: trilha sonora, piadas recorrentes, escolhas de cinematografia, e a produção e incorporação de *memes* de internet. A cultura de massa da contemporaneidade é uma cultura algorítmica; os processos que a organizam, porém, se encontram invisíveis, por trás de relatórios anuais corporativos e métodos de coleção de informação em redes digitais, cuja legalidade é questionável e a moralidade é difusa.

³⁵ Aqui cabe também mais uma citação de Jameson: "[em minha opinião pouco] explica-se alguma coisa pelo recurso ao termo hoje em moda, "intertextualidade", que, na melhor das hipóteses, parece designar mais um problema que uma solução" (JAMESON, 1994, p. 12).

³⁶ É importante pontuar que cada super-herói possui um valor financeiro intrínseco e definido, associado a toda a rentabilidade obtida pelo uso deste, desde filmes e quadrinhos até produtos licenciados; estes podem ser equiparados a uma ação no mercado financeiro, com valorização e queda constante.

6.2 Personagem e Propósito

Antes de começar a análise, iremos nos debruçar sobre o contexto cultural da produção do filme em questão, e porque ele é o objeto mais relevante para esta pesquisa. *Homem-Aranha: No Aranhaverso* é um filme de animação lançado em 2018; o filme, porém, não tem nenhuma relação direta, em termos de conexão narrativa, com os filmes anteriores do super-herói: a trilogia *Homem-Aranha* (2002,2004,2007), a duologia *O Espetacular Homem-Aranha* (2012, 2014), e a trilogia *Homem-Aranha: De Volta ao Lar* (2016, 2019, 2021). Porém, apenas a menção a estes, um total de 8 filmes estrelando três intérpretes distintos, indica tanto a popularidade do personagem quanto a saturação midiática do mesmo³⁷.

O personagem na sua criação tinha um apelo populista não inteiramente dissimilar do Super-Homem original:

Peter Parker era ‘o herói que poderia ser você’, e trouxe consigo um novo nível de realismo aos quadrinhos de super-heróis (...) Parker, um cientista nerd quatro-olhos, foi introduzido ao mundo em agosto de 1962 como ‘O ACANHADO PROFISSIONAL DE MIDDLETOWN HIGH’ (...) Ao ganhar poderes, a primeira escolha de Peter não fora lutar contra criminosos, mas ganhar dinheiro, usando sua recém-adquirida força de aranha na luta-livre (...) ele mesmo desenhou sua roupa, não para assustar malfeitores ou representar seu totem animal, mas ficar bonito na televisão (MORRISON, 2011).

O Homem-Aranha era um herói moderno³⁸. Longe de algum vínculo com uma iconografia mitológica de “alta-cultura”, suas vitórias eram modestas, e suas tragédias avassaladoras, com consequências genuínas para trama:

Enquanto Clark Kent tinha um apartamento e um trabalho estável, Peter era um perdedor. Ele errava feio, ficava resfriado, ficava sem dinheiro e sem esperança; ele ficava costurando sua roupa de Homem-Aranha, enquanto os jornais condenavam seu alter ego como uma ameaça para a sociedade (...) O Homem-Aranha transformava a vida de um adolescente comum numa novela estranhamente simbólica (MORRISON, 2011).

Além disso, o Homem-Aranha era um personagem que envelheceu; se formou na escola, na faculdade, se casou e se tornou um adulto relativamente bem-sucedido, para então, entrar no limbo do eterno presente reservado ao personagem de quadrinho.

³⁷ Existe também uma questão de direito autoral; a primeira trilogia fora produzida pela Sony Pictures, após a venda dos direitos para cinema do herói pela Marvel. A segunda fora uma tentativa da Sony de reiniciar a história com um novo elenco; e a terceira, uma cooperação entre a Marvel e a Sony para incluir o personagem no universo fílmico da primeira.

³⁸ Talvez indicando a possibilidade de um personagem ‘romanesco’ no tempo onírico do quadrinho.

Em 2011, como um substituto de um Peter Parker, falecido numa Terra alternativa, surge Miles Morales. Por sua sintonia um personagem cujo cerne se encontra em conflitos da juventude e uma certa anomia urbana, ele rapidamente se torna tão popular quanto o Homem-Aranha original; e, graças ao artifício do multiverso, um não substituí o outro. Inclusive, o potencial entre as interações entre diferentes iterações do mesmo personagem se configuraria o ponto-chave da análise que iremos realizar a seguir.

6.3 Resumo do Filme

Iremos estabelecer essa análise com base na estrutura de roteiro proposta por Vogler, que o filme segue com exatidão; além disto, iremos analisar cenas e momentos específicos do filme com base nos conceitos desenvolvidos nos capítulos anteriores

Mundo Comum

A sequência de abertura apresenta uma história de origem do super-herói, em sua versão Peter Parker, jovem e audaz. A ágil sequência é repleta de referências a filmes anteriores do herói, em especial à trilogia de 2002 (imagina-se que uma certa audiência possua um vínculo nostálgico com esta). A sequência começa com um registro exausto dizendo “OK, pela última vez...” oferecendo uma piada metatextual com a saturação do uso cinematográfico do personagem até aquele momento.

Em seguida, somos apresentados ao herói do filme, Miles Morales, um jovem prestes a sair de sua escola antiga para entrar numa academia exclusiva para superdotados. Somos apresentados a seus pais, um policial negro³⁹, e a mãe uma enfermeira porto-riquenha. Aqui observamos que o personagem é deliberadamente posicionado como uma versão “atualizada” do Homem-Aranha, representando diversidade étnica e um pertencimento à classe trabalhadora.

Miles não se adapta à escola nova, que considera elitista; se consola encontrando com seu tio Aaron, um *playboy* solteiro com um trabalho misterioso. Eles

³⁹ A escolha da profissão do pai de Miles também não é á toa, levando em consideração as tensões raciais envolvendo violência policial nos Estados Unidos; a família de Miles é posta como um exemplo de uma certa harmonia liberal desproblematizada.

saem para grafitar à noite no subterrâneo da cidade, e Miles é picado por uma aranha radioativa, o que serve para catalisar o surgimento de seus poderes.

Observa-se que o roteiro realiza um efeito curioso, “adiantando” diversas etapas da jornada: há um Chamado à Aventura com a nova escola, a Recusa do Chamado na hesitação de Miles em se adaptar, e um Encontro com o Mentor na figura do tio Aaron.

Chamado à Aventura

No dia seguinte, Miles começa a notar seus poderes se manifestarem, de forma cômica, numa associação com a manifestação da puberdade (*gag* utilizada novamente nos filmes anteriores). Sem saber o que está acontecendo, ele retorna ao subterrâneo, no qual escuta um conflito. Ao ceder à curiosidade, ele vê o Homem-Aranha desta dimensão, o Peter Parker do começo do filme, lutando contra super-vilões que defendem uma máquina estranha. Os dois se encontram, e através do sentido-aranha⁴⁰, se descobrem similares. Porém, ao tentar protegê-lo, o Homem-Aranha Peter Parker é morto pelo antagonista, o Rei do Crime.

Recusa do Chamado

Após a tragédia, Miles se sente culpado, e se determina a seu o *real* Homem-Aranha, para honrar o sacrifício do seu antecessor. Ele decide treinar a si mesmo, saltando pelos prédios da cidade, porém, se atrapalha e se acidenta, desistindo do plano. Indo ao funeral coletivo do Homem-Aranha, se encontra com multidão de outros fantasiados como o herói, simbolizando sua anulação individual frente ao Mito.

Encontro com o Mentor

No cemitério, Miles encontra um estranho que possui habilidades semelhantes à dele, e após uma sequência pastelão, ele consegue aprisioná-lo; o estranho explica que ele se trata de *outro* Peter Parker, agora um homem de meia-idade, que apareceu na realidade de Miles por algum acidente cósmico causado pela máquina que o Parker original morreu tentando destruir.

Este novo personagem é apresentado com a mesma montagem do começo, mostrando as diferenças entre os dois. Este Peter Parker é um vetor de identificação

⁴⁰ Superpoder que permite ao herói antecipar perigo.

para um outro tipo de público, o daquele fã mais velho de quadrinhos, que cresceu com o Peter Parker original. Este personagem está em volta com questões de maturidade, como casamento e filhos, que se espera que sejam compatíveis com a desse público.

Após insistência, Miles consegue convencer Peter a treiná-lo, quando descobrem que, por ser um estrangeiro nesse mundo, ele precisa voltar a seu universo ou morrerá.

Travessia do Primeiro Limiar

Os dois vão investigar a empresa do Rei do Crime, e a máquina que causou toda a situação. Peter se comporta como um herói experiente, enquanto Miles, como um coadjuvante, apenas cria dificuldades extras. Os dois conseguem fugir com a informação necessária, e, no caminho, tem o primeiro momento de mentoria, quando Parker ensina Miles a se balançar com suas teias. Ambos são interceptados pelos inimigos, porém, mais uma personagem é apresentada, com a mesma montagem dos anteriores. Gwen, a Garota-Aranha⁴¹, fora introduzida antes como uma amiga de Miles, e serve como um interesse romântico a este.

Aqui também somos introduzidos à motivação do antagonista, o Rei do Crime; ele planeja usar uma máquina de viagem interdimensional para recuperar a sua família, que morreu num acidente causado pelo próprio.

Testes, Aliados, Inimigos

Aqui, o trio de personagens vai de encontro à casa da Tia May, que serve de figura materna a Peter Parker de ambos os mundos. Ali, eles descobrem que o Homem-Aranha desta dimensão possui um *esconderijo secreto*⁴². Lá, encontram-se outros três Homens-Aranha, apresentados do mesmo modo, com a mesma montagem. São eles a Aranha-Robô, inspirada nos *animes* japoneses; Homem-Aranha *Noir*, inspirado nos filmes do gênero, e Porco-Aranha, inspirado nos cartoons dos *Looney Tunes*.

Eles representam, cada um, pastiches culturais de outros gêneros narrativos, não apenas em sua iconografia, como na animação; é notável que cada personagem representa os clichês e lugares-comum de cada arcabouço temático, de modo a

⁴¹ A personagem é uma versão alternativa de Gwen Stacy, a primeira namorada de Peter Parker, cuja morte foi uma das tragédias mais definitivas da história do personagem.

⁴² Evocando novamente os lugares-comum da forma do super-herói.

provocar o reconhecimento imediato do público. Homem-Aranha *Noir* é representado em preto-e-branco e com locução caricata, repleta de termos arcaicos de um serial de rádio; a Aranha-Robô tem uma animação ágil e estilizada, com as poses dinâmicas e efeitos especiais; e o Porco-Aranha tem a elasticidade, a fluidez e a propensão a *gags* dos cartuns dos anos 30.

Aproximação da Caverna Oculta

Os novos heróis testam Miles, o mais inexperiente da equipe, que falha em se provar. Triste, ele vai se consolar, novamente, com seu Tio Aaron; porém, ele se depara com o Gatuno, um dos vilões que assassinou o Peter Parker original. Conseguindo fugir por pouco, ele retorna à casa da Tia May, que é invadida por um grupo de vilões, incluindo o Gatuno. Uma batalha acontece, na qual Miles encara o vilão, que hesita em o atacar; é revelado que este é o tio Aaron, que é morto por um disparo feito pelo Rei do Crime.

Aqui há um encontro literal com a morte, em que Miles deve encarar a tragédia próxima de si; isso o conduz para um momento sombrio, quando duvida do seu real potencial. Os outros heróis decidem agir para parar a máquina interdimensional sem ele, que se vê sozinho.

Provação

Paralisado pelo luto, Miles escuta seu pai, afetado pela morte do irmão, por trás da porta. Motivado pelo discurso dele, e como uma forma de fazer valer o sacrifício de seu tio, ele decide alcançar por conta própria a equipe de heróis. Todos veem a máquina como um método de voltar para seus respectivos mundos, mas alguém precisava ficar para trás, o que seria mortal. Miles decide se provar.

Na sequência seguinte, que repete visualmente a Recusa do Retorno, Miles supera seu medo e hesitação; tendo encarado a morte de perto, ele encontra a coragem para superá-la, dando um literal salto de fé na direção do abismo, realizando uma ascensão simbólica.



Figura 9: Frame do filme “Homem-Aranha: No Aranhaverso”

Recompensa

Com a autoconfiança necessária, Miles alcança seus companheiros na máquina do Rei do Crime; segue-se uma extensa e multicolorida sequência de luta, em que suas contrapartes, enfim, aceitam-no como um deles.

Caminho de Volta

Aqui, após derrotar os vilões, cada Homem-Aranha faz o literal caminho de casa, despedindo-se um por um de Miles, até que ele é o único restante, responsável por destruir a máquina de uma vez por todas.

Ressurreição

Finalmente, Miles confronta o Rei do Crime; o conflito em ambos é retratado como complementar, com o vilão representando a *sombra* jungiana ⁴³do herói. Ao processar o luto e a perda, Miles alcança uma auto-atualização, enquanto o vilão, sem conseguir aceitar a perda de sua família, luta para trazê-la de volta a todo custo. Ao fim, como esperado, o herói triunfa, salvando a cidade.

⁴³ Joseph Campbell era discípulo de Carl Jung, então o trabalho deste último sobre arquétipos do subconsciente influenciou tremendamente seus estudos de mitologia comparada, e o desenvolvimento do monomito.

Retorno com o Elixir

O filme se encerra com a mesma montagem do início, agora, apresentando Miles como *um* verdadeiro Homem-Aranha; confiante, corajoso e amado pelos habitantes da cidade. O filme se conclui naturalmente num *stinger*, em que Gwen aparece convocando Miles para mais uma aventura.

6.4 Análise

Existem diversos aspectos do filme que complementam a pesquisa até o momento. Talvez o mais importante seja sua recepção crítica; o filme foi um sucesso de bilheteria, e uma unanimidade entre críticos como um dos melhores filmes de super-herói até o momento de seu lançamento. Isto é indicativo de que, enquanto produto, o filme vai de encontro às expectativas e anseios do público em relação à forma do super-herói. E por isso, representa a melhor expressão do que esta forma pode oferecer culturalmente.

Nota-se que o filme segue estritamente a modelo de roteiro proposto por Vogler, com algumas leves subversões e alterações no primeiro ato. A estrutura narrativa, aqui, serve para proporcionar a familiaridade necessária ao introduzir ao público conceitos que talvez possam provocar estranheza, e referências meta-textuais a clichês e tropos que servem para agilizar o andamento da trama⁴⁴. Também, através do humor, o filme se protege de uma possível recepção crítica à saturação do personagem central; em diversos momentos, o filme utiliza do conhecimento que uma possível audiência tenha com o personagem (através dos filmes anteriores, ou da sua iconografia, e até de memes da internet) para pequenas piadas e situações cômicas.

A ideia de *multiverso* é central para o entendimento do filme; o principal conflito se dá entre versões distintas do mesmo personagem, e o gancho central se dá entre Peter Parker e Miles Morales. Aqui, o recuso do multiverso é utilizado para renovar a *marca* Homem-Aranha para uma nova audiência, uma com demandas de representação étnica e de gênero mais ampla. Esse processo é feito, porém, sem abandonar o personagem inicial; através do multiverso, ambos os Homens-Aranha podem conviver, e com isso gerar lucro para seu proprietário.

⁴⁴ Um objeto na trama é referido como *goober*, uma corruptela de *macguffin*; este último é uma expressão utilizada por Steven Spielberg ao definir um objeto que serve de objetivo para o conflito entre os personagens de uma história, como a Arca da Aliança em *Indiana Jones e Os Caçadores da Arca Perdida*.

A escolha do filme pelo estilo de animação também é instrumental; o estilo permite uma distorção do realismo enquanto mantém a verossimilhança e o sentido de uma realidade física única para seu mundo ficcional; de certo modo, acaba por ser um método de tradução mais fiel da realidade feérica do quadrinho. Nogueira conceitua os aspectos estéticos da animação do seguinte modo:

(...) não deixa de ser curioso que o ser humano tenda, na animação, a assumir uma presença mais alusiva e simbólica do que concreta. Mesmo quando presente, ele é mais da ordem da abstração e da figuração do que da imitação (...). Pela sua extrema liberdade criativa, podemos verificar que a animação permite, em muitos aspectos, uma grande proximidade e compreensão da lógica do funcionamento mental do ser humano: ideias, seres e objetos que se transformam em algo completamente diferente, por vezes de uma forma quase indetectável (...) A torrente de pensamentos, as suas articulações e associações e desvios e rupturas e epifanias encontram na animação um espelho. Na animação, como na mente, nada parece impeditivo (NOGUEIRA, 2010, p. 60-61).

Por sua vez, Adorno exerce uma crítica de início, ao apontar a perda do caráter abstrato e fantástico, já em sua época:

Os desenhos animados outrora eram expoentes da fantasia contra o racionalismo. Faziam justiça aos animais e às coisas eletrizadas pela sua técnica, pois, embora os mutilando, lhe conferiam uma segunda vida. Agora não fazem mais que confirmar a vitória da razão tecnológica sobre a verdade (ADORNO, 1985, p. 13).

O simbolismo para a forma do super-herói é fundamental; como conceituou Kukkonen, para um espectador se orientar num mundo de símbolos espelhados e invertidos, a manutenção de uma coerência sónica é fundamental. Cada personagem mantém aspectos visuais consistentes com a *marca* Homem-Aranha, de modo a manter o aspecto de reconhecimento; mas também, cada personagem tem um estilo de animação distinto, que remete ao arcabouço estético do qual estes advêm.

Ainda sobre a animação, determinadas escolhas estéticas são notáveis; o filme faz uso proeminente de grafismos circulares que evocam os *ben-day dots*, um erro comum no processo de impressão a cor durante os anos 60. Esse grafismo tem uma relevância na arte moderna através da obra de Roy Liechtenstein; seus quadros, reproduzindo e ampliando painéis de quadrinhos para lhe recontextualizar, são um exemplo da inter-relação entre cultura *pop* e *pop art*, sua contraparte supostamente *sofisticada*. Aqui, o processo que ocorre é um jogo de reinterpretações, em que um signo

é apropriado, para depois ser novamente reapropriado pelo próprio sistema cultural que o gestou em primeiro lugar⁴⁵.

Finalmente, a animação possui uma taxa de quadros irregular; enquanto o filme de animação comum é animado em 24 ou 30 quadros por segundo, o filme utiliza de taxa distintas para personagens distintos, inclusive na mesma cena. Isto gera uma leitura irregular do movimento, algo que parece proposital, para evocar a ideia de uma leitura visual de um quadrinho ⁴⁶(DESOWITZ, 2018).

O final do filme possui dois momentos importantes em sua sequência final; Miles e o pai grafitam juntos uma homenagem ao tio Aaron, onde se lê “Rest in power”. A expressão é um dos lemas do movimento *Black Lives Matter*, usado com frequência por manifestantes em protestos contra a violência policial contra negros nos Estados Unidos. Ao se apropriar da expressão num filme que não possui nenhuma crítica a respeito das relações de raça nos EUA, sob um personagem cuja morte não fora resultado algum conflito étnico ou político, sendo apenas um capanga do vilão principal; desse modo, o filme reforça a ideia do crime, ou seja, a opção pelo *mal*, ser uma questão de arbítrio pessoal.



Figura 10: Frame do filme “Homem-Aranha: No Aranhaverso”

⁴⁵ Sob o tópico da *pop-art*, citamos novamente Baudrillard: “É evidente que a atividade que o pop impõe é completamente removida do nosso ‘senso estético’. Pop é uma arte ‘legal’; ela não demanda êxtase estético ou afetivo ou participação simbólica (‘envolvimento profundo’), mas um tipo de ‘envolvimento abstrato’, um tipo de curiosidade instrumental. E isso retém uma certa curiosidade infantil, o encatamento ingênuo da descoberta” (BAUDRILLARD, 2003, p. 120)

⁴⁶ Aqui é relevante a inclusão de uma citação do produtor musical Brian Eno: “Aquilo o que você considere estranho, feio, desconfortável ou sujo sobre uma nova mídia certamente vai se transformar no seu aspecto mais marcante. A distorção do CD, a instabilidade do VHS, o som ríspido dos 8-bit; todos estes serão emulados a partir do momento em que puderem ser evitados”.

Comentando sobre o uso da expressão, a jornalista Rachelle Hampton afirma:

'rest in power' não é apenas uma prece para que o falecido descanse eternamente, mas mais um chamado para que aqueles que ficaram, um modo de sinalizar que a luta não acabou, e que uma morte injusta fará a mudança acontecer (...) Porém, conforme uma expressão se expande para além da comunidade que a original, ela acaba por abarcar muito mais do que originalmente comportou. Agora ela pode querer dizer tudo, e no final das contas, provavelmente não quer dizer nada. ” (HAMPTON, 2019)

Na última cena, Miles declara ao espectador que “qualquer um pode usar a máscara”; nisso, ele expressa que qualquer um pode se tornar um Homem-Aranha, independente de etnia ou gênero. Onde antes o personagem se encerrava em Peter Parker, através do multiverso, agora o personagem pode ser qualquer um. Nesta fala, há um convite ao público para fazer parte da história, mas é um convite vazio; pois o personagem, sua iconografia, conflito central e constelação de personagens não pertence ao público, mas ao *privado*⁴⁷. Há infinitas versões do personagem com o qual a audiência pode se identificar e tomar como seu favorito; e todas, sem exceção, pertencem a corporação Disney.

6.5 Influência

Por fim, talvez o detalhe mais crucial do sucesso do filme foi incluir numa consciência do público a ideia do multiverso; um recurso narrativo que durante muitos anos pertenceu a um nicho, por ser estranha e exótica demais, agora se mostrou como um potente fator renovador à forma do super-herói.

Após a estreia do filme, outros projetos foram lançados explorando justamente este artifício; lançada também pela Marvel, a minissérie *Loki* (2021) traz o vilão da série Thor, após ser resgatado da morte por um acidente de viagem no tempo, encontrando versões alternativas de si mesmo. No clímax da série, ele encontra um personagem responsável por “administrar” a linha do tempo; ao matá-lo, ele inadvertidamente faz nascer um multiverso.

Lançada logo após a conclusão de *Loki*, a série de animação *What If* (2021) traz pequenas histórias que tencionam explorar essas variações narrativas; suas tramas

⁴⁷ Se faz necessário um retorno a Adorno: “O conceito de estilo autêntico se desmascara, na indústria cultural, como o equivalente estético da dominação. A ideia do estilo como coerência puramente estética é uma imaginação retrospectiva dos românticos (...) a indústria cultural por fim absolutiza a imitação. Reduzida a puro estilo, trai o seu segredo: a obediência à hierarquia social” (ADORNO, 1985, p. 9).

seguem modelo dos *imaginary tales*, histórias que exploram desvios e situações-limite, com uma atenção quase fetichista a morte indigna de personagens centrais, que jamais encontrariam esses fins em produções canônicas.

Para além das duas séries, dois futuros lançamentos apontam a importância da ideia de multiverso: *Homem-Aranha: Sem Volta Para Casa* (2021) traz em seu elenco personagens que figuraram nos antigos filmes do herói; trazendo os intérpretes destes para atuar nestes mesmos papéis, como o Duende Verde do filme de 2002, o Doutor Octopus do filme de 2004, e o Electro do filme de 2012; e até mesmo os atores que interpretaram o personagem Peter Parker nestes filmes anteriores. *O Flash* (2022) usará do mesmo recurso, fazendo o personagem viajar entre dimensões para se encontrar com o Batman do filme de 1989, interpretado por Michael Keaton.

Estes filmes apontam um futuro de controle ainda mais rígido das propriedades intelectuais por seus detentores; retroativamente, filmes lançados há décadas são incluídos como parte de uma super-continuidade. A ideia da obra individual não tem mais proteção, e todo o terreno da produção cultural vira novamente matéria para reuso.

Notavelmente, há um exemplo ainda mais perverso deste tipo de recurso da indústria cultural. Na última década, surge um subgênero que consiste num tipo de filme *crossover*⁴⁸ que une distintos universos corporativos para maximizar seu apelo, a despeito de coerência interna. Este tipo de filme só se torna possível com a consolidação de cada vez mais propriedades intelectuais sob a mesma tutela corporativa.

O estúdio Warner Bros., que possui os direitos da série Harry Potter, da editora DC Comics, dos estúdios de desenho animado Hanna-Barbera, entre outros diversos outros, lançou um dos primeiros filmes deste subgênero, *Jogador Nº1* (2018). O filme obteve destaque não por sua trama, mas pela presença de numerosas aparições de personagens de diferentes filmes, desenhos animados e jogos eletrônicos; além disso, referências, iconografia, e até cenas inteiras de filmes como *O Iluminado* (1978) e *De Volta para o Futuro* (1985) são instrumentais no desenvolvimento da trama. A corporação Disney também experimentou com este formato; no filme *Wi-Fi Ralph: Detonando a Internet* (2018), os protagonistas encontram uma sala onde todas as princesas da Disney se reúnem, e têm uma discussão metalinguística dos estereótipos antiquados que estas representam. Também, *Emoji: O Filme* (2017), protagonizado pelas figuras iconográficas presentes em aplicativos de comunicação digital, usa de

⁴⁸ Evento que reúne personagens de propriedades intelectuais ou universos ficcionais distintos, como o citado Evento de quadrinhos.

marcas de companhias de tecnologia americanas como recursos cruciais em seu roteiro; não se trata de mero *product placement*, mas algo inteiramente integrado à trama. Recorremos, novamente, a Adorno, que de certo modo também antecipou esse fenômeno:

A cultura é uma mercadoria paradoxal. Ela está tão completamente submetida à lei de troca que não é mais trocada. Ela se confunde tão cegamente com o uso que não se pode mais usá-la. É por isso que ela se funde com a publicidade. Quanto mais destituídas de sentido esta parece ser no regime do monopólio, mais todo-poderoso ela se torna (ADORNO, 1991, p. 151).

O exemplo mais explícito desta corrente talvez seja *Space Jam: Um Novo Legado* (2021). Numa trama frívola voltada a um público infantil⁴⁹, que reúne o jogador de basquete LeBron James e os Looney Tunes, o filme funciona como uma grande exibição de portfólio do estúdio, com o jogador viajando por cenas de filmes não necessariamente juvenis, como *Mad Max: Estrada da Fúria* (2015), *Matrix* (1999) e *Casablanca* (1942); não há interrelação com o texto desses filmes, estes estando ali como um significante vazio, apenas por seu valor de reconhecimento. Notavelmente, há incompreensíveis participações especiais de personagens de filmes voltados explicitamente para um público adulto, como *Laranja Mecânica* (1972) e *Os Demônios* (1971) (DESSEM, 2021)

Ao analisar *Space Jam*, John Semley analisa esse movimento como uma última fronteira na transformação da fantasia criativa em produto:

A verdadeira tragédia não é tecnológica; é o efeito deletério que universos ficcionais tão delicadamente planejados tem na imaginação. As formas como eles mapeiam todos os eventos como canônicos, conceito que é intercambiado com a ideia de proprietário. (...) *Space Jam* prediz um futuro, senão um presente, que quer que todos nós reconheçamos as realidades da propriedade intelectual. Ele não quer que nós esqueçamos de nossa condição de subserviência às corporações, mas que comemoemos isso. A fascinação infantil e inocente que este recurso suscita em nós tem consequências imediatas (...) A pura fantasia que emana do ócio pode ser lucrativamente expropriada (SEMLEY, 2021).

Pode-se cinicamente ver nestes tipos de produtos de mídia de massa como uma renovação da relevância pública de propriedades intelectuais, ou o princípio de como um maquinário da indústria cultural opera uma tentativa de captura de ciclos de conversação nas redes digitais a seu favor; pois ao atrelar universos corporativos

⁴⁹ Adorno tem uma fala especialmente presciente como complemento: "Que a diferença entre a série Chrysler e da General Motors seja substancialmente ilusória disso sabem até as crianças "vidradas" por elas. As qualidades e as desvantagens discutidas pelos conhecedores servem tão só para manifestar uma aparência de concorrência e possibilidade de escolha. As coisas não caminham de modo diverso com as produções da Warner Brothers e da MGM" (ADORNO, 1985, p. 4).

disparatados a um único produto, este consegue atrair para si um pouco da relevância, prestígio ou fãs daquele universo ou herói.

Uma indústria cultural que infantiliza seu público como meio de fornecer relevância para seus próprios produtos, mas também como fim, de modo a criar um tipo de audiência cativa e domesticada parece ser o objetivo definitivo na junção de modos narrativos presentes em obras serializadas ao longo do século 20, culminando na formação de uma hiper-estrutura monocultural globalizada de consumo. Existem elementos que criam entraves no erguimento desta hiper-estrutura de um modo absoluto, e eles talvez representem tanto a possibilidade do desmonte ou reconfiguração desta, ou se desfeitos, o caminho para o sequestro definitivo da imaginação coletiva.

7. O Super-Herói no Capitalismo Tardio

7.1 Mitologias Corporativas

Como observamos, entender o super-herói como uma *forma* é a melhor maneira de decompor o seu papel na mídia de massa. Ainda assim, há uma certa opinião de que, por se pautarem em arquétipos mitológicos, o super-herói não corresponderia a um tipo de mitologia pós-moderna. Relatando seu período na revista *Liga na Justiça*, Morrison descreve:

O time agora possuía um Monte Olimpo moderno na forma de uma Torre de Vigilância na Lua (...). Adicionamos também alguns novos membros, de modo que se assemelhassem ao panteão grego; Super-Homem era Zeus; Mulher-Maravilha, Hera; o Flash, Hermes; Lanterna Verde era Apolo; Aquaman é Poseidon; e o piadista Homem-Borracha, Dionísio (MORRISON, 2011).

Embora uma tese sedutora, e com um certo número de adeptos entre acadêmicos e também os defensores do valor cultural do super-herói; além disso, todo o cânone super-heróico se pauta em imagens clássicas da mitologia⁵⁰ (BERLATSKY, 2018). Mas é uma tese frágil, pelo motivo que já exploramos anteriormente; a definição do mito é abrangente e fluida, e pertencente a uma consciência coletiva. O super-herói, em sua essência, é proprietário, não público; todo o seu valor e permanência social depende de forma exclusiva dos movimentos da indústria cultural para o fazer assim.

Ademais, se o personagem pertencesse a todos, ele não seria mais rentável – e assim perderia sua razão de existir. A relevância deste depende de sua presença constante; como um legado passado de pais para filhos. Inventar um super-herói a partir de agora não é possível; esses ícones exigem um certo verniz de antiguidade para fazer sentido, e terem valor. É necessário ter uma superfície historicizada para ele poder se assentar.

Além disso, falta ao herói uma dimensão trágica, justamente por sua relação estática com o tempo: “Os mitos citados como paralelos às tramas dos super-heróis – Gregos, Nórdicos e parábolas bíblicas - não são fantasias de poder. São tramas sobre forças terríveis que controlam a vida de frágeis humanos, que não tem escolha além de

⁵⁰ Mulher-Maravilha faz parte das Amazonas, e os deuses do panteão grego são personagens recorrentes em suas histórias, tais como o herói Thor e os deuses da mitologia nórdica; a palavra de força do herói Shazam também remete a isto, sendo um acrônimo para Salomão, Hércules, Aquiles, Zeus, Atlas e Mercúrio.

aquiescer, morrer, e então, com certa frequência, ser mandado ao Inferno” (BERLATSKY, 2018). Tomamos isso, claro, do contexto de produção destas histórias; a necessidade de sobrevivência (física, espiritual e moral) para o super-herói poder persistir para lutar em mais uma edição.

Retornamos a Adorno, que aqui expõe o processo fragmentado e hiper-detalhista de produção cultural industrial não permitiria que a narrativa saísse do controle, na direção de algo genuinamente provocador: “Nenhum capítulo eclesiástico teria indicado às carrancas diabólicas e às penas dos condenados o seu devido lugar na ordem do sumo amor com o mesmo escrúpulo com que a direção da produção o fixa para a tortura do herói ou para a minissaia da atriz principal, na lengalenga do filme de sucesso” (ADORNO, 1991, p. 6). E este continua explorando as possíveis consequências que esta docilização impele:

a notória existência da receita basta para aplacar o temor de que a tragicidade não seja controlada (...) a cultura sempre contribuiu para domar os instintos revolucionários bem como os costumes bárbaros. A cultura industrializada dá algo mais. Ela ensina e infunde a condição em que a vida desumana pode ser tolerada (ibid., p. 21).

Mais do que isso; o constante processo de substituição de uma iconografia que apele ao subjetivo por uma iconografia de massa, que representa um impulso contínuo ao consumo e à supressão de uma subjetividade possivelmente problemática, pode elevar, sim, o super-herói a um tipo de *guia moral* pós-moderno; Adorno novamente aponta isso ao mencionar a *atrofia do espírito* causada por estas mitologias substitutas (como mencionamos no capítulo 3).

Robert Witkin, ao comentar Adorno, continua a explorar esses possíveis efeitos:

Uma arte que pretende se transformar num instrumento para construção de efeitos voltou suas costas para a história (...). Tal arte não serve mais para o desenvolvimento do sujeito; é uma arte que perdeu toda a distância e autonomia em relação às forças do coletivo; se transformou num mero instrumento (...). Para Adorno, a arte não é um bem moral simplesmente porque as pessoas se divertem com ela, ou porque obtém excitação ou prazer desta, mas porque ela sustenta o sujeito, e assim, o espírito individual da vida (WITKIN, p.10-11, 2003).

O encaminhamento final da cultura de massa é, em uma última instância, de norte para um sujeito docilizado:

A indústria cultural de hoje herdou a função civilizatória da democracia da fronteira e da livre iniciativa, que de resto nunca manifestou uma sensibilidade muito refinada para com as diferenças espirituais. Todos são livres para dançar e se divertir, como, desde a

neutralização histórica da religião, são livres para ingressar em uma das inúmeras seitas (ADORNO, 1944, p. 30).

Há sim um senso de mitologia, espiritualidade. Mas um regulado por entidades corporativas; há vastas mitologias contemporâneas, com cuidadosamente administrados ecossistemas de símbolos, mensagens e ideias. Porém, o texto não está à disposição do leitor, para este transformá-lo como este quiser: são *mitologias corporativas*. Depositar as esperanças simbólicas num objeto como este é um sintoma de um certo vazio de possibilidades imaginativas na pós-modernidade.

7.2 O Fã como Trabalhador

Antes de prosseguir, precisamos nos debruçar sobre uma outra questão; qual é o papel receptivo deste fã, este que foi posto como o sujeito mais recorrente nesta pesquisa? Este agora transformado em fã, não é um ator receptivo, mas também produtor, e a seu modo, um influenciador dos objetos culturais que consome com voracidade. Como mencionamos anteriormente, não importa o quanto seja complexa a malha dos objetos produzidos pela indústria cultural, há uma pulsão inesgotável do conjunto de fãs (aqui referidos como *fandom*) de catalogar, organizar, e esmiuçar essa produção.

A isto, Jameson dá uma definição precisa, que desvela o afeto do fã por seu objeto de culto:

A devoção apaixonada que se pode criar a esta ou aquela peça pop, o rico investimento pessoal de todo tipo de associações particulares e simbolismo existencial, característico de tal devoção, são integralmente tanto uma função de nossa própria familiaridade quanto da obra em si: a peça pop, por meio da repetição, toma-se insensivelmente parte do tecido existencial de nossas próprias vidas, de tal modo que aquilo que ouvimos somos nós mesmos, nossas próprias audições prévias (JAMESON, 1979, p.14).

O fã, em suma encontra no objeto de culto uma parte de si mesmo; algo que fora capturado propriamente pela indústria cultural sem nem houver uma intenção própria nesta.

Henry Jenkins define o papel ativo, e não apenas receptivo desses fãs do seguinte modo:

As ambições enciclopédicas dos textos transmidiáticos resulta no que pode ser visto como furos ou excessos no desenrolar da trama; no sentido que elas introduzem histórias potenciais que não têm espaço para serem totalmente contadas, ou contêm detalhes

que indicam mais do que pode ser revelado. Leitores, então, têm um forte incentivo a continuar a elaborar esses elementos, os trabalhando através de especulação, até que elas ganhem vida própria. Ficção de fã (*fanfics*) pode ser vista como uma expressão não-autorizada destas franquias de mídia em novas direções, que refletem o desejo do leitor de “preencher os espaços” que eles descobriram no material canônico (JENKINS, 2007).

Jenkins postula aí participação do fã como uma relação simbiótica com o objeto cultural; ele mesmo se refere a essa relação como parte de um contexto maior que ele chama de *cultura participativa*. E, nesse sentido, o desenvolvimento das tecnologias de comunicação tem um peso determinante, especialmente na década passada. Um processo que muda fundamentalmente a cultura de fã é a chegada de novos recursos digitais, como as já citadas *wikis*, e a facilidade de encontrar material suplementar, como resumos, guias e compêndios de curiosidades, em plataformas de vídeo e redes sociais.

A distribuição digital facilita em muito o acesso a material antes apenas analógico, como histórias em quadrinhos, ou necessitando de um local e temporalidade específica, como filmes e episódios de seriado, permitindo inclusive um entendimento não-linear do objeto, no qual sempre há uma peça que falta na compreensão do leitor-espectador (a mencionada hiperdiegese). A internet não funciona apenas como um arquivo de informações e fórum de discussões, mas um dissolvedor das barreiras prévias da relação do leitor-espectador com o objeto⁵¹.

Aqui, retornamos a Brinker, que comenta sobre esse papel de protagonismo ativo do fã na contemporaneidade:

Nessa perspectiva, o engajamento do consumidor com as franquias de mídia contemporâneas – da constante e regular recepção de novas edições, até a procura e consumo de materiais paratextuais, e a ativa participação em fóruns online dedicados a discussão – surgem como uma forma de trabalho, que contribui de forma produtiva para a visibilidade cultural, sucesso comercial, e a continuação do seu objeto de culto” (BRINKER, 2016, p.10).

Porém, a relação proposta por Jenkins não leva em consideração a assimetria de poder entre o fã, e o detentor dos direitos do universo corporativo, a própria corporação. O fã tem, em alguma medida, uma capacidade de influência indireta sobre os rumos do seu objeto cultural de preferência, algo amplificado pelo poder das redes de comunicação digital. Campanhas para a continuidade de séries canceladas foram criadas, muitas vezes com sucesso, ou a repercussão negativa de decisões criativas de

⁵¹ Há uma possível análise de que a *fandom* proporciona um certo retorno ao Ritual; com eventos regularizados com estreias de episódios e filmes, consumo diligente dos novos produtos relacionados, e discussão acaloradas sobre preferência na internet na direção de uma interpretação corretamente *canônica*.

um determinado filme ou série chegam a alterar aspectos daquele produto⁵². Porém, para todos os efeitos, os detentores da última palavra sobre o objeto continuam sendo os seus proprietários legais.

As criações de fã sempre existiram num terreno de legalidade difusa; não é raro obras derivadas de um objeto comercial serem alvo de assédio jurídico por parte dos detentores do direito autoral das obras, mesmo entre criações de fã tem como característica principal a gratuidade. Em relação às *fanfics*, são o meio mais prolífico de expressão criativa do fã; o site *Archive of Our Own*, o maior repositório online de material desse tipo, possui mais de sete milhões de obras em mais de 40.000 *fandoms* distintas, todas dispostas de modo gratuito.

Muito autores de literatura contemporânea começaram como autores de *fanfics*, e em alguns casos, até atingiram sucesso comercial (a série de romances eróticos *Cinquenta Tons de Cinza* começou como uma *fanfic* da série juvenil *Crepúsculo*); porém, as rígidas dinâmicas de propriedade intelectual destes universos colocam essas produções de modo firmemente separado da propriedade em si. De certo modo, essa divisão até reforça a popularidade do objeto original.

A dinâmica do fã é intrínseca da produção da indústria cultural; ele não é apenas um consumidor, mas estabelece uma dinâmica laboral com o produto que consome, acrescentando mais valor àquele universo corporativo, através de um trabalho não-remunerado que realiza no seu tempo livre. Retornamos a Adorno e Horkheimer, que, ainda na primeira metade do século 20, já identificaram essa dinâmica particular do tempo de lazer estruturada como trabalho:

O divertimento no capitalismo tardio é um prolongamento do trabalho. É procurado como um escape do processo mecânico do trabalho, e para resgatar força para conseguir lidar novamente com ele. Mas ao mesmo tempo, a mecanização tem um poder tamanho sobre o lazer do homem e sua felicidade, que profundamente determina a manufatura de bens de divertimento, para que suas experiências sejam inevitavelmente reflexos do processo laboral em si (...) O que acontece no trabalho, na fábrica ou no escritório pode apenas ser escapado por se aproximar a isso no tempo livre de alguém (ADORNO, 1985, p. 12).

O fã se mostra então como o sujeito ideal para a indústria cultural; pois sua relação de consumo não se encerra com a troca de valor, mas o engajamento com a propriedade intelectual continua em camadas distintas. A dissolução das barreiras de

⁵² Um caso emblemático dentro do campo dos super-heróis é o do *Snyder Cut*, no qual uma mobilização de fãs fez com que o diretor do filme *Liga da Justiça*, que fora substituído no filme original, pudesse fazer uma nova edição, com um vasto orçamento para refilmagens e efeitos especiais.

acesso facilita a compreensão de cânones complexos, o preenchimento de falhas na memória, a capacidade de consumir de forma rápida a mídia disponível digitalmente. As ações do fã, então, se estendem para um público em geral.

Essa relação do fã com o objeto não pode ser, contudo, compreendida apenas como de trabalho, mas de uma forma mais profunda na organização do indivíduo. A indústria cultural acaba por organizar o tempo livre deste da mesma forma que o capital organiza seu tempo de trabalho⁵³, e direciona a expressão criativa na direção de uma conformidade a um paradigma na qual este indivíduo só poderá fazer parte se se tornar parte desse sistema, na forma de um autor oficial do universo corporativo.

Mesmo assim, estará condenado novamente ao eterno presente que o status quo do herói corporativo o condena; jamais poderá realizar mudanças profundas ou definitivas naquele espaço. Tanto o consumidor quanto o criador, nesse contexto, não possuem soberania sobre a obra; o valor enquanto mercadoria do super-herói é maior do que ambos.

7.3 Repressão e Poder

Há mais um elemento presente dentro da forma do super-herói que não fora abordado anteriormente; há um certo processo infantilizante no engajamento com a forma, seja pelo elo nostálgico pelo qual esta se estrutura, seja pela própria representação de uma realidade simplificada que ela apresenta. Crucialmente, este processo está vinculado também a uma carga de repressão libidinal, que se reflete na assexualidade das histórias de super-herói.

O autor Alan Moore, quando perguntado sobre a relevância contemporânea do filme de super-herói, responde:

A maioria das pessoas equivale os quadrinhos aos filmes de super-herói agora. (...). Eles contaminaram o cinema, e também contaminaram a cultura num certo grau. Há alguns anos atrás, eu disse que era um sinal preocupante, que centenas de milhares de adultos estavam entrando na fila para ver personagens que foram criados há 50 anos atrás para entreter meninos de 12 anos. Aquilo parecia indicar a um tipo de saudade, uma vontade de escapar das complexidades do mundo moderno, e de retornar a uma infância nostálgica. Parecia perigoso, uma infantilização da população (MOORE, 2017).

⁵³ É notável o poder de mobilização e articulação que algumas *fandoms* possuem na internet, como subir *hashtags* para dar relevância a um determinado assunto, fazer votações em massa em concursos ou *reality shows*, e inflar estatísticas de *streamings* de vídeos e música. Tal comportamento chega muitas vezes em níveis obsessivos, algo plenamente entendido e cooptado pela indústria cultural. Outro fator importante é que essas *fandoms* costumam ser populados por crianças e adolescentes, que mesmo assim, se engajam numa problemática relação laboral com estes objetos de consumo.

Moore, um autor crítico a uma certa imaturidade subcutânea dos quadrinhos, reitera que uma recusa da aceitação do tempo (um desejo por um tempo estático, um *eterno presente*) talvez seja um componente fundamental da forma.

Para isso, também é fundamental uma dessexualização das figuras apresentadas. Aqui há um fenômeno peculiar, especificamente nas adaptações cinematográficas das histórias. Enquanto os filmes de super-heróis dos anos 70, 80, e 90 não se furtavam em ter um componente sexual forte, os contemporâneos removem toda esta carga, num processo simultâneo de fetichização e dessexualização dos corpos dos heróis. Como desenvolve a jornalista Rachel S. Benedict:

O corpo não é mais um sistema holístico; não é mais um veículo para se experimentar alegria e prazer (...) Nossos corpos são investimentos, feitos para sempre nos retornar um benefício que nem sabemos (...) E o ímpeto para essa melhoria física não é o prazer, as alegrias puras da força e beleza física. É competitivo. É sobre se tornar forte o bastante para lutar contra o Inimigo, seja quem ele for (...). As estrelas de cinema de hoje, ao invés de heróis de ação, são bonecos de ação. Esses corpos perfeitos existem apenas para o propósito de infligir violência ao outro⁵⁴ (BENEDICT, 2019).

O corpo perfeito do super-herói, então, não é um objeto de desejo, mas um modelo inspiracional; a energia do sujeito deve ser *investida* na sua melhora física, parece ser a mensagem que este conjunto de sinais informa.

Ao discorrer sobre o propósito de anulação erótica da coleção, Baudrillard menciona a ideia da fetichização dos corpos como um mecanismo de uma substituição do desejo saudável:

o outro se transforma no paradigma das diversas partes eróticas de seu corpo com a cristalização objetual de uma dentre elas. Esta mulher não é mais uma mulher, mas sexo, seios, ventre, coxas, voz ou rosto: isto ou aquilo de preferência. A partir daí é ela "objeto" constituindo uma série onde o desejo inventaria os diferentes termos, onde o significado real não é mais absolutamente a pessoa amada, mas o próprio indivíduo na sua subjetividade narcisista colecionando e erotizando-se a si próprio e fazendo da relação amorosa um discurso a si mesmo (BAUDRILLARD, 2004, p.107-108).

Retomando a ideia da coleção de quadrinhos, há aí um encadeamento também com a ideia da suspensão da maturidade. Como o autor aponta:

⁵⁴ Dos 26 filmes da Marvel lançados entre 2008 e 2021 assistidos para essa pesquisa, apenas três – *Capitão América 2*, *Doutor Estranho*, e *Os Guardiões da Galáxia* – não apresentam como clímax de suas tramas um conflito físico entre protagonista e antagonista.

A fase ativa de colecionamento parece situar-se entre sete e doze anos, no período de latência entre a pré-puberdade e a puberdade. O gosto pela coleção tende a desaparecer com a eclosão pubertária para ressurgir algumas vezes logo depois. Mais tarde, são os homens de mais de quarenta anos que frequentemente são tomados por esta paixão (ibid., p. 95).

Aí, pode-se apontar uma relação de curiosidade na juventude, e de reorganização dos desejos na meia-idade; com a figura super-heroica (e fisicamente perfeita), como um vetor para isto. A eclosão pubertária mencionada está intimamente relacionada com o desejo de se botar freios no prosseguir do tempo.

Por fim, Adorno também traça um comentário relevante a respeito do papel da indústria cultural na repressão da sexualidade:

Não há situação erótica que não una à alusão e ao excitamento a advertência precisa que não se deve e não se pode chegar a este ponto. O Hays-Office apenas confirma o ritual que a indústria cultural já por si mesma estabeleceu: o ritual de Tântalo.⁵⁵(...) A indústria cultural não sublima, mas reprime e sufoca. Expondo, continuamente, o objeto do desejo, o seio no suéter, e o busto nu do herói esportivo, ela apenas excita o prazer preliminar não sublimado, que, pelo hábito da privação, há muito tempo se tornou puramente masoquista. Não há situação erótica que não una à alusão e ao excitamento a advertência precisa que não se deve e não se pode chegar a este ponto (ADORNO, 1985, p. 14).

7.4 O Herói Ausente

Quando mencionamos a repressão libidinal, há outro componente claro que surge como consequência: o uso desta pelas forças organizadoras do fascismo. Adorno, no texto *A psicanálise da adesão ao fascismo* menciona este fenômeno:

Em acordo com a teoria psicanalítica geral, Freud crê que o vínculo que integra os indivíduos em uma massa é de uma natureza libidinal. Psicólogos anteriores tocaram ocasionalmente nesse aspecto da psicologia de massa. 'Na opinião de McDougall, as emoções dos homens em um grupo são excitadas a um nível que raramente ou nunca atingem sob outras condições; e é uma experiência prazerosa para os participantes se render tão ilimitadamente às suas paixões e ser assim absorvidos no grupo e perder o senso dos limites de suas individualidades. (...) O padrão libidinal do fascismo e toda a técnica dos demagogos fascistas são autoritários. É aqui que as técnicas do demagogo e do hipnotizador coincidem com o mecanismo psicológico pelo qual os indivíduos são compelidos a sofrer as regressões que os reduzem a meros membros de um grupo. (...) A irracionalidade re-despertada do seguidor é bastante racional do ponto de vista do

⁵⁵ Personagem de um mito grego, Tântalo fora condenado a passar a eternidade sob uma árvore frutífera e acima de um riacho; toda vez que ele se levantasse para comer os frutos, a árvore se elevava com o vento, e toda vez que se abaixasse para beber água, o riacho secava. A história aqui pode ser considerada uma alusão a um desejo reprimido, perpetuamente fora do alcance

líder: ela necessariamente tem de ser 'uma convicção que não é baseada em percepções e raciocínios, mas em um vínculo erótico'. (ADORNO, 2018)

Embora se pautem na sublimação de um eu em prol da identificação com uma figura superior, e assim, do gozo pela autoridade por proximidade, não seria inadequada a consideração que esse processo também se dá com a identificação na forma super-heroica; seja através na identificação de massa com a *fandom*, seja com o objeto do super-herói onipotente, cuja moral emana de si próprio, e da própria força⁵⁶.

Super-heróis são uma criação da indústria cultural, e por isso, distintamente estadunidenses. Como aponta Jameson: “esse sistema global, porém Americano, de cultura pós-moderna, é a expressão interna e superestrutural de toda uma nova onda de dominação militar e econômica pelo mundo: nesse sentido, como através da história das classes, a sola desta cultura é sangue, tortura, morte e horror” (JAMESON, 1994, p. 65). Não há nada inerentemente fascista no super-herói, talvez porque não exista nada realmente inerente nesta forma; mas seria ingênuo não observar um elemento político pervasivo nas suas expressões contemporâneas.

O exército norte-americano é um notório patrocinador da indústria cinematográfica norte-americana, sob a justificativa oficial que filmes que mostram equipamento militar devem ter seus roteiros supervisionados por esta entidade. Nos filmes contemporâneos de super-herói, os militares são sempre postos numa luz positiva, como a piloto da Força Aérea Carol Danvers de *Capitã Marvel*; até o mais explicitamente político dos filmes da Marvel, *Capitão América 2 – O Soldado Invernal*⁵⁷, mascara suas críticas ao governo norte-americano ao colocar seus vilões como uma sociedade secreta, separada da entidade governamental, como uma expressão de uma *corrupção* de indivíduos; nunca apontando para um problema sistêmico ou estrutural (BARON, 2019).

Num ensaio sobre o filme *Batman – O Cavaleiro das Trevas Ressurge*, David Graeber, traça uma linha em como as torções e variações executadas nas narrativas super-heroicas dá ao espectador um prisma torto para reconhecer sua própria realidade. O autor define que o mundo do filme em questão é:

⁵⁶ Há um comentário a ser feito entre este elemento, e a aderência à iconografia de determinados heróis por forças fascistas contemporâneas; como a popularidade do anti-herói Justiceiro, um vigilante que mata sem piedade, entre policiais norte-americanos; e presença dos símbolos do Batman e da Liga da Justiça nas milícias do Rio de Janeiro.

⁵⁷ A trama do filme contém referências claras e perspectiva crítica ao uso de drones em combate, guerras híbridas e uso de desinformação como estratégia militar, e conclui com uma das personagens agindo como *whistleblower*, divulgando informações confidenciais de crimes da equivalente ficcional da CIA, a SHIELD.

um espaço inerentemente fascista, habitado apenas por gângsters, projetos de ditadores, policiais e bandidos, com linhas borrando infinitamente entre eles. Às vezes os policiais são legalistas, às vezes eles são corruptos. Às vezes a própria polícia se torna adepta do vigilantismo. Às vezes eles perseguem o super-herói, às vezes olham para o outro lado, outras até ajudam. Vilões e heróis se aliam. As linhas de força estão sempre mudando. Se algo novo tem chance de emergir, será por essas forças. Não há nada além disso, já que nos universos da DC e da Marvel, Deus, ou O Povo, simplesmente não existe (GRAEBER, 2012).

O autor continua extrapolando a natureza de certo *ethos* liberal por trás da mensagem política do filme:

Deveria haver uma mensagem que podemos tirar disso: Talvez fosse algo como: ‘sim, o sistema é corrupto, mas é tudo que temos, e de todo modo, as figuras de autoridade são confiáveis se por algum acaso elas vivenciaram e foram castigados por terrível sofrimento⁵⁸ (...). É verdade, há injustiça, e suas vítimas merecem simpatia, mas vamos manter isso dentro de limites razoáveis. Caridade é muito melhor que lidar com problemas estruturais, porque qualquer tentativa de os resolver, até por meio de desobediência civil não-violenta, é, na verdade, uma forma de violência; porque seria tudo que pode ser. Políticas da imaginação são inerentemente violentas, e por isso, não há nada inapropriado se a polícia resolver responder quebrando a cabeça de manifestantes sob o concreto (ibid.).

Eco também retira de sua leitura das histórias do Super-Homem uma conclusão semelhante:

No âmbito de sua cidadezinha, o único mal para combater é definido sob a espécie de indivíduos pertencentes ao submundo, o submundo da má vida, preferentemente ocupado não pelo tráfico de drogas, ou por políticos e funcionários administrativos corruptos, mas em assaltos a bancos e carros-cofre. Em outras palavras, a única forma visível que assumiu o mal é o ataque à propriedade privada. O mal extraterrestre é meramente um pigmento acessório é casual, e sempre assume formas imprevistas e temporárias: o submundo é, no entanto, um mal endêmico, como uma espécie de filão maldito que invade o curso da história humana, claramente zoneada por uma incontroversa maniqueísta, segundo a qual toda a autoridade é fundamentalmente boa e não corrompida, e todo o mal está nas raízes, sem esperança de redenção (ECO, 1964, p. 276).

Finalmente, retornamos a Adorno, que apresenta, dentro dos processos que impulsionam a indústria cultural na direção de uma produção perpétua, o que existe, ao final, é apenas um vácuo moral:

Por outro lado, mesmo ao nível do existente, o sistema inflado pela indústria dos divertimentos não toma, de fato, mais humana a vida para os homens. A ideia de ‘exaurir’ as possibilidades técnicas dadas, de utilizar plenamente as capacidades existentes para

⁵⁸ Na trama do filme, os policiais de Gotham City são aprisionados no subterrâneo da cidade; enquanto isso, as prisões são abertas e a cidade entra num estado de caos.

o consumo estético de massa, faz parte do sistema econômico que se recusa a utilizar suas capacidades quando se trata de eliminar a fome (ADORNO, 1944, p.13).

No contexto político atual, não é difícil se debruçar às narrativas morais dos super-herói, e traçar a conclusão de que, apesar de terem sido gerações a crescerem e terem tido um contato quase que pedagógico com essas narrativas, e com seus supostos valores de heroísmo, sacrifício, coragem e honra, estas nos deixaram efetivamente despreparados para quando os reais vilões reemergiram das sombras, aqui, no período outrora chamado de Fim da História.

Os vilões caricatos e seus planos mirabolantes, ou até mesmo os vilões politizados e suas motivações intencionais difusas, nada se parecem com os fascistas reais, que muitas vezes, encontram nessas histórias os mesmos valores de identificação; na resolução dos conflitos pela força, na supremacia do indivíduo e do individual, e na ideia de justiça pelas próprias mãos.

A narrativa edulcorada da indústria cultural não nos ensinou como lutar de verdade; através de construção de comunidade, articulação, compaixão e reflexão. Se quisermos redefinir o que é um herói hoje, precisamos, coletivamente, abandonar as ilusões do Super-Homem, o salvador externo que irá nos salvar. Se *“qualquer um pode usar a máscara”*, uma prática genuinamente heroica nos exige a tomar esta máscara de volta, de quem tirou o que era nosso em primeiro lugar.

8. Planos de Fuga

8.1 Para Além do Produto

Durante esta pesquisa, estabelecemos uma definição do super-herói como expressão de mídia de massa de uma indústria cultural hegemônica; um mecanismo de conformação, padronização e cooptação de forças criativas na sociedade. Porém, reduzir um fenômeno cultural a essa relação unidimensional seria simplista; além de resvalar num pessimismo que, embora sedutor, não é produtivo nem aglutina. Como Jameson (com a ajuda de Barthes) aponta, ao criticar o modelo da Escola de Frankfurt:

As reflexões acima de forma alguma servem para suscitar, que dirá enfrentar, todas as questões mais urgentes que desafiam atualmente uma abordagem da cultura de massa. Em particular, deixamos de lado um juízo um tanto diferente sobre a cultura de massa, que também deriva vagamente da posição da Escola de Frankfurt sobre o tema, mas cujos partidários incluem tanto "radicais" como "elitistas" na esquerda atual. Trata-se da concepção da cultura de massa como mera manipulação, pura lavagem cerebral e distração vazia, efetuada pelas corporações multinacionais, que obviamente controlam atualmente cada característica de sua produção e distribuição. Se este fosse o caso, então parece claro que o estudo da cultura de massa deveria ser, na melhor das hipóteses, assimilado à anatomia das técnicas de marketing ideológico e subordinado à análise dos textos e materiais de publicidade. Entretanto, a seminal investigação que Roland Barthes realizou sobre estes últimos revelou-os ao domínio das operações e funções da cultura na vida cotidiana; mas, uma vez que os sociólogos da manipulação, quase por definição, não têm interesse pela produção artística hermética ou "alta", cuja interdependência dialética com a cultura de massa defendemos, o efeito geral de sua postura é a supressão completa das considerações sobre cultura, salvo como uma espécie de assunto menor no nível mais epifenômico da superestrutura (JAMESON, 1997, p.13).

Através desta pesquisa, identificamos diversas questões únicas na forma do super-herói; estas questões apresentam espaços para explorar possibilidades de subversão, escape e desconstrução dessa forma, de modo a permitir uma reclamação do popular aos ícones do capitalismo cultural corporativo.

A primeira delas é uma recusa a se engajar com a cultura de consumo. A flexibilidade e facilidade das tecnologias de informação permitem que o indivíduo engaje com mídias numa variedade antes inimaginável; porém, este engajamento não necessariamente significa consumo no sentido econômico. A disponibilidade de material por meios alheios aos oficiais, através de arquivos online, *torrentes*, sites de downloads, entre outros, permite que o indivíduo seja ativo nesta cultura de massa sem pagar por esta. Além disso, depósitos online de filmes, quadrinhos, séries e jogos eletrônicos

funcionam como arquivos muito mais extensos do que a indústria cultura, orientada pelo motivo do lucro, poderia fornecer.

E embora isto possa se ocupar numa legalidade cinzenta, é preciso ressaltar a extensão do controle corporativo. A relevância do super-herói, por exemplo, se deve em muito às constantes revisões a leis de *copyright* norte-americanas, que impediram que estes caíssem em domínio público; desde o século 19, a lei determinava que os direitos sobre um personagem perdurariam por até 28 anos após seu registro inicial (com a possibilidade de uma extensão de mais 28 anos); após esse período, a obra cairia em domínio público. A intenção inicial por trás da lei era de garantir segurança jurídica aos autores, e incentivar a produção de novas obras. Porém, o primeiro questionamento se deu em 1976 pela empresa Disney, próximo da expiração dos direitos do personagem Mickey Mouse; a lei então se modificou para cobrir toda a vida do autor, mais 50 anos após a morte deste.

Novas emendas à lei se seguiram nas décadas seguintes, abrindo especial precedente para extensão para obras cuja propriedade pertence a uma entidade corporativa; com limites de extensão chegando até 120 anos. Isto só ocorreu por parte de esforço de *lobby* da empresa, que incluiu doações a políticos e um *think tank* criado exclusivamente para este fim. Graças a estes mecanismos legais, uma propriedade intelectual não acumula apenas durabilidade num contexto comercial, mas também toda a constelação de personagens agregados a este, acabando por criar um sedimento inacessível em volta do mesmo; um verdadeiro universo corporativo (CARLISLE, 2014).

Isto também se estende para a produção de conteúdo relacionado; obras de fã, como *fanfics*, *fancomics* e *fangames*, têm sua validade condicionada à aprovação das empresas que controlam estas propriedades intelectuais; e algumas, como a própria Disney, são especialmente agressivas no que tange a *takedowns* de qualquer conteúdo não autorizado, por esta, por qualquer associação minimamente tangencial a suas propriedades intelectuais⁵⁹.

Hoje em dia, a Disney não é apenas proprietária do Mickey Mouse; mas dos universos ficcionais da Marvel, de *Guerra nas Estrelas*, da Fox Filmes, além de, notavelmente, um ecossistema próprio de filmes baseados em contos de fada que pertencem (com ressalvas⁶⁰) ao domínio público. Além disto, o argumento de

⁵⁹ Num caso recente, na ocasião do lançamento da série *Loki*, a empresa enviou numerosos *takedowns* para artistas independentes que produzem artes e produtos baseados no personagem mitológico, independente da relação com o personagem da série.

⁶⁰ Em 2013, o Escritório de Patentes norte-americano concedeu uma *trademark* a Disney para o nome Branca de Neve, que abrange filmes, televisão, meios digitais, entre outros, excluindo apenas obras literárias; outras ações similares para outros contos de fada estão em curso.

compensação do criador não apenas é inválido, no caso de obras criadas a quase uma centena de anos, como também desconsidera os esforços corporativos de afastar compensação legítima dos criadores e seus descendentes, como nos casos de Siegel e Shuster e de Bill Finger. Resistir a isso através da pirataria legítima ou de uma reapropriação antropofágica não é apenas justificado, como uma forma de desobediência civil frente à gradativa monopolização da cultura de massa.

O mundo da produção independente, vinculada, porém, não coordenada pelos processos da indústria cultural, também nos oferece alternativas. Em obras independentes que mantiveram o controle autoral ao invés do controle corporativo, é comum ver ecossistemas saudáveis de *fandoms*. A série *Touhou*⁶¹, uma popular série de *games*, possui uma grande gama de produtos derivados, como animações, músicas, jogos e desenhos animados, inclusive disponíveis para venda; o criador da série apenas estabeleceu regras simples, como autorização deste para o uso comercial de seus personagens (WANG, 2019).

Por fim, os sistemas auto-organizados das produções de fã produzem fenômenos peculiares, como a ideia de *fanon*, a junção de *fandom* e *canon*; o *fanon* consiste numa interpretação comumente aceita pela comunidade de fãs, que se sobrepõe àquela imposta pelos detentores da propriedade intelectual. Em alguns casos, a interpretação coletiva afeta o texto de modo tão dramático que se torna parte inextrincável da leitura do texto. Como descreve Juli Parrish:

a ideia de que todos os “e se...?” das *fanfics* contribuem para um mega-texto maior, um que se deriva mas não é o mesmo que o cânone oficial da obra, é às vezes referido como *fanon*. Dentro de uma *fandom* individual, certos enredos podem ser reinventados tantas vezes, e por tantas pessoas – ou escritos de forma tão persuasiva por alguns autores não-oficiais – que eles assumem o status de cânone produzido pelos fãs (PARRISH, p.42, 2007).

Apesar da hegemonia produtiva da indústria cultural, o fã, impulsionado por uma pulsão de interesse que vai além do apego banal de autoria e exclusividade, ainda é a força motriz para a cultura de massa. Não propomos aqui a ideia de que é possível haver uma homeostase entre a indústria cultural e o sistema das *fandoms*, porém, aqui propomos uma genuína emancipação destas, através da reclamação das obras pelo meio da produção derivada, mas também uma organização sociais mais forte, de modo a combater juridicamente o controle corporativo de propriedades intelectuais que, efetivamente, deveriam pertencer a todos; através de revisões de leis de *copyright*, mais

⁶¹ Série de jogos eletrônicos independentes japoneses, produzida por um único criador, conhecido como ZUN.

direitos para criadores independentes, e uma rejeição, na esfera pessoal, dos mecanismos de cooptação da indústria.

8.2 Para Além do Consumo

Temos o super-herói como uma produção intrínseca da indústria cultural; tendo isso em vista, é possível uma arte genuína sair desde ambiente?

Baudrillard argumenta que

a lógica do consumo elimina o sublime na representação artística; pois, não há um privilégio da essência ou significação do objeto em relação à da própria imagem deste. Um não opera na verdade do outro. (...) ...a arte pop se vê homogênea com o industrial com a produção em massa, e com o caráter artificial manufaturado de seu ambiente todo, homogêneo com a saturação espacial e abstração culturalizada simultaneamente dessa nova ordem das coisas (...) Seria esta então uma arte do não-sagrado? Ou seja, uma arte da pura manipulação? Uma arte que produz objetos, mas não é criativa em si? (BAUDRILLARD, 2003, p.115-116).

A partir da reflexão sobre essa arte dessacralizada, considerando a pós-modernidade como um espaço de perda do elemento do sagrado, a sociedade que vive nesta época apenas poderia produzir esta arte? Ou há uma capacidade aprofundada para um escape estético?

O autor continua:

O Pop significa o fim da perspectiva, o fim do testemunho, o fim do ato criativo, e o fim da subversão do mundo e da maldição da arte. Seu objetivo não é a imanência do mundo dito 'civilizado', mas uma total integração neste mundo. (...) é lógico para esta arte não contradizer este mundo, mas explorá-lo, fazer parte dele (ibid., p. 116).

Aqui, vemos uma avenida para uma significação mais profunda da arte pop. Porém, o autor é definitivo:

os artistas pop esquecem que, para uma pintura deixar de ser um super-signo sagrado (um objeto único, uma assinatura, a mobília de um comércio nobre e mágico⁶²), não é o bastante para mudar o conteúdo da pintura ou a intenção do artista; são as estruturas de produção da cultura que decidem isto. No final das contas, apenas a racionalização do mercado de arte, com os mesmos princípios de qualquer outro mercado industrial, pode dessacralizar obras de arte de volta ao estado de objetos cotidianos (BAUDRILLARD, 2003, p. 116).

⁶² Talvez dotado de uma *aura* benjaminiana?

Ou seja: emanando de uma indústria cultura, a única autoridade que pode alterar os estados de legitimidade de um objeto, através do rebaixamento, e não da elevação, é a própria indústria.

Em contrapartida a Baudrillard, Jameson tem outra perspectiva dos potenciais da arte pop:

Nos trabalhos pós-modernos mais interessantes, porém, é possível detectar uma concepção mais positiva da relação que restaura a própria tensão a noção do que a torna diferente. Esse novo modo de se relacionar pela diferença pode ser alcançar novos e originais modos de pensar e perceber; frequentemente é necessário a forma de um imperativo impossível alcançar essa nova mutação, algo que talvez não pode ser chamado de consciência (JAMESON, 1997, p. 75).

Talvez a forma de compreender uma estética na pós-modernidade seja justamente alcançando uma consciência *hipertextual*; com o auxílio das tecnologias modernas da informação, uma obra pode ter uma gama imensamente densa de simbolismos, significados, e questionamento, que podem estar ao alcance do leitor/espectador; a presença da hiperdiegese, a consciência dos clichês e tropos, um vocabulário metalinguísticos e um letramento midiático, bem como uma certa educação política, sejam fundamentais para isso; assim como um mundo digital mais democrático e menos corporativo.

Tal mudança não virá cedo, e não sem conflito; mas podemos observar obras que genuinamente nos atraem próximos a ela. Aqui, destacaremos dois quadrinistas da forma do super-herói que deram contribuições inestimáveis a esta.

O primeiro é Jack Kirby; falando da obra magna do cartunista, *Os Novos Deuses*, um coquetel psicodélico de mitos de formação abraamicos, *sci-fi* pós-humano, e super-heróis. Morrison descreve este como:

um pioneiro, um exército de um homem só, um imbatível cartógrafo de novos territórios e possibilidades. Ele havia experimentado com simbolismo cósmico nos títulos *Thor* e *Quarteto Fantástico*⁶³, esse projeto era vastamente mais elaborado, e ele não tinha tempos para o passado. Sua declaração definitiva proveu ser contemporânea, futurista, e atemporal, tudo ao mesmo tempo (MORRISON, 2011).

⁶³ O primeiro quadrinho de super-herói publicado pela Marvel, Quarteto Fantático, de 1961, fora conceituado por Kirby, com o apoio de Stan Lee.



Figura 11: Obra Original de Jack Kirby

Os *Novos Deuses* fora apenas a culminação da carreira do artista, responsável por conceituar visualmente praticamente todos os grandes heróis da Marvel, como o Capitão América, Thor e o Quarteto Fantástico, como também na própria DC, onde seu trabalho nos *Novos Deuses* gestou personagens como o Senhor Milagre e o vilão Darkseid. Kirby foi reconhecido pela força de seu traço, a originalidade de suas ideias, uso de recursos experimentais que apontavam na direção da *pop art*, como colagem com fotografias e jornais, e pelo uso de grafismos de partículas circulares para representar energia cósmica, apelidada de *Kirby Krackle*. Praticamente todas as suas criações, bem como sua iconografia, estão presentes nos multimilionários filmes contemporâneos de super-herói.

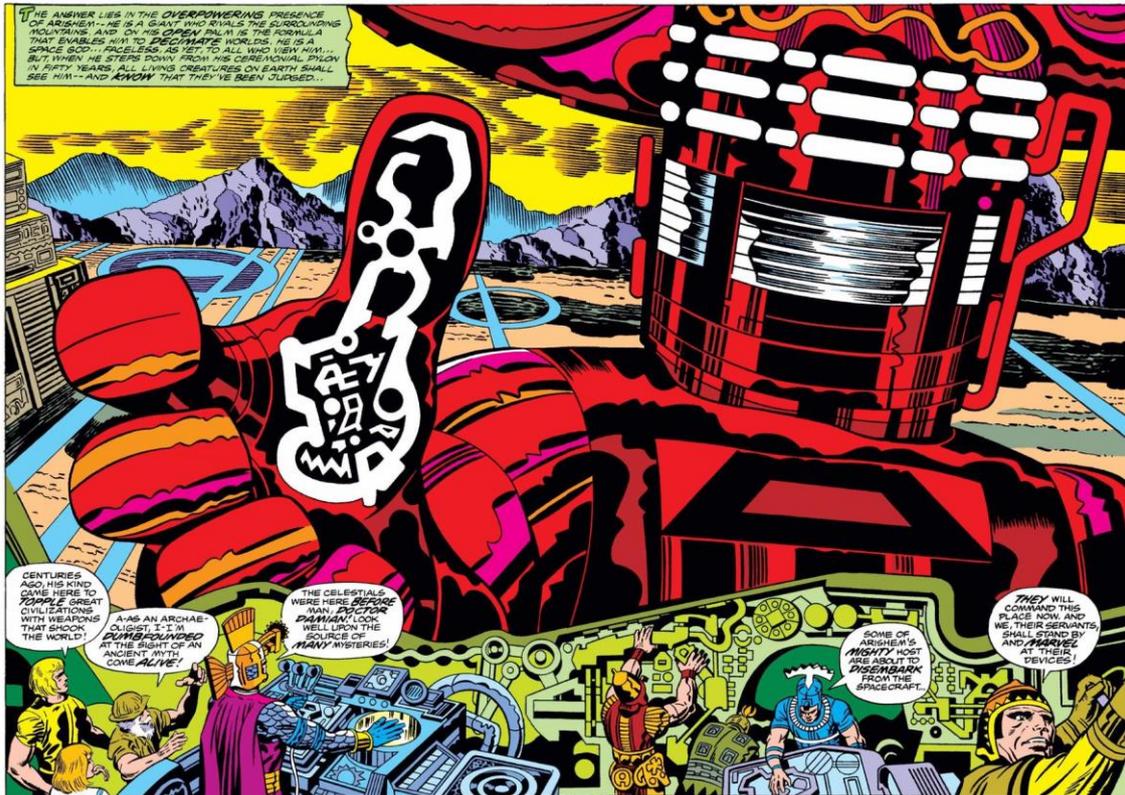


Figura 12: Imagem do quadrinho Os Eternos

Morrison continua:

Quando leio suas histórias de deuses contemporâneos andando pelas ruas de Manhattan, eu vejo além dos Beatniks até a musa solar de Ginsberg; William Blake tem suas figuras primais, Orc e Urthone, reinterpretadas como Senhor Milagre e Mantis. Os fogos negros de Urizen queimam novamente no planeta da morte de Darkseid, Apokolips. EM Blake e em Kirby, eu vejo o jogo de forças imensamente revolucionárias que não podem ser acorrentadas ou contidas, seja na revolução Romântica de 1800, ou nos Swinging' Sixties (MORRISON, 2011).

O outro autor que melhor expressa essa nova consciência não é um desenhista, mas roteirista: Alan Moore. Morrison descreve Moore⁶⁴ como

um autodidata ambicioso, e de uma inteligência feroz e extravagante, e seu maior truque era parecer genuinamente novo, como se não houvesse quadrinhos antes dele aparecer. (...) Nas suas próprias palavras, Moore se tornou 'A primeira namoradina da *fandom*', e o caso de amor foi intenso, este sendo o centro de atenção e antecipação, como se sua presença validasse culturalmente o potencial dos quadrinhos (MORRISON, 2011).

Suas obras representam a direção contrária de todas as críticas que realizamos sobre a indústria cultural: radicalmente autênticas, provocativas, sexuais, e se

⁶⁴ Moore fora uma espécie de mentor para Morrison, porém, eventualmente ambos se tornaram desafetos.

assemelhando mais a romances, com suas estruturas fechadas de intriga. *Miracleman* (1984) apresenta a desconstrução de um herói obscuro, um mero pastiche do Capitão Marvel, que logo se transforma numa épica saga pós-humana; a trama é cruel e sem censuras, e inclui cenas de violência angustiante e erotismo intenso. *Watchmen* (1985), sua obra mais celebrada, é uma desconstrução em larga-escala da forma do super-herói, estruturada num rígido formalismo na sua organização de nove quadros por página, e com uma complexa trama de simbolismos:

Watchmen tinha raízes no amor de Moore pela ficção vasta e intrincada de Thomas Pynchon, e os complexamente estruturados filmes de Nicolas Roeg, como *Inverno de Sangue em Veneza*; tinha também em comum com a obra de Peter Greenaway, lembrando os universos codificados e perfeccionistas de quebra-cabeças, truques, arquiteturas e duplicações simétricas do diretor (MORRISON, 2011).

Sua obra não se isolava de uma malha cultural mais ampla, mas sim, se integrava, apresentando profundidades imensas ao leitor mais sofisticado.



Figura 13: Páginas de *Watchmen*

Apesar de ter sido um importante marco para a história dos quadrinhos (sendo incluída na lista dos 100 melhores romances da revista *Time*), como outros criadores, Moore também teve atritos com DC Comics. Graças a desavenças sobre a propriedade

dos personagens que criou em *Watchmen*, e de sucessivas tentativas da editora de manter os direitos dos personagens fora do controle dele e do desenhista David Gibbons, ele cortou laços com a obra, e seu nome não aparece nas adaptações da trama, como na adaptação para do cinema de 2009, e a série para televisão de 2020.

Além disso, o autor se recusa a receber os dividendos das adaptações de sua criação, algo que ele mesmo estima que valem milhões de dólares. Notavelmente, a DC Comics continuou publicando histórias relacionadas ao universo de *Watchmen*, e recentemente, integrou os personagens da história ao seu universo principal, nos Eventos *O Relógio do Juízo Final*, de 2019, e *Noite de Trevas: Death Metal*, de 2020; utilizando novamente o artifício do multiverso para realizar essa conexão.

Também digno de nota são as histórias de Alan Moore do personagem *Monstro do Pântano*, reinventado como um avatar do mundo natural, em histórias que envolviam horror, ambientalismo, políticas sexuais e ocultismo; *Promethea*, uma trama que envolve elementos de ocultismo, como o tarô e a Cabala, numa jornada sobre o sagrado feminino repleta de simbolismo poético; *A Liga Extraordinária*, uma ambiciosa *fanfic* envolvendo praticamente todos os personagens da história da literatura ocidental; e *V de Vingança*, cujo personagem principal, um anarquista romântico chamado V, se tornou um ícone do ativismo online do começo da década de 10.

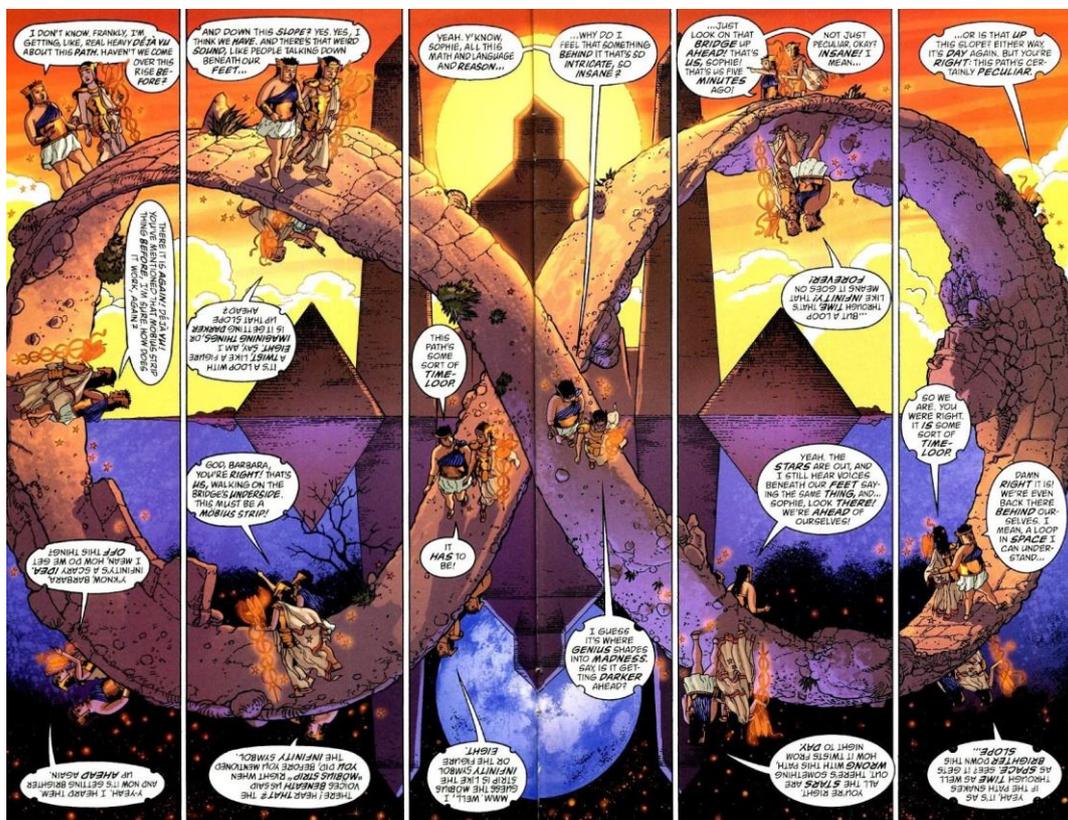


Figura 14 Página de *Promethea*

Estes autores são dois exemplos do potencial da arte pop em quebrar com as limitações impostas a ela pela indústria cultural. Há algo de muito importante que a análise mais crítica da cultura de massa pode terminar por desconsiderar: por trás dos mecanismos desta, há pessoas de carne e osso, cuja produção autêntica e processos imaginativos estão em constante confronto com as dinâmicas de um sistema falsificador de significado. Ambos os autores citados tiveram atritos com as corporações que os empregaram, e que, até hoje, ganham milhões com as suas criações. A indústria cultural não cria condições para que a arte pop se insira e supere suas limitações; na realidade, a indústria cultural se interpõe como indispensável, numa lógica neoliberal de validar a arte através de uma remuneração pretensamente equivalente. Ela é um obstáculo; um que temos as ferramentas necessárias para superar.

8.3 Para o Alto e Avante

Aqui, chegamos ao fim dessa história; porém, há ainda um último questionamento que devemos fazer, um para o qual não vai haver resposta, pelo menos no momento: pode o super-herói ser *revolucionário*? Pode este, ao invés de ser um baluarte do status-quo, uma anomalia temporal que serve aos interesses do grande capital, um ladrão de fantasias infantis e adultas, ser na verdade, um guia para uma nova consciência mais expandida, que imbua ao sujeito um valor heroico genuíno?

Frederic Jameson traz consigo uma proposta intrigante:

Nesta altura do argumento, então, a hipótese é que as obras de cultura de massa não podem ser ideológicas sem serem, em certo ponto e ao mesmo tempo, implícita ou explicitamente utópicas: não podem manipular a menos que ofereçam um grão genuíno de conteúdo, como paga ao público prestes a ser tão manipulado. (...) angústia e esperança são duas faces da mesma consciência coletiva, de tal modo que as obras de cultura de massa, mesmo que sua função se encontre na legitimação da ordem existente - ou de outra ainda pior -, não podem cumprir sua tarefa sem desviar a favor dessa última as mais profundas e fundamentais esperanças e fantasias da coletividade, às quais devemos reconhecer que deram voz (JAMESON, 1994, p. 21-22).

Jameson pleiteia que cada obra produzida pela cultura de massa traz consigo a semente de uma utopia; seu oposto positivo; a forma da dissolução do controle corporativo, e um passo na direção de um domínio coletivo. Ele continua:

(...) toda obra de arte contemporânea (..) contém como impulso subjacente, embora na forma inconsciente amiúde distorcida e recalcada, nosso imaginário mais profundo sobre a natureza da vida social, tanto no modo como a vivemos agora, como naquele que - sentimos em nosso íntimo - deveria ser. Em meio a uma sociedade privatizada e psicologizada, obcecada pelas mercadorias e bombardeada pelos slogans ideológicos dos grandes negócios, trata-se de reacender algum sentido do inerradicável impulso na direção da coletividade que pode ser detectado, não importa quão vaga e debilmente, nas mais degradadas obras da cultura de massa, tão certo como nos clássicos do modernismo. Eis a indispensável precondição de qualquer intervenção marxista significativa na cultura contemporânea (JAMESON, 1994, p. 24).

Seu inequívoco otimismo traz inspiração e esperança. A indústria cultural, ele postula, traz consigo as ferramentas da sua própria dissolução; dentro do labirinto sígnico da multiplicidade de expressões homogêneas da cultura de massa, conseguimos encontrar – se olhar com critério, cuidado e preparação – o potencial humano genuíno.

A criança que brinca com os bonecos de super-heróis não faz ideia das complexas redes produtivas que os conceituaram, e para ela não importa; pois dentro do círculo mágico de sua brincadeira, ela é a autora da experiência, e aqueles personagens pertencem a *ela*; não à Disney ou à Warner Bros. Num mundo saturado de imagens heroicas, em que as barreiras entre elas cedem a cada dia pela pulsão de gerar uma monocultura global e corporativa, há um aceno claro: essas barreiras nunca foram verdadeiras, e esses objetos pertencem á todos. E necessário apenas, como a criança que brinca, cultivar a imaginação.

Encerramos com uma frase do autor Mark Fisher:

A longa noite escura no final da história deve ser entendida como uma imensa oportunidade. A pervasividade da opressão do realismo capitalista mostra que até vislumbres de uma alternativa política e de possibilidades econômicas podem ter um efeito imenso. O menor evento pode fazer um buraco na cortina cinzenta da reação que marca os horizontes da possibilidade sob o realismo capitalista. De uma situação aonde nada pode acontecer, de repente, tudo é possível de novo (FISHER, 2020, p. 80-81).



Figura 15: Pannel do quadrinho *Crise Final*

Conclusão

A inspiração para o título desta pesquisa se encontrou, naturalmente, nos quadrinhos; a Manopla do Infinito é um instrumento de poder cósmico nos quadrinhos da Marvel que, como uma cornucópia da mitologia grega, ou uma lâmpada mágica das *Mil e Uma Noites*, é capaz de conceder qualquer desejo a seu usuário num estalar de dedos. O exercício de imaginação contido na mais comercial das tramas contém, em si, como vimos com vários autores, sobretudo Fredric Jameson, é uma função emancipadora; é preciso sonhar para poder conceber aquele mundo no qual queremos viver.

Porém, sob o jugo das relações frias do mercado, esse caráter se transforma de algo potencializador para um instrumento de servidão psíquica, gestando vínculos afetivos com objetos cujo uso e posse não pertencem ao coletivo, mas às corporações; e utilizando-se de recursos narrativos de modo a se renovar forma temática e simbólica, bem como com novas adequações para a contemporaneidades, tornando os personagens mais diversos em termos de etnia, gênero, e nacionalidade, bem como incorporando variações estéticas e estilísticas que dialogam (mesmo que através do pastiche) com vanguardas artísticas.

Daí temo a ideia de algema; nisso se indica a possibilidade da forma do super-herói como um dispositivo de docilização social ideal para uma época de excesso de informação, cativando um público com uma ideia específica de herói, e com isto, estabelecendo uma métrica limitada do tipo de transformação social possível para este público almejar. Há também um componente de repressão libidinal na ideia de algema, algo que exploramos de forma breve, mas que também é fundamental para entender aspectos da forma do super-herói, como a violência como solução universal e a deserotização do indivíduo.

Todos estes processos também auxiliam na massificação da forma, bem como permitem a adequação de um mesmo herói (um mesmo produto) para uma variedade de *públicos-alvo*, como observamos no caso dos filmes do herói Homem-Aranha. Mais do que isso, esses processos também segmentam a audiência de modo que esse objeto narrativo possa sempre operar no máximo de sua eficiência de mercado, o que também contribuí para transformar esses conjuntos de indivíduos distintos e com subjetividades em públicos consumidores.

O aspecto superficialmente trivial desta forma, que pode ser considerado mero entretenimento focado na repetição de padrões, e supostamente desprovido de

densidade semiótica, como vemos na perspectiva da Escola de Frankfurt, ajuda-o a se camuflar de investigações mais profundas, tornando ainda mais necessário encará-lo com a seriedade que seus efeitos culturais visíveis indicam que deve.

Como vimos durante esta pesquisa, o desenvolvimento da forma do super-herói se dá de modo emaranhado a um processo de sofisticação dos artifícios que a indústria cultural tem para se fazer presente: através do campo simbólico, na ocupação dos signos do comum, e na captura das narrativas partilhadas. Nenhum desses elementos é exclusivo a esta forma; porém, através da investigação de como este se desenvolvem através dessa, e se expandiram para outros campos na indústria cultural, esperamos que seja possível apontar outros modos mais sutis de ocupação utilizadas pela indústria cultural daqui em diante.

Entendemos que o escopo desta pesquisa abordou diversos assuntos dentro das temáticas estabelecidas da inter-relação entre indústria cultural e a narrativa do super-herói; porém houveram tópicos que decidimos por abreviar e editar, bem como prepará-los para um desenvolvimento futuro em novas avenidas dentro do meio acadêmico.

Por exemplo, queremos desenvolver como os mecanismos dos universos corporativos da indústria cultural se dão em contextos diferentes do dos Estados Unidos, que fora o principal foco de nossa pesquisa; apreciando não apenas questões de diferenças culturais, mas também como questões de fomento e acesso à cultura, e legislação a respeito de copyright afetam o espaço de criação privada e coletiva nesses países.

Também, nesta pesquisa nos dedicamos à forma do super-herói e suas expressões em plataformas de mídia de massa já estabelecidas, como o cinema e os quadrinhos; dentro do contexto da cultura digital, seja através de redes sociais, jogos eletrônicos e aplicativos, já que mesma lógica que analisamos se reproduz e se transforma com velocidade assombrosa.

Aí há um espaço para uma análise feita com as ferramentas conceituais desenvolvidas nesta pesquisa, especialmente no que tange a relação da forma e a atual composição das *fandoms*. Há um espaço potencial para o desenvolvimento de uma etnografia para compreender melhor as relações dos fãs com o objeto estudado.

Há também uma vontade pessoal de estender a definição de *consciência hipertextual* que mencionamos no último capítulo; este conceito surge quando observamos que, de modo a entender recursos narrativos como o multiverso, é

necessário ao espectador um conhecimento prévio dos lugares-comuns dessas narrativas (tipos de personagens, situações dramáticas, e o uso de metalinguagem e quebra da quarta-parede). O sucesso das obras recentes que exploram o conceito de multiverso demonstra que existe uma massa crítica de conhecimento no coletivo sobre os aspectos paratextuais utilizados nessas narrativas, o que indica um terreno fértil para desenvolver esse conceito.

A consciência hipertextual seria a capacidade do indivíduo de ao se contrapor á uma narrativa, não apenas entender esta, como procurar pelo contexto onde foi produzida, seus criadores e suas intenções e limitações, e pela sua inter-relação com outras narrativas, seja por referências ou por associação feita pelo próprio leitor.

Tal consciência permite que esse leitor entenda aquela narrativa como parte de um conjunto maior, uma produção coletiva, e não na forma de um produto singular formado de modo fechado por entes corporativos. Esse modo de leitura poderia permitiria um deslocamento do poder corporativo sobre as narrativas da contemporaneidade (sejam explicitamente ficcionais ou não).

Esta pesquisa se encerra com um questionamento em aberto: se seria possível reclamar esta forma, desenvolvida através de uma pilhagem corporativa e da supressão da vontade autoral, de volta ao coletivo. Para além da rejeição imediata das emanações da indústria cultural, esta vertente levaria em consideração fenômenos de recombinação e reestruturação de objetos culturais como uma possível avenida para a reclamação destes. Também seria imprescindível uma investigação a fundo do valor político da forma do super-herói, e como ela se apresenta num contexto social mais amplo.

O objeto investigado não é estático; mesmo o fetiche da novidade que dá o tom das sucessivas iterações dos produtos da indústria cultural apresenta em si mudanças de ritmo e reorientações estéticas curiosas, rachaduras pelas quais é possível vislumbrar mundos diferentes, distintos mesmos daqueles que nos são apresentados por esta ficção de massa previsível e conservadora.

Há muito o que ser consertado em nosso próprio mundo, e a solução não reside num mundo paralelo ou num Messias interestelar, mas talvez em algo tão simples quanto olhar esse mundo de uma forma nova; ou mesmo na rebeldia secreta de tentarmos, nós mesmos, sermos heróis.

Bibliografia

ADORNO, Theodor. A psicanálise da adesão ao fascismo. Blog da Boitempo, 25 oct. 2018. Disponível em <<https://blogdaboitempo.com.br/2018/10/25/adorno-a-psicanalise-da-adesao-ao-fascismo/>> Acesso em: 17/6/2021

ADORNO, Theodor. Negative Dialectics. Londres: Routledge and Kegan Paul, 1973.

ADORNO, Theodor. The Culture Industry. Londres: Routledge, 1991.

BARON, Reuben. The MCU's Relationship With the Military, From Iron Man to Captain Marvel. CBR, 16 mar. 2019. Disponível em <<https://www.cbr.com/captain-marvel-mcu-military-relationship/>> Acesso em: 13/8/2021

BARTHES, Roland. “A Morte do Autor” In: O Rumor da Língua. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

BARTHES, Roland. Mitologias. Rio de Janeiro: BCD União de Editoras, 2001.

BATMAN E BILL. Direção: Don Argott, Sheena M. Joyce. Produção de 9.14 Pictures e ThruLine Entertainment. Estados Unidos: Hulu. 2017.

BAUDRILLARD, Jean. O Sistema dos Objetos. São Paulo: Editora Perspectiva, 2004.

BAUDRILLARD, Jean. The Consumer Society: Myths and Structures. Londres: Sage Publications. 2003.

BENEDICT, Rachel S. Everyone Is Beautiful and No One Is Horny: Modern action and superhero films fetishize the body, even as they desexualize it. Blood Knife, 14 fev. 2021. Disponível em <<https://bloodknife.com/everyone-beautiful-no-one-horny/>> Acesso em: 12/8/2021

BENJAMIN, Walter. “O Narrador”. In: Obras Escolhidas – Magia, Técnica e Política. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.

BENJAMIN, Walter. A Obra de Arte na época de Sua Reprodutibilidade Técnica. Porto Alegre: L&PM, 2018.

BERLASTSKY, Noah. Superhero Stories Aren't Myths. They're Anti-Myths. Pacific Standart, 23 abr. 2021. Disponível em <<https://psmag.com/social-justice/superhero-stories-arent-myths-theyre-anti-myths>> Acesso em: 10/7/2021.

BRINKER, Felix. On the Political Economy of the Contemporary (Superhero) Blockbuster Series. In: Post-Cinema: Theorizing 21-Century Film. Sussex: REFRAME Books, 2016.

CAMPBELL, Joseph. O Herói de Mil Faces. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1949.

CARLISLE, Stephen. Mickey's Headed to the Public Domain! But Will He Go Quietly?. Veículo, 17 out. 2014. Disponível em <<http://copyright.nova.edu/mickey-public-domain/>> Acesso em: 9/8/2021.

ČEIKÁ, Jonas. The Emoji Movie, Adorno and the Culture Industry . Youtube, 1 mar. 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=M-m_7G31yh4>. Acesso em: 4/3/2021.

ČEIKÁ, Jonas. The Simpsons and the Death of Parody. Youtube, 16 dez. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hi_fxwLBSFo>. Acesso em: 4/3/2021.

DESOWITZ, Bill. 'Spider-Man: Into the Spider-Verse': Breaking the Rules of Animation. IndieWire, 12 dec. 2018. Disponível em <<https://www.indiewire.com/2018/12/spider-man-into-the-spider-verse-breaking-the-visual-rules-of-animation-1202027410/>> Acesso em: 9/8/2021

DESSEM, Matthew. A Child's Guide to the Space Jam Cinematic Universe. Slate, 19 jul. 2021. Disponível em <<https://slate.com/culture/2021/07/space-jam-a-new-legacy-viewing-guide-children-clockwork-orange-devils-baby-jane.html>> Acesso em: 17/7/2021

ECO, Umberto. Apocalípticos e Integrados. São Paulo: Editora Perspectiva, 2008.

FISHER, Mark. Realismo Capitalista. São Paulo: Autonomia Literária. 2020.

GRAEBER, David. Batman and the problem of constituent power. De Dicto, 28 out. 2012. Disponível em <<http://dedicto.com/wordpress1/dde/2012/10/28/batman-constituent-power/>> Acesso em: 6/8/2020

HAMPTON, Rachele. How "Rest in Power" Went From Radical Eulogy to Kitschy Twitter Meme. Slate, 30 set. 2019. Disponível em <<https://slate.com/culture/2019/09/rest-in-power-phrase-history-appropriation-black-activists.html>> Acesso em: 17/7/2021

HILLS, Matt. Fan Cultures. Nova York: Routledge, 2002.

HOMEM ARANHA: NO ARANHAVERSO. Direção: Bob Persichetti, Peter Ramsey, Rodney Rothman. Produção de Columbia Pictures, Sony Pictures Animation, Marvel Entertainment. Estados Unidos: Sony Pictures. 2018.

HORKHEIMER, Max & ADORNO, Theodor. A Dialética do Esclarecimento. São Paulo: Companhia das Letras, 1985.

JAMESON, F. Reificação e utopia na cultura de massa. *Crítica Marxista*. São Paulo, n. 1, p. 125.1994.

JAMESON, Fredric. Pós-Modernismo - A Lógica Cultural do Pós-Capitalismo. São Paulo: Àtica, 1997.

JENKINS, Henry. Transmedia Storytelling 101. Confessions of an Aca-Fan, 21 jul. 2007. Disponível em <http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html> Acesso em: 4/12/2020.

JÚNIOR, Humberto Alves Silva. Indústria Cultural e Ideologia. SciELO - Brasil, 17 fev. 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ccrh/a/fvQJ8CRpyVb4jfQMGjWW4CD/?lang=pt> Acesso em: 17/7/2021.

KUKKONEN, Karin. Navigating Infinite Earths: Readers, Mental Models, and the Multiverse of Superhero Comics. In: *The Superhero Reader*. Jackson, Mississippi: University Press of Mississippi, 2013.

LARSEN, Robin. Joseph Campbell: A Fire in the Mind. Rochester, Nova York: Inner Traditions International, 2002

MORRISON, Grant. Superdeuses - Mutantes, Alienígenas, Vigilantes, Justiceiros Mascarados e o Significado De Ser Humano Na Era Dos Super-Heróis. São Paulo: Seoman/Pensamento, 2011.

MURRAY, Janet. Hamlet on the Holodeck: the Future of Narrative in Cyberspace. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1999.

NOGUEIRA, Luis. Gêneros Cinematográficos. Covilhã: Livros LabCom, 2010.

PARRISH, Juli J. Inventing a Universe: Reading and Writing Internet Fan Fiction. University of Pittsburgh, Pittsburgh, 2007

PEARSON, Roberta E. Kings of Infinite Space: Cult Television Characters and Narrative Possibilities. In: *An Online Journal of Film Studies*. University of Nottingham, 2003.

RIESMAN, Abraham, MACDONALD, Heidi, BOXER, Sarah. The 100 Pages That Shaped Comics. *Vulture*, 16 abr. 2018. Disponível em: <<https://www.vulture.com/article/100-most-influential-pages-comic-book-history.html>> Acesso em: 12/4/2021.

ROGERS, Nick. How Wrestling Explains Alex Jones and Donald Trump. The New York Times, 25 abr. 2017. Disponível em:

<<https://www.nytimes.com/2017/04/25/opinion/wrestling-explains-alex-jones-and-donald-trump.html>> Acesso em: 12/3/2021.

SALIM, M. A. A. ; SOUZA, Flávia C. N. de ; BORGES, E. C. . Walter Benjamin: narrativa e a escrita da história. In: IV Congresso Internacional de História: cultura, sociedade e poder, 2014, Jataí, Go. Anais Eletrônicos do IV Congresso Internacional de História: Cultura, sociedade e poder, realizado entre 23 e 25 de setembro de 2014 UFG/Jataí. Jataí, Go: Universidade Federal de Goiás, 2014. v. único. p. 1-19.

SASSAKI, Raphael. Moore on Jerusalem, Eternalism, Anarchy and Herbie!. Alan Moore World, 19 nov. 2019. Disponível em:

<<https://alanmooreworld.blogspot.com/2019/11/moore-on-jerusalem-eternalism-anarchy.html>> Acesso em: 12/4/2021.

SEMLEY, John. Against the Universe. The Baffler, 16 jul. 2021. Disponível em <<https://thebaffler.com/latest/against-the-universe-semley>> Acesso em: 17/7/2021.

SMITH, Aaron. Transmedia Storytelling in Television 2.0. Middlebury.Edu, 17 jun. 2009. Disponível em: <<https://sites.middlebury.edu/mediacp/2009/06/17/the-art-of-worldbuilding/>>. Acesso em: 2/4/2021.

Snow White. United States Patent and Trademark Office. 16 jul. 2021. Disponível em: <https://tsdr.uspto.gov/#caseNumber=77618057&caseType=SERIAL_NO&searchType=statusSearch> Acesso em: 9/8/2021.

TAYLOR, Robert. Why Legendary's MonsterVerse Has Succeeded Where DC, Universal, and Sony Have Failed. Collider, 22 mar. 2021. Disponível em:

<<https://collider.com/godzilla-vs-kong-monsterverse-success/>>. Acesso em: 17/10/2021.

VILLAREAL, Daniel. Disney Denies Sending Cosplayer Takedown Notice For Looking Like Marvel's Loki. Newsweek, 23 jun. 2021. Disponível em:

<<https://www.newsweek.com/disney-denies-sending-cosplayer-takedown-notice-looking-like-marvels-loki-1603204>>. Acesso em: 17/10/2021.

VOGLER, Christopher. A Jornada do Escritor. São Paulo: Editora Aleph, 2015.

WALLER, Lewis. An Introduction to Baudrillard . Youtube, 25 jul. 2019. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=1Yxg2_6_YLs>. Acesso em: 4/3/2021.

WALLER, Lewis. Beating Trump: Barthes, Wrestling, & Myth Today. Youtube, 16 ago. 2019. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=1LmxXvi8yYc>>. Acesso em: 4/3/2021.

WANG, Nathan. The Mass Prolificity of the Touhou Project. Medium, 18 jun. 2013. Disponível em: <<https://medium.com/@nxwang/touhou-project-the-power-of-niche-media-25d698602889>> Acesso em: 17/10/2021.

WITKINS, Robert W. Adorno on Popular Culture. Nova York: Routledge, 2003.

Imagens

Figura 1 - Capa da primeira edição da revista Action Comics (1938). Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Action_Comics_1>. Acesso em: 26/12/2020.

Figura 2 - Quadro da revista “Superman Beyond”. Disponível em: <<http://comicsbulletin.com/the-full-run-final-crisis-superman-beyond/>>. Acesso em: 20/12/2020.

Figura 3 – Arquivo do autor

Figura 4 - Capa da revista The Flash nº123. Disponível em: <https://dc.fandom.com/wiki/The_Flash_Vol_1_123>. Acesso em: 15/3/2021

Figura 5 - Capa da revista Justice League of America nº21. Disponível em: <https://dc.fandom.com/wiki/Justice_League_of_America_Vol_1_21> Acesso em: 15/3/2021.

Figura 6 - Capa da revista *Crisis on Infinite Earths* nº1. Disponível em: < <https://www.zipcomic.com/img/s1/crisis-on-infinite-earths-1985/1/01.jpg>> Acesso em: 20/7/2021.

Figura 7 - Imagem de Super-Herói de um Banco de Imagens Gratuitas. Disponível em: <<https://pt.vecteezy.com/arte-vetorial/1308091-pequeno-super-heroi-crianca-desenho-animado>> Acesso em: 4/8/2021.

Figura 8 - Comparação entre o modelo de Campbell e Vogler. Presente em *A Jornada do Escritor*. VOGLER, Christopher. A Jornada do Escritor. São Paulo: Editora Aleph, 2015.

Figura 9 - Frame do filme “Homem-Aranha: No Aranhaverso”

Figura 10 - Frame do filme *Homem-Aranha: No Aranhaverso*.

Figura 11 - Obra Original de Jack Kirby. Disponível em:

<<https://i.pinimg.com/originals/4d/3a/25/4d3a255f17eb0bb046dab1c5a7ddeb20.jpg>>.

Acesso em: 12/10/2021.

Figura 12 - Imagem do quadrinho *Os Eternos*. Disponível em:

<<https://www.marvel.com/articles/comics/the-most-kirby-jack-kirby-pages-in-marvel-history>> Acesso em: 12/10/2021.

Figura 13a - Página de *Watchmen*. MOORE, Alan; GIBBONS, David. *Watchmen – Edição Completa*. São Paulo: Editora Panini, 2005.

Figura 13b - Página de *Watchmen*. MOORE, Alan; GIBBONS, David. *Watchmen – Edição Completa*. São Paulo: Editora Panini, 2005.

Figura 14 - Página de *Promethea*. MOORE, Alan; WILLIAMS III, J.H; GRAY, Mick. *Promethea – Edição Definitiva – Volume 1*. São Paulo: Editora Panini, 2016.

Figura 15 - Painel do quadrinho *Crise Final*. Disponível em:

<https://www.reddit.com/r/superman/comments/n9ae3u/supermen_of_the_multiverse_from_final_crisis_7/>. Acesso em: 29/10/2021

*Sunshine came softly through my window today
Could have tripped out easily, but I've changed my ways*

Donovan – “Sunshine Superman”