



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAPÁ
PRÓ-REITORIA DE ENSINO E GRADUAÇÃO
DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES
CURSO DE LETRAS – INGLÊS**

**JUSTICEIRO E KIRA - QUESTIONANDO OS
CONCEITOS DE HERÓI**

**MACAPÁ
2016**

FERNANDA BEATRIZ FAÇANHA DE MIRANDA

**JUSTICEIRO E KIRA- QUESTIONANDO OS
CONCEITOS DE HÉROI**

Monografia apresentada ao curso de Letras Português-Inglês da Universidade Federal do Amapá como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Letras com Habilitação em Língua Inglesa. Orientador Prof. Me. Rosivaldo Gomes.

**MACAPÁ
2016**

BANCA EXAMINADORA

Prof. Rosivaldo Gomes – Orientador
Universidade Federal do Amapá

Prof. Martha Zoni – Avaliadora
Universidade Federal do Amapá

Prof. Rafael Wagner Costa – Avaliador
Universidade Federal do Amapá

Macapá, 31 de março de 2016

DEDICATÓRIA

À minha família, pelo apoio incondicional,
Aos meus amigos, pelas conversas enriquecedoras,
Ao Capes/ CNPQ pela oportunidade de desenvolver esta pesquisa,
Ao meu orientador, por acreditar em mim.

RESUMO

O presente trabalho de conclusão de curso é o resultado de uma pesquisa de iniciação científica, que teve por objetivo compreender a figura do herói na atualidade tendo em vista as constantes mudanças nas concepções acerca dessa figura. Assim, objetivamos analisar os anti-heróis Frank Castle, o qual atende pela denominação de Justiceiro e Light Yagami, conhecida como Kira, do mangá Death note, pondo em questionamento os estigmas de anti-herói e vilão que as personagens recebem em suas histórias, uma vez que se encaixam no conceito de herói. Para a base teórica, no que diz respeito ao mito de herói, utilizamos a discussão de Brombert (2002), Campbell (2007); Costa (2010); Lima e Santos (2011), Neto (2011), Netto e Lopes (2014) e Reblin (2010). Em relação à discussão de quadrinhos partimos da base teórica de Luyten (2012) e Ramos (2014); Vergueiro (2005); Viera (2007), Mendonça (2008). Para a metodologia de pesquisa, seguimos o embasamento teórico da pesquisa na área de Linguística Aplicada Interdisciplinar, em diálogo com as Ciências Humanas/Sociais (MOITA-LOPES, 1994, 2006, 2009), sendo feita uma análise documental de abordagem qualitativo-interpretativista. (LÜDKE; ANDRÉ, 1986). Os resultados evidenciam que as personagens podem ser perfeitamente compreendidas como heróis, uma vez que a bondade e maldade são relativas, dependendo do ângulo do qual se olha essa a concepção de herói nessas HQ. Neste paradoxo, em decorrência da situação tanto cultural quanto social, pode-se construir um herói ou um vilão, ou ainda um herói negativo, o qual foi nos apresentado por Brombert – Um herói passível de qualidades e defeitos assim como os anti-heróis na atualidade – mas que buscam fazer o bem e reinstalar a paz em suas sociedades. Portanto, heróis que caminham na linha tênue entre bem e mal, justiça e vingança e certo e errado, heróis que nos fazem questionar o conceito de herói do século XXI.

Palavras- chave: Herói. Anti-herói. Kira. Justiceiro.

ABSTRACT

This course conclusion work is the result of a scientific initiation research, with objective to understand the figure of the hero today in view of the constant changes in conceptions about this figure. Thus, we aimed to analyze the anti-heros Frank Castle, which meets the designation of Punisher and Light Yagami, known as Kira, the manga Death note, calling into question the anti-hero of stigmas and villain characters receive in their stories once that fit the hero concepts. For the theoretical basis with respect to the hero myth use discussion Campbell (007); Costa (2010); Lima and Santos (2011), Netto and Lopes (2014) and Reblin (2010). Regarding the comic discussion started from the theoretical basis of Luyten (2012) and Ramos (2014); Vergueiro (2005); Viera (2007), Mendonça (2008). For the research methodology, we follow the theoretical basis of research in Applied Linguistics Interdisciplinary area, in dialogue with the Human / Social Sciences (MOITA-LOPES, 1994, 2006, 2009), being made a documental analysis of qualitative-interpretative approach. (Lüdke; ANDRÉ, 1986). The results show that the characters can be fully understood as heroes, since good and evil are relative, depending on the angle from which you look at this design hero in these HQ. In this paradox, as a result of both cultural and social, you can build a hero or a villain, or a negative hero, which was presented in a Brombert - A hero capable of qualities and defects as well as anti-heroes today - but who seeks to do good and reinstall peace in their societies. So, heroes who walk the fine line between good and evil, justice and revenge and right and wrong, heroes that make us question the concept of the hero of the XXI century.

Key-Words: Hero. Anti- Heroe. Kira. Punisher

LISTA DE QUADROS

Tabela 1	44
Tabela 2	45
Tabela 3	45
Tabela 4	46

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 Snoppy	17
Figura 2. Mafalda	18
Figura 3 Tira Livre	18
Figura 4. Charge	19
Figura 5 Cartum	19
Figura 6 Chojungiga	21
Figura 7. Hokusai	21
Figura 8. DB	22
Figura 9. Leitura	23
Figura 10. The Yellow Kid	24
Figura 11. Boy Strip Popeye	25
Figura 12. Action Comics	26
Figura 13. Penauts	27
Figura 14. Sandman	28
Figura 15. Justiceiro	34
Figura 16. Kira	36
Figura17. Negócios de família	47
Figura 18. A ajuda	48
Figura 19. A descoberta	48
Figura 20. Ajuda de Maria	49

LISTA DE FIGURAS

Figura 21. Nasce um justiceiro	50
Figura 22. Perdido.....	51
Figura 23. O encontro.....	52
Figura 24. teste.....	53
Figura 25. Os olhos.....	54
Figura 26. A justiça	55
Figura 27. Uniforme	57
Figura 28. A máscara	59
Figura 29. Morte	60
Figura 30. Shinigamis	61
Figura31. Sagrado.....	61
Figura 32. O messias	62
Figura 33. Resistência.....	64
Figura 34. A criação de Adão.....	65

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
CAPÍTULO I: QUADRINIZAÇÃO E GÊNEROS QUADRINIZADOS.....	15
1.1 Quadrinização e HQ como Hipergênero.....	15
1.2 Quadrinhos e gêneros quadrinizados.....	16
CAPITULO II: MANGÁ E COMIC BOOK.....	20
2.1 <i>Mangá</i>	20
2.1.1 <i>Mangá</i> na atualidade.....	22
2.2 <i>Comic Book</i>	24
CAPÍTULO III: HERÓI, ANTI-HERÓI E VILÃO.....	29
3.1 Justificando o conceito de herói.....	30
3.2 Justificando o conceito de vilão.....	33
3.3 Justificando o conceito de anti-herói.....	33
3.4 O Justiceiro e Kira: Situando personagens.....	34
3.4.1 Frank Castle – Justiceiro.....	34
3.4.2 Light Yagami – Kira.....	36
3.4.3 A Aventura do Herói e o Imaginário simbólico.....	39
CAPITULO IV: METODOLOGIA.....	42
4.1 Tipo e abordagem de pesquisa.....	42
4.2 <i>Corpus</i> de pesquisa e categorias de análise.....	44
CAPÍTULO V: ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS.....	46
5.1 Justiceiro	46
5.2 Death Note.....	51
5.3 Símbolos e seus significados.....	56
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	68
REFERÊNCIAS.....	70

INTRODUÇÃO

Por que estudar quadrinhos?

A arte em sequencial está presente no mundo desde a pré-história, onde os homens desenhavam em cavernas narrando fatos cotidianos. Sobrevivendo durante anos, apresentaram-se definitivamente como histórias em quadrinhos (doravante HQ) no começo do século XIX, surgindo em jornais como tirinhas e no pós-guerra tiveram sua ascensão, pois preenchiam o vazio e a tristeza que a guerra deixou, inspirando pessoas de todas as idades a sonhar com dias melhores.

Os quadrinhos nasceram, nesse sentido, à margem da cultura erudita, ou seja, nascem, como proposto por García Canclini (1998) como um gênero discursivo¹ impuro, sendo desprezados, baratos, simplórios, infantis e sempre foram denotados como algo menor, não merecedores de atenção, respeito e vistos como sem utilidade, simples entretenimento. Por serem considerados extravagantes e levianos foram rejeitados por um longo tempo até serem aceitos como objeto de estudo acadêmico, como cita Vergueiro (2005, p.1).

Os intelectuais universitários sempre tiveram uma ressalva quanto a produtos de massa. Levaram certo tempo para aceitar os meios de comunicação de impacto mundial incontestável, como o cinema e rádio, e para acreditar que pudessem oferecer como resultado de verdadeiras obras de arte.

Fez-se necessário que estudiosos de artes plásticas começassem a utilizá-los como recurso para que se desse “um pontapé inicial” na pesquisa com HQ. O preconceito com esse gênero ainda é grande, todavia, é demasiadamente menor que no início dos anos de 1940, ganhando maior relevância, pelo menos no campo do ensino, somente em meados de 1990, quando há maior reivindicação desse gênero em materiais didáticos, como, por exemplo, em livros didáticos. Atualmente

¹ A noção de gênero assumida, neste projeto, vincula-se à visão proposta por Bakhtin/ Volochínov (1992 [1929]) para quem cada época e cada grupo social têm seu repertório de formas de discurso na comunicação sócio-ideológica. A cada grupo de formas pertencentes ao mesmo gênero, isto é, a cada forma de discurso social, corresponde um grupo de temas.

há uma série de pesquisas, trabalhos de conclusão de curso, dissertações de mestrados e teses de doutorado nas mais diferentes áreas (Arte, Comunicação, Educação, Letras, Sociologia, Linguística, Linguística Aplicada, Psicologia) que retratam o assunto, como destaca Luyten (1989, p. 8).

Uma outra questão é colocar os quadrinhos no seu devido lugar e não considerá-los uma sub-arte, ou subliteratura. As HQ marcaram a história do século XX e, para chegar à forma que conhecemos, acompanharam toda espécie de evolução, sofreram muitas influências, mas forneceram nas últimas décadas, subsídios para todos os meios de comunicação e também para as artes.

Nessa direção, é inegável que os quadrinhos são um meio de comunicação multifuncional, uma vez que não se alimenta somente de histórias fantasiosas, mas de fatos e de discursos idealizados, sendo constantemente utilizados como difusores de mensagens ideológicas, propagandas comerciais e institucionais.

Algumas HQ contam com uma grande crítica social, intrínseca em suas páginas, sendo que à medida que o leitor nota essas ideias, desperta dentro de si uma consciência crítica e política. Transcorrendo sobre os conceitos de herói e suas respectivas adaptações ao longo dos séculos, é possível perceber, em determinadas HQ, que existem controvérsias em relação a uma definição fechada de herói. Brombert (2002) cita alguns conceitos (p 18- 19),

Friedrich Schiller acreditava que o herói encarna um ideal de perfeição moral e enobrecimento. (“Veredlung”). Thomas Carlyle via os heróis como modelos espirituais guiando a humanidade, e, portanto, mercedores do “culto do herói”. Joseph Campbell, em nossos dias, descreveu o herói de mil faces como capaz de “autoconquistada submissão” e pronto a dar a vida por alguma coisa maior do que ele mesmo. [...] Para Johan Huizinga, o herói era apenas um exemplo superior de homo ludens. [...] Sigmund Freud, de maneira menos lúdica, embora também destacando a competição, ofereceu uma visão mais sombria. Em *Moisés e o Monoteísmo* definiu o herói como alguém que enfrenta o pai e “no fim suplanta-o vitorioso”, e ainda menos tranquilizadamente (a noção de parricídio não é nada edificante) como um homem que se rebela contra o pai e “mata-o de um modo ou de outro”. [...] Joseph Conrad [...] sugere que a “treva” é o domínio privilegiado da alma heróica. A finalidade entre o herói e as zonas obscuras tem sido expostas muitas vezes. Paul Valéry afirmou que tudo que é “nobre” ou “heróico” está forçosamente vinculado à obscuridade e ao mistério do incomensurável, ecoando a observação de Victor Hugo a respeito do obscurecimento legendário (“obscurissement légendaire”) cerca a figura do herói.

É possível perceber, a partir da citação acima, a contradição conceitual em delinear o que é heroico do que é não heroico. Em certas obras, atos consideráveis heroicos são tomados como atitudes negativas, ruins e até mesmo más pelo modo

como são executados. Caracterizando, dessa forma, a personagem que não pode ser tida como herói, pois também não é somente bom, também não se pode considerá-lo um vilão; ainda que remota, sua bondade é existente, essa personagem de personalidade dual recebe a alcunha de anti-herói.

Nesse sentido, as pesquisas sobre HQ se propagaram pelo mundo inteiro, tornando-se um tema de interesse não apenas de áreas específicas, mas sendo vistas como um meio de comunicação de massa. A abertura que a atualidade deu a pesquisa quadrinística difere muito da época que as HQ foram rejeitadas tanto por professores como por pais, orientadores educacionais, pedagogos, corpo docente em geral, justamente por serem consideradas um material inadequado para a aprendizagem das crianças e jovens.

A introdução dos quadrinhos na educação aconteceu de forma bastante restrita, foram utilizadas inicialmente nos livros didáticos para ilustrar textos complexos. Com o tempo, foi sendo observada a boa aceitação entre os alunos e as pesquisas mostraram benefícios de sua utilização nas salas de aula como apoio pedagógico as diversas disciplinas (VERGUEIRO, 2010).

O ensino com as HQ justifica-se pelo fato deste material estar presente no cotidiano dos alunos. As HQ fazem parte de materiais pedagógicos usados em escolas, visando despertar a criatividade, provocar a sensibilidade, a sociabilidade, o senso crítico e a imaginação criadora, pois possui uma linguagem simples, curta e é apresentada em quadros coloridos.

Mesmo sendo tão notórias na literatura atual, ainda são poucos os trabalhos sobre HQ nos quais se busca discutir o mito e a concepção de herói presentes nesse gênero. Alguns trabalhos como o de Vieira (2007) que analisou algumas das manifestações dos mitos na figura dos heróis de quadrinhos que há mais de cem anos fazem parte da construção da cultura e dos valores de gerações inteiras de diferentes e distantes nacionalidades; o de Oliveira (2014) que em sua pesquisa de mestrado analisa algumas características dos mitos escandinavos, os quais se referem ao deus do trovão Thor e outras importantes divindades do panteão escandinavo, como Odin, Loki e Sif; entre outros estudos. Esses trabalhos nos oferecem alguns caminhos para a discussão da temática que aqui se apresenta.

Partindo do preceito de herói contemporâneo, o objetivo geral, neste Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), foi analisar as personagens Frank Castle que atende pela denominação de Justiceiro e Light Yagami conhecida como Kira, do mangá Death Note, pondo em questionamento os estigmas de anti-herói e vilão que as personagens recebem, uma vez que se encaixam no conceito de herói, mesmo apresentando atitudes que os aproximam do conceito de vilão. Pretende-se demonstrar tais afirmações a partir da Aventura do Herói proposta por Campbell (2007) além da análise simbólica proposta por Reblin (2008) e consolidada por Neto (2011).

No caso deste estudo, nosso objetivo não foi retratar - o que justifica mais ainda a importância da pesquisa - apenas uma única cultura ou um único quadrinho, pois como defende Garcia Canclini (1998[1989]), o hibridismo cultural, em que o mundo vive hoje, traz consigo a ruptura da ideia de pureza, o que é possibilitado pelo encontro de diferentes culturas. Olhar e inter-relacionar, mais especificadamente, o mito e as concepções de herói nessas culturas – americana e japonesa - nos permitiu contribuir para uma possível desmistificação de um melhor ou pior herói a partir de aspectos socioculturais.

Para a sistematização da pesquisa, que faz parte de uma pesquisa maior, vinculada ao Grupo Gêneros discursivos e práticas sociais de linguagem (UNIFAP/CNPq) coordenado pelo prof. Me. Rosivaldo Gomes², foi necessário primeiramente levantar fontes bibliográficas que tratassem sobre os conceitos de quadrinhos e herói.

A partir das discussões feitas em nosso grupo de pesquisa, nos propusemos a entender o modo como esses gêneros quadrinizados eram analisados, ou seja, como eram estudados na área acadêmica, em especial as HQ mais longas, como o comic e o mangá, *corpus* deste estudo.

De posse do arcabouço teórico e dos pressupostos metodológicos da Linguística Aplicada, a qual agrega encaminhamentos teórico-metodológicos diversos e que busca interligar tipos de pesquisas (MOITA-LOPES, 2006), partimos para a escolha dos HQ que constituíram a base de dados para análise. Para tanto,

² A partir de 2016 passou a ser intitulado como Núcleo de Estudos e Pesquisas em Linguística Aplicada – NEPLA.

nosso interesse primário de pesquisa passou a ser prospectivo e não retrospectivo (MOITA-LOPES, 1994). Isto é, passamos a buscar HQ que retratassem ou que pudessem nos auxiliar na discussão sobre os conceitos de herói, anti-herói e vilão, mas não como algo dado apenas pelas características intrinsecamente técnicas da produção dos quadrinhos, no sentido multissemiótico ou por meio de recursos multimodais desse gênero discursivo, mas em HQ nos quais a questão cultural e social também fossem determinantes para a discussão sobre esses conceitos.

Dessa forma, o trabalho buscou fazer um panorama geral do mangá *Death Note* e do comic *Justiceiro*, levando-se em conta as características de cada personagem, uma vez que se trata de gêneros que apresentam aspectos de produção próximos, mas apresentam, também, características que os diferenciam em alguns momentos, já que pertencem a culturas de países diferentes, em épocas diferentes, mas com a mesma pretensão; justificar o conceito de mito do herói na sociedade atual.

Nesse sentido, o trabalho está organizado em cinco capítulos. No primeiro capítulo intitulado *Quadrinização e gêneros quadrinizados*, buscamos conceituar o que são quadrinhos através da perspectiva de Ramos (2011) para conceituá-los e Mendonça (2008) para explicar sobre quadrinização e gêneros quadrinizados. No segundo capítulo de título *Mangá e Comic book*, discorreremos um pouco sobre o histórico dos gêneros Mangá e Comic tendo Moliné (2004) como base para o contexto histórico, Luyten (2012) para descrever o gênero mangá e Jacem (2007) para a descrição dos comics.

O capítulo três apresenta definições acerca dos conceitos de herói, anti-herói e vilão. Com base em Campbell (2007), Lima e Santos (2011), para a compreensão do mito do herói. Já para os estudos acerca de anti-herói utilizamos Silva (2011) e Brombert (2002). No capítulo quatro apresentamos a metodologia utilizada na construção deste trabalho como pressupostos metodológicos que embasaram o estudo na perspectiva da pesquisa de cunho qualitativo – interpretativista (MOITA-LOPES, 1994, 2006, 2009). O quinto e último capítulo apresenta a análise e discussão dos dados, primeiramente o comic *Justiceiro* e posteriormente passamos à análise do mangá *Death Note*. Para essa análise, partimos dos conceitos de aventura do herói a fim de descrever e localizar as categorias propostas nos

quadrinhos analisados, deste modo classificando as personagens como heróis, além de uma análise simbólica dos enredos com base em Neto (2011) e Reblin (2008).

CAPÍTULO I: QUADRINIZAÇÃO E GÊNEROS QUADRINIZADOS.

Neste capítulo, descrevemos sobre os quadrinhos, gêneros quadrinizados, e suas vertentes, isto é, inserimos o referencial teórico que embasa as ideias apresentadas e que foram de suma importância para a análise de dados. Primeiramente, apresentamos as HQ como Hipergênero partindo do pressuposto de Ramos (2011), posteriormente com base em Mendonça (2008) propomos o tópico Quadrinhos e gêneros quadrinizados, onde discorreremos sobre gêneros que adotam a arte em sequencial. Por fim, narramos as histórias dos gêneros quadrinísticos - Mangá e Comic, respectivamente- relatando fatos relevantes para a composição atual do gênero, ressaltando suas semelhanças e diferenças.

1.1 Quadrinização e HQ como Hipergênero

É inaugurada uma nova era na contemporaneidade. A todo o momento despontam várias mudanças significativas em diversos campos de nossa sociedade, principalmente, nas mídias e nos conteúdos que por ela são trazidos. Atualmente, muito se fala em histórias em quadrinhos. Esta que sempre foi ignorada e tratada como inferior agora é trazida à luz por visionários dos grandes canais de televisão, além é claro, das imponentes editoras e mais recentemente grandes empresas de cinema – falamos é claro das histórias em quadrinhos. A mágica arte em sequencial ganha o mundo através das telas de cinema em produções multimilionárias. Todavia, antes de compreender o produto, faz-se necessário compreender sua base, em suma, o que é HQ?

Quando se fala em HQ tende-se a conceber a ideia de um enredo descrito em uma sequência de quadros. Ramos, citando Sérgio Roberto Costa (s/d) define história em quadrinhos como um gênero com três características base: 1) Integração entre palavras e imagens; 2) presença do tipo narrativo na maioria dos textos; 3) papel como suporte mais recorrente. Ramos (2011 p. 1) justifica que:

os quadrinhos compõem um campo maior, denominado hipergênero, que agrega elementos comuns aos diferentes gêneros quadrinísticos, como o uso de uma linguagem própria, com elementos visuais e verbais escritos, e a tendência à presença de sequências textuais narrativas, leitura semelhante à feita por Costa. Tais características seriam percebidas em uma gama de gêneros autônomos, unidos por esses elementos coincidentes.

Partindo desse pressuposto, se considera histórias em quadrinhos um hipergênero, que apresenta características como:

- Uso de uma linguagem própria, com recursos como balões, legendas, onomatopeias e outros;
- Predominância do tipo textual narrativo, que tem nos diálogos um de seus elementos constituintes;
- Pode haver personagens fixos ou não; alguns se baseiam em personalidades reais, como os políticos;
- Narrativa pode ocorrer em um ou mais quadrinhos e varia conforme o formato do gênero, padronizado pela indústria cultural;
- Em muitos casos, o rótulo, o formato e o veículo de publicação constituem elementos que acrescentam informações genéricas ao leitor, de modo a orientar a percepção do gênero em questão;
- Tendência é de uso de imagens desenhadas, mas ocorrem casos de utilização de fotografias para compor as histórias (RAMOS, 2011, p. 5)

Diversas vezes, os conceitos de HQ e de seus gêneros acabam sendo confundidos por sua semelhança. O Hipergênero abrange uma gama de termos que são erroneamente utilizados como sinônimos, tais como: tira, tira cômica, tira em quadrinhos, tirinha, tira de jornal, tira diária, tira jornalística, charge, cartum. Essa pluralidade dá-se ao fato de os leitores desconhecerem as características das HQ e de seus subgêneros. Dessa classificação, tratamos na seção que segue.

1.2 Quadrinhos e gêneros quadrinizados

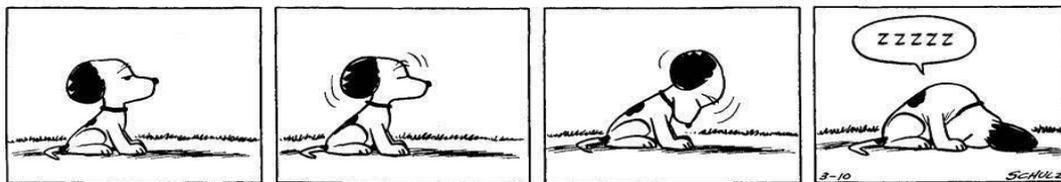
Sendo quadrinhos um meio de comunicação massivo de fácil compreensão, constantemente suas características são utilizadas por outros gêneros com o objetivo de potencializar seu alcance, para fins educativos, comerciais, publicitários, políticos entre outros, esta transposição de gêneros denomina-se Quadrinização. Mendonça (2008, p. 39) transcorre a cerca da quadrinização:

A quadrinização como recurso de textualização é uma prova da plasticidade característica dos gêneros, pois, mesmo sendo peculiar às HQ, a quadrinização migrou do universo de entretenimento para outros gêneros, pertencentes a outros universos. Como expus no quadro anterior, a

quadrinização pode ser encontrada nos mais diferentes domínios discursivos, atendendo a propósitos muito variados. Mas uma coisa há de comum: em todos os casos, a quadrinização é um recurso de sedução do público, seja pela via da didatização, seja pela via do caráter lúdico que pode imprimir a um determinado gênero. Campanhas educativas promovidas nos âmbitos municipal, estadual e federal têm utilizado, com alguma frequência, os quadrinhos como estratégia para se aproximar dos leitores.

Entre os gêneros quadrinizados está uma ampla variedade de tiras, como estas apresentam um formato fixo, costumam caracterizar-se pelo adjetivo que a acompanha como: tiras, tira cômica, tira seriada, tira livre, tira cômica seriada, tira jornalística, além dos citados, enquadram-se também os gêneros charge e cartum. Como ilustra um exemplo de tira simples(figura 1) a seguir:

Figura 1 – Snopy



Fonte: <http://wordsofleisure.com/tag/deposito-de-tirinhas/>

As **tiras cômicas** são comuns nos jornais e revistas e associadas como um sinônimo de tiras simples (aquelas que não apresentam humor). Ramos (2011) destaca que estas se assemelham pelo modo de que apresentam humor. Tem como características:

- Apresentam formato fixo, de uma coluna;
- A tendência é que o formato seja horizontal, de um (mais comum) ou dois andares, mas pode aparecer também na vertical;
- A tendência é de uso de poucos quadrinhos, com narrativas curtas;
- Em mídias impressas como os jornais, é comum aparecer na parte de cima da tira o título e o nome do autor; nas demais essas informações são suprimidas.
- As personagens podem ser fixas ou não;
- Apresentam textos narrativos, com uso de diálogos;
- O tema abordado é de cunho humorístico;
- Conta com um desfecho inesperado;
- A narrativa pode ser contínua.

Além da tira cômica, há também as tiras seriadas ou tiras de aventura e que apresentam características semelhantes às tiras citadas anteriormente como: um texto curto narrativo com cunho humorístico e final surpreendente. Como diferencial apresentam uma narração relativamente maior sendo a história dividida em partes (para cada tira um novo capítulo, a tira retoma a cena final da anterior serve de gancho para a seguinte.)

Ainda pode ocorrer também uma junção entre as tiras cômicas e seriadas, resultando a tira cômica seriada. Esta narra em média um capítulo por dia. Também apresenta humor e assim como as outras termina com um final inesperado.

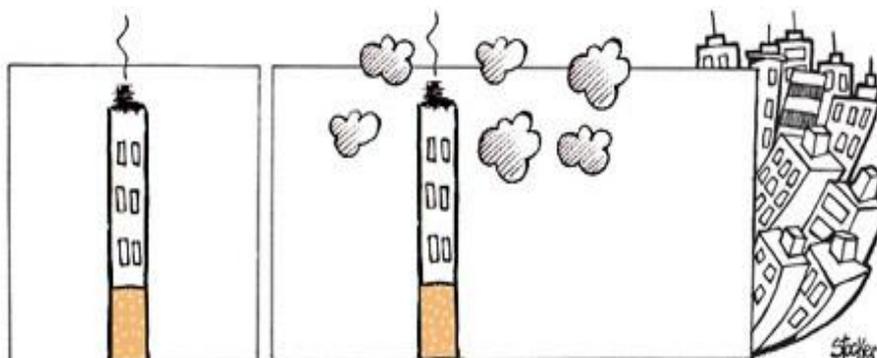
Figura 2- Mafalda- Tira seriada



Fonte: <http://wordsofleisure.com/tag/deposito-de-tirinhas/>

Ramos (2011) ainda apresenta a possibilidade de existência de um quarto gênero que ainda não fora consolidado. Essa variedade de tirinha vislumbra liberdade temática contendo um tema abstrato e tendência à experimentação gráfica sendo totalmente ausente de humor. É proposto por Ramos o termo tira livre, que teria como diferencial a liberdade o que (o diferenciaria dos demais gêneros).

Figura 3 - Tira livre



Fonte: <http://zonabranca.blog.uol.com.br>

Outro tipo de gêneros quadrinizados são as charges. Charges são textos humorísticos que abordam fatos ou temas ligados a informações reais. De cunho satírico, costumam criticar esferas de naturezas políticas, sociais, entre outras. Para interpretar a crítica de uma charge, é necessário estar a par dos acontecimentos nacionais e internacionais, recriando o fato de forma ficcional, estabelecendo com a notícia uma relação intertextual.

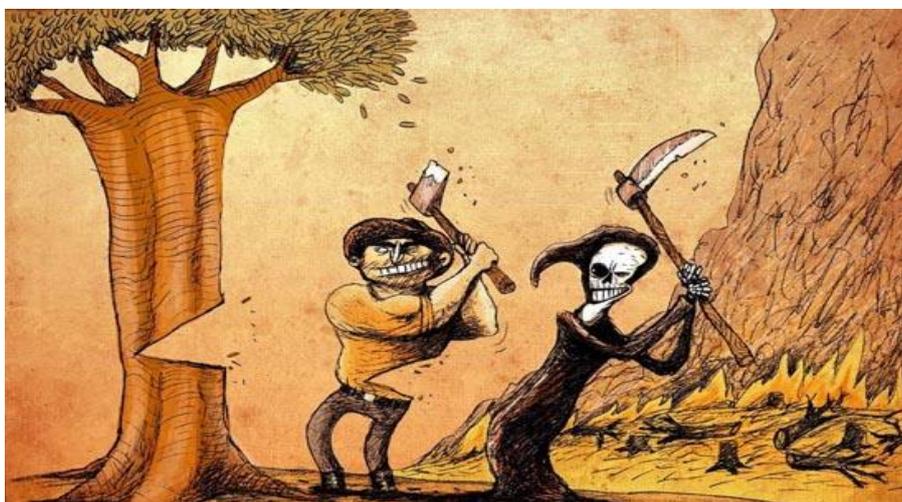
Figura 4- Charge



Fonte: www.vozdabahia.com.br/listas/imagens/62420/duke.jpg

No que tange ao Cartum, este se apresenta como uma anedota gráfica, na qual ocorre, sutilmente, a relação entre a linguagem verbal e a não verbal. O Cartum sintetiza uma sequência de fatos e elementos mínimos, tornando a estrutura narrativa sucinta e completa. Suas abordagens dizem em respeito às situações cotidianas relacionadas ao comportamento humano, nem sempre reais, sem marcações de tempo ou espaço.

Figura 5 - Cartum



Fonte: <http://www.querodesenho.com/category/cartum/page/2/>

Cartum e charge são componentes do humor gráfico que, frequentemente, são tratados como sinônimos. Agorriani (2011, p. 4) destaca estas diferenças: diferentemente da charge e da caricatura, os cartuns são atemporais e, geralmente, não fazem nenhuma referência a alguma personalidade ou fato do noticiário. Assim, eles podem ser considerados um texto de humor universal. Há situações em que pessoas reais são retratadas nos cartuns, mas sua imagem invoca o simbolismo ligado à sua pessoa, construído historicamente, como, por exemplo, a imagem de Napoleão, e relacionada à loucura.

Já a charge busca uma apreensão do real; é a reprodução gráfica de uma notícia já conhecida do público segundo a ótica do chargista. Tanto se apresenta somente através de imagens quanto combinando imagem e texto; é essencial o leitor possuir conhecimento prévio do conteúdo para compreendê-la. Apesar de divergentes, os gêneros possuem o mesmo objetivo – criticar e satirizar, causar risos e, através de ironias, alcançar um grande público.

CAPITULO II: MANGÁ E COMIC BOOK

Neste segundo capítulo, discorreremos um pequeno histórico dos gêneros Mangá e Comic de modo que se possa compreender melhor esses gêneros através de seus contextos históricos. Primeiramente, apresentamos algumas considerações iniciais sobre seus surgimentos com base em Moliné (2004). Para descrever o gênero mangá e sua história, subdivisões e suas evoluções até a atualidade utilizamos Luyten (2012) no que tange comic utilizando como base em Jacem (2007).

2.1 Mangá

Apesar das dúvidas em relação à origem das histórias em quadrinhos, no Japão, elas de fato nasceram ainda no século XI durante o Período Heian. Quando o Sacerdote Toba desenhou as primitivas primeiras caricaturas de animais em cenas satíricas em um pergaminho, posteriormente, essas caricaturas se chamariam Chojugiga

Figura 6 – Chojugiga.



Fonte: <http://cooljapannow.jp/pictures/1/05/08/NEOART-59.jpg>

A criação de Toba recebeu o nome de Toba-e (arte de Toba) e influenciaria toda a geração seguinte de artistas. Moliné (2004, p. 18) destaca que:

(...) uma série de pergaminhos que representavam coelhos, rãs, macacos, em cenas satíricas de autoria do sacerdote Toba (1053- 1140) Nos séculos seguintes, no Japão, foi adotado o desenho de caricaturas em pergaminhos e gravuras, não sendo raras as ocasiões em que apresentavam temas escatológicos ou eróticos.

Alguns séculos depois, um pintor japonês chamado Katsuhika Hokusai foi o primeiro a pôr em sequência as imagens por ele desenhadas e, em 1814, trouxe à público uma série de 15 volumes encadernados do seu Hokusai Manga. Moliné (2004, p 18) explica que, ao criar o estilo que unia os caracteres “Man” (involuntário) e “Ga” (desenho, imagem) - cuja a palavra resultante significava “imagens involuntárias”-, e se impôs, definitivamente, como sinônimo de tudo que é relacionado à caricatura ou a humor, semelhante à palavra inglesa *cartoon*”. Ao criar o gênero, *Hokusai* não teria ideia de que sua criação se tornaria o cerne da cultura *pop* do país.

Figura 7 - Hokusai



Fonte: <https://www.lambiek.net/artists/h/hokusai.htm>

O estabelecimento da *Japan punch*, a filial japonesa da famosa revista satírica *Punch*, influenciaria os artistas japoneses. Levou certo tempo até no ano de 1901 para que fosse criada por Rakuten Kitazawa, a primeira HQ japonesa chamada “A viagem a Tóquio, de *Tagosaku e Mokubê*, apresentando personagens fixos em um enredo um pouco mais longo. Em 1920, surgiram as tirinhas em jornais ou nas edições dominicais com formato que começaria a delinear o que seria o formatado do mangá atual com cerca de 150 páginas. E nesse ponto começa a se consolidar aquele que seria um dos gêneros mais aclamados do mundo. É neste ponto que se destaca como o nascimento do mangá.

2.1.1 Mangá na atualidade

Atualmente, existe uma grande variedade de mangás, sendo destinados a todos os públicos e todas as idades. Em média, estruturalmente, possuem cerca de 15x20 centímetros e de 150 a 600 folhas, sendo mais grossas do que listas telefônicas.

Figura 8 - DB



Fonte: www.casadokame.blogspot.com.br

Geralmente, os mangás antes de adquirirem o formato Tankobon (encadernados) são publicados em revistas semanais e, de acordo com seu desempenho perante o público, são avaliados e lançados no mercado, como assevera Luyten (2012, p.38),

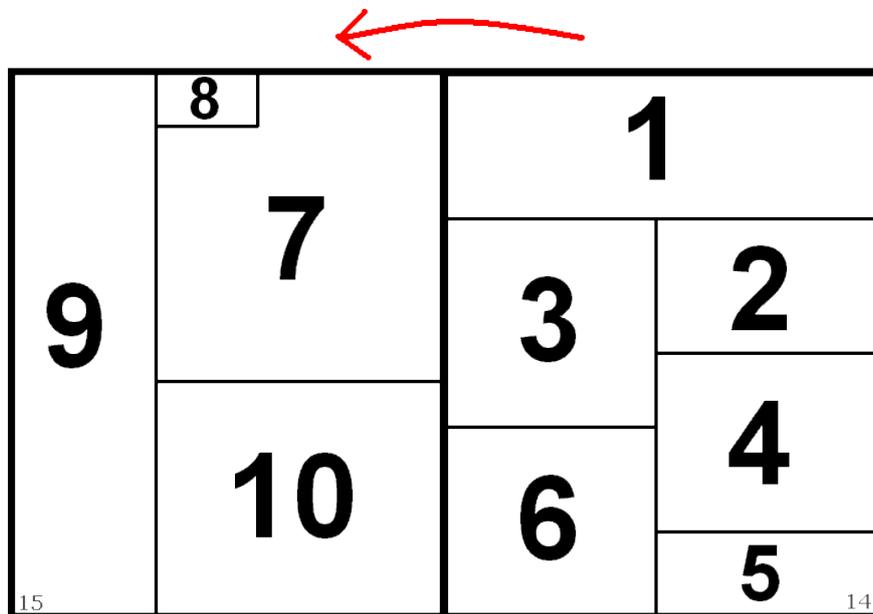
Durante a trajetória dos quadrinhos japoneses (...), delineou-se uma forma de editoração peculiar. Podemos notar seguimento de mercado e divisão por faixa etária e sexo: Há, portanto, revistas dirigidas para crianças, tanto didáticas quanto de lazer, para moças e para rapazes, cada uma com suas características próprias.

Diferentemente dos Comic Books, tanto as revistas quanto os próprios mangás são feitos para públicos específicos, isto é, desde crianças a idosos, o que não impede que agrade outros públicos. Luyten (2012p, 38 a 44) cita alguns desses tipos:

Shokugaku: São revistas destinadas para crianças em período escolar.
 Shoujo mangá: São destinadas ao público jovem feminino. Explica: "As revistas femininas vendem o sonho e a fantasia em doses homeopáticas semanais e mensais dentro do clima romântico que as caracteriza.
 Shounen mangá: Destinadas ao público jovem masculino, os shounen mangás trazem um mundo e aventuras onde o menino pode adentrar o desconhecido e divertir-se com robôs, monstros, samurais, além de muitos shounen mangás serem voltados para o esporte o que de fato é um grande incentivo para os jovens japoneses.

Além dos gêneros já apresentados, ainda podemos citar o Josei, que é voltado para o público feminino adulto, Seinen - voltado para o público masculino adulto e o gênero Gekigá voltado para o público adulto em geral. Outro fator a ser citado é o modo como o mangá é lido. Diferentemente da leitura ocidental, no Japão, lê-se de trás para frente, de cima para baixo e da direita para a esquerda como ilustra a figura:

Figura 9 - Leitura



Fonte: <http://respirarlivros.blogspot.com.br/2013>

Apesar dessas características peculiares, o mangá destaca-se em meio à variedades quadrinísticas por seus muitos diferenciais. Os mangás se tornam parte

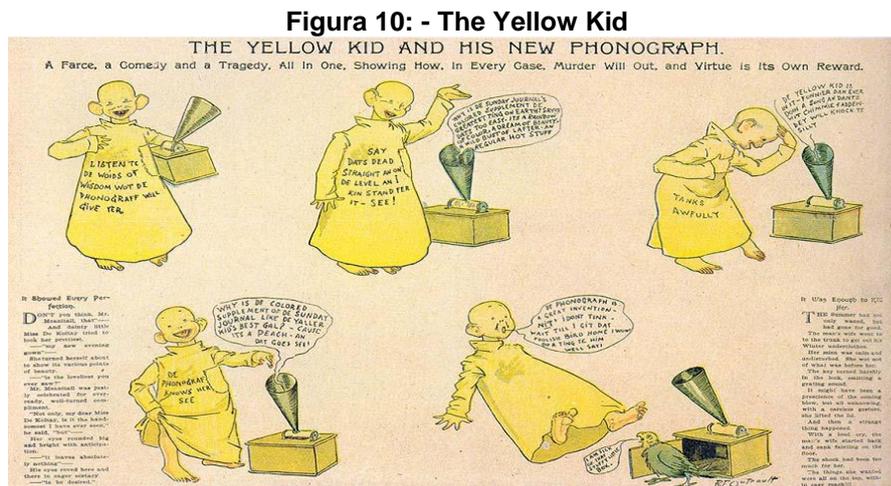
da nossa cultura, causando estranhamento e admiração aos olhos dos ocidentais, e como toda cultura híbrida, permearam a nossas culturas e, hoje, é parte inegavelmente essencial da cultura *pop* mundial. No tópico a seguir, descrevemos sobre a história dos comics e suas semelhanças e diferenças com relação aos mangás.

2.2 Comic Book

Os *comic books* nascem no final século XIX e início do século XX. Surgiram durante a grande depressão americana devido à necessidade da imprensa de agregar expressão gráfica a produção escrita ,aos poucos se integraram às mídias impressas.

Publicados em jornais dominicais, os quadrinhos simbolizam uma diversão barata para uma sociedade em caos - eram a esperança, um momento de conforto, onde se era possível esquecer a crise americana. Em 1935, adquiriram seu próprio espaço nas bancas de jornais e pouco tempo depois ganharam o mundo.

O *The Yellow Kid* de Richard Outcalt (1896) é considerado por muitos como o pioneiro, isto é, o primeiro quadrinho americano. Sendo *Yellow Kid* o primeiro quadrinho a integrar as imagens e balões a seus enredos, um dos elementos essenciais das narrativas em sequencial.

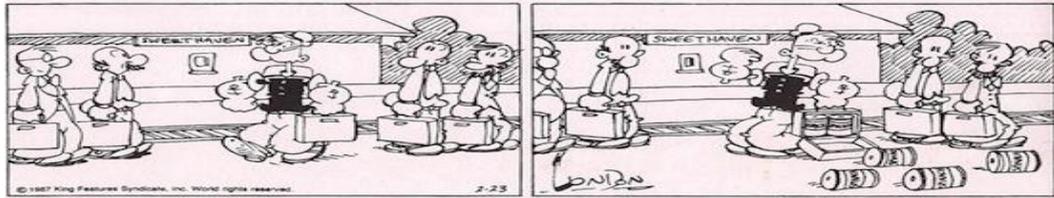


Fonte: <http://xroads.virginia.edu/>

Assim como os mangás, inicialmente, os quadrinhos americanos tinham cunho humorístico e, por esse motivo, receberam a denominação de *Comic Books* (livros cômicos) que tinham crianças e animais como suas personagens principais.

Jacem (2007, p. 01) salienta que “os temas das histórias eram basicamente travessuras de crianças e bichinhos, e dessa época vem às designações *kid strips*, *animal strips*, *family strips*, *boy-dog strips*, *boyfamily-dog strips*, entre outros”.

Figura 11 - Boy strip Popeye



Fonte: <http://images.tcj.com/>

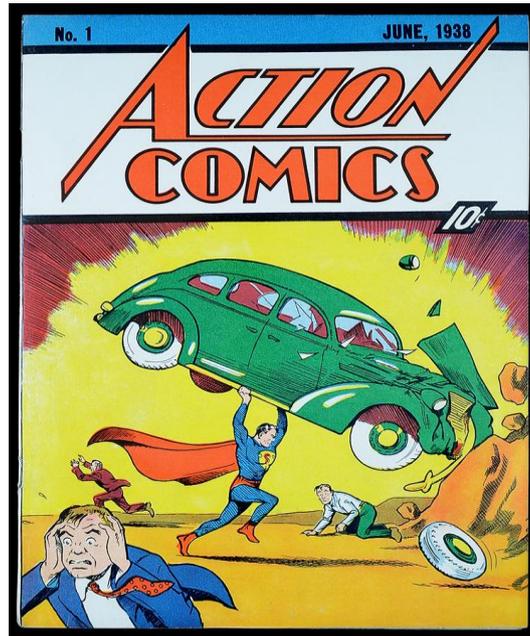
Um importante fato nas HQ americanas foi à queda da bolsa de valores de Nova York em 1929. Esse fora um pontapé para que, nos anos 30, começasse a era de ouro dos quadrinhos, como cita Jacem (2007, p. 3);

(...) nos anos 30 eles cresceram, invadindo o gênero da aventura. Flash Gordon, de Alex Raymond, Dick Tracy, de Chester Gould e a adaptação de Hal Foster para o Tarzan de E. R. Borroughs são conhecidos como o início da A Era de Ouro (Golden Age). Nesta década, três gêneros essenciais eram produzidos: a ficção científica, o policial e as aventuras na selva.

Nessa mesma década, surgiram os primeiros heróis uniformizados, Fantasma e Mandrake, o mágico de Lee Falk. Em 1933, foi criado o primeiro “super” das histórias em quadrinhos, o *Superman*, de Jerry Siegel e Joe Shuster, que apresentava uma ideia visionária para o mundo, um homem vindo de um planeta distante e com poderes além da compreensão humana. Inicialmente, a ideia foi rejeitada por todas as editoras, pois histórias de caubóis e detetives eram comuns e mais atraentes à época. Apresentar uma personagem tão diferente parecia absurdo, até que, em 1937, a primeira edição da *Action Comics* foi publicada, trazendo o Superman na capa, um Hércules³ contemporâneo que assustava qualquer criminoso.

³ Retirado do documentário: Origem Secreta: A história de Dc comics. Min 10:00

Figura 12 - Action comics



Fonte: <http://99funtastic.blogspot.com.br>

Algum tempo depois, a Segunda Guerra Mundial teve sua deflagração. O governo americano, ao notar a influência que os *comic books* exerciam, principalmente sobre os jovens, apropriaram-se de outros heróis como o Batman (1940) e Mulher - Maravilha (1941) para disseminar suas ideias e dos quadrinhos para espalhar suas ideologias. A respeito disso, Jacem (2007, p.5) cita que

Vários personagens se alistaram e foram para a II Guerra Mundial, e os quadrinhos se tornaram armas ideológicas para elevar o moral dos soldados e do povo. O maior ícone do período da guerra é o **Capitão América**, de **Jack Kirby** e **Joe Simon**. Na capa de sua primeira revista ele combatia o próprio **Adolf Hitler**. Ao contrário de outros heróis, que acabaram "recrutados" para lutar na Segunda Guerra Mundial, o Sentinela da Liberdade foi criado especialmente com esse objetivo político.

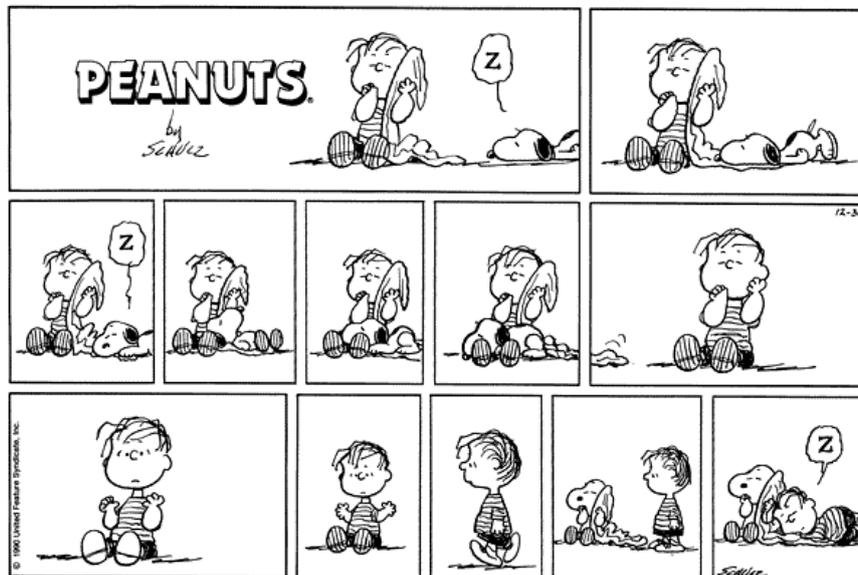
Já nos anos 50, surgiu aquele que faria com que os super-heróis se tornassem super-vilões. Em 1954, o Dr. Frederic Wertham publicou *A Sedução dos Inocentes*, que descrevia em detalhes os "efeitos nefastos" dos *comic books* sobre as crianças tais como: incitar a delinquência juvenil, a discórdia entre irmãos, desobediência, de estimular o homossexualismo. O livro incentivou o Congresso a

vasculhar a indústria das HQ e a colocar Batman e Super-Homem no banco de réus. Sobre isso, Jacem (2007, p.6) nos mostra que:

Nas 400 páginas de sua obra, o psiquiatra alemão esmiuçou suas ideias sobre o “verdadeiro intento subversivo” por trás dos quadrinhos. Dentre as hipóteses do tratado, havia a de que a **Mulher Maravilha** representava ideias sadomasoquistas e a da homossexualidade da dupla **Batman & Robin**. Entre outros argumentos de Whertham, também estão que os quadrinhos incitavam a juventude à violência – bem como havia acontecido com o *rock'n'roll* – havendo então um **Código de Ética** para limitar e regular o que podia (e o que não podia) aparecer nas páginas, limitando assim o alcance e a maneira de enfocar os assuntos, o que acabou por destruir todos os títulos de terror da **EC Comics**, exceto um, a revista humorística **Mad**. ”

Ainda nos anos 50, a fim de acalmar os ânimos exaltados pela sedução dos inocentes, surgiu *Os Peanuts*, com um enredo inocente e filosófico. Os Peanuts narra a história de Charlie Brown, (que era um menino inocente que simboliza a insegurança, a ingenuidade, e trazia uma ideia de esperança) e seu cão Snoopy (um *beagle* reflexivo, que vê a vida de cima de sua casinha vermelha).

Figura 13 - Peanuts



Fonte: <https://i1.wp.com/i22.photobucket.com>

Nos anos 80, surgiram as primeiras *Graphic Novels*, as quais foram direcionadas para o público adulto, com um enredo bem mais maduro, provocativo e questionador. Esse tipo de *comic* trazia em suas páginas violência, insanidade, sensualidade e dúvidas. Destacam-se, nessa época, as obras Elektra Assassina de Frank Miller, Watchmen de David Gibbons e Alan Moore, Sandman de Neil Gaiman.

Figura 14 - Sandman



Fonte: <http://scotspolitics.com/culture/>

Na década de 90, os grandes desenhistas de comics desligaram-se das duas maiores editoras de quadrinhos – a *Marvel Comics* e a *DC Comics* – e fundaram a *Image Comics*, responsável por *Savage Dragon* de Erik Larsen, *Wild C.A.T.S.* e *Gen 13* de Jim Lee, *Spawn* de Todd McFarlane, *Cyberforce*, *Strykeforce*, e *The Darkness* de Marc Silvestri). Este momento gerou contribuições de extrema relevância para a história dos Comics, a primeira era a colorização computadorizada e a influência dos *mangás* na caracterização dos personagens, influência essa que é mantida até hoje. Tal influência, podemos dizer, pode ser pensada a partir da visão de gêneros impuros, e do gerando um processos de hibridismo cultural, como defende Garcia-Canclini (1998[1989], p 23),

Falamos de artistas e escritores que abrem o território da pintura ou do texto para que sua linguagem migre e se cruze com outras. Mas há gêneros constitucionalmente híbridos, por exemplo, o grafite e os quadrinhos. São práticas que desde seu nascimento abandonaram o conceito de coleção patrimonial. Lugares de intersecção entre o visual e o literário, o culto e o popular, aproximam o artesanal da produção industrial e da circulação massiva. (...) Poderíamos lembrar que as histórias em quadrinhos, ao gerar novas ordens e técnicas narrativas, mediante a combinação original de tempo e imagens em um relato de quadros descontínuos, contribuíram para mostrar a potencialidade visual da escrita e o dramatismo que pode ser condensado em imagens estáticas

É válido lembrar que esta miscigenação cultural é mútua, uma vez que o maior representante da cultura japonesa, Osamu Tezuka, conhecido como o Deus mangá, inspirava-se em quadrinhos e filmes produzidos por Walt Disney para conceber suas criações, provando que a limite que separa comics de mangás é fortemente demarcado, porém não é intransponível.

É surpreendente pensar que, atualmente, esse produto que já fora tão desprezado pelos "cultos" e nobres, hoje é tão admirado e tido como o centro da cultura *pop* mundial, de quadrinhos, *graphic novels*, *action figures* até filmes. O exemplo mais recentemente, filme que conta a saga do Anti-herói *Deadpool*, que teve sua estreia em 11/02/2016 e em apenas três dias arrecadou 135 milhões de dólares, superando todas as expectativas e ultrapassando uma série de records.

Hoje, os heróis que um dia inspiraram crianças e adultos americanos a pensar em um mundo melhor, inspiram pessoas do mundo inteiro, mobilizam milhões de pessoas e rendem bilhões de dólares para as grandes editoras. Tanto os mangás quanto os comic books foram, são e ainda serão os sonhos e aspirações humanas, pois eles são atemporais, e sempre que se fizer necessário, em um momento de trevas eles lá estarão, pois, as histórias em quadrinhos simbolizam a esperança de uma sociedade.

CAPÍTULO III: HERÓI, ANTI-HERÓI E VILÃO.

Empreender um trabalho acadêmico que possa agregar discussão envolvendo HQ e conceitos de herói apresenta-se com um grande desafio. Para enveredar por esse caminho e justificar a necessidade de tal estudo, alguns questionamentos despertaram nosso interesse, tais como: O que é o herói? Como conceituá-lo? Como se caracteriza? Como se apresenta na sociedade? Para responde a esses questionamentos, lançamos mão de algumas bases teóricas. Assim, neste capítulo, apresentamos algumas das definições acerca dos conceitos de herói, anti-herói e vilão. Para a base teórica no que diz respeito ao mito de herói, utilizamos Campbell (2007), Lima e Santos (2011) e Mattos (2004), já para os estudos acerca de anti-herói utilizamos Silva (2011).

3.1 Justificando o conceito de herói

Sendo o herói a personificação da bondade, quando essa personagem resolve transgredir as regras da moralidade e rejeitar valores impostos pela sociedade da qual ele faz parte, abandonando princípios e resolvendo agir por contra própria, ainda é considerado um padrão a ser seguido ou se torna, simplesmente, um desertor da ética ou um transgressor moral, um vilão? Buscando responder a essas questões, tomamos, primeiramente, como base, o que é proposto pelo dicionário virtual Houaiss da Língua Portuguesa 2.0, que define herói como,

1 Rubrica: mitologia. filho da união de um deus ou uma deusa com um ser humano; semideus 2 Rubrica: mitologia. mortal divinizado após sua morte; semideus 3 Derivação: por extensão de sentido. indivíduo notabilizado por seus feitos guerreiros, sua coragem, tenacidade, abnegação, magnanimidade etc. 4 Derivação: por extensão de sentido. indivíduo capaz de suportar exemplarmente uma sorte incomum (p.ex., infortúnios, sofrimentos) ou que arrisca a vida pelo dever ou em benefício de outrem 5 Derivação: por extensão de sentido. indivíduo notabilizado por suas realizações Ex.: os h. das ciências 6 Derivação: por extensão de sentido. figura central de um acontecimento ou de um período.

Na história da humanidade, não se sabe precisar quando, mas provavelmente, os primeiros registros de heróis são das obras de Homero. Como explica Sousa (2010, p. 328).

para o público de Homero, os heróis existiram; afinal “sem a crença na realidade do seu objeto, o mito perderia sua razão de ser” (FINLEY, 1988: 20). Eles eram cultuados e algumas cidades prestavam homenagens a heróis específicos, ligados à sua fundação. Ele era como um mediador entre os homens e os deuses, do mesmo modo que o aedo, nesse sentido, visto que as Musas não revelavam seus conhecimentos para qualquer um senão um poeta inspirado. O culto a esses heróis é fundamental à sua imortalidade – visto que a verdadeira morte para eles era o esquecimento, léthe – e à manutenção desse vínculo com os deuses. Os heróis são homens exemplares e estar ligado a eles implica numa areté (virtude) considerável; por isso muitos deles foram reivindicados como antepassados pelas famílias aristocráticas, às quais conferiam um passado glorioso (LÉVÊQUE, 1996: 175; GUAL, 2006: 170), como foi o caso, por exemplo, de Alexandre, O Grande. Ele estava bem servido de antepassados gloriosos, à medida que a família de seu pai, Felipe II, dizia ser descendente de Hércules e a de sua mãe, Olímpia, de Aquiles (PLUTARCO, II, 1).

Século após século houve momentos em que a sociedade encontrava-se imersa em trevas, desespero, corrupção e quando tudo parecia perdido, surge um feixe de esperança denominado herói. Forte, corajoso, de caráter nobre, virtuoso, bondoso e acima de tudo, invencível, Seriam essas as qualidades que caracterizariam o indivíduo denominado herói, como introduz Campbell (2007, p. 19),

Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes.

O mito do herói ⁴alimentou-se e – alimenta-se ainda - na mente popular, não só como aquele com poderes sobre-humanos, mas como sendo um ser dotado de destreza, sagacidade e que se destaca por sua autonomia ao resolver situações, aparentemente, insolúveis e por possuir liderança nata.

Com o decorrer dos tempos, podemos citar inúmeros exemplos de personagens que poderiam ser considerados heróis, desde a mitologia ao contexto atual. Na Grécia antiga, por exemplo, durante a guerra de Tróia, havia um guerreiro chamado Aquiles que pode ser caracterizado como um jovem bravo, incorruptível e, aparentemente, invencível, que liderou as tropas gregas durante a tomada de Esparta. Já na idade média, temos o rei Arthur, o bondoso e justo rei de Camellot-uma clara personificação do herói na literatura inglesa.

No final do século XIX, podemos citar Sherlock Holmes como uma representação do herói desse momento, com sua inteligência e sagacidade que inspiravam crianças e adultos. Mesmo sendo uma representação fictícia, era tomado como um exemplo a ser seguido. No início da década de 1930, chegamos às representações fictícias de herói, e com a produção de quadrinhos nos Estados Unidos, fomos apresentados a um dos mais influentes super-heróis da história - o Superman. Seus feitos embalaram a infância de muitas crianças e sua popularidade e carisma eram tão grandes que, quando seu autor resolveu pôr fim a vida desse personagem, deixou esse país em profundo estado de melancolia. Não só meninos e meninas, mas também adultos e idosos choraram a morte de Clark Kent.

⁴ Ver o mito do herói segundo Campbell.

Por essas exemplificações, podemos perceber que o herói depende do meio social em que é criado, e do momento no qual ocorre sua saga. O que faz com que o mito sobreviva. O conceito, portanto, vem se adaptando com o passar dos anos. Da antiguidade até a atualidade tivemos várias personificações como heróis, desde semideuses a reis, guerreiros, detetives, policiais até milionários excêntricos, mas todos com o mesmo objetivo – fazer o bem.

Ainda que muitos afirmem que heróis de HQ não são parte importante de nossa literatura, é impossível negar a importância de sua figura na nossa história. O mito do herói só sobreviveu durante tanto tempo porque a sociedade necessita de uma representação, na qual possa depositar suas esperanças e sonhos de dias melhores. O herói não é somente um homem, mas a chance de extinguir os males que recaem sobre determinada sociedade, como citam Lima e Santos (2011, p. 3):

Desde há muito tempo que na história da humanidade tem se revelado muitos heróis. Podemos dizer que o herói sempre teve seu espaço garantido desde as lendas transmitidas oralmente de geração para geração, que influenciavam várias obras literárias, seja na ficção do cinema inspirada na maioria das vezes na própria literatura e também na vida real. O fato é que os heróis nascem a partir de uma necessidade espiritual, uma forma de proteção contra o medo do desconhecido.

Nas HQ, essa figura se apresenta na forma do super-herói como cita Silva (2011, p.3),

O termo “herói” nas histórias em quadrinhos é utilizado para definir aquele que se diferencia dos demais personagens por seus valores morais e suas ações extraordinárias. Segundo Campbell citado por Paiva “o herói é aquele que deu a vida por algo maior que ele próprio. O herói se sacrifica por algo maior” (Paiva, 2003). Ele se dedica a lutar por uma causa nobre. É dotado de qualidades como força, inteligência e ética. Segue um código de conduta exemplar e é incorruptível. Liberdade, fraternidade, justiça, coragem, sacrifício etc., são alguns dos ideais dignos que guiam o herói em sua jornada com motivações sempre moralmente e eticamente justas.

Constantemente, os conceitos de herói e super-herói são confundidos devido à semelhança do termo, mas podemos considerar que herói é aquele ser comum capaz de realizar feitos prodigiosos. Quanto ao termo super-herói, esse termo define aquele dotado de poderes, e por meio deles, realiza ações voltadas para o bem-estar da população.

3.2 Justificando o conceito de vilão

Segundo o dicionário virtual Michaelis vilão é: **adj (lat villanu) 1 ant** Que habita numa vila. **2** Descortês, grosseiro malcriado. **3** Que provém de baixa origem; plebeu. **sm 1** Pessoa que tem origem plebeia. **2** Pessoa vil, desprezível, que comete ações más ou baixas.

Na Idade Média, o vilão⁵ era a pessoa que não pertencia à nobreza feudal, ou seja, era aquele que morava em vilas. O trabalhador do feudo denominava-se servo, sendo assim havia vários graus de servidão e os vilões eram aqueles servos mais próximos do senhor feudal, por esse motivo recebiam maiores privilégios e tinham menos deveres. Devido a isso, faziam o trabalho menos cansativo do feudo, tanto nas terras do senhor feudal como nas próprias terras. Por esse fato, os vilões tornavam-se desagradáveis, com isso o termo tornou-se pejorativo.

Atualmente, o termo é usado dentro de uma narrativa para se referir a alguém que pratica atos indignos. Geralmente é descrito como uma figura ardilosa, capaz de utilizar dos piores métodos para conseguir o que quer. Na maioria das vezes, desenvolvem planos que, constantemente, são arruinados pelo herói. Às vezes o vilão demonstra, singelamente, traços de bondade e arrependimento, mas que são rapidamente engolidos por sua maldade, por assim dizer. Podemos afirmar que o vilão é o oposto do herói.

3.3 Justificando o conceito de anti-herói

Entre as definições de herói e vilão, vaga a definição do anti-herói. O anti-herói é a personagem que, assim como o herói, tem um apurado senso de justiça, todavia ele se utiliza dos meios errados para efetivar suas vontades, não se atendo às moralidades. Nesse sentido, o anti-herói não é, necessariamente, mau, é diferentemente do vilão, pois suas intenções são boas, porém às vezes pratica atos moralmente reprováveis, chegando a matar seus inimigos, por exemplo.

Nesse sentido, algumas vezes é difícil traçar a linha que separa o anti-herói do vilão. O anti-herói geralmente é dotado de um enorme carisma, compreendido

⁵ Fonte disponível em < <http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues> >

pelo fato de suas atitudes serem conceituadas como ‘justiça’, como afirma Silva (2011, p.3):

Anti-herói, por sua vez, é o termo que define aquele que contraria a concepção do herói tradicional. Ele até pode defender uma causa justa em favor de outros, mas suas intenções ou motivações não são nobres. Agem por motivos muitas vezes egoístas e não seguem um código de conduta. Alguns optam por matar seus inimigos intencionalmente, ao contrário dos heróis que não matam. Para os anti-heróis justiça e vingança são palavras que se confundem. Vale ressaltar que anti-herói não é vilão, ele só não possui os mesmos atributos, principalmente éticos, que os heróis.

Partindo dessas perspectivas de herói, vilão e anti-herói que percorrem os enredos a serem analisados nesta pesquisa (o comic Justiceiro e mangá Death Note), descrevemos nas seções que seguem como cada personagem se caracteriza.

3.4 Justiceiro e Kira: Situando personagens

No Tópico a seguir situaremos as personagens que serão analisadas e suas respectivas histórias, de modo que se possa compreender o modo de agir das protagonistas, e ter uma visão ampla e contextualizada dos enredos.

3.4.1 Frank Castle - Justiceiro

Figura 15 - Justiceiro



Criado em 1974⁶, o *comic* Justiceiro tem seu enredo situado em Nova Iorque durante os anos de 1970. Em um simples passeio da família Castle pelo Central Park, desenrola-se a história, a partir de uma tragédia. Francis Castiglione⁷ era um homem comum, altamente religioso, honesto, trabalhador e que considerava a família seu bem mais precioso. Seguiu carreira militar, tornando-se fuzileiro naval altamente treinado e capaz de sozinho ganhar uma guerra.

Após retornar da guerra do Vietnã, Francis casou-se com Maria Elizabeth e teve com ela dois filhos: Frank David Castle Junior e Lisa Barbara Castle, sendo ele condecorado e aclamado um herói de guerra. Um dia, durante uma visita ao Central Park com a família, Frank presenciou um confronto entre gangues, um dos bandidos morreu na frente dos Castle e, para apagar os vestígios, todos da família Castle foram atingidos a queima roupa, sendo, posteriormente, encontrados por um jornalista.

Todos morreram, exceto Frank. A gangue tentou matá-lo mais uma vez, mas ele conseguiu escapar com vida. Posteriormente, tentou levar os assassinos de sua família à justiça, mas devido à força da máfia sobre a polícia, os criminosos saíram impunes. Naquele momento, percebeu que a verdadeira justiça só seria feita por ele. Sendo assim o religioso e correto Frank Castle havia morrido e a partir daquele momento nasceria o Justiceiro.

O Justiceiro em si, não é só a transformação de um homem adulto de bom caráter por meio de uma dor, mas a transformação de uma sociedade crente em uma justiça que se deixa corromper. Ou seja, é a total inversão de valores humanos em uma sociedade contemporânea. Segundo Frank Castle, esta justiça só poderia ser feita pelas próprias mãos. Desse modo explica Silva (2011, p. 7) que,

Justiceiro acredita que se um criminoso representa uma ameaça à sociedade o mais justo seria que o mesmo deveria ser privado de sua vida, o que consequentemente protegeria a sociedade. Para ele, injusto seria deixar que uma pessoa perigosa andasse solto pelas ruas ameaçando a vida das pessoas de bem. Mesmo que eventualmente fosse preso, poderia ser solto e voltar a cometer crimes. Frank Castle é procurado pela polícia por seus diversos assassinatos, mas outros super-heróis concordam que a sociedade precisa de um homem como o Justiceiro.

⁶ Publicado somente em 1994.

⁷ Francis Castiglione e Frank Castle são denominações atribuídas a mesma pessoa, mas em na versão italiana e adaptação americana do mesmo nome.

Fisicamente, Castle encaixa-se na definição americana de herói. Como cita Reblin (2008, p 48) “em primeiro lugar, deve ter um corpo perfeito, uma musculatura impecável, tão mostrada quanto possível e uma fisionomia aberta e simpática⁸ (cf. figura 15). “Ele se reconhece o protótipo americano- tal como sonhar e ser nariz curto, maxilares quadrados (símbolo de decisão) e, por vezes, um finco no queixo (...) “De tal modo que o protótipo de herói americano em resumo apresenta biótipo ariano.

O Preceito do qual Castle parte, advém da definição de Carbone para os justiceiros na sociedade atual, como justifica Silva (2011, p 8) citando Carbone (2000). Para os justiceiros da sociedade, segundo a autora, “o bandido nobre não é um criminoso qualquer, muitas vezes não é sequer considerado um criminoso, faz-se bandido por circunstâncias vividas e por atos de valentia” Silva (2011 p.8).

Desse modo, os justiceiros se tornam uma espécie de marginal diferente, por meio de uma injustiça e não pela via do crime, agindo em legítima defesa ou por uma “vingança justa”. Vingança e justiça assim como herói e anti-herói são palavras que se confundem, difíceis de delinear um limite. A partir deste momento, se tem a ideia de que é possível ao cidadão comum lutar contra crime, desde que tenha a capacidade de executá-lo. A sociedade anseia por um herói que proteja seus cidadãos. O Justiceiro seria uma possibilidade de herói para a Nova lorque de 1974.

Figura 16 - Kira

3.4.2 Light Yagami – Kira



Fonte: <http://www.renders-graphics.com/>

⁸ A Fisionomia aberta e simpática de Castle se apresenta antes dele se tornar o Justiceiro.

Inserido em um contexto no qual, no início dos anos 2000, o mundo está tomado pela maldade, o Japão, um dos países mais desenvolvidos do mundo, conta com um alto índice de criminalidade e, ainda que a polícia se esforce, não é possível deter todos bandidos, empresários e políticos corruptos.

É nesse contexto ficcional que se situa a obra mais conhecida da autora Tsugumi Ohba e do ilustrador Takeshi Obata, publicada em 2003 sob o título de *Death Note*. Os autores mergulham no mais profundo limite do que é moralmente aceitável, e nos deixam, a partir da narrativa *Death Note*, em dúvida entre o que é realmente certo e o que é errado aos princípios sociais e culturais. A série de mangás *Death Note* é composta por 13 volumes e alguns volumes especiais. Para efeito de análise, neste trabalho, analisamos os primeiros volumes da obra⁹.

O mangá conta a história de Light Yagami, um estudante de 17 anos, extremamente inteligente e considerado uma grande promessa para o Japão¹⁰, tendo em vista seu grande potencial, principalmente, para resolver casos misteriosos que nem mesmo a polícia japonesa conseguia concluir. Light era um exemplo, um orgulho para a nação, era um herói. Todavia, esse herói resumia sua vida a uma fachada, em sua realidade encontra-se absorto em tédio, vivendo a vida em puro comodismo, centrando-se em agradar os pais e ter uma vida simples como futuro policial, seguindo assim os passos de seu pai e contentando-se em viver em um mundo “podre” como ele mesmo afirma.

Certo dia, ao sair da escola, Light encontra um caderno no chão do pátio, deixado cair por um deus da morte (Shinigami) chamado Ryuk. Sem identificação, apenas uma capa com letras brancas, escrito: Death note. Light recolhe o caderno e leva-o para casa, ao examiná-lo encontra na parte de dentro instruções de uso, entre elas escrito “Aquele que tiver o nome escrito neste caderno morrerá”, o garoto ri debochadamente admitindo que aquilo seria uma piada sem graça e, descrente, testa o caderno escrevendo o nome de um bandido do qual o noticiário falava naquele momento e como relatado nas instruções, em 40 segundos a pessoa morre.

⁹ Em função do tamanho da obra e pela falta de espaço, apenas os primeiros volumes entram como corpus de análise.

¹⁰ Light era um aluno aplicado e extremamente inteligente, ocupava os primeiros lugares em simulados realizados em seu país, era, portanto, considerado um modelo de estudante a ser seguido.

Assim, tomado pela euforia e pelo poder que o caderno lhe dava, seu “senso de justiça” já cansado de ver a sociedade corrompida pela maldade é maior que qualquer outro conceito de certo ou errado, naquele momento decide limpar o mundo através do Death Note, adotando o pseudônimo de Kira, e resolve, então, fazer justiça com as próprias mãos.

Light é um cidadão como qualquer um de nós, cansado de ver a sociedade corrompida pela maldade, partindo de um conceito extremo de certo ou errado, naquele momento decide limpar o mundo através do Death Note, adotando o pseudônimo de Kira, e resolve, então, fazer justiça com as próprias mãos, como cita Neto (2011, p 3):

A partir de então, obcecado pela justiça, determinado a se tornar um deus, e cansado das estruturas sociais que o rodeiam, Raito passa a julgar criminosos japoneses fazendo-os sofrerem ataques cardíacos fulminantes. O crescente número de óbitos e a semelhança entre eles chama a atenção da polícia, que passa a ser pressionada por entidades internacionais para investigarem quem é o *Kira* - uma versão japonesa do léxico inglês *killer* - temendo que esse massacre se estenda para o resto do mundo. Surge-se assim um detetive renomado que se intitula L, uma atualização oriental do mito de Sherlock Homes, que tão obcecado pela justiça quanto Raito, interessa-se no caso e inicia um jogo fascinante de deduções e investigações criminais, sarcasmo e intrigas, sob um filosófico clima de terror. (...).

A trama se desenvolve através das investigações da polícia em parceria com renomado o detetive “L”, para solucionar o caso e encontrar o responsável pelo alto índice de morte entre os criminosos do Japão, e da persistência e eficácia de Light para não ser descoberto e continuar atuando como o “Deus do novo mundo”. Light se aproveita do fato de o diretor das investigações do caso Kira, Soichiro Yagami, que coincidentemente é seu pai, para obter sempre informações importantes sobre os criminosos e demais detalhes da investigação. “L”, percebendo o vazamento de informações, propõe que todos os membros da polícia e seus familiares sejam investigados. Light continua seu plano de eliminar os criminosos, registrando no Death Note diversas circunstâncias de morte, testando a eficácia do caderno e evitando possíveis suspeitas.

O enredo da obra se estende por longos sete anos de 2003 a 2010, dando as personagens tempo de crescer e amadurecer suas personalidades. Light é uma personagem considerada contraditória durante toda a história, iniciando apenas

como um estudante brilhante, com um grande poder em suas mãos. Porém dotado de físico comum, este simboliza a mudança e o amadurecimento da personagem adolescente em sua fase de conflitos que vai se desenvolvendo ao longo da trama, mostrando, assim, o lado mais dicotômico do ser humano, evidenciando, também, sarcasmo em alguns momentos, arrependimento em outros, até fixar-se em sua fase adulta. Ou seja, nessa narrativa, o que perdura por toda a narrativa são as perguntas retóricas direcionadas ao seu telespectador, apontando em cada diálogo o paradoxo bem/mal e a morte, a desmistificação ou indiferença quanto às crenças em geral. E se qualquer pessoa pudesse encontrar um desses cadernos? A quem cabe o direito de julgar uma morte necessária? Mas se envolver com a morte não significaria entregar-se à própria morte? Afinal como eu deveria agir ante à morte? Pondo à prova não só a opinião da personagem, mas também a nossa sobre o referido assunto, como leitores e como seres humanos.

3.4.3 Aventura do herói e imaginário simbólico

Ainda para a base teórica deste trabalho, mobilizamos as discussões de “Aventura do herói” de Campbell (2007, p 40) que compreende três categorias divididas em uma série de subcategorias, as quais apresentamos a seguir e as utilizaremos, de forma adaptada, como categorias de análise.

O primeiro estágio, denominado Partida caracteriza-se como **O chamado para a aventura**, onde o herói em seu mundo comum, é convocado à sua jornada. Em seguida, ocorre **A recusa ao chamado**, em que o herói, descrente em seu chamado, rejeita-o. Além desses estágios, Campbell (2007) destaca o **Auxílio sobrenatural**, que ocorre a partir da ajuda de alguma entidade ao herói, à medida que ele empreende sua aventura. Já **A passagem pelo primeiro limiar**, compreende o momento em que a personagem enfrenta as primeiras tensões da narrativa, deste modo consolidando-se como herói. **O ventre da baleia** é o momento em que o herói sofre provações e encontra aliado(s), sendo que nesse momento é induzido ao desconhecido, isto é, “gestado pela baleia” para enfim renascer em outro mundo.

O segundo estágio, nomeado como Provas e vitórias da iniciação, está dividido em seis subseções. A primeira é **O caminho das provas**, onde o herói

enfrenta seus inimigos e suas provas em cenário onírico. Depois de enfrentar suas desventuras, o herói tem seu **Encontro com a Deusa** como recompensa, onde ele é abençoado por esta entidade, conseqüentemente **A mulher é tida como tentação**. Em **Sintonia com o pai**, o herói encontra-se com a entidade maior, sendo representada pela figura dicotômica do pai, possivelmente seu maior inimigo. O herói vitorioso em **Apoteose** é compensado por suas lutas, e recebe **A benção última**.

O terceiro e último estágio, compreende **A recusa ao retorno**, ocorre quando o herói se vê em dúvida se deve retornar ao seu mundo comum ou continuar em seu “mundo maravilhoso”. **A fuga mágica** dá-se quando o herói decide retornar ao mundo comum contra a vontade de seu guardião ou do demônio. Então, o herói passa a ser perseguido por essa entidade. **O resgate com ajuda externa** é necessário quando o herói se torna parte do ambiente onde está sendo aprisionado pela sociedade ou ficando por vontade própria. Neste momento é designado a outros trazê-lo de volta. **A passagem pelo limiar do retorno** é o momento em que o herói retorna do mundo maravilhoso ou de trevas onde ele se encontra, cruzando o limiar entre o mundo humano e o mundo sobrenatural tornando-se assim o **Senhor dos dois mundos**. Por fim, o herói retorna a seu ponto de partida, onde dispõe de **Liberdade para viver**, desfrutando das glórias de sua aventura e reestabelecendo a paz e o equilíbrio em sua sociedade.

Para análise a seguir, utilizaremos apenas as quatro primeiras categorias, onde a aventura do herói inicia com a quebra de sua rotina causada pelo arauto e então, o herói é *levado* a empreender sua aventura. Inicialmente, *o herói recusa ao chamado*¹¹, titubeia e duvida da veracidade da situação, na qual está envolvido, posteriormente, aceita e sai em sua jornada, *recebe auxílio*, geralmente de uma entidade sobrenatural e enfim *ultrapassa o primeiro limiar* em direção à sua vitória.

É necessário também analisar os simbolismos presentes nos enredos das HQ que constituem do *corpus* desta pesquisa e, por isso, trataremos o aspecto imaginário, para complementar esta análise simbólica. Os símbolos que permeiam o

¹¹ Devido o grande espaço que demandaria analisar todas as categorias, fez-se necessário analisar apenas as quatro primeiras categorias da aventura do herói.

enredo carregam uma gama de significados que muitas vezes passam despercebidos. Como justifica Neto (2011) *apud* Bachelard (2008),

o símbolo é uma “representação que faz *aparecer* um sentido secreto, é a epifania de um mistério”. Mistério este que se faz manifesto por meio da repetição, da acumulação de aproximações, estruturando constelações de imagens isomórficas entre si, sem se desprender do postulado fundamental do mestre: todo elemento é ambivalente, simultaneamente convite à conquista adaptativa, e recusa que motiva uma concentração assimiladora sobre si (BACHELARD, 2008, p.34).

Ainda mais importante do que o contexto real das obras, importante é compreender seu imaginário, onde se expressa as reais ideias, intenções e valores sem as barreiras morais impostas pela sociedade, e se pode obter a mais pura essência através de uma análise minuciosa dos signos e seus respectivos significados. Neto *apud* Durand (2002, p. 43), cita;

imaginário não é mais que esse trajeto no qual a representação do objeto se deixa assimilar e modelar pelos imperativos pulsionais do sujeito, e no qual reciprocamente as representações subjetivas do sujeito se explicam pelas acomodações anteriores ao sujeito ao mero objetivo. [...] Para delimitar os eixos desse trajeto utiliza-se o método pragmático e relativista de convergência que tende a mostrar vastas constelações de imagens, constantes que parecem estruturadas por certo isomorfismo de símbolos convergentes.

Neste sentido, pretende-se empreender uma aventura onde se possa caracterizar um herói mais humano e reafirmar sua identidade através de símbolos, imagens e ações.

Partindo do conceito de aventura do herói proposto por Campbell (2007) analisaremos, a seguir, as obras que constituem o *corpus* da pesquisa. Posteriormente, analisaremos os símbolos presentes nas respectivas histórias partindo do texto de Neto (2011) com base em Durand, discorre sobre o mundo imaginário e seus signos de Death Note. Para Neto (2011 p. 1),

escrever e analisar o mundo simbólico requer inteireza e aventura da palavra, entregar-se à ambivalência e despir-se de psicologismos. Muito mais do que se perder em meio às imagens poéticas que “seduzem, mas não são fenômenos da sedução” (Bachelard, 2008, p. 184), trata-se de apreender o movimento dos símbolos que “revelam velando e velam revelando”, traduzindo, segundo Chevalier (2009, p. XII), “o esforço do homem para subjugar um destino que lhe escapa através das obscuridades que o rodeiam”.

Também utilizaremos Reblin (2007) para discutir as imagens em seu simbolismo tradicional e abstrato, em que o ser humano é um ser simbólico. Todavia, o ser humano não cria os símbolos, eles simplesmente acontecem enquanto são evocados. É nesse sentido que essas categoriais no auxiliarão na análise dos dados.

CAPITULO IV: METODOLOGIA

No capítulo a seguir, apresentamos a metodologia utilizada na construção deste trabalho. Como pressupostos metodológicos, embasamos o estudo na perspectiva da pesquisa de cunho qualitativo-interpretativista (MOITA-LOPES, 1994, 2006, 2009). Tem por base as perspectivas da Linguística Aplicada como diálogo entre as Ciências Humanas, no sentido de compreender as representações, ações e dos discursos socioculturais dos sujeitos no mundo contemporâneo.

4.1 Tipo e abordagem de pesquisa

A metodologia de pesquisa do estudo situa-se no paradigma qualitativo-interpretativista. Nesse paradigma, considera-se a pesquisa interpretativa como uma maneira de entender os significados construídos sobre/no contexto social pelos participantes de uma situação. Pautando-nos nessa abordagem de pesquisa, neste estudo utilizamos também os pressupostos metodológicos da área de Linguística Aplicada, em diálogo com Estudos Culturais (CANCLINI, 1998[1989]), buscando compreender as representações, ações e os discursos socioculturais presentes nos enredos a respeito dos conceitos de herói, vilão e anti-herói nas HQ analisadas.

Assim, frente aos objetivos já declarados, como tipo de pesquisa, realizaremos uma análise documental (LÜDKE; ANDRÉ, 1986), mais especificamente das personagens *Light Yagami* (Kira do mangá Death note) e *Frank Castle* (Justiceiro do comic Justiceiro). A escolha por esse *corpus* de pesquisa deu-se em função do contato, já realizado por nós com as referidas HQ mencionado, e também, a partir de leituras sobre HQ, em especial as japonesas, que já havíamos

realizado e que fazem parte de nossa coleção, no sentido proposto por García Canclini (1998[1989])¹².

Segundo Lüdke e André (1986) a análise documental pode ser um meio importante de complementar às informações que foram obtidas por outras técnicas. Holsti (1969 *apud* LÜDKE e ANDRÉ, 1986) defende a ideia de que esse tipo de análise é interessante de ser feita quando o pesquisador possui um tempo pequeno de estudo.

No caso desta pesquisa, as HQ são vistas como documento, muito embora ainda haja a necessidade de se pensar análise para esse gênero que envolva não só a área de linguagem, isto é, uma metodologia de pesquisa específica, onde a percepção de seu conteúdo possa ser considerada para outras áreas de conhecimento.

Nesse sentido, apenas utilizar elementos das Artes plásticas e/ou da literatura, por exemplo, ainda é incipiente para a análise de HQ, dada a especificidade desse gênero. Em outras palavras, é necessário que se criem mecanismos próprios que possam dar conta desse objeto de estudo, isto é, metodologias que possam dialogar entre áreas de pesquisa em HQ, ou no sentido proposto por Moita-Lopes (2009, p.22) para quem as pesquisas, atualmente, necessitam de “epistemologias de fronteira essenciais para compreender o mundo contemporâneo”. Em outras palavras, são necessárias, ainda, pesquisas que possam dar conta da dimensão artística, multissemiótica/multimodal, e das técnicas de quadrinização, bem como de outras dimensões relevantes sobre esse tema.

Segundo Lüdke e André (1986) na análise documental é importante fazer a escolha adequada dos documentos a serem utilizados como base para o trabalho. Após a escolha dos documentos, no caso deste estudo, do comic e do mangá, o pesquisador irá fazer a análise das informações que coletou (LÜDKE; ANDRÉ, 1986) de forma oferecer resultados globais sobre seu *corpus* de pesquisa.

¹²De acordo com García Canclini (1998 [1989]) a produção cultural atual se caracteriza por um **processo de desterritorialização, de descoleção e de hibridação** que permite que **cada pessoa possa fazer “sua própria coleção”**, como um processo de *escolha pessoal e política e de hibridização de produções de diferentes “coleções”*. Para ele, “essa apropriação múltipla de patrimônios culturais abre possibilidades originais de experimentação e comunicação com usos democratizadores” (CANCLINI, 1998[1989], p. 308).

4.2 Corpus de pesquisa e categorias de análise

O *corpus* da pesquisa foi constituído por excertos do comic Justiceiro e do mangá Death Note. As duas obras apresentam personagens sobre as quais buscaremos traçar um paralelo entre o ideário de herói de duas culturas divergentes. Dessa maneira, no próximo capítulo (análise e discussão dos resultados) descrevemos o perfil de cada uma das personagens e o enredo das narrativas. Para atingir nossos objetivos, a seguinte questão de pesquisa foi elaborada:

- a) Que relações podem ser estabelecidas entre o comic Justiceiro e o mangá Death Note sobre como as personagens se apresentam dentro de suas respectivas histórias como herói?**

Para as análises, tomamos como categorias as definições de Campbell (2007):

QUADRO 1: CATEGORIAS DE ANÁLISE

CATEGORIAS	DESCRIÇÃO
Conceito de aventura do herói	<i>Chamado</i> para a aventura (um erro ou ato inicial do destino);
<i>Recusa ao chamado</i>	Recuso do papel ou ação a ser executado, o que pode levar o personagem a sobre sanções ao longo da narrativa.
<i>Auxílio sobrenatural</i>	Ajuda por meio de forças naturais (manifestada a partir de algum ser: vivo ou não)
<i>A passagem pelo primeiro limiar</i>	Enfrentamento as primeiras tensões na narrativa relacionadas ao personagem

Fonte: Adaptado de Campbell (2007).

Também utilizaremos na análise as categorias propostas por Neto (2011), relacionadas os períodos diários das faces da personalidade da personagem. Para Neto (2011, p.11) o imaginário evidencia-se a partir de três regimes, em que se ambientam as imagens, eles seriam: o regime diurno, noturno e crepuscular, conforme quadro:

QUADRO 2: CATEGORIAS DE ANÁLISE – REGIMES

REGIMES	DESCRIÇÃO
<i>No regime Diurno</i>	A imaginação heroica combate os monstros: as trevas são combatidas pela luz e a luta do bem contra o mal.
<i>No regime Noturno</i>	A imaginação sob o signo da conversão e do eufemismo inverte os valores simbólicos, o destino não é mais combatido, mas assimilado.
<i>No regime Crepuscular</i>	As imagens antagonistas conservam sua individualidade e potencialidade e se reúnem no tempo, na linha narrativa, em um sistema.

Estas associações são consolidadas, posteriormente, por Reblin quando associa os períodos do dia à dupla identidade:

QUADRO 3: CATEGORIAS DE ANÁLISE - PERÍODOS

<i>Período Diurno</i>	O herói tem uma vida comum, onde exerce suas obrigações diárias e sociais, agindo como um indivíduo normal.
<i>Período Noturno</i>	O herói desperta para a vida fantástica, em combate ao crime sente-se livre para agir da forma que realmente é, sem barreiras morais.

Reblin afirma que para cada período do dia o herói apresenta uma personalidade sendo delimitado pelo uso da máscara do uniforme como é demonstrado na tabela abaixo.

QUADRO 4: CATEGORIAS DE ANÁLISE – SÍMBOLOS

<i>Uniforme</i>	O uso do uniforme estabelece superioridade e identifica seu poder;.
<i>Máscara</i>	A máscara que se encobre a individualidade e traz a tona a real personalidade.
<i>A figura do Messias</i>	A figura do messias é símbolo de esperança a partir doe salvação para a sociedade.

Adaptado de Reblin (2008)

Reblin também discorre também estes itens além de analisar símbolos religiosos e profanos que permeiam o rico universo imaginário em que as obras se situam.

CAPÍTULO V: ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

O capítulo, a seguir, apresenta a análise e discussão do *corpus* da pesquisa. Primeiramente, analisamos o comic Justiceiro e posteriormente passamos à análise do mangá Death Note. Para essa análise, partimos dos conceitos de aventura do herói a fim de descrever e localizar as categorias propostas nos quadrinhos analisados, deste modo classificando as personagens como heróis, além de uma análise simbólica dos enredos com base em Neto (2011) e Reblin (2008).

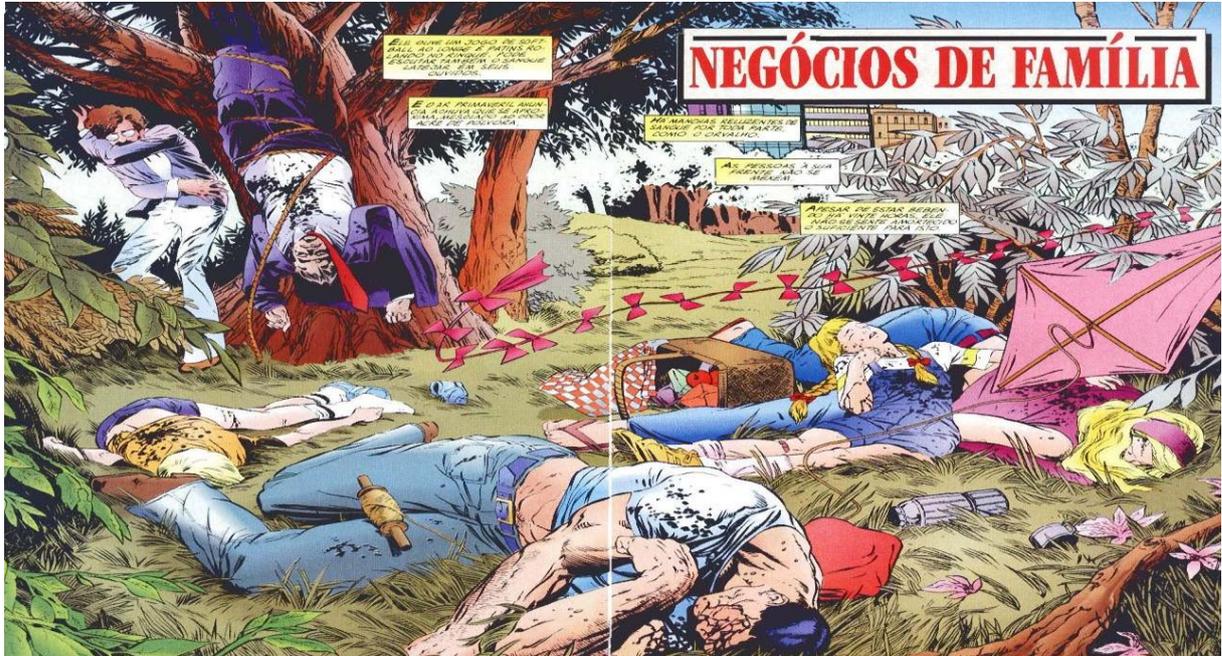
5.1 Justiceiro

Fazendo um comparativo entre os conceitos de herói dos séculos anteriores e de anti-heróis atuais é possível perceber porque é tão difícil delinear uma linha de demarcação. Campbell (2007) ao descrever a saga do herói, formula uma série de fatores que constituem o que seria “A aventura do herói”, isto é, o ponto de partida da “aventura”, intitulado de *Chamado para a aventura*, surgido de uma ruptura da rotina do herói. Ainda, segundo Campbell (2007, p. 60) o chamado da aventura, da-se por “um erro – aparentemente um acaso – e que revela um mundo insuspeito, fazendo com que o indivíduo entre em uma relação com forças que não são plenamente compreendidas.”

A aventura do herói é, portanto, causada pelo arauto que se caracteriza como o agente que anuncia a aventura, por conseguinte, costuma ser sombrio, repugnante

e aterrorizante, considerado maléfico pelo mundo” (CAMPBELL, 2007). Tanto o arauto quanto a aventura do herói se manifestam das mais diversas formas em Justiceiro, como se pode comprovar na figura 17:

Figura 17 - Negócios de família



Fonte: Justiceiro – Ano 1. P.6

Na história do Justiceiro, no recorte acima (figura 18), o arauto seria o mafioso da família Costa (à esquerda sob a árvore), sua morte testemunhada pela família Castle causou a morte dos integrantes da mesma, a ruptura criada na vida de Frank é considerada a sua transformação em Justiceiro, sendo entendida, portanto, como o chamado para a aventura (CAMPBELL, 2007).

Além do conceito ou definição do *chamado para aventura*, Campbell (2007), destaca, ainda, a ideia da “*Recusa ao chamado*”. Segundo o autor, essa recusa ocorre quando o herói resiste ao chamado. Campbell justifica isso dizendo que “a recusa à convocação converte a aventura em sua contraparte negativa (...) O sujeito perde o poder de ação afirmativa dotada de significado e se transforma numa vítima a ser salva” (p 66).



Figura 18 - A ajuda

Fonte: Justiceiro - Ano 1 p.33

Frank recusa o chamado à aventura, pois acredita que a polícia resolverá o caso, como relatado anteriormente. Como ex-militar acredita que ela seria capaz de fazer justiça sem que haja intervenção externa, apesar dos constantes apelos de seu então amigo e repórter Mike MacTeer. Fragilizado pela situação, Castle pode se caracterizar como uma vítima a ser salva.

Figura 19: A descoberta



Fonte: Justiceiro - Ano 1 p.45

Já o *Auxílio sobrenatural* manifesta-se pelo auxílio de uma entidade (estando viva ou não, sendo mágica ou não) que lhe confere proteção e ajuda durante parte ou mesmo toda a jornada do herói, conforme figura 20:

Figura 20- A ajuda de Maria



Fonte: Justiceiro - Ano 2- p 24

Na cena acima (figura 20), nota-se que o auxílio sobrenatural ocorre, nesta história, quando Frank conversa com sua esposa já falecida (Maria), por meio de pensamentos, no trecho acima. Castle para um momento para observar as flores que sua esposa havia plantado, e nesse exato momento, uma bomba posta em sua casa, explode e, indiretamente, Maria o salva.

Em relação à *passagem pelo primeiro limiar*, o herói enfrenta seu primeiro grande oponente, isto é, metaforicamente, levado a atravessar o primeiro limiar, Campbell cita (p 82) "Tendo a personificação de seu destino a ajudá-lo e a guiá-lo, o herói segue em aventura até chegar ao "" guardião do limiar"(...) Além desses limites, estão as trevas, o desconhecido e perigo, da mesma forma como, além do

olhar paternal, há perigo para a criança e, além da proteção da sociedade, perigo para o membro da tribo'

Figura 21 - Nasce um justiceiro



Fonte: Justiceiro - Ano 1 p. 36

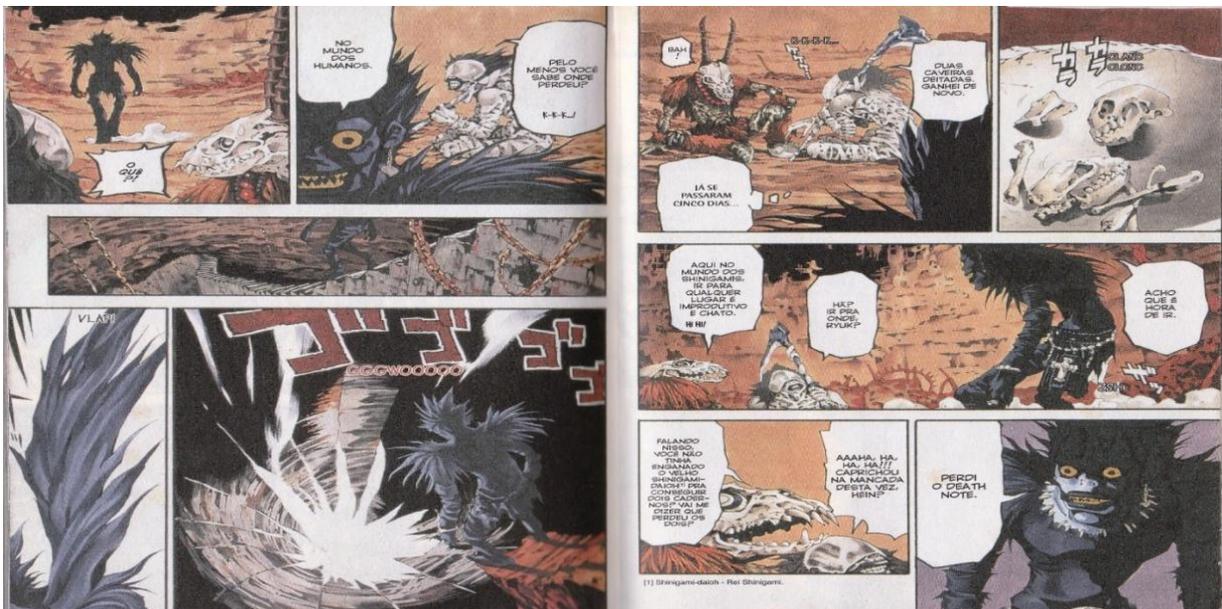
A passagem pelo limiar da-se na cena acima, na qual Frank Castle se convence de que esperar pela justiça é inútil, após receber a notícia da morte de MacTeer, e saber que os criminosos responsáveis pela morte de sua família serem absolvidos. Castle cruza o limiar de sua moralidade, atravessando para um mundo de trevas ao resolver fazer justiça com as próprias mãos.

5.2 Death Note

Kira sem dúvida é uma das personagens mais polêmicas das histórias em quadrinhos atualmente no contexto japonês, uma vez que se despe de moralidade e veste-se daquilo que nomeia como “senso de justiça”, fazendo-a a qualquer custo”. A personagem divide opiniões entre bem e mal, certo e errado, herói e vilão, ou seria um anti-herói? Mas se a sociedade japonesa naquele momento precisava de um líder, de alguém que pudesse salvá-la de toda corrupção e violência, sendo “ justo”, então porque considerá-lo um anti-herói? Já que ele conta com outras características que o classificariam como um herói, somente o retratando dessa forma pelo modo não convencional no qual ele age? Responder estas perguntas é o que pretende a análise a seguir.

A figura 23 mostra o momento que antecede o primeiro contato entre duas das principais personagens. Nesse momento, o Shinigami Ryuk anuncia a perda de seu death note e parte em busca dele, dando início ao arauto.

Figura 22- Perdido



Fonte: Death Note- Volume 1 p. 6, 7

Retificando o que foi explicado anteriormente, o arauto ou agente é aquele que provoca a situação, causando a ruptura da rotina da personagem. Na história de

Death Note não é diferente, o Shinigami Ryuk deixa cair propositalmente o caderno no mundo dos humanos, assim ocasionando o chamado para a aventura.

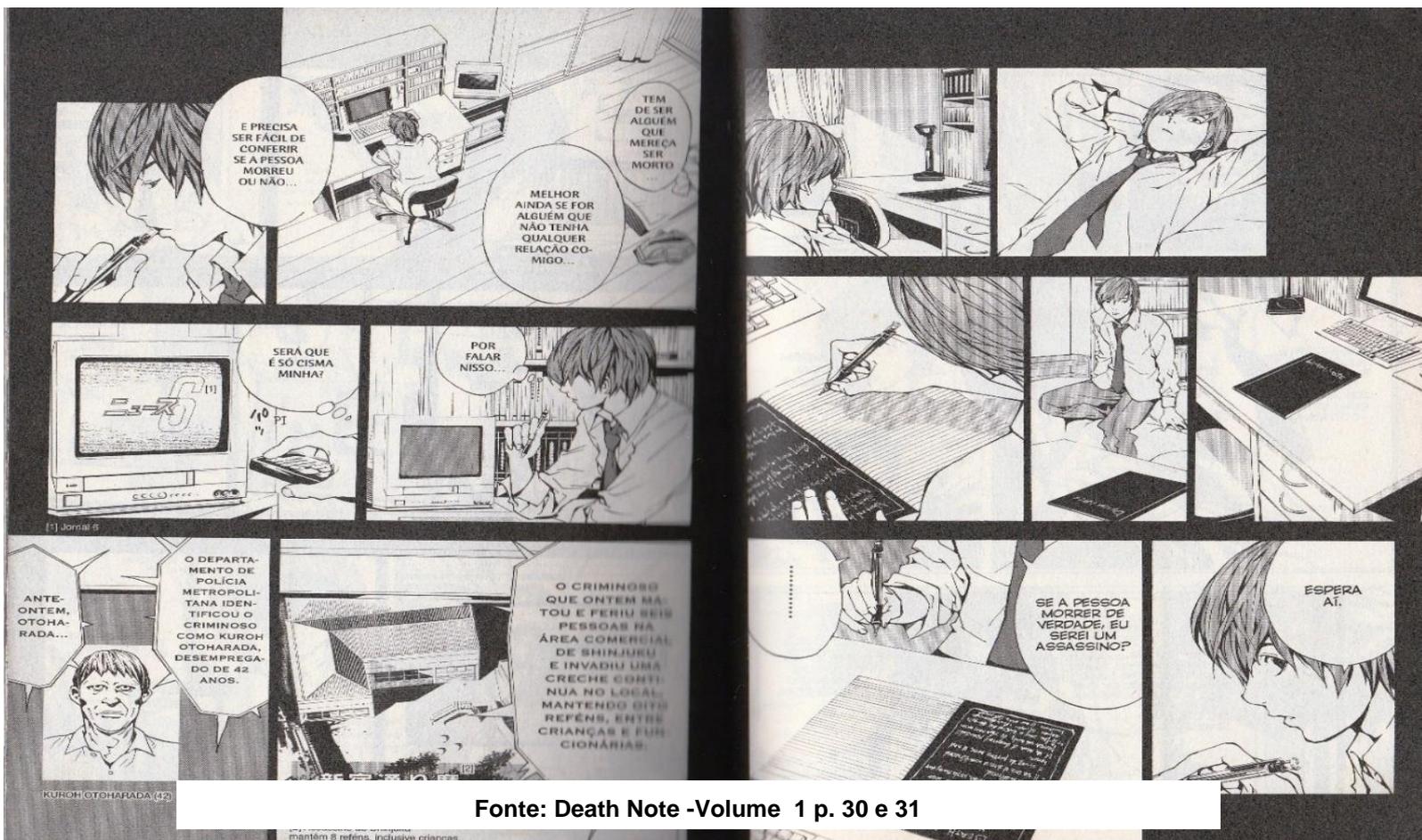
Somos então levados ao chamado da aventura, sendo que Light encontra o caderno, fato que rompe com a rotina do herói e dá início **a aventura do herói**, caminhando entre uma tênue situação: herói ou vilão?

Figura 23 - O encontro



Na *Recusa ao chamado*, Light não acredita no caderno e pensa ser uma brincadeira de mau gosto, ignorando momentaneamente até confirmar sua utilidade e deste modo, aceitar o chamado.

Figura 24 - Teste



No trecho acima Light (fig. 26) se nega a crer que o caderno seja mortal, até o momento que decide testá-lo e comprovar seu efeito. Já o *Auxilio Sobrenatural*, segundo Campbell (p 74) dá-se com uma figura protetora (que com frequência, é uma anciã ou ancião) que fornece ao aventureiro amuletos que os protegerão das forças tântricas que com que ele está prestes a se deparar". Partindo desta afirmação, pode-se dizer que este auxilio dá-se no encontro com Misa Amane, a portadora de outro Death Note, onde esta oferta a Light os olhos de Shinigami.

Figura 25 - Os olhos



Fonte: Death Note volume 4 – p 257



Fonte: Death Note volume 1 p. 80

Na *Passagem pelo primeiro limiar*, Light declara guerra ao detetive L após ser ameaçado na mídia se consolidando como ele se auto- declara: Kira- O deus do novo mundo. Uma vez identificados e relacionados os pontos das obras que justificam a saga do herói nas mesmas, vale destacar que os termos usados por Campbell são metafóricos, utilizados por serem termos capazes de abranger a maioria das histórias. O tópico a seguir traz uma análise mais detalhada dos símbolos e significados das histórias apresentadas.

5.3 Símbolos e seus significados

Faz-se necessário dedicar uma parte de nossa pesquisa aos símbolos que permeiam as obras analisadas, uma vez que os simbolismos intrínsecos nas histórias dificilmente são notados ou ainda considerados como algo relevante, e no que podem revelar detalhes importantes acerca das personagens, do momento e do enredo como todo.

Tratando-se do isomorfismo do imaginário evidenciam-se três regimes, onde se ambientam as imagens, eles seriam os regimes diurno, noturno e crepuscular, como relata Neto citando Durand (2011, p 2):

No regime diurno, a imaginação heroica combate os monstros hiperbolizados por meio de símbolos antitéticos: as trevas são combatidas pela luz e a queda pela ascensão, acionando imagens de luta, suscitando ações e temas de luta do herói contra o monstro, do bem contra o mal. No regime noturno a imaginação sob o signo da conversão e do eufemismo, inverte os valores simbólicos do tempo e o destino não é mais combatido, mas assimilado; animada por um caráter participativo, promove ações assimiladoras, confusionais, e unificadoras. Já no regime crepuscular, o tempo é domado pela repetição dos instantes temporais; nele, as imagens antagonistas conservam sua individualidade e potencialidade e se reúnem no tempo, na linha narrativa, em um sistema, e não numa síntese.

Não é de hoje que bem e mal estão relacionados às dicotomias humanas, tais como luz e trevas, alegria e tristeza, amor e ódio, o sagrado e profano, nesta direção caminha a análise de Neto, pois durante o dia, o herói mostra sua face boa em seu combate ao monstro (mal), a noite traz à tona sua face má, tornando-se o monstro.

O crepúsculo é o momento de transição, onde luz e trevas se encontram e o sagrado e profano chocam-se. Sendo o período diurno significa bondade, e o período noturno maldade. Logo o crepúsculo onde se traça a linha tênue entre os polos, é o momento mais "humano", e em um constate crepúsculo que podemos locar Light e Frank, pois suas personalidades vêm à tona sem a mínima restrição. Neto (2011, p.3) justifica dizendo que,

Essas três estruturas são entendidas por Durand como polos ou núcleos atratores, que organizam semanticamente as imagens, configurando-as em universos míticos, cada qual correspondendo a uma forma de representação imaginária. Na estrutura heroica põe em ação imagens que convergem para os gestos que marcam processos de ascensão, distinção, separação ou afrontamento, marcando o pensamento por antítese,

privilegiando a racionalidade, a noção de potência e a estrutura do herói, bem como suas armas. Na estrutura mística polariza imagens que convergem para os gestos que se voltam para a intimidade e construção da harmonia, para o desfuncionamento da agressividade e do perigo, optando pela fuga e criando um mundo introspectivo baseado no aconchego e na intimidade de si. Ao invés de armas, visa uma descida interior em busca do conhecimento. Já na estrutura sintética integra imagens heroicas e místicas harmonizando-as mediante a criação de sistemas, de síntese e formulações conceituais, inseridas em um caráter dialético que propõe um caminhar histórico e progressista, no qual os símbolos se reagrupam de forma a dominar o tempo, visando estabelecer posições polarizadas e mostrar sistematizações de mundo quase filosóficas, onde se predomina o equilíbrio dos contrários.

Nesta direção, Reblin propõe algo semelhante no tópico Dupla identidade, máscara e personalidade, associa o período diurno à vida comum e o noturno ao combate ao crime, embora o autor direcione-se usando o termo “super-heróis” sua análise é consistente e abrange os heróis em análise. Para Reblin (2008 p.57),

A vida dupla é um mecanismo de defesa (...). Assim, o super-herói possui duas vidas que se correlacionam: a vida “comum” e a vida fantástica. Para cada uma delas mantém uma identidade e um aspecto da personalidade. Portanto, o super-herói é uma pessoa que se apresenta de duas formas diferentes. Essa dupla apresentação, ou melhor, dupla personalidade é mediada pelo uso do uniforme, da máscara.

No que tange ao uniforme, podemos claramente identificar características que condizem com o comportamento do Justiceiro. Antes de se tornar o Justiceiro, Frank era um homem comum, buscando justiça, ele assumiu a identidade de Justiceiro quando vestiu seu uniforme pela primeira vez, composto por um colete de kevlar com uma caveira em seu centro.

Figura 27- Uniforme



Fonte: Justiceiro ano 2 p.36

Sobre isso, Reblin (2008, p.58) explica:

(...) O uso do uniforme do super-herói o identifica, na sociedade, como o salvador imediato, assim as pessoas comuns saberão a quem recorrer. (...) o que define o heroísmo é o serviço ao próximo e o altruísmo. Em outras palavras, o uniforme do super-herói possui quatro funções básicas: delimita sua identidade de herói; estabelece superioridade e identifica seu poder; protege as pessoas mais próximas e as isenta de responsabilidade; e, por último possibilita sua liberdade e expressão de sua personalidade.

Deste modo, Castle abandona sua identidade e assume-se como justiceiro no momento em que veste o uniforme. Num sentido mais abstrato, podemos relacionar a ideia de máscara a Light, uma vez que a máscara está muito mais ligada à personalidade do que o uniforme propriamente dito – O uniforme está ligado ao corpo e sua força física, mas a máscara está ligada a mente, ao intelecto e a inteligência. Reblin (2007, p. 58 e 59): Tanto a palavra máscara quanto à palavra personalidade remete ao “pessoa”(persona) que, do latim per/sonare, significa” a máscara pelo qual ressoa a voz (do ator).Com o passar do tempo, o termo persona (pessoa) deixou de representar apenas uma imagem sobreposta, passando a representar um sujeito, um indivíduo. Reblin (2007) *apud* Piazza (1976, p.133) cita que,

o significado sociológico deste termo supõe tanto a existência de ‘alguém’, de ‘si mesmo’ corpóreo, como uma expressão de respeito (...) a máscara que se encobre a individualidade (...) [a personalidade é] a soma de todas disposições biológicas, impulsos, tendências, instintos individuais, assim como as de atitudes e hábitos adquiridos pela experiência ou aprendizagem.

Logo, a máscara está diretamente ligada com a personalidade, estando ela sujeita às influências sociais, culturais e também individuais, além de valores e caráter. A máscara para os heróis é a possibilidade de se expressar, sem sofrer retaliação por parte da sociedade. Neste caso, a máscara de Light é a o a figura do Kira. Onipotente e onipresente, o Kira se manifesta através de avisos pela internet, não pode ser localizado ou rastreado, na pele de Kira, Light mostra sua real forma, seus reais valores expondo seu real comportamento reprimido para “caber” nos padrões da sociedade japonesa.

Figura 28 – A máscara



Fonte: <https://lrmangasonline.wordpress.com> p.65

Na figura 28, é possível identificar o uso da “máscara” na mudança comportamental de Light, na presença da família, colega e amigos, Light tem olhos suaves, um comportamento calmo, reservado e por poucas vezes brincalhão. Sob a máscara de Kira, Light adquire olhos maldosos é agitado, irônico, arrogante e pretensioso. A máscara possibilita a livre expressão, nesse sentido nos é revelado que a real face da personagem é a de Kira, e Light Yagami na verdade, é uma máscara utilizada para encobrir sua real personalidade.

É possível perceber que as obras possuem símbolos com valores em comum, dentre eles destaca-se a morte. Neto citando Durand (2002, p. 4), explica,

A morte, para Durand (2002), tem um papel determinante na constituição do imaginário e na criação humana. A consciência do Tempo e da Morte e as experiências negativas que dela decorrem provocam a angústia original. Para este autor, o desejo fundamental da imaginação humana será sempre reduzir essa angústia existencial por meio do seu princípio constitutivo, que é representar, simbolizar as faces do Tempo e da Morte a fim de controlá-las e às situações que elas representam. Mas, em virtude da impossibilidade desse controle, ou seja, de distinguir e encarar o desconhecido e os perigos que ele pode representar, a imaginação cria imagens nefastas da angústia.

Durand cita as três proposições anteriores para compreender os períodos diurno, noturno e crepuscular para explicar a atitude do homem em relação à angústia da morte; a heroica - onde se enfrenta o mal; a mística- onde se absorve parte do mal; e a sintética, na qual a imaginação procura domar o destino, reunindo no tempo dois universos míticos antagonistas - o heroico e o místico - sem que eles percam a sua individualidade e potencialidade.

Neste caso, tanto Frank quanto Light empreendem pela estrutura sintética, não desafiam a força do destino e a morte quanto são portadores deles. Em Justiceiro ela é simbolizada não só pelas atitudes de Frank, mas também pela caveira em seu uniforme (figura comumente relacionada com a morte). Como é possível observar na figura abaixo:

Figura 29- Morte



Em Death Note a morte anda lado a lado com Light Yagami (cujo nome advém do inglês “Light” Luz, e do japonês “Ya” Luz e Gami “Deus”, ironicamente, a personagem teria seu nome traduzido para “ Deus da Luz”, que indiretamente lhe atribui a ideia de salvador - portador da luz.) Literalmente, é simbolizada pelo Shinigami Ryuk – o que para nós ocidentais é simbolizado pelo ceifeiro com uma longa capa preta e uma foice, para os japoneses, em sua maioria xintoístas, tem a morte representada pelo Shinigami – O Deus da Morte.

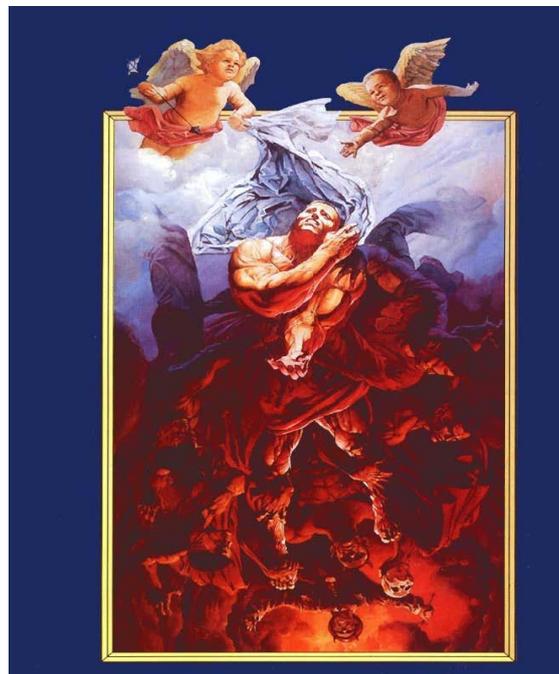
Figura 30 –Shinigamis



Fonte : <http://www.viz.com/death-note>

Há também uma série de alusões à religião, o crédulo, a descrença – O poder de um deus – Muito mais presente em Death Note do que em Justiceiro, nota-se uma sequência de referências e entidades religiosas e seus respectivos poderes, relacionando as personagens principais ao cristianismo em sua pureza, sedução e poder.

Figura 31- Sagrado



Fonte: Justiceiro ano 1 p.50

Dentre essas inúmeras referências, encontra-se a figura do Messias. A respeito disto, Reblin (2007, p.93) justifica:

Em muitos aspectos, a cultura tornou-se narcisista, o que aconteceu em decorrência do monopólio da religião como parte dela, mesmo que isso seja evidente, mas como uma heteronomia. Ao destinar a religião ao exílio – “deixar Deus governar os céus”-, a cultura quis responder sozinha às próprias perguntas que formulava. Assim, o ser humano encontrava-se diante do espelho. A projeção de seus desejos, seus sonhos, o sentido da vida receberam sua resposta do próprio ser humano. A transcendência não estava mais no outra, mas em si mesmo: buscava-se a autotranscendência. Até a esperança, em vista da morte, retoma as concepções platônicas e fundamenta no espiritismo. Trata-se “da autoconvicção de que a alma é invulnerável (...) aposta-se na autotranscendência do ser humano..”

A figura do Messias advém originalmente da crença judaica, porém se integrou a muitas outras religiões. O Messias é um ser divino que surge em momento de caos para libertar seu povo, trazer felicidade, paz, e acima de tudo justiça. Reblin (2007, p.100) associa a figura do Messias a Superman “Segundo sua história, o Super-homem é enviado a Terra de outro mundo e, com poderes sobre-humanos, vem para lutar pela verdade, justiça e pelo jeito americano”.

Em nossa análise é possível destacar a figura do messias a todo o momento. O Justiceiro tornou-se símbolo de esperança a partir do momento em que seu nome fora divulgado em mídia, a imprensa tornava-o um vilão, a população da Hell’s Kitchen¹³ via-o como um herói, capaz de punir os maus, os corruptos, alguém capaz de defendê-los retira-los da opressão e levá-los para viver tempos melhores.

Figura 32 – O messias¹⁴



Fonte: <https://lrmangasonline.wordpress.com> p.65

¹³ Lugar onde residem heróis como o Justiceiro e o Demolidor...

¹⁴ Transcrição* A LENDA DO SALVADOR KIRA. Criminosos ao redor do mundo morrendo uns após o outro. Porque Kira está entre nós novamente. Ele é aquele que não irá tolerar a maldade (...) Somente aqueles que acreditarem em suas existência, podem entrar nesse site.

A figura acima mostra que em Death Note esta figura é muito mais vívida, tanto que o pseudônimo de Kira foi dado a Light por pessoas que fundaram uma seita em homenagem a ele. Reblin (2007 p.98) explica que,

O desejo reprimido de Liberdade (..) encontra no mundo dos super-heróis uma das suas formas de manifestação mais espetaculares. Estes rompem os limites impostos, combatem a injustiça(embora a ideia de justiça que se passa é mais ditada pela consciência do que pelo inconsciente) defendem os ‘fracos e oprimidos ‘- que são aqueles continuam submetidos à opressão(..) Em segundo lugar, essa liberdade surge associada a ideia de poder,entendida no sentido de potencialização e não de dominação”

A Light, inicialmente, é conferida a ideia de messias, o Salvador que viria para “limpar o mundo podre” como inúmeras vezes o mesmo cita. Para a polícia um bandido, para o Japão uma esperança em dias melhores, para ele mesmo – O Deus do novo mundo, pois como cita Neto em sua análise (2007, p.10),

quando Raito começa a emitir sentenças de morte, inicia uma descida da qual jamais se recuperará. Mas, não se trata de uma descida violenta, mas laboriosa, e, por vezes lenta, que o vicia na morte em cada nome escrito no caderno, levando-o a queda. Durand (p. 201) já avisara, “a descida arrisca a todo o momento transformar-se em queda”. No entanto, ainda que temerosas, as pessoas sentem necessidade da presença do Kira.

Figura 33 - Resistência



Fonte : Death Note volume 1 p.45

Na figura acima, (figura 33) é possível notar a resistência de Light ao caderno, e sua intenção em mudar o mundo. Sua derrocada dar-se por sua ganância, diferentemente de Frank, um homem adulto buscando justiça, Light fora um adolescente com grande poder nas mãos, e este poder conferiu-lhe grande responsabilidade, e em sua cabeça lhe cabia destino do mundo. Neto (2007, p. 10 e 11):

Raito representa o Adão tentado pela serpente. No entanto, uma serpente que não apenas cega-o e entrega-lhe a arma que traz em si a morte, mas uma serpente que se torna sua amiga; que se alimenta da cegueira e o ensina a alimentar-se da morte. E o Paraíso se ressignifica em Kanto, a cidade japonesa, ao mesmo tempo em que se estende para o mundo. “O mundo está podre”, diz Raito logo ao possuir o lápis. O que este Adão nipônico fez nada mais é do que tentar reorganizar o Paraíso, mas valendo-se dos artifícios que lhe tiraram de lá e deformaram sua visão.

Figura 34 - A Criação de Adão



Fonte :<http://www.wallpaper404.com/2012>

A figura 34 reinterpreta a ideia, uma vez que trata-se de uma clara referência ao quadro *A Criação de Adão* do pintor renascentista Michelangelo. Light foi o deus do novo mundo durante sete anos, e durante esse período fez justiça, porém, não fora um herói tradicional, agia por métodos duvidosos e algumas vezes em benefício próprio, o que não diminui o valor de seu feito, porém também não justifica suas atitudes. Como elucidada Brombert (2002, p. 17) A natureza do herói tem sido objeto de muita dissensão. Alguns sustentam que o heroísmo responde desinteressadamente a um chamado do auto-dever, a uma lei moral básica. Diversidade de opinião e contradições caracterizam quase todas as tentativas de delinear a natureza “moral” do herói.

O conceito de herói tradicional se modifica cada vez mais, à medida que o tempo passa e a sociedade muda, o herói ainda significa a esperança de uma nação, é a luz em meio às trevas, é o messias, portador da justiça, se ser herói é isso, porque Kira e Justiceiro são anti-heróis, ou muitas vezes ditos vilões? Brombert (2002, p. 19) situa que amplas áreas da literatura têm sido cada vez mais invadidas por heróis que não se encaixam como heróis míticos, todavia, esses heróis não são fracassados, pois podem corporificar outros tipos de coragem, sintonizados com a nossa época e necessidades. Personagens que podem cativar e se tornarem admiráveis pela maneira que podem subverter e contestar um “ideal”.

Ainda que lhe caiba à máscara e o uniforme, é muito difícil analisar um conteúdo tão complexo, personagens complexas em enredos complexos, os heróis são cada vez menos Deuses e cada vez mais humanos, e é essa humanidade que os aproxima do público e gera tamanha identificação. Como afirmam Lima e Santos *apud* Kothe (1987, p. 14),

Com o tempo o herói se torna menos mitológico e mais humano. Kothe (1987, p. 14): afirma que “à medida que o herói épico decai em sua “epicidade”, ele tende a crescer em sua “humanidade” e nas simpatias do leitor/expectador”. Assim, o leitor sente-se mais emotivo por ver no herói características e semelhanças que estão relacionadas com maior proximidade da realidade da vida desse apreciador da literatura.

Se por serem cada vez menos deuses como eram vistos na antiguidade e cada vez mais humanos como são vistos na atualidade, os heróis são passíveis de qualidades e defeitos, pois para Brombert (2002, p 18) uma visão sombria parece prevalecer nas obras, nas quais o herói é explicitamente associado a um mundo de trevas e transgressão, sendo ressaltado, nesses casos, a face maléfica do herói negativo, se por qualidades podemos citar seu senso de justiça acima de tudo, inteligência e astúcia também podemos enumerar seus defeitos.

Light Yagami em maior parte é ambicioso, pretensioso, planeja tornar-se o governante do seu novo mundo regenerado, ou como ele mesmo diz “tornar-se o Deus do novo mundo””. Essas características, cada vez mais humanas, tornam as personagens ainda mais cativas do público, uma vez que é possível a identificação do leitor com parte do comportamento da personagem. Nesta direção, Campbell (2013 p 325) afirma que,

O período em que o herói, numa forma humana, habita o mundo só se inicia depois que as vilas e cidades se expandem pela terra. Muitos monstros, remanescentes das épocas das primaveras, ainda habitam as regiões que estão além e, por meio da malícia e do desespero, lançam-se contra a comunidade humana. Cumpre tirá-los do caminho. Ademais os tiranos das espécies humanas, que usurpam para si mesmo os bens dos seus vizinhos, começam a surgir, provocando a miséria disseminada. É preciso suprimi-los. As façanhas elementares do herói consistem em limpar o terreno.

Assim como há a desmistificação dos heróis, também há dos seres mitológicos e monstros que fazem oposição ao herói, sendo esses substituídos por

homens que ganhariam, posteriormente, a alcunha de vilão, ou seja, seres que provocam o medo e espalham o terror pelo mundo, e segundo Campbell é dever do herói aniquilar o mal. Partindo desse pressuposto, Campbell (2013 p 324) relata que:

O tirano é soberbo, e aí reside seu triste fim, porque pensa ser sua força que o dispõe (...) O herói mitológico, ressurgindo das trevas que constituem a fonte das formas visíveis, traz conhecimento do segredo do triste destino do tirano. Com um gesto simples como de pressionar um botão, ele aniquila essa impressionante confiança.

Nesse caso, o tirano da história de Castle é todos os meliantes atuantes em seu país, e assim como afirma Campbell, ele tem a noção do que pode atingi-los, intimidando-os e livrando a cidade de seres tão nefastos. Partindo desses pontos, nossa análise nos dá indícios de que um novo conceito de herói, um herói que se situe entre o herói antigo e o contemporâneo, uma nuance no qual o herói seja tão humano quanto o atual e tão bravo quanto o antigo, mas que acima de tudo, como todos os outros heróis seja justo, está surgindo nas HQ contemporâneas.

Por essas análises, também é possível dizer que, inegavelmente, Frank e Light dividem opiniões sobre seus caracteres e “posturas de heróis”, uma vez que apresentam as duas faces do herói como ser humano, no que há de melhor e no que há de pior, ambos buscam por justiça. Ainda hoje, séculos após o uso da palavra herói pela primeira vez nas epopeias de Homero, ainda é difícil definir tal criatura, de modo que os próprios estudiosos não conseguem entrar em consenso.

Assim, tanto o Kira quanto o Justiceiro são resquícios do conceito de herói antigo, o herói negativo que possuía sua face “má” mais latente, sua popularidade se dá pelo fato das histórias em quadrinhos em análise, apesar de terem sido escritas há mais de 10 anos, possuem uma temática atual, pungente e instigante que nos leva a rever nossos conceitos de moral.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Inicialmente, esta pesquisa buscava compreender a figura do herói na atualidade tendo em vista as constantes mudanças nas concepções acerca dessa figura, porém, durante a construção deste trabalho foi possível perceber o quão grande era a proporção desta proposta, uma vez que não se analisariam apenas as personagens, mas todo um contexto – real e fictício e, acima de tudo, moral, sob o qual se construíam as obras.

Nos últimos anos a mídia tem nos apresentado heróis cada vez menos “heroicos” e com características cada vez mais humanas, este fato faz que haja uma grande identificação do público com as personagens. A linha tênue que divide de herói, anti-herói e vilão vem se alterando cada vez mais com o passar do tempo, à medida que as pessoas e a sociedade mudam faz-se necessário estabelecer novos conceitos. Deste modo, analisar dois anti-heróis de mídias de grande popularidade viria a estabelecer o questionamento: Porque não são heróis?

Nesse sentido, os resultados evidenciam o herói contemporâneo como sendo o herói moderno, o indivíduo que tem a coragem de atender ao chamado e empreender a busca da verdade, com a qual todo o nosso destino deve estar sincronizado, - não pode- e, na verdade, não deve – esperar que a sua comunidade rejeite a degradação gerada pelo orgulho, pelo medo, pela avareza racionalizada e pela incompreensão santificada. Algo que se leva deste estudo, é que o herói, é aquele, que sem dúvida, não tem medo de agir, não se ressentido da sociedade, é aquele que faz o que acha que é correto, e acima de tudo, e aquele deseja fazer justiça.

Este estudo buscou compreender não só as personagens, mas relacioná-las a fim de produzir uma análise tendo-os como um possível objeto de estudo, além de buscar a compreensão sobre o imaginário simbólico e seus significados, uma vez que os símbolos são essenciais para uma compreensão mais ampla da narrativa. Buscou-se, também, evidenciar os fatos que levam a trama a se desenvolver, e

surpreendentemente, todos os fatos nos levaram ao questionamento principal da pesquisa, uma vez que se pode comprovar que as personagens se encaixam no conceito.

Light e Frank se empreenderam na grande aventura do herói, sendo bravos para encarar forças tântricas e a maldade humana que cerca seus universos, almejando terem um mundo melhor e para alcançar esses objetivos, fez-se necessário usar de modos não convencionais. Nesse sentido, não seria justo compará-los a grandes heróis épicos, uma vez que eles agiam da mesma forma?

Vivemos em uma era de relatividade, na qual bondade e maldade são relativas, dependendo do ângulo do qual se olha; neste paradoxo, em decorrência da situação, pode-se construir um herói ou um vilão, ou ainda um herói negativo, que foi nos apresentado por Brombert – Um herói passível de qualidades e defeitos, assim como os anti-heróis na atualidade, mas que buscam fazer o bem e reinstalar a paz em suas sociedades. Heróis que caminham na linha tênue entre bem e mal, justiça e vingança e certo e errado, heróis que nos fazem questionar o conceito de herói do século XXI.

REFERÊNCIAS

- ARRIGONI, Mariana de Mello. **Debatendo os conceitos de Caricatura, Charge e Cartum**. Disponível <<http://www.uel.br/eventos/eneimagem/anais2011/trabalhos/pdf/Mariana%20de%20Mello%20Arrigoni.pdf>> acesso em 28 de fev de 2016.
- BAKHTIN, M./VOLOCHINOV, V. N.. **Marxismo de filosofia da linguagem**. Trad. Michel Lahud e Yara Frateschi Vieira, 6ed. São Paulo: HUCITEC, 1992 [1929].
- BROMBERT, V. **Em louvor de anti-heróis**. University of Chicago Press. Versão Brasileira Ateliê Editorial. São Paulo, 2002.
- CANCLINI, Néstor García. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. Trad. Heloísa P. Cintrão e Ana Regina Lessa. 2.ed. São Paulo: Edusp, 1998 [1989].
- CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. Princeton University Press 1949. Versão Brasileira : Editora Pensamento .Disponível em <<http://leandromarshall.files.wordpress.com/2012/05/joseph-campbell-o-heroi-de-mil-faces1.pdf>> acesso dia 15 julho de 2014.
- COSTA, R. **As Representações Sociais Transmitidas Nas Histórias Em Quadrinhos De Super-Heróis**. Disponível em <<http://www2.assis.unesp.br/revpsico/index.php/revista/article/viewFile/69/22>> Acesso dia 11 de Out de 2014 .
- JACEM, R. **História das Histórias em Quadrinhos**. Disponível em <<http://www.historiaimagem.com.br/edicao5setembro2007/06-historia-hq-jarcem.pdf>> . Acesso em 10 de Fev de 2016.
- LIMA, J ;SANTOS I. **A Trilha Do Herói: Da Antiguidade À Modernidade**. Piauí. 2011. Disponível em <http://desenredos.dominiotemporario.com/doc/9_-_Artigo_-_Herói_-_Ivanaldo_-_Rosamilton.pdf> Acesso dia 15 de Out de 2014.
- LUDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária, 1986.
- LUYTEN, S. **Por que uma leitura crítica das histórias em quadrinhos?** São Paulo: Edições Paulinas. 1989. (Histórias Em Quadrinhos leitura crítica).
- LUYTEN. S. **Mangá – O poder dos quadrinhos japoneses**. Editora Herda. 2012.
- MENDONÇA. M . **Ciência em quadrinhos: recurso didático em cartilhas educativas**. Disponível em <[HTTP://WWW.PGLETRAS.COM.BR/2008/TESES/TESE-MARCIA-MENDONCA.PDF](http://WWW.PGLETRAS.COM.BR/2008/TESES/TESE-MARCIA-MENDONCA.PDF)> Acesso em 28 de fev de 2016.
- MOITA LOPES, L. P. (Org.) **Por uma Linguística Aplicada Indisciplinar**. São Paulo: Parábola Editorial, 2006. 279 p
- MOLINÉ, A. **O Grande Livro dos Mangás**. São Paulo .Editora JBC Mangás .2004.

NETTO, M; LOPES, A. **Os Heróis Dos Quadrinhos E Suas Representações Da Sociedade.** Pelotas. Disponível em <http://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/Arte/article/view/1718/1597> < acesso em 10 Out de 2014.

NETO, G. S. **Correntes, maçãs e shinigamis: O imaginário do medo em Death Note.** Disponível em <http://www.gibihq.org/portal/artigos/academicos/240-correntes-macas-e-shinigamis-o-imaginario-do-medo-em-death-note.html> Acesso dia 13 de fev de 2016.

RAMOS, P. **Tiras, gênero e hipergênero: como os três conceitos se processam nas histórias em quadrinhos** <disponível em [http://www.cchla.ufrn.br/visiget/pgs/pt/anais/Artigos/Paulo%20Ramos%20\(UNIFESP\).pdf](http://www.cchla.ufrn.br/visiget/pgs/pt/anais/Artigos/Paulo%20Ramos%20(UNIFESP).pdf) > acesso em 10 de fev de 2008.

REBLIN, I. Para o Alto e avante: Uma análise do universo criativo dos super-heróis. Editor Asterisco, 2008.

RODRIGUES, V. **A Sinuosa Jornada Conceitual Do Herói Contemporâneo – Uma Proposta Dialógica Para O Uso Dos Quadrinhos Na Educação Básica.** Rio Grande do Sul. 2012. Disponível em http://www.gelbc.com.br/pdf_jornada_2011/vinicius_rodrigues.pdf. Acesso dia 10 Out de 2014.

SILVA, R. **A Contribuição das Histórias em Quadrinhos de Super-Heróis para a Formação de Leitores Críticos.** São Paulo. 2011. Disponível http://www.usp.br/anagrama/SilvaLaytynher_hqleituracritica.pdf < acesso dia 13 Out de 2014

SOUSA, Renata Cardoso. **A Historicidade dos heróis de Homero.** 2010 Disponível em <http://www.nea.uerj.br/Anais/coloquio/renatacardoso.pdf> < Acesso 28 de fev de 2016.

OHBA; OBATA, T. **Death Note.** São Paulo: JBC mangás. 2003.

OHBA, T; OBATA, T. **Death Note Black Edition.** Volumes I e II São Paulo: JBC. mangás. 2013/2014.

VERGUEIRO, W. **A pesquisa em quadrinhos no Brasil: A contribuição da Universidade.** São Paulo: Herdas. 2005 (Do livro Cultura pop japonesa organização de Sônia B. Luyten).

VIEIRA, M. **Mito E Herói Na Contemporaneidade: As Histórias Em Quadrinhos Como Instrumento De Crítica Social.** Disponível em http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_08/07MARCOS.pdf < Acesso dia 12 de Out de 2014

Justiceiro anos 1 e 2 Disponível em <http://cozinhadoinfernohq.blogspot.com.br/> > acesso em 20 de fev de 2014

<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/AntiHero> > Acesso dia 15 de Out de 2014.

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Anti-her%C3%B3i> > Acesso dia 15 de Out de 2014.

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Vil%C3%A3o2014>.> Acesso dia 15 de Out de 2014.

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Vil%C3%A3o>.> Acesso dia 15 de Out de 2014.

Documentário : Origem Secreta: A história de Dc comics.