

A SINUOSA JORNADA CONCEITUAL DO HERÓI CONTEMPORÂNEO – UMA PROPOSTA DIALÓGICA PARA O USO DOS QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO BÁSICA.

Vinicius da Silva Rodrigues

RESUMO: O recente fomento a propostas pedagógicas que envolvem o uso das histórias em quadrinhos na sala de aula no Ensino Básico, como o PNBE, têm negado, frequentemente, as narrativas de aventura onde emergem os personagens que talvez mais simbolizem este gênero: os heróis (ou super-heróis, ou anti-heróis). De forma que, em grande parte – e com raras exceções – acabam por ser trabalhadas, a partir do tema, apenas adaptações literárias, narrativas baseadas em mitos ou leituras de fatos históricos, deixando de lado, portanto, as obras autorais e originais que fortalecem a autonomia do gênero HQ. Tentando colocar tal discussão em pauta a fim de criar um diálogo mais natural sobre o tema, proponho neste trabalho não só a análise do herói como uma tipologia de personagem essencial para o desenvolvimento da arte sequencial, como também a problematização de tal conceito nas HQs – visto a sua representação difusa, híbrida, que reúne aspectos do mundo clássico aliados à cultura cristã e, muitas vezes, associados à representação do herói romântico e do anti-herói realista. É justamente nessa síntese de conceitos tão diversos sobre uma mesma temática que o herói dos quadrinhos manifesta a sua importância como elemento de diálogo com a tradição literária. É a partir disso, portanto, que tento propor uma visão dialógica para a aplicação de novos projetos de leitura na sala de aula, visando à formação de leitores na Educação Básica, em especial, no Ensino Médio.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos. Herói. Ensino de Literatura. Formação de leitores.

Introdução

Ao pensarmos no termo “herói” remetemos a uma tipologia de personagem que marca, definitivamente, a tradição narrativa das histórias em quadrinhos e também sua iconografia; lembramos diretamente de super seres que, com sua força sobre-humana e seus atos voltados

· Mestrando em Letras pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul; licenciado em Letras pela mesma universidade. Professor de Literatura do Colégio Santa Cecília (Porto Alegre, RS), da Escola Martinho Lutero (Cachoeirinha, RS) e do Projeto Educacional Alternativa Cidadã (extensão – UFRGS). E-mail: professorviniciusrodrigues@yahoo.com.br.

ao altruísmo, ganham destaque por “fazerem a diferença” em um mundo egoísta cercado de indivíduos mal intencionados. Homens e mulheres segurando trens, levantando carros, lutando bravamente pela sua própria sobrevivência, desafiando a dor e encontrando a redenção – de si mesmos ou daqueles pelos quais lutam.

Nesse sentido, parece claro entender que o conceito de herói, como é em geral aplicado aos *comics*, representa uma vitória do senso comum sobre o conceito narratológico estabelecido para fins de análise acadêmica e/ou científica, que utiliza os pressupostos da teoria da literatura. O estigma do herói apenas como ser que se individualiza tão somente através de feitos sobre-humanos incomuns e verdadeiramente extraordinários confunde até mesmo o leitor mais iniciado e leva-nos, muitas vezes, levemente, a esquecer que a representação heroica está muito além disso – ou muito aquém, se tomarmos por base a ideia da grandiosidade dos feitos desse tipo de personagem. Por outro lado, o potencial de agregar sub-categorias diversas a partir de tal tipologia é uma máxima entre os heróis, super-heróis e anti-heróis desenhados nos quadrinhos, mesmo que estejamos lidando com sua representação mais recorrente: o personagem aventureiro que luta em nome de uma causa, de alguém, por si mesmo, enfim; que se lança em uma jornada de auto-descoberta permeada pelo mistério, pelo fantástico, pelas peripécias folhetinescas; onde se verá como responsável pelo outro ou em meio a uma missão da qual não pode mais abdicar.

A arte sequencial, como uma manifestação originada na cultura de massa, carrega em si todo o “caldo cultural” que a antecede, caracterizando-se, portanto, pelo inevitável grau de comparação com a tradição das artes em geral e, principalmente, com a narrativa literária que estabeleceu os parâmetros de personagem sobre os quais as histórias em quadrinhos também se debruçam. Se por um lado os quadrinhos criaram o padrão estereotipado do mito do super-herói, é impensável imaginar tais figuras sem a tradição mitológica por detrás configurada desde Homero, passando pelas narrativas bíblicas, pelas lendas medievais, chegando aos romances românticos de aventura do século XIX, e o exemplo tomado dos romances deste período não vem ao acaso: o super-herói das HQs também é, por sua vez, reflexo de uma tradição folhetinesca, portanto extremamente ligado ao seu público, modificando-se com ele, na medida em que também muda a sociedade; como ser que representa um padrão de referência do mundo ficcional para o mundo real, ele também deve acompanhar as mudanças de comportamento do seu próprio contexto de mercado.

São diversos aspectos somados: a tradição literária, a cultura de massa e uma proposta híbrida que está na gênese da própria arte sequencial como gênero autônomo, uma vez que este reúne aspectos diversos em sua estrutura e em seu aparato de leitura. Refletindo sobre tais

questões, penso no herói das HQs como uma forma de abertura conceitual, onde múltiplas representações podem interagir através de um mesmo personagem, o que se manifesta como uma maneira interessante de se lidar com o conceito.

Neste artigo proponho uma reflexão sobre as possibilidades de diálogo que o herói como categoria narrativa pode ter na medida em que colocamos, lado a lado, a literatura e as histórias em quadrinhos. Pensando nos potenciais intertextuais entre uma linguagem e outra, o que se objetiva, com isso, é a reflexão sobre o manejo de um conceito tão importante como esse, fundamental no entendimento da evolução das poéticas, no que diz respeito ao trabalho com o componente curricular de Literatura na Educação Básica, especialmente no Ensino Médio. Logo, este trabalho é, também, resultado de um projeto de três anos que têm testado diferentes formas de abordagem das histórias em quadrinhos no ensino escolar, seja visando a obra em seu caráter autônomo, seja objetivando o que aqui nos interessa: os potenciais de diálogo com a literatura do currículo, a fim de que se crie uma mediação interessante entre a fruição estética e o cânone, sem negar incursões fora dele.

Trata-se de uma mediação que já tem se comprovado possível: em minha ainda recente trajetória como educador, tenho colhido frutos interessantes nesse trânsito, onde, principalmente, é a proposta temática ou a partir de um conceito que passa a nortear toda a execução do projeto de leitura. Assim, o que trago neste trabalho é uma reflexão teórica sobre o potencial da narrativa gráfica na formação de leitores e uma breve análise da composição conceitual híbrida na constituição do herói dos quadrinhos, que passa, então, a ser um instrumento exemplar de conversação com várias tendências e estilos literários através dos tempos.

Sobre a questão da narratividade: uma abordagem intertextual entre literatura e HQ.

Lidar com quadrinhos é, *a priori*, compreender um gênero de linguagem híbrida em essência. O texto imagético interage com as palavras e sua poética transita pela compreensão tanto dos elementos pictóricos quanto pela construção do texto narrativo; a narrativa em si, por sua vez, ganha outra dimensão; a compreensão do personagem passa pela sua iconografia, aliando a mesma aos elementos psicológicos colocados pelo autor.

Se a arte sequencial se vê, naturalmente, como uma forma interdisciplinar, portanto nem tudo que se aplica ao texto escrito está diretamente ligado à HQ; da mesma forma que nem tudo que se vê em uma imagem autônoma está associado à composição por justaposição

(MCCLLOUD, 2005) que se aplica à narrativa gráfica. Palavra e imagem, isoladas, não dão conta do entendimento e da complexidade que as histórias em quadrinhos carregam em seu escopo. Por outro lado, relevando as especificidades intrínsecas de cada linguagem, tanto o estudo de uma quanto da outra podem fornecer ferramentas de trabalho fundamentais para o estudo de uma arte ainda jovem e um tanto emergente nas pesquisas acadêmicas.

Waldomiro Vergueiro e Paulo Ramos lembram que um ponto fundamental desse processo é o próprio estímulo ao trabalho científico: “Uma linguagem ganha mais autonomia e passa a ser mais bem compreendida após um criterioso olhar sobre ela, algo que as pesquisas acadêmicas podem oferecer” (VERGUEIRO e RAMOS, 2009, p. 38). Ao observar tal reflexão, penso que a função de um professor em sala de aula no Ensino Básico também deve ser motivada a partir da mesma perspectiva, a de um *professor-pesquisador*, tentando encontrar novas formas de trabalho, novas ferramentas para o ensino, a fim de estabelecer uma metodologia de ensino-aprendizagem cada vez mais bem estruturada. A associação de ambos – quadrinhos & uma perspectiva pedagógica investigativa – estimulam um desafio ainda maior.

O trabalho com a formação de leitores não foge à regra e, pelo contrário, exige sensibilidade permanente por parte do educador com relação ao seu público, um público que se modifica de maneira constante. Maria Helena Martins ressalta que “para a leitura se efetivar, deve preencher uma lacuna em nossa vida, precisa vir ao encontro de uma necessidade, de um desejo de expansão sensorial, emocional ou racional (...)” (MARTINS, 1982, p. 82), uma tarefa que parece estar fatalmente associada tão somente ao professor de Literatura & Língua Portuguesa no Ensino Médio. A exclusividade dessa função, obviamente, é prática constante vista na Escola do ato de eximir-se de uma responsabilidade que deveria ser compromisso de todos os componentes curriculares. Entretanto, no que tange às especificidades dos estudos, tanto acadêmicos quanto escolares, o trabalho com o texto literário na Educação Básica tem no profissional de Letras seu melhor mediador em potencial. É ele quem, de fato, deve assumir essa missão cidadã em formar indivíduos que tenham um trânsito livre, voluntário, autônomo pelo mundo da leitura, onde não só o texto funcional e pragmático deve ter destaque, mas também aquele visto como arte, a literatura que exercita outros constructos mentais fundamentais como o imaginário e a subjetividade, incentivando habilidades e competências essenciais como a capacidade de produzir relações e interpretar outros textos além da superfície, bem como o universo a sua volta em nível profundo.

A abordagem das histórias em quadrinhos em sala de aula vem para preencher uma possível necessidade de associar diferentes níveis de leitura ao trabalho de Literatura na

Escola, bem como fazer refletir sobre os potenciais das artes visuais ligadas a uma compreensão mais sólida do texto literário, afinal de contas, em muitos sentidos, as poéticas visuais estão também associadas ao texto escrito – uma olhada básica na história social das artes em geral nos mostrará isso claramente. Contudo, por mais que certos livros didáticos sugiram, em alguma medida, a relação entre literatura e artes plásticas, o mesmo é feito de forma superficial, pensando sempre no texto literário como início, meio e fim. Penso que o ensino de Literatura, por mais que forneça ferramentas conceituais básicas, saindo do texto literário e voltando para ele, deve evoluir para algo maior, ligado ao ensino de Arte como um todo e utilizando as outras linguagens artísticas não só como suporte para o romance, o conto e a poesia, mas também como elementos de interação efetiva, considerando, também, suas formas autônomas. A arte sequencial é um formato que exige, naturalmente, esta postura; seu hibridismo é, de fato (e paradoxalmente), sua própria autonomia, e nessa estrutura abre caminhos de diálogo muito interessantes.

A HQ interage, basicamente, com o elemento gráfico e ainda fornece como base comparatista fundamental para o estudo junto à literatura o uso da narrativa. O processo de se contar histórias através de imagens, por sua vez, é mais antigo do que se imagina¹. Assim, portanto, trabalhar com histórias em quadrinhos, mesmo no âmbito ligado tão somente à narrativa gráfica é, contudo, trabalhar com narrativa, fundamentalmente. Em essência, estão lá inseridos todos os elementos que o bom criador de histórias busca na construção de enredos e personagens, somados a outros, naturalmente:

“Escrever”, para quadrinhos pode ser definido como a concepção de uma ideia, a disposição de elementos da imagem e a construção da sequência da narração e da composição do diálogo. É, ao mesmo tempo, uma parte e o todo do veículo. Trata-se de uma habilidade especial, cujos requisitos nem sempre são comuns a outras formas de criação “escrita”, pois lida com tecnologia singular (EISNER, 2001, p. 122).

Dessa maneira, entender os quadrinhos com um campo de trabalho interessante também ao estudo da narrativa em si é uma possibilidade que amplia ainda mais o olhar do pesquisador. O observador assume uma postura de abertura analítica e recorre a ferramentas diversas para a observação, principalmente em casos como este que aqui proponho: a leitura de linguagens diferentes colocadas lado a lado, pensando na intertextualidade e na abordagem que utiliza as ferramentas da Literatura Comparada. Tânia Carvalhal já apontara que

¹ Ver MCCLOUD, 2005, p. 10-15.

A noção de intertextualidade abre um campo novo e sugere modos de atuação diferentes ao comparativista. Do “velho” estudo de fontes para as análises intertextuais é só um passo. Mas essa é uma travessia que significa para o comparativista engavetar os antigos conceitos (e preconceitos) e adotar uma postura crítico-analítica que seus colegas tradicionais evitavam. Principalmente, as novas noções sobre a produtividade dos textos literários comprometem a também “velha” concepção de originalidade (CARVALHAL, 1992, p. 53).

A possibilidade de se alimentar uma postura investigativa por parte do leitor-pesquisador que sugerem as ferramentas de análise da literatura comparada mostra-se, claramente, como uma alternativa muito interessante para a abordagem do texto literário na Escola. A leitura, dessa forma, não se faria de maneira sistemática e fechada, necessitando, igualmente, de um processo a longo que prazo que visasse um verdadeiro *projeto de formação de leitores*.

Sempre pensando nas leituras como uma cadeia de eventos de letramento, onde é possível estabelecer relações entre uma obra e outra, vejo que há uma necessidade, contudo, de estabelecer conceitos formadores das diferentes linguagens associadas; já, todavia, pensando no processo de análise intertextual, seja trabalhando diferentes formas artísticas como o cinema ou os quadrinhos, seja pensando em diferentes formatos do próprio texto escrito interagindo entre si, noto que é fundamental estabelecer que, dentro das escolhas colocadas, o elemento intrínseco continua sendo a narratividade; esta, somada aos aspectos intertextuais, induzindo o aluno a uma postura crítica e analítica, pode auxiliar na (re)descoberta da leitura como um meio de fruição e reflexão, de forma que, lado a lado com a tradição canônica, pode auxiliá-lo na apropriação de conceitos e no exercício da sensibilidade estética.

Da mesma forma que na leitura do texto escrito, as HQs estimulam um tipo de compreensão muito própria ligada ao texto imagético que, por sua vez, passa a também dialogar com outras formas de arte, em consequência disso, com o ensino das artes na escola. Os próprios Parâmetros Curriculares Nacionais afirmam:

A utilização dos códigos que dão suporte às linguagens não visa apenas ao domínio técnico, mas principalmente à competência de desempenho, ao saber usar as linguagens em diferentes situações ou contextos, considerando, inclusive os interlocutores ou públicos. (MEC, 2001, p. 105.)

É, para tanto, necessário a qualquer abordagem com a linguagem HQ em sala de aula que a mesma seja apresentada a partir de seus componentes básicos.

Como afirma Antonio Luiz Cagnin, as imagens são construídas a partir de pontos, linhas e figuras, que se relacionam com a exterioridade – referentes, objetos, meio social e cultural, “a possibilidade de relacionar estes elementos está na capacidade perceptiva e lógica

de cada um. Daí a necessidade de um aprendizado para a leitura de imagem” (CAGNIN, 1975, p. 51). Na leitura dos quadrinhos, solicitar-se-á algo mais do que a leitura imagética simplificada e facilitadora que muitos dos detratores da arte sequencial insistem em divulgar como a constante que move a narrativa gráfica. Will Eisner aponta, por exemplo, que

A compreensão de uma imagem requer uma comunidade de experiência. Portanto, para que sua mensagem seja compreendida, o artista sequencial deverá ter uma compreensão da experiência de vida do leitor. É preciso que se desenvolva uma interação, porque o artista está evocando imagens armazenadas nas mentes de ambas as partes (EISNER, 2001, p. 13).

Trocando em miúdos, a leitura que Eisner coloca como um dos pontos fortes da narrativa gráfica é a apreensão do sentido freireano da *palavramundo*, onde “a leitura do mundo precede a leitura da palavra, daí que a posterior leitura desta não pode prescindir da continuidade da leitura daquele”; para tanto, a palavra que menciona Freire é a que sai do mundo que se está lendo – a palavra que sai do mundo vai além dele próprio: “O ato de ler o mundo implica uma leitura dentro e fora de mim. Implica na relação que eu tenho com esse mundo” (FREIRE, 2009, p. 11).

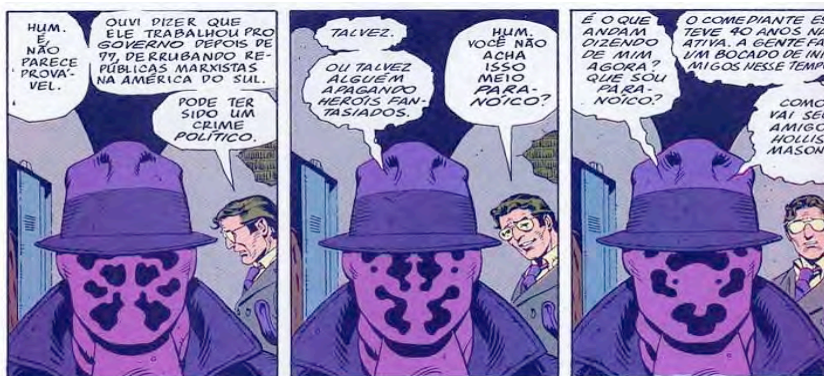


Figura 1: *Watchmen*, de Alan Moore e Dave Gibbons (São Paulo: Panini, 2009, p. 18 – volume 1): a máscara e o nome do personagem Rorschach fazem referência ao famoso teste criado pelo psiquiatra Hermann Rorschach, o que induz a certas conclusões sobre a personalidade conturbada da figura – sua “face” é, então, um borrão de tinta que vai se modificando, um rosto que, segundo o próprio personagem, ele “pudesse tolerar quando olhasse o espelho”.

No caso dos heróis das histórias em quadrinhos, vemos essa competência de leitura frente ao texto imagético como uma habilidade intrínseca ao entendimento psicológico dos personagens, seja numa abordagem mais realista, seja a partir daquilo que Will Eisner define como “padrões de referência” (EISNER, 2008, p. 23). Nesse sentido, o autor cita a iconografia dos super-heróis numa perspectiva bastante crítica:

O super-herói é um estereótipo dos quadrinhos inerente à cultura americana. Vestido com uma roupa derivada da clássica vestimenta dos homens fortes dos circos, ele é adotado em histórias que enfocam vingança e perseguição. Esse tipo de herói geralmente tem poderes super-humanos que limitam as possibilidades do roteiro. Como um ícone, ele satisfaz a atração popular nacional pelo herói que vence mais por sua força do que pela malícia. (EISNER, 2008, p. 78)



Figura 2: a Mulher-Maravilha, de Alex Ross (*Mulher-Maravilha – O Espírito da Justiça*, ilustrado por Ross e escrito por Paul Dini; São Paulo: Abril, 2002, p. 8) – as imagens dos super-heróis, com seus gestos exagerados e movimentos expansivos, traduzem a própria idealização dos personagens e as ações que executam nas HQs.

Contudo, a significação pictórica dos personagens das HQs ainda é apenas um dos elementos constituintes de sua estrutura narrativa. Para fins de narratividade, importa-nos, também, verificar de que forma os personagens são constituídos a partir de um discurso poético-ficcional próprio a quaisquer formas de *texto* artístico. Nessa perspectiva, muitos são os conceitos que poderiam centralizar a discussão. Escolhi aqui a representação do herói por perceber que ela seja, talvez, a que mais identifique as histórias em quadrinhos, o que, por outro lado, limitou historicamente sua amplitude de público no mundo ocidental durante muito tempo e estabeleceu o preconceito vigorante de uma forma de narrativa “fácil”, “infantil” (ambas em sentido negativo) e “imbecilizante”.

O fato de estarmos pensando no conceito de herói ainda está ligado a pelo menos duas necessidades: 1) fica evidente que recentes fomentos ao trabalho com a leitura de HQs no Ensino Básico têm deixado de lado as obras autorais que se expressam nesse sentido aventureco que caracteriza o tipo de personagem em questão. Basta analisar algumas pesquisas que dissertam sobre iniciativas como o PNBE² (como VERGUEIRO e RAMOS,

² O Programa Nacional Biblioteca na Escola, criado em 1997, que se insere no contexto das reformas educacionais que criaram os novos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) e a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Brasileira (LDB), de 1996. O programa do Ministério da Educação, que se destina à distribuição de

2009, e BECKER, 2010) para atestar que, nas listagens, há um privilégio quase absoluto de adaptações literárias ou de mitos e lendas, e é praticamente só dessa forma que o herói e as narrativas fantásticas e/ou de aventura se manifestam no programa³. Ou seja, há ainda um privilégio do saber cristalizado de que a literatura é a “grande arte” e os quadrinhos, por mais que sejam aceitos dentro da sala de aula, só passam a ser “permitidos” quando numa posição servil em relação à literatura. Obras autorais há aos montes, se tomarmos o conjunto das listagens (de Will Eisner há mais de uma, inclusive), mas estas são, em geral, narrativas de tom mais intimista. No que diz respeito ao herói das HQs originalmente concebido dentro dessa linguagem, em narrativas de tom fantástico e/ou de aventura, parece ainda vigorar o preconceito de que se trata de uma leitura simplória ou por demais infantil e superficial; 2) a segunda necessidade é perceber que, quando falamos em herói estamos lidando com uma tipologia de personagem que, para a arte sequencial, foi motivo de substancial modificação dentro da própria linguagem da narrativa gráfica e em seu mercado ao longo de mais de um século. É impossível negar, por exemplo, o papel das histórias de ação da extinta revista europeia *Metal Hurlant* e anti-heróis como John Difoool, personagem da célebre saga d’*O Incal*, de Moebius e Alejandro Jodorowski; como entender os quadrinhos sem o Spirit, de Will Eisner ou sem os sentimentos profundamente humanos e as motivações mundanas que Stan Lee deu às suas criações, do Homem-Aranha aos X-Men? Num sentido ainda mais radical, sem Frank Miller (*O Cavaleiro das Trevas*) e Alan Moore (*A Piada Mortal*) Batman talvez ainda fosse apenas um homem com um traje colante de *halloween* e com um raciocínio dedutivo brilhante, sem a exploração aprofundada de seus traumas ou das relações patológicas que mantém com seus antagonistas e com sua própria condição heróica. Os caminhos abertos por artistas como esses não tornariam possível a existência de *Watchmen* e obras de tom semelhante, onde a desconstrução do herói é também motivo para a desconstrução do próprio gênero HQ e da reinvenção cada vez mais constante de seu formato narrativo.

O herói é uma construção discursiva demasiadamente importante para a arte sequencial, sem dúvida. Pelo mesmo motivo que o é para as outras formas narrativas como um todo. Entretanto, em seu constructo, as histórias em quadrinhos são uma linguagem híbrida e, assim, possibilitam outras aberturas conceituais. Se por um lado poucos heróis das HQs são inteiramente épicos ou unicamente trágicos, nem totalmente anti-heróicos nem cem

livros em escolas de Ensino Fundamental e Médio, desde 2006 tem incluído em suas listagens obras em quadrinhos.

³ Exceção honrosa da série em *bande dessinée* de René Goscinny e Albert Uderzo dos personagens Asterix e Obelix, com vários títulos incluídos.

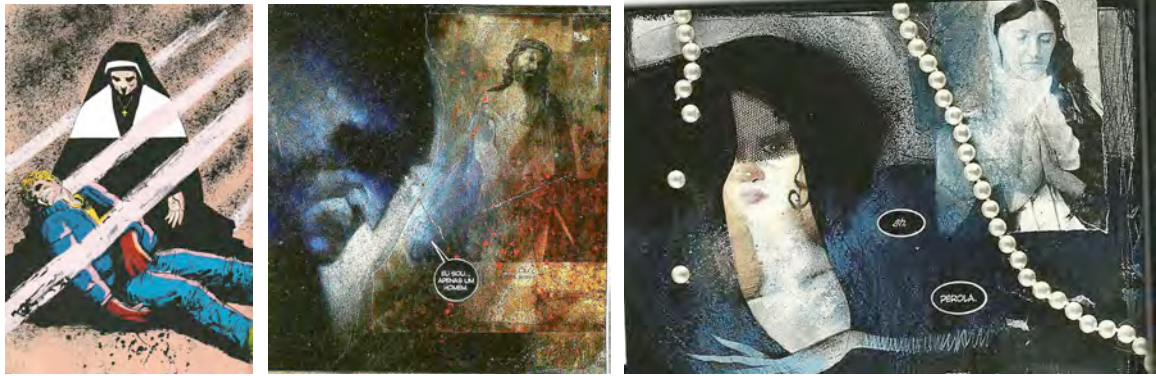
por cento idealizados, nota-se que as diferentes sub-categorias misturadas são fonte de inesgotáveis entradas para fins de abordagem comparativista e intertextual.

Heróis em diálogo – um mundo de seres notáveis.

Já afirmou Julia Kristeva que “todo o texto é absorção e transformação de outro texto. Em lugar da noção de intersubjetividade, se instala a de intertextualidade, e a linguagem poética se lê, pelo menos como dupla” (KRISTEVA *apud* CARVALHAL, 1992, p. 50). Frequentemente, a leitura de um personagem do universo dos *comics* está imbuída de um sentido que lhe é anterior, como o Superman, de Jerry Siegel e Joe Shuster, uma clara releitura do herói bíblico genérico que, único, encontra como missão ser o salvador de um povo, aquele que libertará a humanidade dos “pecados do mundo”. Autores de origem judaica, Siegel e Shuster, coincidentemente ou não, deram a Superman uma origem próxima do personagem Moisés, figura memorável do Antigo Testamento: ambos são órfãos, adotados após serem conduzidos pelo acaso – Moisés numa cesta pelo leito de um rio, Superman vindo de outro planeta numa cápsula espacial; ambos são salvadores, “escolhidos”, heróis que ganham habilidades extraordinárias para realizarem suas missões.

Tal simbologia não é exclusividade, naturalmente, do “filho de Kripton”. O caso de Matt Murdock, o Demolidor, é notório: sua descendência irlandesa é o motivo para uma estereotipificação recorrente que atribui aos personagens com tal nacionalidade uma religiosidade católica frequente. Na saga *A Queda de Murdock*, de Frank Miller e David Mazucchelli, a presença do elemento cristão de sacrifício, queda e “ressurreição” torna a referência explícita inclusive iconograficamente no trabalho de Mazucchelli.

Em outro exemplo, o romance gráfico *Asilo Arkham*, o ilustrador Dave McKean não hesita em povoar seu trabalho de signos e símbolos identificáveis com a cultura católica. Em dado momento, a partir de um devaneio de seu personagem central, Batman, o artista (juntamente com o roteirista Grant Morrison) chega a explorar uma possível relação com a jornada do cavaleiro medieval, símbolo da cristandade, para que as analogias entre o heroísmo cristão e o heroísmo tão próprio do “Homem-Morcego” fiquem ainda mais ambíguas no momento em que, à luz de uma imagem de Jesus em segundo plano, o personagem nos diga: “Sou apenas um homem”.



Figuras 4, 5 e 6: a “Pietà” de *A Queda de Murdock*, de Frank Miller e David Mazuchelli (São Paulo: Panini, 2010, p. 76); *Asilo Arkham*, de Grant Morrison e Dave McKean (São Paulo: Panini, 2003) – Batman afirma ser “apenas um homem”; em detalhe, o ilustrador Dave McKean insere, caprichosamente, a figura de Cristo (p. 98), enquanto a lembrança da mãe remete a uma imagem que lembra a Virgem Maria (p. 48).

Mas se Batman e Demolidor tornam ambíguas suas porções idealizadas na perspectiva da épica cristã, pois deixam que se sobreponham, frequentemente, suas porções humanas, Superman é, por outro lado, o típico herói da Era de Ouro das histórias em quadrinhos, definido por aquilo que podemos considerar como a “ética do herói clássico”, pois ao longo de suas ligeiras modificações sempre permaneceu o idealismo romântico cristianizado latente em sua constituição psicológica. A saga *A Morte do Superman* é um exemplo claro, onde a jornada de queda – ou sacrifício – e retorno – ou ressurreição – mostra-se ainda de forma mais efetiva do que na *Queda de Murdock*, de Miller. Paradoxalmente, a possibilidade de um mito tão forte na cultura de massa morrer foi o que lhe deu a possibilidade de demonstrar a sua humanidade adquirida ao longo de tantos anos protegendo a Terra; a revanche contra o vilão Apocalipse demonstra o fato, pois estamos lidando com a ambiguidade e a linha muitas vezes tênue que separa os conceitos de justiça e de vingança. O que prevalece, no entanto, é o Superman como o conhecemos: mito de uma ideologia conservadora.

A criação de Siegel e Shuster, assim, produz analogias com o significado heroico de outros personagens, como o Surfista Prateado, de Stan Lee. Essencialmente, ambos são exemplos do ideal da moralidade judaico-cristã, dedicam sua vida à ajuda ao próximo e sempre agem dentro da lei; não matam, pois a vida é sagrada e ninguém tem o direito de tirá-la; não se vingam, fazem justiça; lutam contra o crime, defendem os fracos, ou seja, fazem o que a ética prega que todos deveriam fazer; agem como seria o padrão ideal de conduta da humanidade; são a visão mais idealizada possível do mito do super-herói:

(...) os super-heróis mostram-nos que nada que valha a pena é fácil. Mesmo com seus super poderes, o maior dos super-heróis às vezes só vence a adversidade por causa daquilo que os filósofos chamam de virtudes clássicas, e algumas neoclássicas também, como a coragem, a determinação, a persistência, o

trabalho em equipe e a criatividade. Eles não aceitam derrota. Nunca desistem. Eles acreditam em si mesmos e em sua causa, e não medem esforços para atingir suas metas. (LOEB e MORRIS in IRWIN *et al.*, p. 28.)

Stan Lee ainda reflete sobre a questão ao comentar sobre o Surfista:

O Surfista Prateado talvez seja o mais próximo do super-herói definitivo, quintessencial. A virtude de seu caráter, a pureza de sua alma e a nobreza de suas ações, combinados ao altruísmo de suas motivações, são virtualmente sem paralelo – a menos que retornemos à raiz de toda a bondade, pois é possível que somente na Bíblia tal bondade exista (LEE in LEE e BUSCEMA, 2008, p. 6).

O criador faz questão de ressaltar a matriz mitológica de sua criatura (a Bíblia Sagrada), o que não seria uma grande surpresa, pois, de alguma forma, é possível perceber que, como ressalta o professor, crítico e pesquisador Peter Sanderson no prefácio à obra *Marvel 1602*, de Neil Gaiman e Andy Kubert, os super-heróis “são um disfarce moderno para arquétipos de personagens que sobreviveram ao longo de toda a história da literatura” (SANDERSON in GAIMAN e KUBERT, 2006, p. 6). No entanto, como uma “mitologia moderna”, estabelecida na cultura de mercado, os super-heróis, dos quadrinhos, passam por diversos autores e têm suas histórias recontadas ininterruptamente; desse modo, parecem necessitar, frequentemente, de reinvenção.

Stan Lee esqueceu, ele próprio, por exemplo, de incluir em sua equação sobre o Surfista Prateado que, além de sua caracterização épica latente, sua jornada é permeada pelas más escolhas do passado, pela culpa e por seu caráter trágico intrínseco, sendo, inclusive, como os grandes personagens trágicos da Antiguidade, “o mais soliloquista super-herói de todos” (LEE in LEE e BUSCEMA, 2008, p. 6). O mesmo vale para outros personagens que fortalecem ambiguidades e transitam frequentemente em torno de uma *hybris* que parece, o tempo todo, rivalizar com seus atos grandiloquentes e extraordinários – que marcariam uma aparente “perfeição”.

A “quebra de medida”, a ruptura na ordem e no equilíbrio das coisas, como definimos a *hybris* na poética clássica, onde há a típica ação desencadeadora de eventos trágicos, cabe a figuras dos quadrinhos como, novamente, Batman: sua presença é frequente motivo de afronta ao poder legal; sua *hybris* é romper com essa pretensa ordem estabelecida e deixar de lado o fato de ser apenas um homem comum; sua punição será a reclusão, o fato de viver sem manter relações, sem poder se apegar a ninguém, uma vez que qualquer pessoa ao seu lado correria perigo; da mesma forma, sua postura heróica é fruto, em essência, de um ato de vingança contra a criminalidade que matou seus pais – e a vingança, por sua vez, não é um ato virtuoso (como a *revanche* de Superman contra Apocalypse); Batman/Bruce Wayne também não vê

que, na medida em que dá ao povo sua face heróica, torna o mundo dependente dela; sem superar isso, Bruce será eternamente marcado pela exigência de ser permanentemente um herói. O Homem-Aranha, outro exemplo, por sua vez, nega, inicialmente, suas próprias super-habilidades e a possibilidade de melhorar o mundo com as próprias mãos; num caprichoso ato do destino característico das tragédias gregas, Peter Parker (a identidade secreta do herói) terá seu tio assassinado por um criminoso que poderia ter detido. Da mesma forma que Wayne, Parker terá a possibilidade de escolher entre ser um herói ou não, mas não há mais como superar sua primeira *hybris*, pois a tragédia já o acometeu. Portanto, da mesma forma que Batman comete *hybris* sucessivas e aceita sua jornada trágica, o Homem-Aranha também desafiará a ordem e a impossibilidade de carregar todas as responsabilidades do mundo, pagando, igualmente, com a incapacidade de amar a mulher que muito lhe quer (ou, ainda, tendo uma de suas paixões morta, a personagem Gwen Stacy – sem contar o caso da tia May, frequente alvo de ameaças dos vilões do Aranha). Em ambos os casos, Bruce Wayne e Peter Parker, também, as relações com aqueles que os heróis salvam é frequentemente ambígua, transitando entre o medo e a aceitação.

Se o super-herói, em toda a sua grandiosidade épica – física e moralmente – parece incapaz de ser indiferente aos problemas da humanidade, é passível de falhas e elementos trágicos que irrompem em sua jornada, vemos que mesmo na poética clássica a categorização do herói já parecia difusa:

Ainda que passe por grandes dificuldades e provações, e ainda que venha a constituir boa parte de sua grandeza através de uma série de “baixezas” (...), a narrativa épica clássica, adotando o ponto de vista do herói, trata de metamorfosear a negatividade em positividade, e o herói épico tem, por isso, um percurso fundamentalmente mais pelo elevado do que o herói trágico, cujo percurso é o da queda. Mas a queda do herói trágico é o que lhe possibilita resplandecer em sua grandeza, assim como as “baixezas” do herói épico é que o “elevam”. O herói épico e o herói trágico unem em si e em seu percurso as duas pontas do alto e do baixo (KOTHE, 2000, p. 12).

Se estamos pensando no uso da tipologia do herói para fins de cotejo com a tradição literária canônica, devemos, contudo, entender que o herói das HQs compreende sua constituição conceitual híbrida a partir de ações específicas que lidam com uma ou outra forma especial de ato, mas podemos ver a partir da própria análise de Flávio Kothe que isto não se trata, única e exclusivamente, de uma construção das histórias em quadrinhos, pois mesmo no alvorecer da civilização ocidental o herói está lá para nos mostrar que ser um padrão de referência, um exemplo, não é algo fácil; seu protagonismo lhe dá a capacidade de ser o melhor, mas ao mesmo tempo o destino lhe cobra caro por isso.

Kothe observará que a “queda” do herói épico lhe traz uma compaixão ímpar, sendo o público capaz de sofrer conjuntamente com suas agruras. Ou seja, estamos falando de um ato de compaixão e de uma capacidade parabólica ainda anteriores ao mundo cristão: “à medida que o herói épico decai em sua ‘epicidade’, ele tende a crescer em sua ‘humanidade’ e nas simpatias do leitor/espectador” (KOTHE, 2000, p. 14).

Kothe ainda comenta que

O herói épico é potencialmente trágico, mas é um herói cuja história deu certo; o herói trágico é um herói potencialmente épico e azarado pelo destino. O herói épico provoca o surgimento do herói trágico; o herói trágico guarda em si a sombra do herói épico. (KOTHE, 2000, p. 23-24).

Tomando novamente o exemplo do Surfista: por mais que este possa estabelecer relações com personagens como o Superman, vemos o mesmo como uma evolução natural do super-herói dos quadrinhos – ele está no meio do caminho para a desconstrução enfim estabelecida por Alan Moore e Frank Miller em *Watchmen* e *O Cavaleiro das Trevas*, respectivamente. Se Superman carrega o ideal totalizante que, *a priori*, é o sentido tanto do épico quanto do trágico (LUKÁCS, 2009, p. 60), o Surfista Prateado, por sua vez, extrapola as ambiguidades do herói épico e do herói trágico, bem como suas aproximações, fruto de uma leitura mais aprofundada capaz de cotejar com o sentido proposto no herói do romance.

É neste ponto que percebemos, na história da arte sequencial, mudanças paradigmáticas características da própria evolução da literatura, mudanças estas que se relacionam com as diferenciações possíveis entre os conceitos de super-herói, herói e anti-herói. No primeiro caso, os super-heróis, em sua magnificência, são a manifestação máxima de um sentido romântico próximo ao da literatura de aventura escrita entre os séculos XVIII e XIX, da mesma forma que se assemelham ao ideal do cavaleiro medieval, também retomado originalmente no período citado; o anti-herói é, por sua vez, também um tipo de herói; sua representação não só se choca com a imagem do super-herói, mas principalmente demonstra de forma clara a presença de traços verossímeis e realistas em sua constituição psicológica. Pensando nesse viés, tendo ou não super poderes e super-habilidades, quase todo herói das HQs criado a partir dos anos 60 (exceção honrosa a Spirit, que é ainda anterior) são anti-heróis. Corto Maltese, por exemplo, o clássico navegador aventureiro de Hugo Pratt, manifesta uma preocupação natural com o outro, não sem antes deixar claro que seu comportamento está sempre na fronteira do politicamente incorreto – quando não a ultrapassa, definitivamente (ou seja, não chega a ser alguém totalmente confiável); suas ações maliciosas e astuciosas levam-no à dimensão de um “quase malandro”, como é, também, o Spirit, de

Eisner. Wolverine e Justiceiro, personagens que a editora Marvel Comics detém desde os anos 1970, demonstram, ao longo de seus atos bastante questionáveis (pois matam e comumente lidam com a máxima “*os fins justificam os meios*”), que seguem jornadas absolutamente individuais – como é, essencialmente, a busca de Batman por vingança – atrás de injustiças cometidas, principalmente, contra eles próprios, que liberaram, de forma justificada, seus instintos mais “animalescos” e primitivos – a fronteira entre bem e mal fica cada vez mais tênue, como é muito característico do anti-herói.

Exemplos como esses são, efetivamente, representações profundamente ligadas a uma noção realista de mundo e indivíduo. A dimensão individual, onde emergem de forma mais efetiva as ambiguidades e os aspectos problemáticos do herói, é característica, na história da literatura, do herói do romance. Questões como essa levam leitor à reflexão sobre o que, de fato, caracteriza tal figura. Vemos nas reflexões de Georg Lukács (2009), por exemplo, que quando lidamos com a dimensão coletiva desse tipo de personagem esta está ligada à épica e à tragédia – pois nestes âmbitos, os heróis são exemplos generalizados para o mundo; enquanto isso, a dimensão romanesca (ou da modernidade) está muito mais profundamente ligada ao indivíduo. Quando os heróis das HQs, por sua vez, assumem mais particularmente jornadas e perspectivas que deixam de lado o coletivo – mesmo que de forma breve – é que, não por acaso, falham. Em geral, a dúvida entre agir em uma ou outra esfera é o que o torna “problemático”. Como define Lukács, neste caso, estamos lidando com uma “totalidade oculta da vida” (LUKÁCS, 2009, p. 60); a jornada não é uma jornada em si, objetivamente conquistável e harmoniosamente espontânea; *a busca*, ainda que simbólica, é o que lhe identifica, e nela podem ser incluídos “os abismos” e “as fissuras”:

O simples fato da busca revela que nem os objetivos nem os caminhos podem ser dados imediatamente ou que, se forem dados de modo psicologicamente imediato e consistente, isso não constitui juízo evidente de contextos verdadeiramente existentes ou de necessidades éticas, mas só um fato psicológico sem correspondente necessário no mundo dos objetos ou no das normas. Em outras palavras: pode tratar-se de crime ou loucura, e os limites que separam o crime do heroísmo aclamado, a loucura da sabedoria que domina a vida, são fronteiras lábeis, meramente psicológicas, ainda que o final alcançado se destaque da realidade cotidiana com a terrível clareza do erro irreparável que se tornou evidente (LUKÁCS, 2009, p. 60).

Na jornada cheia de “curvas” e mudanças conceituais do herói das HQs, a criação da editora Marvel Comics nos anos 1960 representa uma modificação paradigmática nesse sentido: através de seu principal criador, Stan Lee, introduzem-se aspectos “problemáticos”, humanos, na vida de seus personagens extraordinários, a fim de estabelecer uma identificação evidente principalmente com seus leitores jovens a partir de personagens igualmente juvenis,

como o Homem-Aranha, de maneira que, nesse processo, a jornada do herói não se torna mais ou menos verossímil, mas sim mais próxima do mundo real por tratar de temas verdadeiramente heroicos por comportamentos não exatamente extra-humanos, como enfrentar o preconceito, dificuldades financeiras, problemas familiares, etc.

Joseph Cambell dirá que “há dois tipos de proeza. Uma proeza é física, em que o herói pratica um ato de coragem, durante a batalha, ou salva uma vida. O outro tipo de proeza é espiritual, na qual o herói aprende a lidar com o nível superior da vida espiritual humana (...)” (CAMPBELL, 1994, p. 131). Duas criações de Lee, Peter Parker/Homem-Aranha e Matt Murdock/Demolidor, enfrentam não só os vilões, mas também suas condições humildes de vida, na infância e na adolescência (Frank Miller explorou muito bem esse traço na jornada de Matt em *Demolidor – O Homem sem Medo*, ilustrado por Jonh Romita Jr.).

O poeta francês Charles Baudelaire já incitava seus predecessores numa provocação típica das vanguardas que iniciavam suas incursões na passagem para a segunda metade do século XIX. Naquele momento, o poeta evocava, paradoxalmente, o prosaísmo como matéria para as grandes narrativas, assim como os desafios da modernidade e da vida em sociedade como os reais embates “épicas” do mundo moderno: “Tudo isso deixa transparecer uma nova e especial beleza, que não é nem a de Aquiles e a de Agamenon. (...) os heróis da *Iliada* são como pigmeus (...)” (BAUDELAIRE *apud* BERMAN, 1986, p. 140).

Baudelaire, ao observar que há muito mais conteúdo épico na aparente simplicidade das ruas e da vida dos homens, traduz, de certa maneira, o sentido do heroísmo como protagonismo, a individualidade destacável que se materializa no mundo real, contemporâneo, que poetiza esse mundo através de uma ruptura sutil que lhe dá beleza estética e literariedade, seja, por exemplo, na moda que traz o garbo a um tempo decadente, ou no político convicto de seus ideais, ou ainda mesmo no empresário que luta contra a falência. Marshal Berman comentará que “a piada consiste precisamente em mostrar que os homens modernos são heroicos, não obstante a ausência da parafernália heroica tradicional; com efeito, eles são ainda mais heroicos, sem a parafernália para inflar seus corpos e almas” (BERMAN, 1986, p. 139).

No âmbito da arte sequencial, a geração dos anos 1980, encabeçada por Frank Miller e Alan Moore, acaba por resumir essa proposta, dando motivações ainda mais complexas, mas características de uma realidade verossímil, a esse tipo de personagem. Não por acaso, Miller investirá justamente em Batman, um dos mais humanos (pois sem super poderes) heróis das HQs; *Watchmen*, de Moore e Dave Gibbons (juntamente com *O Cavaleiro das Trevas*, de Miller), é a obra “ponta de lança” de uma tendência que se gerará daí para diante, que

consistirá em dar contornos psicológicos cada vez mais ambíguos aos heróis e super-heróis dos quadrinhos, afinando-os ainda mais ao comportamento anti-heroico, na medida em que se inserem de forma realista no mundo através de sua ficção. Os “vigilantes”, na obra, são confrontados, ao final, a refletirem sobre o que é necessário para que se cumpra a justiça e para que se concretize o projeto de um mundo melhor; entre o genocídio de inocentes talvez necessário ou a permanência de um ideal mais elevado, porém deveras romântico, Moore nos mostra, de certa forma identificando-se com o trato ligado ao herói do romance que esboçou Lukács, que

Um dos principais perigos enfrentados por qualquer super-herói consiste justamente nisso: as limitações de qualquer perspectiva em um mundo por demais complexo, a potencial inexatidão mesmo das crenças mais bem formadas e a lei das consequências não pretendidas poderiam facilmente comprometer os esforços dos vigilantes-bandidos e perpetrar um tremendo mal, em vez de alcançar a justiça cósmica, e minar todo o conceito do super-herói. Se questionarmos o conceito de super-herói, acabaremos questionando a nós mesmos. (SKOBLE in IRWIN *et all*, p. 50.)

Efetivamente, o que nos mostram os personagens concebidos pós-Era de Ouro dos quadrinhos é que, simplesmente, os heróis mudam com o seu tempo. O que se percebe claramente como uma tendência em todas as formas narrativas que, basicamente, reciclam as tendências literárias.

Quando Joseph Campbell aponta, por exemplo, que há “dois tipos de proeza, uma física e espiritual”, está também refletindo sobre a tradição narrativa concebida, inclusive, nos tempos modernos, não apenas na tradição oral e nos mitos primitivos. Campbell, ao analisar as modificações sofridas pelo herói, retoma, por exemplo, o maior paradigma de ruptura entre todos: o Quixote, de Cervantes, lembrando, ao evocar a “batalha” contra os moinhos de vento, que “a história se passa numa época em que surge uma interpretação mecanicista do mundo, de modo que o meio não fornecia mais respostas espirituais ao herói” (CAMPBELL, 1994, p. 138.). Portanto, as mudanças conceituais obtidas a partir das diferentes respostas que nos dão os heróis da ficção são as mudanças contextuais exigidas ao personagem no mundo real dos leitores/espectadores.

Parece claro compreender, logo, que é na fragmentação conceitual que se define a “sinuosa” jornada do herói contemporâneo que se manifesta na tradição ainda recente (se comparada à literatura) da arte sequencial no século XX. Basicamente, o que definiria o herói e a condução de sua saga seria a incursão em uma jornada rumo ao desafio, enfrentando aquilo que não se conhece: “(...) com a ultrapassagem de uma barreira, começa a aventura. Você adentra num terreno desconhecido, novo. Não pode haver criatividade a menos que você

abandone o delimitado, o fixo, todas as regras” (CAMPBELL, 1994, p, 165.). Portanto, seja na esfera limitada aos dramas reais ou do cotidiano, seja além das fronteiras do fantástico, o herói é o ser exemplar disposto sempre a enfrentar uma *hybris* – e por isso passa a ser, para todos os efeitos, um tipo de referência.

Dentro do próprio discurso narrativo, há evidentes fragmentações e deslocamentos conceituais diversos na construção do herói nos quadrinhos – evidentes, principalmente, a partir de uma abordagem histórica, onde vemos que se deflagrou cada vez mais as limitações de uma categorização (ou sub-categorização) que tenta adequar o personagem a apenas um tipo determinado advindo de sua tradição narrativa pregressa. O que só reforça, mais uma vez, a complexidade do gênero HQ e a importância de seu estudo dentro do próprio estilo. As representações do herói literário, entretanto, reforçam o entendimento do conceito inserido na narrativa gráfica, logo sendo potencialmente funcionais para uma proposta intertextual que abarque diferentes níveis de ensino.

Pensando nas categorias admitidas por Kothe (1987) e, ainda, nas definições de Georg Lukács (2009) que diferenciam o herói do romance do herói épico ou trágico, e tomando como referência uma abordagem no Ensino Médio (entendendo-o como uma “período crítico” para a fixação de leitores proficientes, onde, porém, os educandos parecem manifestar capacidades analíticas mais amadurecidas), é possível cotejar o conceito, colocando lado a lado literatura e quadrinhos, com múltiplos pontos de partida: a manifestação épica do mundo clássico, a representação do herói do mundo medieval, o herói bíblico, o herói romântico ligado profundamente a um sentimento cristão, a representação anti-heroica do romance realista, a manifestação do pícaro ou, ainda, o “herói da modernidade” de Baudelaire ou o “herói problemático” de Lukács.

Tal representação na arte sequencial no século XX é, enfim, difusa e é neste sentido que guarda originalidade, estilização e autonomia; contudo, é também sob tal perspectiva que abre possibilidades para um olhar que a compreenda dentro de um contexto muito maior do que seu próprio gênero. Logo, a partir do momento em que tomamos tal viés, o conceito de herói passa a representar, também, um tema riquíssimo para um possível caminho interdisciplinar, afinal, os quadrinhos, como todas as formas de arte e bem como as diferentes representações da literatura, são uma ferramenta de diálogo que extrapola seu próprio contexto, admitindo não só seu potencial intertextual com outras artes, mas, igualmente, suas diversas potencialidades além da própria fruição estética

Considerações finais

Para um projeto que se proponha como diferenciado dentro da Instituição Escolar, é preciso que se pense em uma proposta que vá além da visão compartimentada e redutora que frequentemente se coloca para o educador e, principalmente, pelo próprio mestre. Seja por meio de um processo pedagógico “intuitivo” ou do método científico mais rigoroso, o professor deve assumir, de fato, sua sensibilidade na tentativa de nortear e mediar, verdadeiramente, a formação de um grupo de leitores maduros e conscientes, assim assumindo-se, também, como um pesquisador da Educação Básica.

Escolhi aqui dissertar sobre o conceito de herói percebendo, então, que este é um elemento de diálogo frequente com questionamentos inerentes à condição humana. Sendo assim, o mesmo está na essência do diálogo da literatura e das outras artes com o seu público. A literatura, neste âmbito, fortalece uma condição interdisciplinar com toda e qualquer forma de saber, pois lida com condições miméticas e de representação, onde, mesmo na ficção e além dos limiares da fantasia, guarda, em seu sentido metafórico, algum nível interpretativo responsável por lidar com uma leitura ampla de mundo, condição *sine qua non* da mediação do ensino das artes e das letras na Escola. O herói, logo, é apenas mais dessas possibilidades de leitura. A leitura dos quadrinhos, por sua vez, acaba por exigir uma postura dialógica frente à narrativa em geral no que tange à representação de tal tipologia de personagem e, por isso, temos, aqui, uma ferramenta interessantíssima para a relação que se vem a estabelecer entre o educando e o texto artístico.

Se as HQs entram nessa equação como uma abordagem diferenciada dentro do currículo, ao se concretizar aquilo que penso como o aspecto norteador no trabalho com o texto literário na escola, qual seja a formação de leitores (o que significaria, no Ensino Médio, uma *reformação*), é necessário também entender que, por mais que o ensino de Literatura seja o centro e objetivo final do respectivo componente curricular, isso não elimina a relação com outras linguagens artísticas, pelo contrário: tal prática fortalece o caminho para um trabalho que deve, fundamentalmente, alimentar a sensibilidade, o imaginário e os potenciais das diferentes formas de leitura por parte do educando.

Referências bibliográficas

- BECKER, Caroline Valada. Narrativas gráficas: uma (re)descoberta da leitura. *Anais do II Congresso Internacional de Leitura e Literatura Infantil e Juvenil / I Fórum Latino-Americano de Pesquisadores da Leitura*. Disponível em <http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/IICILLIJ>. Último acesso em Julho de 2011. Porto Alegre: Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2010.
- BERMAN, Marshall. *Tudo que é sólido desmancha no ar: a aventura da modernidade*. Tradução de Carlos Felipe Moisés e Ana Maria Ioriatti. São Paulo: Companhia das Letras, 1986.
- CAGNIN, Antonio Luiz. *Os Quadrinhos*. São Paulo, Ática, 1975.
- CAMPBELL, Joseph. *O Poder do Mito*. Entrevistas concedidas a Bill Moyers. Organização de Betty Sue Flowers. Tradução de Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athena, 1994.
- CARVALHAL, Tânia Franco. *Literatura Comparada*. Porto Alegre: Ática, 1992.
- EISNER, Will. *Narrativas Gráficas*. Tradução de Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir, 2008.
- _____. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. Tradução de Luiz Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- FREIRE, Paulo. *A importância do ato de ler (em três artigos que se completam)*. São Paulo: Cortez Editora, 2009.
- LOEB, Jeph e MORRIS, Tom. Heróis e super-heróis. In: IRWIN, William, MORRIS, Tom e MORRIS, Matt (orgs.). *Super-heróis e a filosofia: verdade, justiça e o caminho socrático*. Tradução de Marcos Malvezzi Leal. São Paulo: Madras, 2005, p. 23-31.
- KOTHE, Flávio Rene. *O Herói*. São Paulo: Ática, 1987.
- LEE, Stan. Introdução. In: LEE, Stan (roteirista) e BUSCEMA, John (ilustrador). *Biblioteca Histórica Marvel: Surfista Prateado – volume 1*. Tradução de Sueli Franco, Helcio de Carvalho e Fernando Bertacchini. São Paulo: Panini, 2008, p. 6-7.
- LUKÁCS, Georg. *A Teoria do Romance*. Tradução de José Marco Mariani de Macedo. São Paulo: Duas Cidades / Editora 34, 2009.
- MARTINS, Maria Helena. *O que é leitura*. São Paulo: Brasiliense, 1982.
- MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. Tradução de Hélcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: M. Books, 2005.
- PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS EM LÍNGUA PORTUGUESA DO ENSINO FUNDAMENTAL*. Brasília: MEC, 2001.
- SANDERSON, Peter. Tempo após tempo: de 1602 a 2006. In: GAIMAN, Neil (roteirista) e KUBERT, Andy (ilustrador). *Marvel 1602*. Tradução de Marcelo de Castro Bastos e Hélcio de Carvalho. São Paulo: Panini, 2006, p. 6-7.
- SKOBLE, Aeon J.. Revisionismo do super-herói em *Watchmen* e *O Retorno do Cavaleiro das Trevas*. In: IRWIN, William, MORRIS, Tom e MORRIS, Matt (orgs.). *Super-heróis e a filosofia: verdade, justiça e o caminho socrático*. Tradução de Marcos Malvezzi Leal. São Paulo: Madras, 2005, p. 41-51.
- VERGUEIRO, Waldomiro e RAMOS, Paulo. “Os quadrinhos (oficialmente) na escola: dos PCN ao PNBE”. In: _____. (orgs.). *Quadrinhos na educação: da rejeição à prática*. São Paulo: Contexto, 2009, p. 9-42.