

HERÓIS EM AÇÃO:
PALAVRA, NARRATIVA E HEROICIDADE NA LONGA VIAGEM ENTRE O
PASSADO E O PRESENTE.

Juliano de Almeida Pirajá⁷⁸

RESUMO: A exposição apresentada teve como objetivo fundamental desenvolver a apresentação de um estudo das transformações e usos do estatuto de herói levando em conta fundamentalmente as investigações em torno de sua aparente função para a *pólis* clássica e para a cidade moderna. Opondo conceitos como: realidade/ficção, mito/história, poder/política e representação/imaginário, esta via de trabalho abre caminho para perguntas essenciais dentro das querelas entre antigos e modernos, ao mesmo tempo em que permite um avanço sistematizado na percepção de como o debate em torno de ideias e conceitos, articulados desde a antiguidade, ajudam na compreensão daquilo que se convencionou chamar de cultura de massa. Embora com registros diferentes e muito distantes do mundo clássico as histórias em quadrinhos de herói do *mainstream* americano tornam possível este debate. Examinar se ou como os quadrinhos situam-se como um mito no pós-modernismo à medida que reciclam, restabelecem e criticam os arquétipos surgidos nos diversos níveis da produção cultural humana, pondo à disposição do leitor uma grande quantidade de informação inserida em um contexto que, embora fictício, não rejeita – pelo contrário, exige – verossimilhança e coerência situacional e narrativa.

Palavras chave: Quadrinhos. Grécia antiga. Mitos. Cultura de massa. Narrativa.

Definição do problema de pesquisa

Esta pesquisa vem tomando corpo como uma tentativa de interpretar a representação dos heróis em dois momentos exemplares: a Grécia antiga, no instante em que as narrativas míticas se encontram com *logos* filosófico e histórico e modificam o padrão de heroicidade até então vigente e a primeira década do século XXI onde o herói parece ter perdido sua força como modelo, com objetivo fundamental de desenvolver um estudo das transformações e usos do estatuto de herói. Este é um desdobramento de pesquisas diretamente relacionadas à área de atuação do pesquisador e visou à interpolação das atividades de pesquisa realizadas no ano de 2012 junto ao Grupo de Pesquisa em Imagens Técnicas – **GPTEC** na Universidade Estadual de Goiás – Universitária de Formosa.

⁷⁸ Professor de História Antiga, Departamento de História, Universidade Estadual de Goiás (UEG), Campus de Formosa – GO. E-mail: julianopiraja@hotmail.com

Opondo conceitos como: realidade/ficção, mito/história, poder/política e representação/imaginário, esta via de trabalho vem abrindo caminho para perguntas essenciais dentro das querelas entre antigos e modernos, ao mesmo tempo em que permite um avanço sistematizado na percepção de como o debate em torno de ideias e conceitos, articulados desde a antiguidade, ajudam na compreensão daquilo que se convencionou chamar de cultura de massa.

A narrativa é um tema recorrente na reflexão de historiadores, filósofos, teóricos e críticos da literatura há muitos séculos, pelo menos desde a aceitação da presença da subjetividade do narrador ficcional e da imaginação no relato histórico. Embora estejamos sempre no que se pode denominar "estado de alerta" (PARANHOS, 2011) quando se trata das similaridades e diferenças nas atividades do historiador, do filósofo e dos escritores de ficção, as formas narrativas, pelo menos no ocidente, possuem um registro civil de nascimento bastante entrelaçados na Grécia, entre os séculos IX e V antes de nossa era. Foi nas cidades gregas da Ásia Menor, por volta do século VI aC. que o pensamento racional, filosófico e mais tarde histórico tomou corpo, e, ainda que não seja tão fácil circunscrever e localizar o exato instante de surgimento das narrativas míticas de Homero e Hesíodo, por exemplo, como podemos fazer com as narrativas racionais filosóficas, sabemos que o encontro destas duas maneiras de dizer o mundo produziu uma transformação de tal modo surpreendente, naquela região do Mediterrâneo antigo, que esse momento chegou a ser conhecido como "milagre grego".

Mas é certo que não houve milagre algum. O momento histórico produzido pela *polis* com a consolidação da escrita, a reforma hoplita e os ideais de democracia; é que alimenta a transformação e o herói, que serviu a *Paidéia* grega como modelo, ganha novas cores na cena urbana. "No novo quadro do jogo trágico, portanto, o herói deixou de ser um modelo; tornou-se, para si mesmo, e para os outros, um problema." (VERNANT & VIDAL-NAQUET, 1999, p. 2) Então, em conjunto com a difícil difusão da escrita vinha à confirmação da cidade-estado como elemento decisivo, marcando uma verdadeira revolução nas práticas sociais e no plano intelectual. O uso do alfabeto, o desenvolvimento das práticas públicas, a *ágora* como centro de poder, a noção de cidadania e os ideais de isonômicos constituem, em um círculo mais amplo, não só no social, a nova mentalidade do

homem grego. Pode-se perceber, então, que a passagem do pensamento mítico ao *logos* se insere em uma dupla e solidária transformação: política, que leva o homem grego a se expor em discussões livres na *ágora*, tornando-o praticamente interdependente; e intelectual, pois esse novo homem encontra na literatura e no drama trágico o que não era possível na tradição oral: rever, reler, argumentar e discutir com que está escrito e com aquilo que ele vê representado no palco. Sai de cena o herói da desmesura e do excesso para a apresentação do herói cidadão, sai à ira de Aquiles, entra o “duplo enigmático” Édipo (VERNANT & VIDAL-NAQUET, 1999, p.79 e seguintes). Ou, se quisermos incluir a História, entram o soldado cidadão Leônidas de que nos fala Heródoto ou o político Péricles sobre o qual Tucídides sustenta a narrativa de suas Histórias da Guerra do Peloponeso.

Embora com registros diferentes e muito distantes do mundo clássico as histórias em quadrinhos de herói do *mainstream* americano, tendo como foco as produzidas pela Editora Marvel Comics, também tornam possível este debate. Na arte seqüencial a imagem detalhada libera o texto para explorar uma área mais ampla, ou por outro lado, se as palavras se prendem ao significado de uma seqüência, então, das imagens podem realmente decolar jogos de representação capazes de reflexão não só estéticas, mas também sobre imaginário que as sustenta (McCLOUD, 2005). Aos moldes da narrativa mítica clássica, a passagem do tempo nos quadrinhos Marvel possui suas particularidades. Os personagens não envelhecem, as referências que possam datar a continuidade das histórias são geralmente ignoradas ou revistas para que se encaixem em um contexto mais verossímil ou mesmo útil a narrativa. Outra característica absolutamente marcante do Universo Marvel é exatamente a coexistência dos diversos personagens em um mesmo ambiente ficcional, uma Nova Iorque imaginada. Portanto a maioria dos heróis, e agora também os vilões, está ligada a um mesmo espaço de experiência, mesmo que seja imaginado.

Ainda vale ressaltar, nenhum dos personagens que a editora Marvel criou desde os anos 1940 foi descartado, já que a qualquer instante, uma “*retcon*” (de *retroactive continuity*, uma alteração em eventos previamente estabelecidos em um trabalho de ficção) pode ser desenvolvida, trazendo de volta uma figura dispensada há décadas, mesmo que houvesse sido dada como morta, se perdido em outra dimensão ou no espaço sideral.

Entretanto, em setembro de 2001, o “mundo real” jogou dois aviões contra um dos maiores símbolos da identidade americana, mudando completamente a relação dos EUA com o restante do planeta que imediatamente passa a cobrar dos seus habitantes um posicionamento sobre as atitudes passivas e ativas do governo americano em relação à segurança dos cidadãos e liberdades civis. Sendo assim, a Marvel não poderia – estando seus maiores heróis na cidade de Nova Iorque – mostrar-se omissa ou desdenhosa ao acontecimento: ela não poderia fingir que nada havia acontecido e manter os prédios intactos, nem usar um de seus personagens para evitar o ataque. Qualquer opção dessas seria uma banalização indesejada. “Por mais de um século, Nova York tem servido de centro para as comunicações internacionais. A cidade deixou de ser mero teatro, para se transformar a si mesma numa produção, num espetáculo *multimedia* cuja audiência é o mundo inteiro” (BERMAN, 2003, p. 323).

Tendo isso em vista, foram lançadas edições especiais sobre o ocorrido mostrando a reação do mundo ficcional à tragédia real e deslocando para o centro da narrativa os bombeiros, policiais, paramédicos e voluntários: O herói cidadão. Enquanto isso, os heróis fantasiados observam perplexos, ajudando com a remoção dos escombros (STRACZYNSKI & ROMITA JR, 2001). Após os eventos do 11/09, o Universo Marvel tornou-se cada vez menos apolítico com os protagonistas posicionando-se claramente a respeito de suas motivações e interesses, as histórias ganharam tons mais realistas, tanto em abordagem temática quanto na própria paleta de cores utilizada na representação dos uniformes colantes de seu elenco. Também em 2001, a Marvel estabeleceu novos parâmetros editoriais, rompendo com a Associação Americana de Revistas em Quadrinhos, organização responsável pela observância do Código dos Quadrinhos criado nos anos 1950. Para Flusser:

A questão abrasadora é, portanto, a seguinte: antigamente (desde Platão, ou mesmo antes dele) o que importava era configurar a matéria existente para torná-la visível, mas agora o que está em jogo é preencher com matéria uma torrente de formas que brotam a partir de uma perspectiva teórica e de nossos equipamentos técnicos, com a finalidade de materializar essas formas. Antigamente, o que estava em causa era a ordenação formal do mundo aparente da matéria, mas agora o que importa é tornar aparente um mundo altamente codificado em números, um mundo de formas que se multiplicam incontrolavelmente. Antes o objetivo era

formalizar o mundo existente; hoje o objetivo é realizar as formas projetadas para criar mundos alternativos. Isso é o que se entende por cultura imaterial, mas deveria se chamar cultura materializadora. (FLUSSER, 2007, p.31)

Então, nesta longa viagem que parte das narrativas míticas gregas e vai em direção a narrativa *pop* dos quadrinhos contemporâneos, podemos imaginar a força, por exemplo, que a cidade possui como local de materialização do caráter mimético dos heróis antigos e modernos. Na referência antiga “o que implica o sistema da *polis* é primeiramente uma extraordinária preeminência da palavra sobre todos os outros instrumentos de poder” como nos lembra Vernant com relação a *polis* clássica (VERNANT, 1994, p. 34). Em outro registro Marshall Berman desvia o olhar para Nova Iorque de hoje. Ela é ‘outra’ mas parece a ‘mesma’. “Nova York é, pois, uma floresta onde os machados e as motoniveladoras estão em constante funcionamento e os grandes edifícios em demolição permanente; onde os bucólicos evadidos enfrentam exércitos fantasmas e *love’s labour’s lost* interage com *MacBeth*; onde os novos significados estão sempre brotando e caindo das árvores construídas” (BERMAN, 2003, p. 324). Um mundo cheio de sentidos e a disposição da palavra que lhe de alguma materialidade. No mundo antigo ela “torna-se o instrumento político por excelência, a chave de toda autoridade do Estado, o meio de comando e domínio sobre outrem. A palavra não é mais o termo ritual, a fórmula justa, mas o debate contraditório, a discussão, a argumentação” (VERNANT, 1994, p. 34). Portanto uma palavra que supõe um público. Talvez por isso o coro da tragédia sempre está disponível para orientar o herói, mesmo que ele não siga como é o caso de Édipo. Na Nova Iorque moderna a palavra renova os votos numa tentativa de domar outra esfinge, a de e cimento e metal que atormenta o poeta Allen Ginsberg. A Antiguidade interessa de fato a este debate! Redescoberta, pode renovar o diálogo que não paramos de estabelecer com ela. Mas é preciso que, ao contrário das generalidades de entendimento sobre a Grécia ou a automatização de lê-la como única, se estabeleça uma nova relação com o mundo antigo e distante. Podem os quadrinhos de hoje atuarem como mitos modernos?

Há muito os produtos culturais, considerados a base material que constitui a comunicação, estão mudando profundamente. Também como o tradicional modelo de comunicação massiva baseado no envio de um número limitado de mensagens a uma

audiência homogênea está dando lugar a um novo sistema capaz de abranger e integrar todas as formas de expressão, diversidade de interesses, valores e imaginações, inclusive a expressão de conflitos sociais. O uso dos quadrinhos produzidos pela Editora Marvel como fonte de pesquisa visa interpretar como esta editora, com o passar do tempo, e a posterior absorção dos atentados de 11/09 pela sociedade americana, mostrou-se mais disposta a criar uma ficção com base na experiência recente do país, abordando a cisão de opiniões dentro de seu próprio território, com uma discussão devidamente adaptada a seu cenário ficcional e às medidas editoriais vigentes. Terry Eagleton chama a atenção para como:

A cultura pós-modernista produziu, em sua breve existência, um conjunto de obras ricas, ousadas e divertidas em todos os campos da arte, que de forma alguma podem ser imputadas a uma rejeição política. Ela também gerou um excesso de material Kitsch execrável. Derrubou um bom número de certezas complacentes, escancarou totalidades paranóicas, contaminou purezas protegidas com desvelo, distorceu normas opressoras e abalou bases de aparência frágil. Como consequência, desorientou de modo adequado aqueles que sabiam perfeitamente quem eram, desarmou os que precisavam saber quem eram diante daqueles que queriam demais dizer a eles quem eram. E criou um ceticismo amimador e paralisante, e destituiu da soberania o homem ocidental, pelo menos na teoria, por meio de um genuíno relativismo cultural” (EAGLETON, 1998, p. 35).

Verificar o papel quadrinhos contemporâneos *vis-a-vis* as narrativas míticas clássicas do mundo grego antigo, permite interpretá-los como objetos constituídos pelo eu criador que, presente no texto de modo o mais das vezes velado, deixa sua significação suspensa em relação às significações geradas pela própria energia de sentido da obra, suscetíveis de se realizarem a cada leitura de um mesmo leitor ou de cada diferente leitor ou, ainda – mas não só -, a cada nova interpretação em diferentes momentos históricos.

Uma história descreve uma seqüência de ações e de experiências feitas por certo número de personagens, quer reais, quer imaginários. Esses personagens são representados em situações que mudam ou a cuja mudança reagem. Por sua vez, essas mudanças revelam aspectos da situação e das personagens e engendram uma nova prova, que apela para o pensamento, para a ação ou para ambos. A resposta a essa prova conduz a história à sua conclusão.” (RICOUER, 1994, Tomo I, p. 214)

Este percurso interpretativo proposto por Paul Ricoeur ajuda a apresentar um exemplo contido em um arco de Histórias em Quadrinhos intitulado **Guerra Civil** publicado nos EUA em 2006/2007 e no Brasil em 2007/2008. O Conjunto de histórias que compõe este arco toma lugar num cenário onde os diversos agentes independentes da lei, chamados heróis, sofrem uma tentativa de regulamentação de seu exercício de heroicidade pelo governo Norte-Americano, exigindo o registro oficial de suas atividades e revelação de suas identidades secretas, ferindo uma das noções mais caras ao herói: a liberdade altruísta. Tal atitude divide a comunidade de superseres entre os pró-registro e os contra, colocando frente a frente e em campos opostos ícones dos quadrinhos e da cultura *pop* americana como o Homem de Ferro e o Capitão América. Este conjunto narrativo ficcional recicla, restabelece e critica os modelos surgidos nos diversos níveis da produção cultural americana, pondo à disposição do leitor uma grande quantidade de informação inserida em um contexto que, embora fictício, não rejeita – pelo contrário, exige – verossimilhança e coerência situacional e narrativa.

Para relacionar as narrativas míticas às contemporâneas, também é importante que não se julgue o mito como um jogo de sombras. Pois, como nos adverte Marcel Detienne:

A mitologia, no sentido grego, ao mesmo tempo fundador e sempre assumido, se constrói através de práticas escriturais, no movimento imperioso da escrita. Uma história do interior, cravada na semântica do *Mythos*, opõe um desmentido formal à afirmação comum de que a mitologia não conhece nem lugar nem data de nascimento, que não tem inventor, bem como que os mitos não conhecem autor. A investigação genealógica exhibe seu estado civil: o mito nasceu ilusão. (DETIENNE, 1992, p. 225)

Essa ilusão não deve ser entendida como uma ficção produzida inconscientemente por aqueles que primeiro narraram o mito. Não é, para Detienne, uma sombra que a linguagem primeira lança sobre o pensamento, mas uma ficção que vem de uma consciência delimitada e privativa. Esse saber mitológico revela sua criatividade quando consegue se metamorfosear entre o mágico e o racional, com quem dialogou na Grécia e, além dela, tornando-se efêmero, mas sempre vivo. O lugar do mito é provisório, nômade, fronteiro. Sua interpretação depende de cada visão de mundo que o vê, descobrindo

sempre uma mitologia nova ajustada ao seu saber, embora parecendo sempre reproduzir fielmente a anterior. Tal caráter ilusório e fronteiro do mito revela o quanto à visão homogênea de um mundo mítico é estranha, inclusive a própria realidade do pensamento grego, que dialogou com esse mundo que autorizava o escândalo, o diverso, o fabuloso e por que não com o maravilhoso. De qualquer forma, como apresenta Hannah Arendt, na antiguidade era o poeta que tinha a missão de ligar a mortalidade imanente do herói à imortalidade de seus grandes feitos, o que fazia “traduzindo *práxis* e *leksis*, ação e fala, nesta espécie de *poiésis* ou fabricação que por fim se torna a palavra escrita.” (ARENDR, 2000, p. 74)

Para lidar com este percurso de leitura do mundo grego é inevitável seguir o caminho proposto pela Escola de Paris, e seus principais expoentes: Jean-Pierre Vernant e Marcel Detienne. Esses helenistas renovaram os estudos sobre a antiguidade e também elaboraram um novo jogo de representações do par mito e história. Por muito tempo essas duas noções serviram para opor duas distintas grécias. A mudança de um tipo de pensamento para outro esteve associada às interpretações que admitiam a ideia de um milagre grego, que atribuía ao século V ac. uma aura mágica, uma espécie de divisor de águas, marcando a substituição do pensamento mítico por um pensamento racional, lógico e histórico. Vernant e Detienne constroem novas articulações entre mito e história, relendo os textos gregos, e inserindo-os nas séries de transformações ocorridas na Grécia entre os séculos VIII e IV antes de nossa era; a Grécia deles é múltipla, é variada e nada milagrosa.

Na esteira do jogo ‘próximo e distante’ da Escola de Paris, Giorgio Agamben auxilia na longa viagem:

Os historiadores da literatura e da arte sabem que, entre o arcaico e o moderno, há um encontro secreto, e não tanto por causa do fato de que as formas mais arcaicas parecem exercer no presente um fascínio particular, mas sim porque a chave do moderno está oculta no imemorial e no pré-histórico. Assim, o mundo antigo, em seu final, se volta, para se reencontrar, para as origens: a vanguarda, que se extraviou no tempo, segue o primitivo e o arcaico. Nesse sentido, justamente, pode-se dizer que a via de acesso ao presente tem necessariamente a forma de uma arqueologia. Que não retrocede, porém, a um passado remoto, mas sim ao que, no presente, não podemos viver de nenhuma forma e, ao permanecer no vivido, é incessantemente reabsorvido para a origem, sem nunca poder alcançá-lo. Porque o presente não é outra coisa que a parte de não-vivido

em cada vivido, e o que impede o acesso ao presente é justamente a massa do que, por alguma razão (seu caráter traumático, sua proximidade excessiva) não conseguimos viver nele. (AGAMBEN, 2009, p. 59)

Criada em 1933 por Martin Goodman, a editora Timely, que viria a se tornar a Marvel Comics, consagrou-se no mercado norte-americano com o lançamento, em março de 1941, do Capitão América, criação conjunta dos lendários Joe Simon e Jack Kirby. Após os reveses dos tempos macarthistas, no final dos anos 1950 e início de 1960, e o sucesso de outra editora de quadrinhos, a DC Comics, a Marvel busca também atualizar-se com as criações, do não menos lendário no mundo dos quadrinhos, Stan Lee, começando pelo Quarteto Fantástico em 1961, seguido por Homem-Aranha, Hulk, Demolidor, Thor, Surfista Prateado, além de diversos outros protagonistas e coadjuvantes. Entre os anos 1980 e começo dos 1990, considerado o *boom* dos quadrinhos como mídia de massa, apesar de ter faturado milhões, a má gestão empresarial levou a editora a um período de crise, que acabou causando um pedido de concordata em 1996.

Como estratégia de distribuição para sair da crise os personagens possuem seus próprios títulos, mas são mencionados e até mesmo comparecem nas revistas dos outros, ou enfrentam antagonistas que são recorrentes em histórias dos demais. Essencialmente, cada revista publicada pela editora é um produto apoiado em uma marca registrada, os protagonistas do título, que depende das vendas para continuar em catálogo e alavancar os produtos de *merchandising* com estes personagens. Quando um dos títulos sofre uma queda nas vendas, é comum que um protagonista de outra revista faça uma aparição nesta para atrair interesse do público. Tais medidas geraram um segmento editorial específico em que diversos personagens são reunidos em torno de um objetivo comum, geralmente em um contexto de cooperação, em que se busca atrair a atenção dos leitores de diferentes revistas para um mesmo produto/evento.

Cada vez mais interessada em narrativas mais abrangentes, principalmente a partir de 2001, eles começaram a elaborar eventos de grande porte que ocorriam dentro do universo regular de seus próprios personagens, geralmente levando a uma alteração do *status quo* ao fim do arco de histórias. Tal tipo de evento ficou conhecido como *mega-saga*. No entanto, por serem publicadas como séries especiais individuais, essas mega-sagas não influenciavam positivamente na venda dos produtos principais da editora, suas séries

mensais – na verdade, a sucessão de eventos épicos, serem *obviamente* golpes de marketing, não escapava a percepção dos leitores, que desistiam das séries regulares devido à saturação do mercado. Afinal, a situação geral do cenário jamais mudava de fato após os arcos de histórias, com os editores restabelecendo a situação anterior ao longo de algum tempo, praticamente invalidando os eventos anteriores.

A solução encontrada foi solidificar as alterações que eram feitas nos cenários, gerando ramificações que se resolviam e expandiam-se em curto prazo, atendendo uma demanda crescente do público por elementos mais realistas no que dizia respeito a relações entre os personagens e efeitos colaterais de suas ações. A abordagem editorial também mudou, com as histórias de grande porte estendendo-se por diversos títulos, mostrando diferentes personagens lidando com a situação a seu próprio estilo, em seus próprios títulos paralelamente a edições especiais, indispensáveis nesse ramo. Isso gerou uma interação muito maior entre os personagens, e, se não aumentou fantásticamente a venda de gibis, ao menos estabilizou o mercado e mostrou o caminho para universos mais coesos e vinculados ao dinamismo do mundo real, demonstrado também pela maior importância adquirida pelo cidadão comum nas histórias, favorecendo uma visão direcionada do civil para o super-herói. Esta medida tornou o cenário super-heróístico mais denso, humano e coerente, dentro de seus limites escapistas. Do ponto de vista teórico Bauman ajuda a entender o momento da Editora Marvel:

A modernidade significa muitas coisas, e sua chegada e avanço podem ser aferidos utilizando-se muitos marcadores diferentes. Uma característica da vida moderna e de seu moderno entorno se impõe, no entanto, talvez como a "diferença que faz a diferença"; como o atributo crucial que todas as demais características seguem. Esse atributo é a relação cambiante entre espaço e tempo. A modernidade começa quando o espaço e o tempo são separados da prática da vida e entre si, e assim podem ser teorizados como categorias distintas e mutuamente independentes da estratégia e da ação; quando deixam de ser, como eram ao longo dos séculos pré-modernos, aspectos entrelaçados e dificilmente distinguíveis da experiência vivida, presos numa estável e aparentemente invulnerável correspondência biunívoca. Na modernidade, o tempo tem *história*, tem história por causa de sua "capacidade de carga", perpetuamente em expansão - o alongamento dos trechos do espaço que unidades de tempo permitem "passar", "atravessar", "cobrir" - ou *conquistar*. O tempo adquire história uma vez que a velocidade do movimento através do espaço (diferentemente do espaço eminentemente inflexível, que não pode

ser esticado e que não encolhe) se toma uma questão do engenho, da imaginação e da capacidade humanas. (BAUMAN, 2001, p. 14)

Os quadrinhos engenam o espaço, melhor dizendo, o engenho da narrativa em quadrinhos é domar o espaço, fazer brotar um mundo de ação enquadrado em poucos centímetros. Enquanto a interface narrativa se apresenta de forma mais objetiva e conceitual ao leitor a imagem vem carregada de subjetividade e ambivalência. Impressa na superfície da folha a imagem dirige o olhar. Nos quadrinhos, muitas vezes, ela própria diz tudo. Ao analisar o mundo codificado Flusser é mais um a propor a longa viagem:

Quando se quer decifrar (“ler”) um texto, os olhos têm de deslizar ao longo da linha. Somente ao final da linha é que se percebe a mensagem, e é preciso tentar resumi-la, sintetizá-la. Códigos lineares exigem uma sincronização de sua diacronia. Exigem uma recepção mais avançada. E isso tem como efeito uma nova experiência temporal, a saber, a experiência de um tempo linear, de uma corrente irrevogável do progresso, da dramática irrepitibilidade, do projeto, em suma, da história. Com a invenção da escrita começa a história, não por que a escrita guarda os processos, mas porque ela transforma as cenas em processos: ela produz consciência histórica. Essa consciência não venceu imediatamente a consciência mágica, mas superou lentamente e com dificuldade. A dialética entre a superfície e a linha, entre imagem e conceito, começou como uma luta, e somente mais tarde os textos absorveram as imagens. (FLUSSER, 2007, p. 133)

Novamente o movimento imperioso da escrita. Mas nos quadrinhos ele e desbaratado. A imagem da destruição impressa em suas páginas do 11/09 é um marco para a Editora Marvel e ela o faz nos quadrinhos da série de seu principal personagem, o Homem Aranha. O atentado e seus desdobramentos foram um choque para o mundo imaginado das narrativas da Marvel, que se viu às voltas com efeitos da “caça ao terror” no imaginário de seu público leitor ao mesmo tempo em que procurava recuperar espaço comercial frente à renovação do mundo editorial de quadrinhos. Ademais, as imagens das torres caindo e dos escombros retorcidos são um problema para todas as formas de narrativa.

REFERÊNCIAS

- ADORNO, T. & HORKHEIMER, M (1978) “A industrial cultural: o iluminismo como mistificação de massa” em LIMA, L.C.. *Teoria da cultura de massa*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- AGAMBEN, Giorgio (2009) *O que é contemporâneo e outros ensaios*. Chapeco: Argos.
- ARENDT, Hannah (2000) *Entre o passado e o futuro*. São Paulo: Perspectiva.
- ARISTÓTELES. *Da alma*. (2001) Introdução, tradução do grego e notas de Carlos Humberto GOMES. Lisboa: Edições 70.
- BAUMAN, Z. (2001) *A Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Zahar.
- BERMAN, Marshall. (2003) *Tudo que é sólido desmancha no ar. A aventura da modernidade*. São Paulo: Companhia das Letras.
- DETIENE, Marcel. (1992) *A invenção da mitologia*. Rio de Janeiro: José Olympio, Brasília: EdUnB
- EAGLETON, Terry. (1998) *As ilusões do pós-modernismo*. Tradução: Elisabeth Barbosa, Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- EISNER, W. (2001) *Quadrinhos e arte seqüencial*. 3º ed. São Paulo: Martins Fontes.
- _____. *Narrativas gráficas*. São Paulo: Devir Livraria. 2005.
- FLUSSER, Vilém. (2007) *O Mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. Organização de Rafael Cardoso. Tradução de Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify.
- GINZBURG, C. (1989). *Mitos, emblemas, sinais: morfologia e história*. São Paulo: Companhia das Letras.
- HARTOG, François. (2003). *Os antigos, o passado e o presente*. Brasília: Ed. UnB.
- McCLOUD, S. (2005). *Desvendando os Quadrinhos: história, criação, desenho, animação, roteiro*. São Paulo: M Books.
- Millar, Bendis, et alli. (2007/2008). *Guerra Civil*. Um evento Marvel Comics. São Paulo, Panini.

MOYA, A. de; CIRNE, M.; NAUMIM, A. d'ASSUNÇÃO, O.(orgs). (2002). *Literatura em quadrinhos no Brasil*: Acervo da Biblioteca Nacional. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.

MOYA, A. de. (1996). *História das histórias em quadrinhos*. 2º ed. São Paulo: Editora Brasiliense.

PARANHOS, Maria da Conceição. (2011) “A história como disfarce literário.” In *Sibila. Poesia e cultura*. Disponível em: <http://www.sibila.com.br/index.php/critica/1175-a-historia-como-disfarce-literario>. 27/09/11

RICOEUR, Paul. (1994). *Tempo e Narrativa*. Tomo I. Campinas: Papirus.

STRACZYNSKI, J. Michael & ROMITA JR, John. *Homem-Aranha especial – em memória da tragédia do 11 de Setembro*. São Paulo: Marvel-Panini. Edição Especial. Set - 2002. Revista publicada pela primeira vez na edição americana - *Amazing Spider-Man* 36. dez - 2001.

VERNANT, Jean-Pierre & VIDAL-NAQUET, Pierre. (1999). *Mito e tragédia na Grécia antiga*. São Paulo: Perspectiva.

VERNANT, Jean-Pierre. (1994). *As origens do pensamento grego*. Rio de Janeiro, Bertrand Brasil.