



## A MULTIMODALIDADE NA CONSTRUÇÃO DO DISCURSO DE INCLUSÃO SOCIAL EM *X-MEN*<sup>1</sup>

DALLA VECCHIA, Adriel<sup>2</sup>; MASTELLA, Veronice<sup>3</sup>

**Resumo:** Este estudo analisa como a articulação de diferentes linguagens constrói o discurso em defesa da inclusão social nas histórias em quadrinhos (HQs) de *X-Men*. Dada a popularidade alcançada pelo gênero discursivo HQs e o seu potencial para a abordagem de assuntos relevantes e reais no vasto universo da cultura midiática, foram analisados – com base nos pressupostos da Gramática do Design Visual – alguns fragmentos específicos das histórias do grupo de heróis a fim de evidenciar as estratégias discursivas adotadas para a construção de tal discurso.

**Palavras- Chave:** Linguagem. Representação. Inclusão Social. Quadrinhos.

**Abstract:** This study analyze how the articulation of different languages builds the discourse in defense of social inclusion on the *X-Men* comic books. Given the popularity achieved by the discursive gender of comic books and it's potential for the approach of relevant and real subjects in the vast universe of the media culture, were analyzed – based on the assumptions of the Visual Grammar Design – some specific fragments from the stories of the group of heroes in order to evidence the discursive strategies adopted for the construction of such discourse.

**Keywords:** Language. Representation. Inclusion. Comics.

### INTRODUÇÃO

Surgidas como mero entretenimento infantil, as histórias em quadrinhos, ou simplesmente HQs<sup>4</sup>, adquiriram seu espaço dentro da sociedade abordando e focando em temas cada vez mais reais e relevantes em meio aos seus universos fictícios repletos

---

<sup>1</sup>Trabalho apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Jornalismo pela Universidade de Cruz Alta.

<sup>2</sup> Acadêmico do 8º semestre do curso de Jornalismo da Unicruz. E-mail: adriel.dv@hotmail.com

<sup>3</sup> Doutora em Letras – Estudos Linguísticos (Universidade Federal de Santa Maria – Universidade Pompeu Fabra (Barcelona)), Mestre em Comunicação Social pela Universidade Metodista de São Paulo, Docente do curso de Jornalismo da Unicruz. E-mail: vmastella@unicruz.edu.br

<sup>4</sup> Usado como abreviação para histórias em quadrinhos.

de personagens coloridos. Um ponto crucial dessa (r)evolução dentro da indústria dos quadrinhos e o modo como a mesma era vista, foi com a ascensão da *Marvel Comics* na década de 60, mais precisamente com o surgimento do Quarteto Fantástico.

O grupo de heróis criados por Stan Lee e Jack Kirby lançou a editora para um novo patamar e desencadeou a criação de novos personagens, observa (HOWE, 2012). Dentre estas novas criações estavam o Homem-Aranha, Homem de Ferro, Hulk, Thor, Dr. Estranho, e os *X-Men*. Assim, considerando a importância que as HQs conquistaram na cultura midiática, o presente estudo tem como objetivo geral analisar o discurso de inclusão existente em quadrinhos dos *X-Men*, constituindo-se como uma metáfora para a luta pela igualdade social, nos quais personagens e situações das histórias abrem espaço para a discussão acerca de preconceitos para com minorias. Partindo da noção de discurso como “modos de representar o mundo” (Fairclough, 2003 *apud* MASTELLA, 2015, p. 35) e a fim de entender como este discurso é manifestado pelas HQs dos *X-Men* estabelecemos os seguintes objetivos específicos (1) identificar como as histórias em quadrinhos se constituem em espaço de abordagem de temas relevantes;(2) mapear casos nas histórias em análise que estabeleçam relações com a realidade e acontecimentos no contexto histórico;(3) analisar como esse discurso de inclusão social é construído pela articulação das linguagens verbal e imagética.

O estudo está organizado em quatro seções. Na primeira seção estão sistematizados conceitos norteadores do estudo como Discurso, Linguagem, Texto e Multimodalidade. Na segunda nos detivemos a relatar como as histórias dos *X-Men* conquistaram popularidade no universo midiático e se constituíram num espaço para a construção de discursos de cunho social referentes à igualdade, aceitação, preconceito, opressão etc. Na Terceira seção estão descritos os procedimentos metodológicos, utilizados na pesquisa, *corpus* de análise. Por fim, na quarta seção, apresentamos a discussão dos resultados.

## **1 CONCEITOS NORTEADORES**

Histórias em quadrinhos se constituem em um gênero discursivo multimodal, capazes de expressar idéias e representar aspectos do mundo físico dentro da ficção. Analisar como se dá esse processo requer que se estabeleçam ou se explicitem conceitos centrais que permeiam este estudo e que apresentamos a seguir.

## 1.1 Linguagem, Texto e Discurso

Na perspectiva de Fairclough (2003, *apud* MASTELLA, 2015 p. 35) discurso “é um modo de representar aspectos do mundo”. O discurso é realizado por meio da linguagem, e é por meio de um “potencial de significados” que se torna possível construir representações de aspectos do mundo físico, mental e social (HALLIDAY; MATTHIESSEN, 2004, *apud* MASTELLA, 2015 p. 35). Por meio da(s) linguagem(ens) organizadas em texto é possível representar ideias e ideologias de modo a instigar o pensamento do receptor. A linguagem é o que torna possível o ato do discurso e das interações, de modo a gerar relações dentro de um contexto social (FAIRCLOUGH, 2003, p. 124).

Diferentes discursos são diferentes perspectivas sobre o mundo e estão associados com as diferentes relações que as pessoas mantêm com o mundo, o que, por sua vez, depende de suas posições no mundo, suas identidades sociais e pessoais e as relações sociais que elas mantêm com as outras pessoas. Discursos não só representam o mundo como ele é (ou melhor, como é visto), eles também são projetivos, imaginários, representando mundos possíveis que são diferentes do mundo real e amarrado em projetos para mudar o mundo em direções particulares. As relações entre os diferentes discursos são um elemento das relações entre pessoas diferentes – eles podem se complementar, competir um com o outro, dominar os outros e, assim, por diante. Discursos constituem parte dos recursos que as pessoas implementam ao se relacionarem com as outras – mantendo-as separadas umas das outras, colaborando, competindo, dominando – e ao tentarem mudar os modos pelos quais se relacionam uma com as outras. (FAIRCLOUGH *apud* MASTELLA, 2015, p. 73)

Tendo em vista que as HQs são gêneros discursivos, cujo texto (dimensão material) articula diferentes linguagens, o estudo aborda e procura aprofundar essa prática social dentro do gênero, analisando e refletindo sobre as potencialidades que este possui na prática de manifestar ideias de acordo com seus escritores e artistas. Tal prática social se dá na relação que se estabelece entre quem produz e quem consome, ou seja, a equipe criativa e os leitores.

Bakhtin (2003, p. 261) aponta que “todos os diversos campos da atividade humana estão ligados ao uso da linguagem”, ou seja, o uso da linguagem é essencial na formação das relações e interações do dia a dia, como falamos, o que falamos, como nos relacionamos, com quem nos relacionamos e assim por diante.

Compreende-se perfeitamente que o caráter e as formas desse uso sejam tão multiformes quanto os campos da atividade humana, o que, é claro, não

contradiz a unidade nacional de uma língua. O emprego da língua efetua-se em forma de enunciados (orais e escritos) concretos e únicos, proferidos pelos integrantes desse ou daquele campo da atividade humana. Esses enunciados refletem as condições específicas e as finalidades de cada referido campo não só por seu conteúdo (temático) e pelo estilo da linguagem, ou seja, pela seleção dos recursos lexicais, fraseológicos e gramaticais da língua, mas, acima de tudo, por sua construção composicional. (BAHKIN, 2011, p. 261)

A articulação entre linguagem verbal e visual (imagética) dá origem às histórias em quadrinhos. Nas HQs, a linguagem verbal pode ser identificada nos diálogos dos personagens e narrador (caso tenha um) dentro de balões<sup>5</sup> ao longo de suas páginas. Já linguagem imagética se dá através da arte apresentada nos quadros, de modo a representar seus personagens e situações.

Inseridos em um mundo onde a multimodalidade se faz cada vez mais presente Gunther Kress; Theo van Leeuwen (2006) elaboraram a Gramática do Design Visual. Os estudiosos, assim como Halliday (1994, 2004) reconhecem a trifuncionalidade da linguagem que possibilita construir representações do mundo, estabelecer relações a partir da organização/composição de elementos da linguagem na forma de texto. Assim, o arcabouço teórico desses estudiosos nos permitem descrever e analisar os elementos de um texto imagético de modo a interpretar o seu significado ou significados, isto é, como a composição geral dos elementos em questão (pessoas, lugares, coisas, cores etc) estão inseridos e organizados no texto afim de criar determinadas representações. Kress e van Leeuwen defendem que, assim como estruturas linguísticas, as estruturas visuais também apontam para interpretações de experiências e formas de interação social (KRESS; VAN LEEUWEN, 1996). Desta maneira, podemos partir para a ideia de que assim como palavras, as imagens também podem ser lidas.

Dentro destes conceitos a metafunção composicional refere-se à organização dos elementos dentro do texto, o que está onde, o posicionamento das coisas. Desta forma analisa critérios como o valor informativo, referente à posição dos elementos, definindo se estão centralizados ou polarizados na esquerda que seria o sentido de dado (a informação que se tem) ou na direita que seria o sentido de novo (a informação nova). Também analisando a posição vertical, se está no topo é uma posição de ideal (aquilo que se almeja) ou se está embaixo na imagem, significa um sentido real (aquilo que se é). Referente ao quesito saliência, identifica-se aquilo que mais chama atenção dentro da

---

<sup>5</sup>Balões nas HQs é o recurso que torna a narrativa escrita possível. Podem ser apresentados ou utilizados de diversas formas para expressar diferentes modos de diálogo, falado, pensamento etc.

composição da imagem, tais como as cores, o tamanho, os efeitos de contraste, se está em primeiro ou segundo plano. A orientação de código, onde define-se se é naturalístico (ou seja, uma imagem natural como uma fotografia) ou impressionista (o que se aplica mais aqui, que é referente à pintura, desenho, ilustração, esboço, rabisco etc) e por fim a relação com o realismo, considerando critérios como o contexto, a profundidade e a luz dentro da imagem.

Já a metafunção interacional refere-se aos significados interativos entre participante(s) representado(s) (aqueles que se encontram dentro da narrativa da história) e o interactante (o leitor). Dentro disto, analisam-se critérios como enquadramento que pode ser de distância social (longe), proximidade social (perto), intimidade social (muito perto). O contato do olhar é um critério importante pois pode afetar o modo como a análise transcorre, este contato pode ser de oferta (quando o olhar não é direcionado ao participante interativo) ou demanda (quando o participante representado olha diretamente para o interativo). Já na questão do ângulo definimos de qual direção a “câmera” foca os participantes, de modo frontal ou oblíquo (que pode ser diagonal ou de lado), além disso, o ângulo é capaz de influenciar na dramaticidade de uma cena ou mesmo evidenciar alguém, ou alguma coisa, dentro da composição. Por fim, no nível do olhar, pode-se afirmar que está sendo analisada a reação dos participantes representados ao que ocorre na cena em que estão inseridos de acordo com sua posição na imagem, podendo indicar se estão em uma posição desfavorecida ou não de acordo com um inimigo por exemplo. Em resumo, é o modo através do qual os participantes interagem entre si, seja essa interação estabelecida apenas entre os participantes representados (PR) ou como se dá a relação entre PRs e participante interactante (PI).

Por fim a metafunção representacional refere-se a como os usuários da língua (escritor e artista) constroem representações no texto de modo a organizar e incorporar suas ideias dentro de determinado gênero discursivo, neste caso, as HQs. As estruturas representacionais podem se dar de duas formas: representação narrativa (quando é possível identificar ações, processos, algo acontecendo) ou representação conceitual (sua essência) onde é possível identificar processos classificatórios, analíticos ou simbólicos. Os classificatórios se caracterizam pela relação hierárquica entre os elementos do texto imagético. No analítico, um dos participantes é o Portador e suas partes são os Atributos. Já no processo simbólico, é possível identificar o que um participante significa ou é.

A análise de tais critérios pode ajudar a compreender de forma mais sucinta a mensagem representada na ilustração, seja de forma proposital ou não por parte do artista.

## 1.2 A multimodalidade nas HQs

A multimodalidade surge quando há uma junção de diferentes meios semióticos com o objetivo de criar uma nova significação (MASTELLA, 2015). Deste modo, as histórias em quadrinhos, um produto midiático, classificam-se como um produto multimodal. No caso das HQs em específico, a multimodalidade se dá através da união do texto verbal (roteiros) com o imagético (ilustrações) de modo a criar o que conhecemos como histórias em quadrinhos, ou arte sequencial. Usando esta multimodalidade, as HQs são capazes de abranger os mais diversos gêneros e temas.

Considerando que esse trabalho tem como foco analisar a equipe de super-heróis conhecidos como *X-Men*, da editora *Marvel Comics*, é pertinente retomar as origens do gênero de super-heróis nas histórias em quadrinhos e nas origens editoriais deste peculiar grupo de personagens.

## 2 CONTEXTUALIZAÇÃO DO OBJETO DE ESTUDO: OS X-MEN

Os *X-Men* têm combatido ameaças e injustiças sociais por décadas, seja nas histórias em quadrinhos, TV ou no cinema, os personagens se estabeleceram no imaginário popular e na cultura pop como uma grande metáfora para as minorias e a luta por causas sociais. Nesta seção, vamos falar sobre a criação do grupo nos anos 60 e algumas das inspirações por trás de suas origens.

### 2.1 Origens Editoriais

Na década de 60, a indústria das histórias em quadrinhos passava por um mal momento. As histórias de super-heróis já não atingiam mais a popularidade que outrora tiveram com o surgimento do *Superman*<sup>6</sup> de Jerry Siegel e Joe Shuster duas décadas

---

<sup>6</sup> Famoso herói criado por Jerry Siegel e Joe Shuster. Apareceu pela primeira vez na revista *Action Comics* nº1 de 1938. Considerado por muitos o personagem que deu início ao gênero de super-heróis nas histórias em quadrinhos.

antes. A indústria, e o gênero, precisavam de novos impulsos, algo que trouxesse de volta o interesse dos leitores, fatos que vemos narrados no documentário, dividido em três partes, *Super Heroes: A Never Ending Battle*<sup>7</sup> (2013), exibido no canal BBC americano.

Na obra *Marvel Comics The Untold Story*<sup>8</sup>(2012), o autor Sean Howe relata como algo novo surgiu a partir da parceria entre Stan Lee e Jack Kirby, artista já renomado por co-criar o Capitão América nos anos 40 (também para a *Marvel*), dando origem ao Quarteto Fantástico, uma equipe formada por novos personagens de personalidades muito distintas entre si, o que trazia uma dinâmica inédita para os quadrinhos, com personagens mais próximos do real.(HOWE, 2012, p. 10).

Ao lado de artistas como Jack Kirby<sup>9</sup> e Steve Ditko<sup>10</sup>, Stan Lee deu origem a um novo universo unificado de super-heróis. Dentre as criações que se seguiram estavam o Homem-Aranha, um adolescente cheio de angústias tentando conciliar sua vida cotidiana com a de seu heróico alter-ego, Hulk, um cientista sofrendo um caso similar ao de “O Médico e o Monstro”<sup>11</sup>, Homem de Ferro, um empresário que constrói uma armadura especial, Thor, uma reinvenção do mito do deus nórdico de mesmo nome, Dr. Estranho, um médico arrogante que após um acidente descobre um novo propósito no ocultismo, e o objeto de estudo desta pesquisa, os *X-Men*, um grupo formado por mutantes<sup>12</sup>, que diferente dos outros personagens citados, nasceram com suas habilidades, e em alguns casos, deformidades ou mesmo limitações, sendo repudiados por parte da sociedade em função disto, criando-se aí uma metáfora para com as lutas por igualdade social vistas no mundo real. (HOWE, 2012, p. 11).

---

<sup>7</sup> Documentário produzido e exibido no canal BBC americano. Dividido em 3 episódios cobrindo a história por trás do surgimento e desenvolvimento das histórias em quadrinhos de super-heróis nos EUA.

<sup>8</sup> Livro de Sean Howe que fala sobre os bastidores de produção da *Marvel Comics*. Vencedor do prêmio Eisner 2013 como melhor obra relacionada a quadrinhos.

<sup>9</sup>Renomado artista de histórias em quadrinhos que teve grande mérito no desenvolvimento da indústria. Co-criador de personagens como Capitão América, Quarteto Fantástico, Hulk, Thor e os *X-Men*.

<sup>10</sup> Conhecido artista que hoje vive recluso. Co-criador de personagens como Homem-Aranha e Dr. Estranho.

<sup>11</sup> Referência a famosa obra do autor Robert Louis Stevenson de mesmo nome que apresenta o personagem do Dr. Jekyll, capaz de se transformar no temível Sr. Hyde ao ingerir um composto químico.

<sup>12</sup> Nos quadrinhos da Marvel, mutantes são pessoas nascidas com o chamado gene X que lhes confere habilidades especiais, assim como possíveis peculiaridades na aparência em alguns casos. Também referidos como homo superior.

## 2.2 A criação de “*X-Men*” e a abordagem de temáticas sociais

O gibi “*The X-Men*” teve sua primeira edição publicada em setembro de 1963 e apresentava a primeira formação do grupo de heróis ao mundo, composta por Ciclope, Fera, Anjo, Homem de Gelo, Jean Grey e o Professor X. As histórias acompanhavam as aventuras de jovens mutantes que residiam na escola particular do Professor Charles Xavier, também mutante, um telepata em cadeira de rodas. Diferente da abordagem vista na maioria dos heróis, os *X-Men* eram mal vistos pela mesma sociedade que tentavam proteger, pelo simples fato de serem mutantes. (HOWE, 2012, p. 57). Na década de 60, a luta pelos direitos dos negros “explodia” nos Estados Unidos através do embate ideológico entre Martin Luther King e Malcolm X, importantes figuras para o desenvolvimento da luta pelos direitos civis.

Martin Luther King era um pacifista e pregava por uma sociedade igualitária onde brancos e negros pudessem viver em harmonia e livres do preconceito. Malcolm X por sua vez, trazia ideias mais radicais, acreditando que o preconceito já atingira proporções irreparáveis, o que impossibilitaria uma integração à sociedade dominada por pessoas brancas, além de encarar a violência como um recurso aceitável na auto defesa. Ambos foram assassinados, Malcolm em 1965, e King em 1968.

Seria coincidência que o Professor Xavier, pregando a não violência, e seu archi-inimigo, o guerreiro dos fins justificam os meios Magneto, alinhavam-se tão perfeitamente como metáforas de Martin Luther King e Malcolm X? (HOWE, 2012, p. 57)

Como Sean Howe aponta, os personagens de Charles Xavier e Magneto cumpriam seus papéis como metáforas para com as figuras de Martin Luther King e Malcolm X, respectivamente. Ambos lutando por uma mesma causa, mas através de pensamentos e opiniões divergentes.

Embora em seus primeiros anos os X-Men poucas vezes tenham atingido o patamar de outras criações de Lee e Kirby, vez por outra eles cumpriam seu potencial com metáforas instigantes. Na primavera de 1965, imediatamente após patrulheiros do Alabama atacarem manifestantes pelos direitos civis em Selma, os X-Men enfrentaram os Sentinelas, um exército de robôs gigantes caçadores de mutantes, criados por um antropólogo fervoroso. ‘Muitas vezes, a cura é mais letal que o mal que ela denuncia’. (HOWE, 2012, p. 58)

A temática do preconceito foi tomando força com o passar dos anos e com a introdução de novos elementos e personagens. Os referidos robôs denominados Sentinelas são um resultado do ódio e medo do desconhecido por parte de uma

sociedade preconceituosa. Máquinas criadas com o propósito de caçar e eliminar a suposta ameaça mutante.

De acordo com as ideias de Fairclough (2003, *apud* MASTELLA, 2015, p. 36) de que “representar é construir em texto o mundo social”, as histórias em quadrinhos são discursos, ao abordarem os mais diversos temas e questionamentos de modo a construir representações de aspectos do mundo físico, mental e social. Seja abordando simples questões de moralidade do dia a dia ou questões mais complexas e polêmicas como a luta pela inclusão e igualdade social.

### 3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Com base em seus objetivos, esta pesquisa é de cunho exploratório e descritivo, de abordagem qualitativa, que analisa perfis, personalidades, características dentre diversos outros elementos dentro das histórias em quadrinhos dos *X-Men*. Apesar de possíveis referências às adaptações dos personagens e suas histórias para outras mídias como televisão e cinema, o estudo manteve seu foco nas histórias em quadrinhos, que são a mídia de origem do referido objeto de estudo. Os procedimentos analíticos buscam identificar e interpretar processos, participantes e circunstâncias presentes nos textos, verbal e imagético, das histórias em quadrinhos; a relação que estabelecem entre si e com o leitor. Portanto, para uma maior e mais completa compreensão da análise é necessário que se analise ambas as técnicas que associadas dão origem ao material, ou seja, o roteiro e a arte.

A organização textual discursiva multimodal do gênero conhecido como histórias em quadrinhos em relação à complementaridade da produção de sentidos decorrentes da interação palavra-imagem permeia este estudo. Assim, uma abordagem sociosemiótica ajuda a fundamentar o mesmo que tem por base teórica específica a gramática do design visual, de Kress e van Leeuwen.

O universo de análise da pesquisa é constituído de situações abordadas nas histórias em quadrinhos focadas no grupo de super-heróis mutantes da *Marvel Comics*, os *X-Men*. O critério para a seleção do *corpus* de análise foi a dinâmica entre opressor e oprimido, ou oprimido e opressor, apresentada através dos personagens e conseqüentemente histórias do grupo. O critério foi assim definido para que a análise possa desvelar representações de situações de enfrentamento de opressor e oprimido e a luta pela inclusão.

## 4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Após estabelecermos os alicerces deste trabalho, dedicamo-nos a analisar o material coletado/selecionado. Inicialmente apresentamos uma breve contextualização destinada a explicitar a complexidade da relação entre rivais ideológicos de Charles Xavier e Magneto. Posteriormente analisamos quatro fragmentos de três histórias: (1) a primeira aparição do mutante Noturno em *Giant Size X-Men* 1(1975), (2) um momento da HQ *God loves, man kills*(1982), e (3) a capa de *Uncanny X-Men* 141 (1981).

### 4.1 Contextualizando a relação entre Professor X e Magneto: diferentes ideais, uma mesma causa

Na primeira edição da revista em quadrinhos *The X-Men* nos eram apresentados diversos personagens e conceitos que seriam os alicerces iniciais, e recorrentes, para as aventuras dos personagens. Dentre eles o fundador da “Escola Xavier para Super Dotados” e líder dos *X-Men*, Charles Xavier/Professor X que acreditava na convivência pacífica entre humanos e mutantes, portanto, um pacifista. Xavier teria sido inspirado na figura histórica de Martin Luther King. Já o seu rival Magneto, principal antagonista do grupo, pregava a supremacia mutante e não acreditava que uma convivência pacífica e igualitária entre humanos e mutantes fosse possível, alegando que o preconceito e a violência já haviam atingido um ponto sem volta. Seu modo de pensar teria tido inspiração na figura de Malcom X. Criando-se assim dois extremos dentro da mesma causa social pela qual lutavam e servindo como perfeitas metáforas para o que acontecia no mundo real na época. O discurso, e o debate, social já estavam inseridos nas aventuras dos personagens desde o início.

### 4.2 O magnífico Noturno

O personagem Noturno apareceu pela primeira vez na revista *Giant Size X-Men* 1 (1975), criado por Len Wein (roteiro) e Dave Cockrum (arte). É um mutante de nacionalidade alemã com as habilidades de teleporte, agilidade sobre humana entre outras (Figura 1). Sua aparência física é extremamente anormal, com o corpo coberto por pelugem azul, orelhas pontiagudas, presas, três dedos em cada mão e dois em cada

pé, olhos amarelados e uma cauda com formato de seta na ponta. Seu uniforme padrão de *X-Men* tem o preto e o vermelho como cores predominantes, com luvas e botas brancas. O colete vermelho com ombreiras ajuda a criar uma silhueta facilmente reconhecível para o personagem. Apesar de suas características físicas, Noturno (com o nome real de Kurt Wagner) é um dos heróis mais bem humorados e humanizados dentro da equipe dos *X-Men*, sempre disposto á fazer questionamentos e reflexões acerca de questões de diversidade. Além disso, Noturno tem o catolicismo como uma característica evidente de sua personalidade, o que cria um contra ponto ainda mais interessante para com sua aparência física tida como demoníaca.

Figura 1 – Fragmento de página de *Giant Size X-Men 1* (1975)



Fonte: *Marvel Comics, Giant Size X-Men ed. n° 1, 1975*

O motivo da escolha desse personagem se deve à sua aparência extremamente peculiar e sua importância na mitologia dos *X-Men*. Já nas primeiras páginas do gibi

com a sua primeira aparição, quando o leitor é apresentado ao personagem, ele se encontra em fuga de uma multidão enfurecida que empunha tochas e exclama frases de ódio como “o monstro foi por aqui!”. Noturno, em seus pensamentos, responde afirmando que os verdadeiros monstros são seus perseguidores, com seus preconceitos gratuitos (Figura 1). São apenas dois quadros de uma página do gibi e seguindo a lógica narrativa dos quadrinhos, a leitura ocorre de cima para baixo, da esquerda para a direita. Os participantes representados (PRs) são o mutante Noturno e seus opressores.

Considerando a função composicional, o valor informativo na sequência de quadros em questão traz os opressores como o dado (informação já conhecida) e o mutante acuado como o novo (informação nova), o que vemos antes e o que vemos depois respectivamente de acordo com a narrativa. Pode-se identificar o protagonista da cena, com sua aparência física e com seu uniforme característico como a saliência de ambos os quadros ao apresentar as cores mais chamativas, azul, vermelho, preto, branco e amarelo. Por se tratar de uma HQ, a moldura está presente, é um padrão narrativo deste gênero que pode sim ser quebrado em certas histórias, mas não é o caso aqui. A orientação de código é impressionista, pois se tratam de ilustrações.

Em relação à função interacional o contato é de oferta, pois os PR não olham diretamente para o PI (participante interativo/leitor). A atitude é de proximidade social pois os participantes estão enquadrados em plano médio. Os ângulos são oblíquos em ambos os quadros, porém em direções opostas. Já a relação de poder com o nível de olhar é difícil de definir devido ao ângulo e as características do personagem, no entanto, pode-se afirmar que os opressores olham diretamente para frente enquanto Noturno, em fuga, dá um olhar oblíquo. O que pode sugerir uma preocupação do personagem com relação à proximidade de seus agressores, em seu medo de ser capturado, ele pode estar considerando se é sequer capaz de escapar.

No sentido representacional, trata-se de uma representação narrativa por existirem processos, ações (correr, fugir, pensar). Dentro dos diálogos a palavra monstro aparece em destaque, sendo proferida por três vezes. Já o termo preconceito aparece em negrito, dito por Noturno ao criticar as ações de seus agressores. A ilustração em geral é composta para criar uma sensação de movimento de ambos os lados. A sensação de velocidade aqui pode ser notada através das linhas ilustradas atrás do herói em fuga.

Num segundo momento também retirado da primeira aparição do personagem (Figura 2), na metafunção composicional, no valor informativo dos dois primeiros quadros o protagonista está centralizado e no terceiro apesar de estar centralizado

também podemos dizer que ele está numa posição de ideal, pois se encontra acima de seus agressores, aquilo (ou neste caso aquele) que eles querem alcançar.

Noturno é o único elemento em saliência nesta sequência, podemos identificar isto pelo fato de a multidão de agressores possuir apenas uma cor genérica em ambos os quadros em que aparece (azul e marrom), isso faz com que a figura colorida do herói se destaque em meio a multidão e as chamas.

Figura 2 – Fragmento de página de *Giant Size X-Men 1* (1975)



Fonte: *Marvel Comics, Giant Size X-Men ed. n°1, 1975*

Na metafunção interacional, o contato é de oferta, pois o PR não olha para o PI, apesar de o protagonista não possuir pupilas, é possível interpretar assim considerando o contexto estabelecido pela cena. Na atitude do primeiro quadro o enquadramento é de distância social para Noturno e para a multidão, com o objetivo de passar uma visão mais ampla da cena, já no segundo quadro o protagonista está enquadrado em proximidade social, e por fim no terceiro quadro, Noturno está enquadrado em distância social e a multidão em intimidade social, pois assim vemos o protagonista do ponto de vista da multidão. Em todos os momentos, o herói está em uma posição inferior aos avanços de seus agressores e das chamas, além, é claro, de estar em desvantagem

numérica. Isso sugere a posição de minoria na qual os mutantes em geral se encontram dentro da sociedade.

A metafunção representacional é narrativa. Conforme a cena e a ação avançam (Figura 2), os opressores se tornam cada vez mais hostis e partem para a violência física ao lançarem tochas contra o personagem, ao que Noturno responde que seus agressores seriam capazes de queimar a cidade inteira apenas para capturá-lo. No quadro seguinte, cercado pelas chamas, o herói atesta como se aproximou dos cidadãos para aprender e como resposta, em suas próprias palavras, recebeu apenas “violência cega e gratuita”. Na sequência, ao ver-se encurralado, Noturno rende-se aos ataques e à violência de seus agressores e lança-se furiosamente em direção a eles numa tentativa de legítima defesa mas acaba subjugado e por fim sendo salvo pelo Professor Xavier. Neste último quadro, o fato de estar na contraluz, com as chamas ao fundo, fazem com que a face do personagem e boa parte de seu corpo fiquem envoltos em sombras, o que dá uma maior sensação da ferocidade do mesmo ao tentar se defender de seus inimigos.

Toda a cena em questão é um exemplo do ódio que parte da sociedade nutre pelos chamados mutantes dentro das histórias em quadrinhos dos *X-Men* e da *Marvel Comics* em geral. Ela mostra um mutante confrontado pelo discurso de ódio, acuado, perseguido e subjugado pelo preconceito e pela violência de um grupo de indivíduos. Como não associar tais cenas a fatos históricos como por exemplo a perseguição da Ku Klux Klan<sup>13</sup> aos negros? Essa associação ou interpretação que pode ser aprendida nesses fragmentos, nós voltaremos a abordar mais adiante.

### 4.3 Deus Ama, o Homem Mata

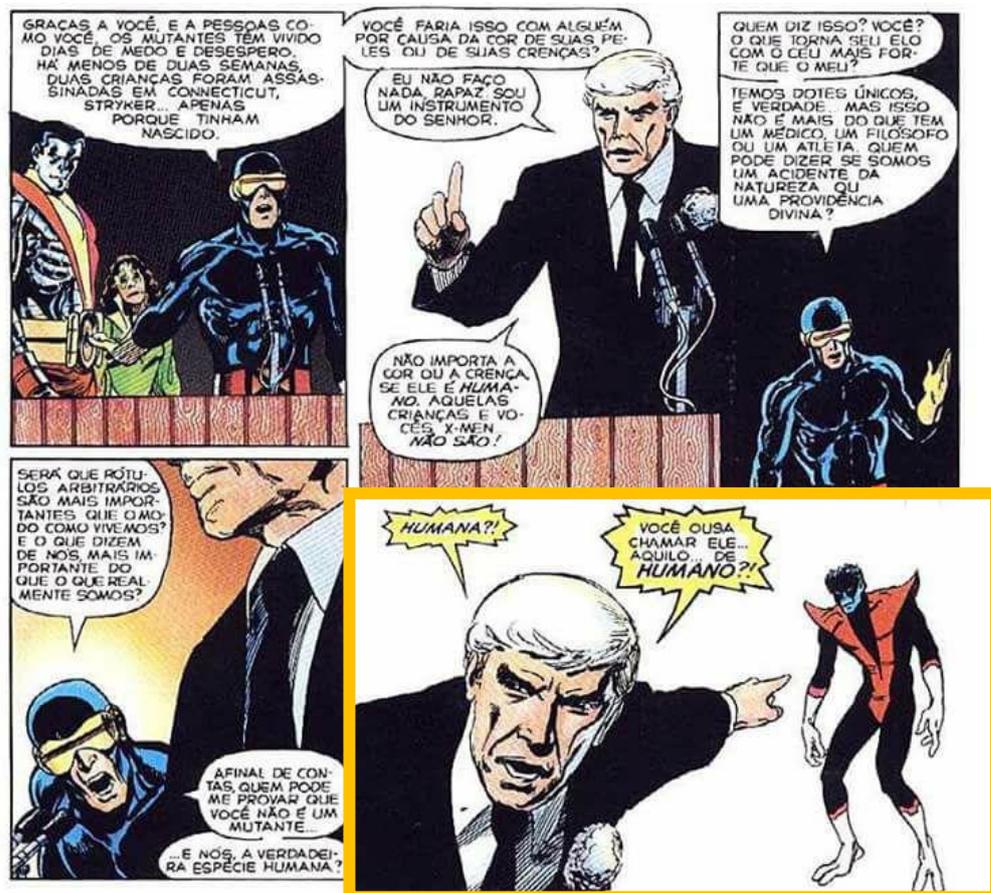
Na *graphic novel*<sup>14</sup> *X-Men: God Loves, Man Kills*(1982), por Chris Claremont (roteiro) e Brent Anderson (arte), os heróis são envolvidos em uma trama para erradicar a raça mutante. A história abre com o assassinato de duas crianças mutantes pelo grupo de extermínio chamado “Purificadores” que penduram ambos os corpos no balanço de um parquinho para que sejam encontrados ao amanhecer, com o objetivo de “passar uma mensagem”. O líder do grupo de extermínio é o personagem William Stryker, um extremista religioso que acredita que os mutantes são obras do diabo e que por isso

<sup>13</sup>Grupo extremista que defende ideais racistas. Responsáveis por diversas barbáries ao longo da história, incluindo assassinatos.

<sup>14</sup>Um formato de história em quadrinhos de longa duração contendo uma trama fechada, com início, meio e fim.

devem ser erradicados do mundo (Figura 3). Através do poder da mídia, da persuasão, e do próprio preconceito já existente na população, Stryker acumula seguidores e simpatizantes de sua causa, que atinge proporções absurdas ao longo da história.

Figura3 – Fragmento da *graphic novel X-Men: God loves, man kills* (1982)



Fonte: *Marvel Comics; X-Men: God Loves, Man Kills; 1982*

Em dado momento, os ideais do vilão e as ações de seus Purificadores são comparadas à Hitler, nazismo e holocausto. Os extremistas da HQ também podem ser claramente comparados à Ku Klux Klan, muito embora não seja diretamente mencionado na história, semelhanças podem ser observadas, como, por exemplo, os corpos das crianças mutantes pendurados por correntes em um parquinho.

O clímax da história se dá quando o líder dos X-Men, Ciclope, confronta Stryker em rede nacional não com os punhos, mas com palavras. A partir disto, segue uma análise do último quadro da imagem (Figura 4), em que o vilão, em primeiro plano, aponta para o personagem Noturno em gesto de ódio e desgosto.

Figura 4 – Fragmento da *graphic novel X-Men: God loves, man kills* (1982)



Fonte: *Marvel Comics; X-Men: God Loves, Man Kills*; 1982

Dentro da metafunção Composicional, no valor informacional o vilão Stryker encontra-se à esquerda em uma posição inferior, portanto é a informação de dado e real, já o segundo PR ao fundo está à direita em uma posição superior, portanto trata-se da informação nova e ideal. O elemento em saliência na imagem é o vilão, por se encontrar em primeiro plano, o foco da imagem é nos mostrar a reação de desgosto dele para com o segundo PR. É um quadro de HQ, portanto a moldura existe dentro do padrão narrativo.

Na metafunção interacional, o contato é de oferta pois os olhares não estão direcionados para o PI. Existe uma ação transacional do primeiro PR (Stryker) para o segundo PR (Noturno) onde o primeiro exclama palavras em um gesto de repúdio. Na atitude, o ângulo é frontal e o enquadramento de ambos os PR é distinto, Stryker encontra-se enquadrado em primeiro plano em proximidade social (close), e Noturno em segundo plano enquadrado em distância social.

Por último, na metafunção representacional, trata-se de um quadro de HQ, retirado de um contexto narrativo, portanto a função é narrativa. Na ilustração o PR Stryker esboça uma reação de repúdio em sua face, enfatizada ao se referir ao outro PR,

um mutante, não como alguém, mas como uma coisa, ao se referir à Noturno utilizando a palavra “aquilo”, o que indica a opinião do vilão de que mutantes são abominações que sequer merecem uma identidade dentro da sociedade. O fato de o vilão estar em primeiro plano e proferindo os únicos diálogos do quadro nos mostra que ele é o objeto em foco ali, seu ódio e sua repulsa. Noturno não possui pupilas, seus olhos são completamente amarelos, portanto é difícil definir seu nível de olhar ou o contato.

#### **4.4 Análise de um futuro sem esperança**

Na história intitulada Dias de Um Futuro Esquecido, publicada originalmente em *Uncanny X-Men 141* de 1981, com roteiro de Chris Claremont e arte de John Byrne, a história nos apresenta um possível futuro pós-apocalíptico onde as Sentinelas (robôs criados pelo homem para caçar mutantes) eliminaram boa parte da população mutante dos EUA. Com os sobreviventes sendo obrigados a viver na miséria sob vigilância constante por parte das máquinas em locais que se assemelham a campos de concentração. Os poucos *X-Men* que sobreviveram ao massacre ao longo dos anos, bolam um plano para enviar um dos seus de volta ao passado e impedir que um senador a favor do discurso anti mutante seja assassinado pela Irmandade dos Mutantes, fato que desencadearia os eventos que resultariam no futuro desolado que vemos no início do gibi.

A história apresenta a representação de um mundo assombrado pelas consequências da violência e do ódio contra mutantes. Um futuro em ruínas nos EUA onde os cidadãos são identificados através de três castas representadas por letras, sendo elas H para humanos comuns, A para humanos que possuem potencial genético mutante e, portanto, são proibidos de procriar e por fim M para mutantes, tida como a casta mais baixa. A HQ representa um cenário no qual a opressão chegou ao seu limite. Tal representação é construída na capa do gibi (Figura 5).

Figura 5 – Capa de *The Uncanny X-Men* ed. nº141 (1981)



Fonte: *Marvel Comics, The Uncanny X-Men* ed. N° 141, 1981

Em relação à função composicional, no valor informativo, ambos os participantes representados (Wolverine e Kitty Pryde) se encontram centralizados em uma posição de real (aquilo que fica abaixo, na parte inferior da imagem). O que se encontra em saliência aqui são os elementos que estão dentro da moldura circular. Por se tratar de uma ilustração, a orientação de código é impressionista.

Na função interacional, o contato é de oferta, pois os participantes representados não olham diretamente para o participante interativo (o leitor). A atitude é de distância

social, uma vez que os PRs se encontram enquadrados em um plano aberto e estão em um ângulo frontal. Na relação de poder, o nível de olhar de ambos os PRs é inferior, pois ambos encaram seu “inimigo” de baixo para cima.

Por se tratar da capa do gibi com o objetivo de passar uma ideia dos eventos que se desenrolam na história, a função representacional é narrativa. Para entender os significados representados pela composição na capa de *Uncanny X-Men* 141, é necessário prestar atenção aos elementos que se encontram dentro da moldura criada através do feixe de luz jogado sobre os PRs por um terceiro participante que não pode ser visto na ilustração e que está fora do plano. Ambos os PRs, Wolverine e Kitty, que estão em primeiro plano encaram seu inimigo de baixo para cima o que sugere que o mesmo se encontra em uma posição elevada ou que possui uma grande altura, uma posição de poder. Sabemos que este “participante não visto” antagoniza os PRs, pois Wolverine e Kitty expressam reações de raiva e medo em suas faces respectivamente, com o primeiro tendo seu braço direito elevado em uma posição de ataque enquanto o esquerdo se põe a frente de Kitty num movimento de proteção ou recuo. Também é possível notar que Wolverine possui mechas grisalhas em seus cabelos, o que sugere uma ambientação “futura” ou passagem do tempo. Outro elemento relevante é o que está em segundo plano, um poster com fotos de mutantes conhecidos das histórias dos *X-Men*, e sob suas fotos estão escritas duas possíveis classificações, capturado ou abatido.

Um aspecto que pode ser interpretada de um modo interessante é o fato de não vermos quem ou o que antagoniza com os dois PRs. Sabemos que o antagonista os está oprimindo, representando assim o preconceito da sociedade, e encontra-se bem a frente de ambos, como o próprio leitor que segura o gibi, ou seja, podemos interpretar que a composição dos elementos na capa (seja de forma proposital ou não por parte do artista) coloca o PI na posição do opressor, dizendo através do texto imagético que, querendo ou não, o próprio leitor faz parte de uma sociedade preconceituosa.

Ao interpretar todos os elementos podemos assumir que a história se passa em uma ambientação desolada ao julgar pelo cartaz indicando a morte ou captura de diversos protagonistas, situada no futuro como indicam os cabelos grisalhos de Wolverine, onde ambos os PRs são confrontados por um inimigo ameaçador e de estatura elevada a julgar pelas feições e pelo nível de olhar de ambos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através dos casos e análises abordados podemos concluir a importância da linguagem e de se entender o processo do uso de diferentes modos semióticos na construção de um discurso. Também foi possível comprovar o potencial e a relevância de assuntos e problemáticas reais sendo abordadas dentro das histórias em quadrinhos, como é o caso de *X-Men*. Histórias em quadrinhos oferecem possibilidades únicas de expressar idéias e representações do mundo real. É um campo com grande potencial de aprendizagem e discussão dentro (e fora) de sua narrativa composta pela união entre arte e escrita.

De um ponto de vista jornalístico, a pesquisa mostra-se de grande relevância uma vez que possibilitou refletir questões relevantes relacionadas a conteúdos de linguagem, texto e de discurso. Além disto, todo estudo aponta para temáticas relacionadas à ética, às minorias e os direitos sociais, ou seja, para aquilo que pode ser considerado correto e aquilo que pode ser considerado errado dentro da sociedade.

Estas e tantas outras temáticas de igual importância são abordadas nas HQs, o que dá origem para grandes possibilidades de discussão dentro do âmbito acadêmico, contribuindo para a formação de profissionais mais íntegros, corretos e críticos, enriquecendo os estudos e aprendizados de indivíduos como jornalistas e seres humanos.

## REFERÊNCIAS

BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. Prefácio à edição francesa: Tzvetan Todorov; Introdução e tradução: Paulo Bezerra. 6. Ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2011.

CLAREMONT, C; ERIC ANDERSON, B. *X-Men: God loves, man kills, Marvel Comics*, EUA, 1982.

CLAREMONT, C; BYRNE. J. *Uncanny X-Men 141, Marvel Comics*, EUA, 1981.

FAIRCLOUGH, N. *Analysing discourse: textual analysis for social research*. New York: Routledge, 2003.

HOWE, S. **Marvel Comics: A história secreta**; tradução de Érico Assis – São Paulo: LeYa, 2013.

***I am not your negro***. Direção: Raoul Peck. Produção: Raoul Peck, Hébert Peck, Rémi Grellety. EUA. 2016, mídia digital.

KRESS, G; van LEEUWEN, T. ***Reading images. 2. Ed. London: Routledge, 2006.***

LEE, S; KIRBY, J. ***The X-Men, nº 1, Marvel Comics***, EUA, 1963.

MASTELLA, V. **De anônimos a heróis: discursos sobre o câncer de 1973 à 2013 no gênero reportagem de popularização da ciência na revista Veja**. Tese (doutorado) – Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Artes e Letras, Programa de Pós-Graduação em Letras, RS, 2015.

***SUPER HEROES: A never ending battle***. Direção: Michael Kantor. Produção: Michael Kanter, Sally Rosenthal, Joe Skinner. EUA. BBC. 2013.

WEIN, L; COCKRUM, D. ***Giant Size X-Men, nº 1, Marvel Comics***, EUA, 1975.