

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE LETRAS E LINGUÍSTICA

JOÃO PEDRO PEREIRA PESSOA

**KIMOTA! A DESCONSTRUÇÃO DO GÊNERO SUPER-HERÓI EM
MIRACLEMAN/MARVELMAN.**

UBERLÂNDIA

2025

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE LETRAS E LINGUÍSTICA

JOÃO PEDRO PEREIRA PESSOA

**KIMOTA! A DESCONSTRUÇÃO DO GÊNERO SUPER-HERÓI EM
MIRACLEMAN/MARVELMAN.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Instituto de Letras e Linguística da
Universidade Federal de Uberlândia como
requisito parcial para obtenção do título de
licenciado em Letras - Inglês.

Orientador: Professor Doutor Ivan Marcos
Ribeiro

UBERLÂNDIA
2025

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE LETRAS E LINGUÍSTICA

JOÃO PEDRO PEREIRA PESSOA

**KIMOTA! A DESCONSTRUÇÃO DO GÊNERO SUPER-HERÓI EM
MIRACLEMAN/MARVELMAN.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Instituto de Letras e Linguística da
Universidade Federal de Uberlândia como
requisito parcial para obtenção do título de
licenciado em Letras - Inglês.

Uberlândia, 12 de maio de 2025.

Banca Examinadora:

Ivan Marcos Ribeiro – Doutor (UFU)

Alexander Meireles – Doutor (UFCat)

Pedro Malard Monteiro – Doutor (UFU)

DEDICATÓRIA

Dedico esse trabalho aos meus avós, Márcio e Mauzilda, que, mesmo não estando mais aqui, são os responsáveis por todas as minhas conquistas.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à Karen pelo apoio incondicional em todas as minhas escolhas, pela dedicação constante e por ser o sorriso que eu sempre busco. Por me escolher.

À minha sobrinha Maria Eduarda por me mostrar, com sua inteligência e inocência, que o mundo será um lugar melhor.

Aos meus pais, Sandro e Joice, e seus cônjuges, Cinthia e Rodrigo, que, com elogios e gestos, sempre incentivaram a minha educação. Em especial, o meu pai que, em relação ao estudo, me falou ainda na pré-escola que somente eu posso mudar o meu destino, frase que me marca até os dias atuais.

Ao meu irmão Lucas, que tornou a minha vida mais divertida desde o seu nascimento. À minha prima Amanda, que, em sua primeira infância, me mostrou o potencial das futuras gerações.

A todos os meus familiares, tios, tias, primas e primos que sempre me trataram com muito cuidado e amor, em especial, meu Tio Fernando e minha prima Bianca.

Ao meu melhor amigo Felipe, a coincidência de estarmos pela primeira vez no mesmo nível educacional trouxe uma nova dinâmica para a nossa amizade.

Ao meu amigo Rodrigo, que mesmo à distância, está sempre presente. Aos meus amigos Alexandre, Carlos e Iury, que participaram de todos os momentos importantes da minha vida.

Aos meus colegas de curso, em especial, Karen e Juliano, responsáveis por tornar a graduação mais fácil e, inesperadamente, se tornarem meus amigos.

Ao meu orientador, Professor Doutor Ivan Marcos Ribeiro, por, mesmo antes de ser meu professor, me mostrar que os meus interesses de pesquisa não são menos importantes.

“Behold, I teach you the Superman: He is this lightning, he is this madness!”
— Friedrich Nietzsche, *Thus Spoke Zarathustr*

RESUMO

As histórias em quadrinhos de super-herói tiveram a sua origem em 1938 com o lançamento de *Action Comics #01* dando início ao período chamado Era de Ouro das Histórias em Quadrinhos de Super-herói. Os super-heróis foram inspirados por personagens mitológicos e a suas histórias de origem pelo Monomito, com as histórias da Era de Ouro sendo consideradas histórias simples e descompromissadas. Com a chegada da Era de Bronze, em 1973, as histórias, mesmo mantendo a estrutura narrativa anterior, passaram a contar com críticas sociais e foi nesse contexto que em 1986 as séries *Watchmen*, por Alan Moore e Dave Gibbons, e *O Cavaleiro das Trevas*, por Frank Miller, ambas da *DC Comics*, foram lançadas, sendo aclamadas pela crítica literária como obras que representavam o verdadeiro potencial das histórias em quadrinhos de super-herói. Antecedendo esses dois trabalhos, em 1982, Moore lançou *Miracleman/Marvelman #01*, pela editora britânica *Quality*, que utilizou ferramentas narrativas não características das histórias em quadrinhos de super-heróis até então. A utilização dessas ferramentas narrativas não tradicionais conseguiram desconstruir o gênero dos super-heróis nas histórias em quadrinhos e *Miracleman/Marvelman* é o primeiro trabalho do autor em que ele estabelece o seu estilo característico ao escrever super-heróis, analisar as histórias em quadrinhos de super-herói por meio da desconstrução do gênero.

Palavras-chaves: Histórias em quadrinhos. Super-heróis. Ferramentas Narrativas. Desconstrução.

ABSTRACT

Superhero Comic Books started in 1938 with the release of Action Comics #01, beginning the Golden Age of Superhero Comic Books. Superheroes are inspired by mythological characters and their origin story by the monomyth, the Golden Age comics are considered simple and uncommitted. When the Bronze Age began in 1973, the stories kept the same narrative structure but started to show social commentary. In the context of the Bronze Age, in 1986, *Watchmen*, by Alan Moore and Dave Gibbons, and *The Dark Knight Returns*, by Frank Miller, from DC Comics, were released, both comic books were praised by literary critics for showing the true potential of the media. Before *Watchmen* and *The Dark Knight Returns*, in 1982 Moore released *Miracleman/Marvelman* #01, from the British publisher Quality, with tropes new to superhero comic books. By using these non-characteristic tropes Moore was able to deconstruct the genre of superhero comic book and *Miracleman/Marvelman* is the author's first series to define its approach when writing superheroes, analyze Superheroes Comic Books by deconstructing the genre.

Keywords: Comic Books. Superheroes. Tropes. Deconstruction.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Action Comics #01 (1938).....	10
Figura 2 – Watchmen #01 (1986)	11
Figura 3 – O Cavaleiro das Trevas #01 (1986)	11
Figura 4 – Marvelman #25 (1954)	12
Figura 5 – Warrior #02 (1982)	13
Figura 6 – Captain America #01 (1940).....	15
Figura 7 – DC Showcase #04 (1956).....	16
Figura 8 – Fantastic Four #01 (1961)	17
Figura 9 – Green Lantern/Green Arrow #85 (1971)	17
Figura 10 – Em Action Comics #320 (1965), o Superman enfrenta Atlas, Sansão e Hercules.	19
Figura 11 – Miracleman Volume 1 – A Dream Of Flying	21
Figura 12 – Simulação.....	22
Figura 13 – Miracleman feliz ao recobrar seus poderes.....	23
Figura 14 – Miracleman Volume 2 - The Red King Syndrome	24
Figura 15 – Liz ri da história do Miracleman.....	24
Figura 16 – Liz usa histórias em quadrinhos para entender a natureza do Miracleman.	25
Figura 17 – Miracleman #15 (2015).....	25
Figura 18 – Marvel Family Comics #01 (1945)	26
Figura 19 – Marvelman Family #13 (1957).....	26
Figura 20 – Londres destruída.	27
Figura 21 – Miracleman Volume 3 – Olympus	28
Figura 22 – Miracleman nervoso ao descobrir a sua origem.	28
Figura 23 – Miracleman e Margareth Thatcher.	29

SUMÁRIO

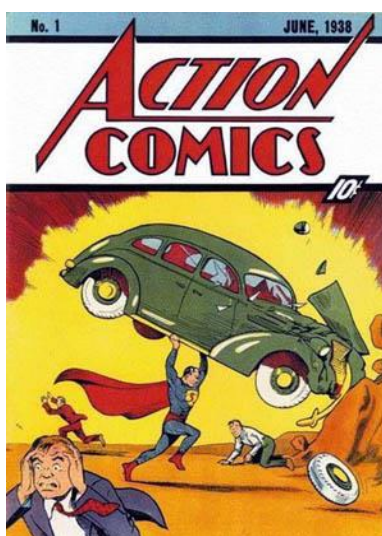
1 INTRODUÇÃO.....	10
2 OBJETIVO	14
2.1 OBJETIVOS ESPECIFICOS	14
3 METODOLOGIA	14
4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	14
4.1 DO OURO AO BRONZE	14
4.2 DO HERÓI AO SUPER-HERÓI	18
4.3 DO CONSTRUÍDO AO DESCONSTRUÍDO	20
5 ANÁLISE.....	20
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	30
REFERÊNCIAS	31

1 INTRODUÇÃO

O mercado das histórias em quadrinhos movimenta 14 bilhões de dólares anualmente no mundo, e suas adaptações, principalmente do gênero super-herói, para outras mídias, como filmes e jogos, são, na maioria das vezes, um sucesso comercial. Apesar do sucesso de suas adaptações, às histórias em quadrinhos, com destaque para as histórias em quadrinhos de super-heróis, são mídias marginalizadas pela academia historicamente, consideradas leituras que não apresentam verdadeiro valor cultural (LOPES, 2009).

A origem dos quadrinhos de super-heróis é definida pelo lançamento de *Action Comics* #01 em abril de 1938 por Jerry Siegel e Joe Shuster pela *National Allied Publications*, atual DC Comics, marcando também a estreia do personagem Superman (MORRISON, 2011).

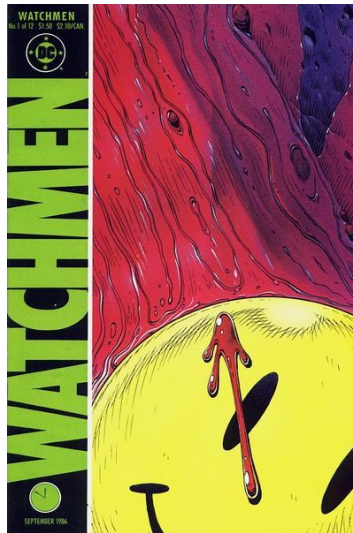
Figura 1 - *Action Comics* #01 (1938)



Fonte: DC Comics

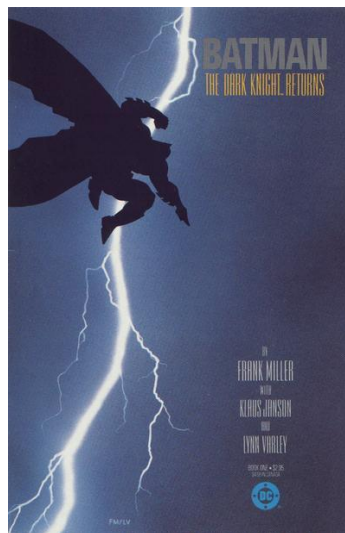
As histórias em quadrinhos passaram por diversas fases de publicação desde sua gênese, conhecida como a Era de Ouro, e mesmo com o sucesso de suas adaptações em programas de rádios, desenhos e filmes na época, a publicação em si, não alcançou notoriedade crítica até 1986. Em 1986 as séries *Watchmen*, por Alan Moore e Dave Gibbons, e *O Cavaleiro das Trevas*, por Frank Miller, ambas da DC Comics, foram aclamadas pela crítica literária como obras que representavam o verdadeiro potencial das histórias em quadrinhos, desconstruindo o gênero com temas adultos e sombrios não presentes em quadrinhos de super-heróis, sendo *Watchmen* incluída na lista dos 100 Melhores Romances, desde 1923, do *NY Times* (MORRISON, 2011).

Figura 2 – Watchmen #01 (1986)



Fonte: DC Comics

Figura 3 – O Cavaleiro das Trevas #01 (1986)



Fonte: DC Comics

O cânone do gênero Super-herói em Histórias em Quadrinhos, tem forte inspiração no Monomito, a Jornada do Herói, que permeia os heróis mitológicos e estabelece que o personagem seja um exemplo de altruísmo, com o objetivo de tornar o mundo um lugar melhor (SCHROLL, 2017).

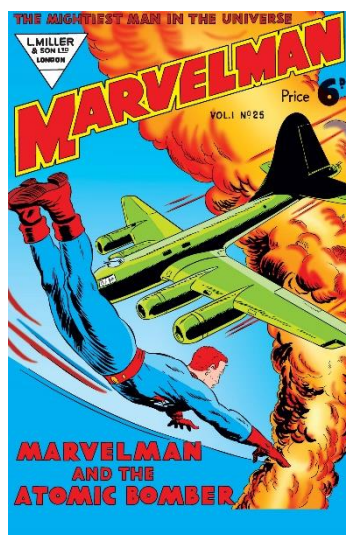
Mesmo com o caráter mitológico dos super-heróis, o Superman combatia problemas do dia a dia, como segurança no trabalho e o alto custo de moradias, e com a publicação de *Action*

Comics #01 apenas um ano antes do começo da Segunda Guerra Mundial, não só o Superman, mas a maioria dos heróis desse período também foram à guerra nas páginas de suas revistas, desde a sua criação, as histórias em quadrinho de super-herói apresentam histórias atuais e baseadas em problemas reais. (MORRISON, 2011).

Em 1982, Alan Moore, com arte de Garry Leach e Alan Davis, lançou na revista *Warrior*, pela editora *Quality*, uma nova série chamada originalmente de Marvelman, compilada posteriormente em 3 volumes. Marvelman relançava o conhecido herói inglês Marvelman, que nasceu como uma cópia do herói estadunidense Capitão Marvel em 1954 e teve suas revistas publicadas até 1963, por Mick Anglo.

O herói que deu origem ao Marvelman de Moore era publicado pela editora britânica *L. Miller & Son* que detinha os direitos de publicação do Capitão Marvel, criação da editora *Fawcett* nos EUA, na Inglaterra, porém quando a *Fawcett* foi impedida por uma decisão judicial em favor da *National Comics*, atual DC Comics, de publicar o herói, a *L. Miller & Son* precisou criar as suas próprias histórias. Em *Captain Marvel #24*, o herói deu lugar ao novo personagem, Marvelman, que assumiu o título da revista na edição seguinte, que passou a se chamar Marvelman, mas continuou com a numeração do título anterior (*Marvelman #25* (1954)).

Figura 4 – Marvelman #25 (1954)



Fonte: Marvel Comics

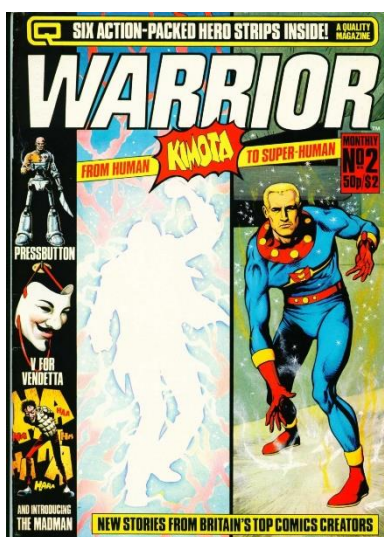
Com o fim da revista *Warrior* em janeiro de 1985 o herói passou a ser publicado pela editora *Eclipse* nos Estados Unidos no mesmo ano. A editora estadunidense Marvel se opôs ao uso do nome, com as publicações sendo lançadas posteriormente com o nome, *Miracleman*.

Doravante, o herói e suas revistas serão referidos como *Miracleman*, título e nome utilizados atualmente em coletâneas, e novas edições, lançadas pela editora Marvel, atual detentora dos direitos de publicação do herói.

“‘I’d like to see an adult comic that didn’t predominantly feature huge tits, spilled intestines or the sort of brain-damaged acid-casualty gibbering that Heavy Metal is so fond of. My greatest personal hope is that someone will revive Marvelman and I’ll get to write it. KIMOTA!’” (LLOYD, 1981, p.20)

Já tendo sucesso com publicações autorais na cena de quadrinhos underground britânicos e também com publicações para grandes editoras britânicas, como *2000 AD* e *Marvel UK*, Moore teve a sua primeira experiência autoral com o gênero super-herói em *Miracleman* ao ser convidado pelo editor da *Quality* para escrever o herói graças a um comentário sobre o seu desejo de escrever o personagem.

Figura 5 – Warrior #02 (1982)



Fonte: Quality Communications

Miracleman é o primeiro trabalho de Alan Moore em que ele estabelece o seu estilo característico ao escrever história em quadrinhos de super-heróis: a desconstrução. Ao desconstruir o gênero Super-herói, Moore cria uma metahistória, comenta o próprio gênero. Para construir a sua abordagem do gênero, o autor de Northampton utilizou artifícios que, a partir de *Miracleman*, se tornaram ferramentas narrativas estabelecidas nas histórias em quadrinhos e utilizadas em trabalhos seminais para a mídia posteriormente, como o já citado *Watchmen*, e outros trabalhos do autor ao retornar ao gênero na década de 90 pela Image

Comics, como as aclamadas metahistórias 1963 e Tom Strong. Como dito por KLOCK (2002), *Miracleman* “(is a) canonical superhero work, (...) as influential and important (to superheroes comic books) as *Batman: The Dark Knight Returns* and *Watchmen*”.

2 OBJETIVO

O presente trabalho tem como objetivo identificar e analisar as ferramentas narrativas utilizadas por Alan Moore para desconstruir o gênero de super-heróis em histórias em quadrinhos em *Miracleman*.

2.1 OBJETIVOS ESPECIFICOS

Para atingir tal objetivo foi necessário descrever e analisar as Eras das Histórias em Quadrinhos de Super-heróis e suas características e o gênero Super-heróis em Histórias em Quadrinhos, bem como a sua origem e revisar o conceito de Desconstrução.

3 METODOLOGIA

Essa pesquisa se enquadra como uma revisão bibliográfica de caráter qualitativo, para tal, foram lidos os 3 volumes da revista *Miracleman* escritos por Alan Moore, com arte de Garry Leach e Alan Davis: *A Dream Of Flying*, *The Red King Syndrome* e *Olympus*.

O trabalho tem a sua base teórica composta de livros e artigos sobre histórias em quadrinhos de super-heróis e suas ferramentas narrativas, bem como um estudo sobre o conceito de desconstrução de gêneros literários.

4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

4.1 DO OURO AO BRONZE

Como citado por RHOADES (2008) as histórias em quadrinhos de super-heróis podem ser divididas cronologicamente em diferentes Eras. Como os movimentos literários, que apresentam em suas obras os mesmo temas e estilos, as diferentes Eras das histórias em quadrinhos de super-herói tem as suas características específicas.

O nascimento do gênero com *Action Comics #01* deu início a Era de Ouro, um período marcado pelo nascimento super-herói, influenciado inicialmente por tiras de jornais, e posteriormente, pelo próprio Superman, o Monomito, e, principalmente, o patriotismo americano exacerbado, uma resposta a Segunda Guerra Mundial. (RHOADES, 2008) (MORRISON, 2011)

Figura 6 – *Captain America #01* (1940)



Fonte: Marvel Comics

Além do Superman, outros super-heróis que estrearam durante a Era de Ouro são: Batman, da *National Comics* (atual DC Comics); Capitão América, da *Timely Comics* (atual Marvel); Capitão Marvel, da *Fawcett Comics* (atualmente publicado pela DC Comics); Mulher Maravilha, da National Comics; e Miracleman, da *L. Miller & Son*. Em uma análise retroativa, além das características já citadas, as histórias do período apresentam tramas e resoluções mais infantis e descompromissadas ao serem comparadas com as histórias da Era de Prata e Era de Bronze (MORRISON, 2011).

Alguns personagens desse período, como Batman, Capitão América, Capitão Marvel e Tocha Humana eram acompanhados de *sidekicks*, super-heróis, na maioria das vezes, adolescentes que acompanham o protagonista, como Robin, Bucky, Capitão Marvel Junior, e Mary Marvel, e Toro respectivamente. Miracleman tinha dois *sidekicks* Miracleman Junior e Kid Miracleman.

Com o fim da Segunda Guerra Mundial, devido à baixa demanda, as histórias em quadrinho de super-herói perderam espaço de publicação, sendo substituídas por quadrinhos de romance e westerns, somente as revistas *Superman*, *Batman* e *Wonder Woman* continuaram

a ser publicadas. Porém, a substituição dos super-heróis por outros gêneros não foi a única crise enfrentada pela indústria. (MORRISON, 2011)

Em 1954, o psiquiatra americano Frederic Wertham lançou o livro *Seduction Of The Innocent*, que culpava as histórias em quadrinhos de super-heróis pela delinquência juvenil, ao associar Batman e Mulher Maravilha a homossexualidade e o Superman ao fascismo, bem como criticar as histórias pelo seu valor cultural nulo, e os quadrinhos de terror e crime. (MORRISON, 2011) (TILLEY, 2012). Posteriormente, como mostrado por TILLEY (2012), a pesquisa de Wertham foi “manipulada”, contendo “evidências forjadas”, mas à época, o psiquiatra foi chamado pelo senado americano para apresentar a sua pesquisa em um comitê de investigação da delinquência juvenil. O depoimento de Wertham levou um boicote aos quadrinhos de super-herói e a criação do *Comics Code Authority*, que regulava o que podia ou não estar em uma história em quadrinhos, temas de relevância social, como o uso de drogas e violência nas ruas eram proibidos de estarem nas páginas. (TILLEY, 2012).

Figura 7 – DC Showcase #04 (1956)



Fonte: Dc Comics

A Era de Prata, começou em 1956 com o lançamento de *DC Showcase #04*. A história marca a introdução de uma nova versão do super-herói da Era de Ouro, Flash. A estreia do novo personagem utiliza a ferramenta narrativa, *reboot*, a criação de uma nova versão de uma obra anterior, no caso, o Flash original da década de 40. O *reboot* foi muito utilizado no começo da Era de Prata, com novas versões dos heróis da Era de Ouro, como Lanterna Verde, Gavião Negro, Aquaman, Eléktron e Sociedade da Justiça (na forma da Liga da Justiça) na DC Comics.

Figura 8 – *Fantastic Four* #01 (1961)

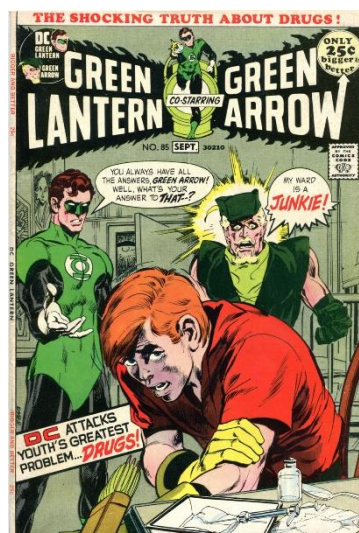


Fonte: Marvel Comics

Apesar de ser capitaneada pela DC Comics, a Era de Prata tem o seu grande destaque com *Fantastic Four* #01, da Marvel Comics, que trouxe heróis humanos, com problemas e falhas. O período é marcado, não somente por suas histórias com viés científicos, com a origem dos personagens vindas da ciência fantástica, mas também por trazer a humanidade, e, consequentemente, profundidade, para os super-heróis. (MORRISON, 2011)

Outros personagens importantes desse período são: X-Men (Marvel Comics); Homem-Aranha (Marvel Comics); Caçador de Marte (DC Comics); e Vingadores (Marvel Comics).

Figura 9 – *Green Lantern/Green Arrow* #85 (1971)



Fonte: Marvel Comics

A Era de Bronze das histórias em quadrinhos de super-herói tem diferentes marcos iniciais, mas o seu início pode ser estabelecido em *Green Lantern/Green Arrow* #85 (agosto de 1971) (MORRISON, 2011). A revista foi a segunda publicação a desafiar o *Comic Code Authority*, responsável pela regulamentação da mídia, ao apresentar uma história sobre o vício em heroína e chegar ao mercado americano sem a autorização do órgão.

Após o lançamento dessa edição, as duas grandes editoras americanas, Marvel e DC Comics, criaram sistemas de regulamentação internos, e os problemas sociais, outrora censurados pelo *Comic Code Authority*, passaram a fazer parte das histórias em quadrinhos.

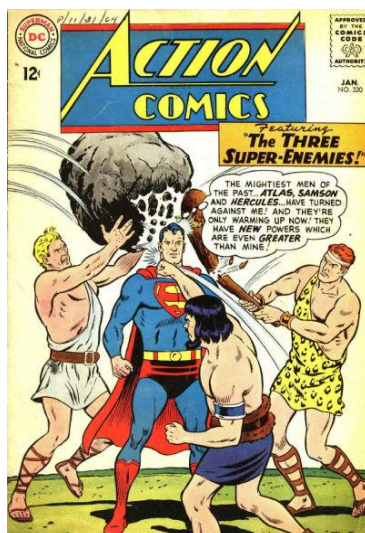
O uso de drogas ilícitas, a epidemia da AIDS, o alcoolismo, homossexualidade (como em *Nomad*, *Invincible Iron Man* e *Alpha Flight* da Marvel respectivamente) e outros problemas sociais de relevância, bem como a estreia e uma maior presença de super-heróis vindos de minorias étnicas são as grandes características da Era de Bronze (MORRISON, 2011) (RHOADES, 2008).

No período, os Novíssimos X-Men, da Marvel Comics, e Os Novos Jovens Titãs, da DC Comics, são o grande destaque. As equipes, que tiveram a sua estreia em *Uncanny X-Men* (em 1975) e *New Teen Titans* (em 1980), apresentaram um elenco de personagens diversos, representando diferentes etnias, e histórias que são consideradas clássicos das histórias em quadrinhos de super-heróis, com *The Dark Phoenix Saga* (em 1980) e *The Judas Contract* (em 1984) respectivamente. O modo como os temas de poder, corrupção e redenção foram abordados em *The Dark Phoenix Saga* servem de inspiração para diversas histórias aclamadas pela crítica por mais de 40 anos.

4.2 DO HERÓI AO SUPER-HERÓI

Superman, o primeiro super-herói, estreou em *Action Comics* #01 em abril de 1938, por Jerry Siegel e Joe Shuster, pela *National Allied Publications*, atual *DC Comics*. Apesar de ter claras inspirações em heróis das revistas pulp do começo da década de 30, como Doc Savage, o personagem tem a sua maior inspiração em personagens judaicos e, posteriormente, heróis mitológicos, como Moisés, o Golem, Sansão e Hercules.

Figura 10 – Em *Action Comics* #320 (1965), o Superman enfrenta Atlas, Sansão e Hercules.



Fonte: DC Comics

Segundo CAMPBELL (1949) a estrutura dos mitos dos heróis clássicos mitológicos, bem como histórias bíblicas e seus personagens, apresentam em comum as características do Monomito, também chamado de Jornada do Herói.

O Monomito estabelece uma estrutura narrativa onde a aventura do herói se inicia em um mundo comum com um chamado para um mundo de desafios (1) e, ao superar tais desafios (2), o herói é recompensado com algo que irá melhorar, de alguma forma, o seu mundo comum (3).

A estrutura do Monomito influenciou a estrutura das histórias em quadrinhos de super-herói por meio de seu primeiro representante, o Superman, dada as suas influências mitológicas. Em *Action Comics* #10 (1939), uma história da Era de Ouro chamada “*Superman Goes to Prison*”, o herói é informado que presos estão sendo torturados em uma cadeia (1), ao investigar a acusação e confirmar a sua veracidade se fingindo de preso (2), as ações do herói convencem o governador a proteger os internos (3).

Com novos personagens, histórias e escritores, os super-heróis se tornaram defensores do establishment, agentes preservadores do sistema vigente (MORRISON, 2011). Apesar de continuarem dentro da estrutura da Jornada do Herói, o retorno ao mundo comum, a última parte do Monomito (3), não traz mais uma melhora significativa para o ponto de partida, pois o herói e sua aventura tem como objetivo, manter o mundo comum, comum.

Segundo SCHROLL (2017) os super-heróis de histórias em quadrinhos, por apresentarem a característica do Monomito, são representações mitológicas modernas.

4.3 DO CONSTRUÍDO AO DESCONSTRUÍDO

Como citado por CULLER (1999), segundo o filósofo francês, Jacques Derrida, a liberdade de criação em relação a conceitos previamente herdados é chamada de desconstrução. A desconstrução “é a demonstração de que os textos não têm a autoridade que pretendem ter, que seus significados não são tão claros ou tão coerentes como parecem ser” (Culler, 1999, p. 122).

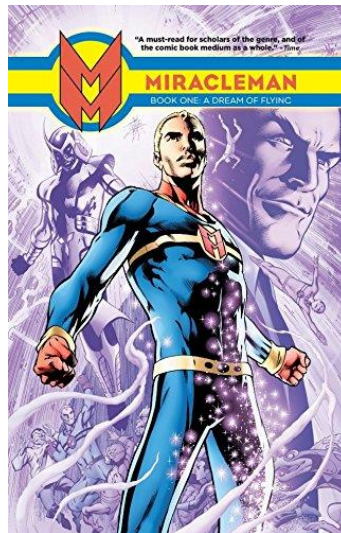
Desconstruir consiste em mostrar que conceitos previamente estabelecidos não são inevitáveis, mas sim, constructos, construções. O ato da desconstrução de um gênero não é sinônimo de destruição, mas sim, criação de novas estruturas. Derrida propõe ao afirmar que “não há nada fora do texto” (“il n’y a pas de hors-texte”), que os significados são sempre produzidos dentro de sistemas de linguagem e não remetem a essências estáveis ou naturais.

5 ANÁLISE

O lançamento de *Miracleman* por Alan Moore na revista *Warrior* em 1982 marcou a volta do personagem às publicações de história em quadrinhos após quase duas décadas sem nenhuma história publicada. O personagem era uma criação da Era de Ouro, período com histórias marcadas por aventuras descompromissadas e com pouca continuidade influenciadas por tiras de jornais. (RHOADES, 2008)

O mercado de quadrinhos em 1982 era diferente da Era de Ouro, que teve seu fim marcado pela criação de um órgão regulador dos quadrinhos, o *Comic Code Authority*. Esse período, conhecido como Era de Bronze, foi marcado por histórias com temas de relevância social, permitidos novamente quando a indústria rompeu com o órgão regulador (MORRISON, 2011). Vindo dos quadrinhos undergrounds, e entendendo as novas possibilidades apresentadas pela Era de Bronze, o escritor britânico Alan Moore relançou o personagem *Miracleman* como uma resposta ao governo Thatcher utilizando uma abordagem desconstrutiva do gênero super-herói.

Figura 11 – *Miracleman Volume 1 – A Dream Of Flying*



Fonte: Marvel Comics

Durante a Era de Prata, os super-heróis da década anterior foram relançados em novas versões, ferramenta narrativa conhecida como *reboot*. Apesar de ter o mesmo nome, os novos heróis da Era de Prata, como Flash e Lanterna Verde, não tinham conexões com as suas versões passadas, apresentando novas continuidade, identidades civis, origens e histórias, os personagens da Era de Ouro se tornaram versões alternativas desses novos heróis, o uso do *reboot* se tornou o padrão para a reintrodução de um personagem nesse período.

Para o relançamento de *Miracleman*, Alan Moore decidiu não descartar a continuidade estabelecida durante a Era de Ouro, preferindo utilizar um *retcon*, abreviação de *retroactive continuity*, continuidade retroativa, uma ferramenta narrativa que altera acontecimentos prévios de uma história sem alterar necessariamente a continuidade do personagem (CLARK, 2021).

Figura 12 – Simulação.



Fonte: Marvel Comics

Na versão de Moore, Miracleman é o alter ego de Mike Moran, resultado de experimentos científicos realizados com o propósito de criar um “super-homem”. Para que as suas habilidades fossem testadas em um ambiente controlado, o cientista responsável pelo projeto, Doutor Emil Gargunza, deixou Moran em uma simulação por 8 anos. As simulações faziam Moran acreditar ser o super-herói Miracleman, em um mundo baseado em histórias em quadrinhos. A história começa com o personagem vivendo uma vida triste, inseguro, impotente, sem lembranças do projeto que o deu poderes de “super-homem” ou das simulações, sentindo falta de algo e acordando de um pesadelo influenciado pelo período preso no mundo fantasioso.

Figura 13 – Miracleman feliz ao recuperar seus poderes.

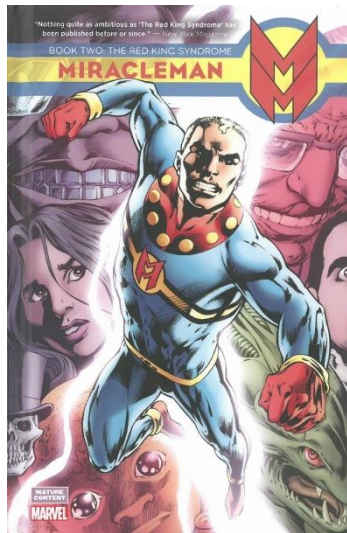


Fonte: Marvel Comics

Ao ler a palavra ATOMIC refletida ao contrário em um espelho, Mike recobra os seus poderes. O experimento deu a ele um corpo super-humano, com super força, velocidade, resistência, sentidos, invulnerabilidade, telepatia, regeneração entre outros, ao dizer KIMOTA, o seu corpo moribundo, dá lugar a esse super corpo.

Moore utilizou o *retcon* para estabelecer que os eventos presentes nas histórias originais do Miracleman na Era de Ouro fossem, na realidade, a simulação baseada em histórias em quadrinhos que Mike ficou preso criada por Gargunza. Utilizando o *retcon*, mantendo a cronologia e continuidade anterior do personagem virtualmente intactas, o autor conseguiu criar uma ponte entre as duas diferentes histórias de origem do personagem, em oposição a ferramenta narrativa usual da época, o *reboot*.

Figura 14 – *Miracleman Volume 2 - The Red King Syndrome*



Fonte: Marvel Comics

Ao estabelecer que as aventuras do personagem na Era de Ouro eram simulações inspiradas em histórias em quadrinhos de super-heróis infantis, Moore coloca a realidade do personagem dentro do “mundo real” e fora de uma história, de um mundo fantasioso, mesmo que, a natureza de um super-herói seja, de fato, fantasiosa.

Para executar essa ideia, Moore utiliza a personagem Liz Moran, esposa de Mike Moran, como uma ferramenta para questionar a suspensão da descrença do leitor em diversas passagens. Enquanto se espera do leitor o entendimento de elementos ficcionais e fantásticos como possível dentro da história, (BÖCKING, 2008), ao colocar a história dentro do “mundo real”, é natural que a própria personagem esteja descrente em frente aos fatos.

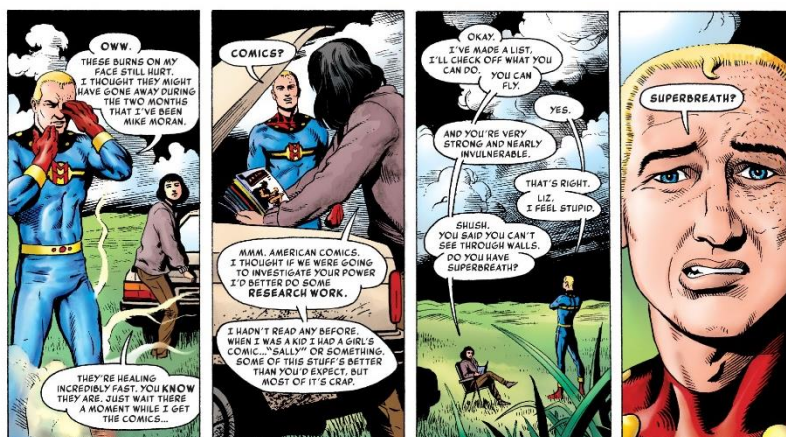
Figura 15 – *Liz ri da história do Miracleman*



Fonte: Marvel Comics

Quando Mike recobra seus poderes, acreditando ter realmente vivido aquele período, ter sido um super-herói, ele procura ajuda de sua esposa. Liz acha que tudo relacionado a simulação é uma piada e, em diferentes momentos posteriores, utiliza leis da física, lógica e até mesmo, histórias em quadrinhos americana, para questionar a origem do super-herói.

Figura 16 – Liz usa histórias em quadrinhos para entender a natureza do Miracleman.



Fonte: Marvel Comics

A relação de Liz com a nova realidade apresentada pela volta das lembranças de Mike como Miracleman na simulação, a descrença, levanta uma pergunta constante dos leitores de super-heróis: O que aconteceria se um super-herói existisse no mundo real?

Com tal questionamento, também presente em *Watchmen*, que tem origem na quebra da suspensão da descrença, Alan Moore consegue tirar o leitor da leitura de um quadrinho de super-herói ao questionar dentro do próprio gênero, as suas características.

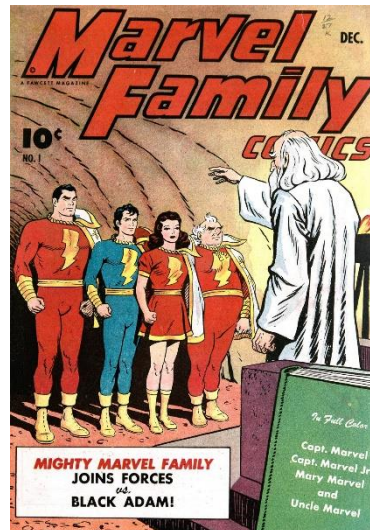
Figura 17 – Miracleman #15 (2015)



Fonte: Marvel Comics

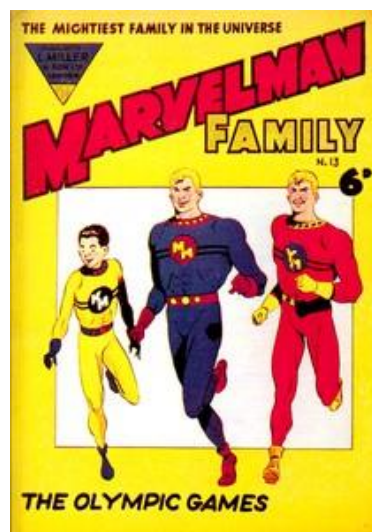
Mike Moran não foi o único transformado pelos experimentos de Gargunza, dois jovens adolescentes se tornaram Young Miracleman e Kid Miracleman com os mesmos poderes do Miracleman. Do mesmo modo que o protagonista foi inspirado pelo Capitão Marvel, os jovens Miracleman Junior e Kid Miracleman foram inspirados pela Família Marvel, e eram *sidekicks* do super-herói.

Figura 18 – Marvel Family Comics #01 (1945)



Fonte: DC Comics

Figura 19 – Marvelman Family #13 (1957)



Fonte: Marvel Comics

Após o fim do experimento que deu origem a família Miracleman e da simulação, o chefe de Gargunza decidiu que os experimentos não poderiam ser controlados e tentou destruir os personagens. Miracleman perdeu todas as suas memórias, mas Kid Miracleman, não só as manteve, mas decidiu manter o seu super corpo, em vez de retornar o seu próprio corpo de criança, Johnny Bates.

Kid Miracleman cresceu e se tornou o ser mais poderoso do mundo, tanto em poder quanto em riquezas, enquanto Mike Moran não se lembrava do experimento. Todo o poder de seu super corpo o distanciou, e o fez odiar a humanidade.

Quando Moran recobra as suas memórias, Kid Miracleman o convida para sua casa. Miracleman percebe que não está lidando com Bates e sim com Kid Miracleman e os dois batalham. Tendo tido mais tempo com o seu super corpo do que o Miracleman, o sidekick tem vantagem, mas ao dizer seu nome, o antagonista volta a ser Johnny Bates, que ainda é uma criança.

Bates não quer que Kid Miracleman tome controle novamente, mas o vilão consegue escapar. A batalha entre Miracleman e Kid Miracleman destrói Londres e termina com a morte do antagonista, como Bates, pelas mãos de Miracleman.

Figura 20 – Londres destruída.

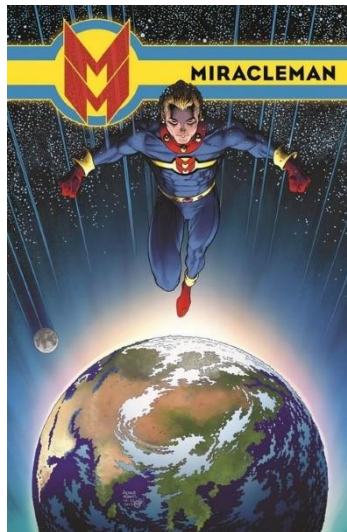


Fonte: Marvel Comics

Ao transformar o *sidekick*, um jovem bem-intencionado e fiel ao protagonista, suas escolhas e ações, em um vilão niilista, Moore consegue mudar a dinâmica estabelecida entre esses diferentes tipos personagens das histórias em quadrinhos. A transformação do inocente *sidekick* em vilão foi reutilizada posteriormente, se tornando uma ferramenta narrativa

recorrente, com destaque para Robin (Jason Todd) e Bucky se tornarem o Capuz Vermelho e o Soldado Invernal respectivamente.

Figura 21 – Miracleman Volume 3 – Olympus



Fonte: Marvel Comics

No final do primeiro volume, Miracleman descobre sobre o experimento e sobre a sua prisão em uma simulação por 8 anos pelas mãos do Doutor Gargunza. É nesse momento que o personagem, finalmente percebe que não viveu em um mundo de fantasia, mas sim em um “mundo real”.

Figura 22 – Miracleman nervoso ao descobrir a sua origem.



Fonte: Marvel Comics

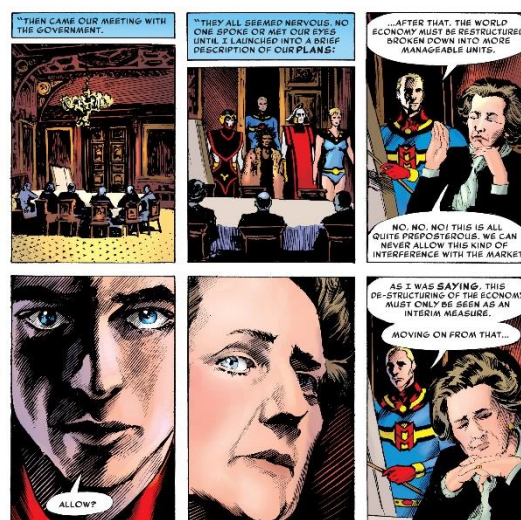
O Painele da Figura 18 traz um paralelo com o painel da Figura 13. O super-herói está na mesma pose nos dois painéis, porém na Figura 13, Miracleman está extremamente feliz por se lembrar do que acredita ser o seu passado, na Figura 18, Miracleman não consegue segurar a sua raiva ao descobrir a verdade sobre a sua origem. Esse paralelo mostra a diferença de reações do personagem ao ser confrontado com a “verdade” vindo do mundo dos quadrinhos e a verdade vinda do mundo real.

A origem dos super-heróis na Era de Ouro, baseados no Monomito, um defensor do mundo e do que é bom, o tornou também um defensor do establishment, um agente preservador do sistema vigente (MORRISON, 2011). O super-herói luta contra um vilão, ou um bandido de rua, mas combate apenas o problema imediato, e não o estrutural, defendendo assim o sistema.

Quando o personagem descobre que tudo que acredita ser verdade, não passava de uma simulação, a história levanta novamente mais uma pergunta recorrente dos leitores de super-heróis: O que aconteceria se um super-herói realmente mudasse o mundo?

Miracleman decide extinguir o sistema financeiro, a pobreza e a fome. Ao comunicar o seu plano para o Parlamento britânico, o super-herói é surpreendido pela Primeira-Ministra Margareth Thatcher que tal plano não será permitido, ao que Miracleman questiona: “permitido?” (Miracleman Original Epic, pagina 283).

Figura 23 – Miracleman e Margareth Thatcher.



Fonte: Marvel Comics

O Super-herói associa os problemas do mundo, como a fome e a pobreza, ao sistema vigente, e, apesar de não citado diretamente, ao extinguir o sistema financeiro, o personagem está combatendo diretamente o capitalismo, representado nesse momento pela ministra Thatcher e suas políticas neoliberais (extremamente criticadas por Moore e que serviram de influência para a criação de *V de Vingança* e *Miracleman* (LLOYD, 1981). Utilizando de um super-herói anti-establishment, Moore coloca o *Miracleman* em completo oposto aos super-heróis tradicionais.

Miracleman instaura uma utopia aparentemente perfeita, o leitor é forçado a perguntar onde estaria o limite entre salvação e servidão quando o super-herói percebe estar cada vez mais distante dos homens e mais próximo de Deus. A desconstrução se mostra não apenas uma estratégia crítica, mas uma forma de criar, como lembra Culler (1999), “revela a multiplicidade e a instabilidade onde antes havia pretensa unidade”.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Alan Moore desconstrói a estrutura do super-herói clássico, e consequentemente o gênero, ao mostrar que a figura do super-herói, do super-homem, tradicionalmente associada ao bem, à justiça e à ordem, está sustentada por mitologias e dicotomias frágeis: bem versus mal, humano versus divino, poder versus vulnerabilidade.

Ao revelar o caráter construído e ideológico da figura do herói, evidencia que o gênero não é uma estrutura fixa, mas um conjunto de convenções historicamente situadas, que podem ser desmontadas, reorganizadas e reimaginadas. Moore, portanto, não destrói o gênero: ele revela a sua complexidade e o reconfigura.

O próprio Derrida afirma que “a desconstrução não é a destruição, mas uma maneira de interrogar as estruturas que sustentam um texto ou um conceito” (DERRIDA, 1991). *Miracleman* realiza exatamente isso, desloca os pressupostos do gênero, questiona seus alicerces narrativos e simbólicos, e propõe uma nova gramática para pensar o poder, a identidade e a responsabilidade ética do herói.

Ao analisar a origem dos super-heróis, bem como as diferentes Eras das histórias em quadrinhos e as ferramentas narrativas utilizados por Alan Moore na criação de *Miracleman*, à luz do conceito de desconstrução de Derrida, podemos observar que tais ferramentas são responsáveis por transformar a obra de Moore em um verdadeiro comentário sobre a estrutura narrativa do gênero Super-heróis nas histórias em quadrinhos, uma metahistória de super-heróis, e tal qual obras posteriores, como *Watchmen*, *Miracleman* apresenta o verdadeiro

potencial da mídia, mostrando que, desconstruir não significa destruir, mas estabelecer novas estruturas.

A análise da utilização dessas ferramentas narrativas pelo autor pode ser aprofundada em uma nova pesquisa avaliando a utilização dessas mesmas ferramentas em outros trabalhos seminais do gênero, como *Watchmen* e *O Cavaleiro das Trevas*, bem como, em outros trabalhos do autor no mesmo gênero, como *1963*, *Supremo* e *Tom Strong*.

REFERÊNCIAS

BÖCKING, Saskia. Suspension of Disbelief. **The International Encyclopedia Of Communication**, [S.L.], 5 jun. 2008. John Wiley & Sons, Ltd.
<http://dx.doi.org/10.1002/9781405186407.wbiecs121>.

CLARK, Colin. Retcon: How a Comic Book Word Can Be Used as a Handy Rhetorical Weapon. **DOJ Journal of Federal Law and Practice**. Set. 2021.

CULLER, Jonathan. **Teoria literária: uma introdução**. São Paulo: Edusp, 1999.

DERRIDA, Jacques. **A escritura e a diferença**. São Paulo: Perspectiva, 1991. KNOWLES, Christopher. *Our Gods Wear Spandex: The Secret Story of Comicbooks*. São Francisco: **Weiser Books**, 2007.

KLOCK, Geoff. *How to Read Superhero Comics and Why*. Nova Iorque: **Continuum**, 2002.

LLOYD, David. *From the Writers Viewpoint*. SSI Newsletter. 1981.

LOPES, Paul. *Demanding Respect: The Evolution of the American Comic Book*. Filadélfia: **Temple University Books**, 2009.

MIRACLEMAN BOOK ONE: *A Dream Of Flying*. Nova Iorque: **Marvel Comics**, 01 jan. 2014

MIRACLEMAN BOOK THREE: *Olympus*. Nova Iorque: **Marvel Comics**, 01 jan. 2015

MIRACLEMAN BOOK TWO: *The Red King Syndrome*. Nova Iorque: **Marvel Comics**, 04 nov. 2014

MORRISON, Grant. *Supergods: What Masked Vigilantes, Miraculous Mutants, and a Sun God from Smallville Can Teach Us about Being Human*. Nova Iorque: **Spiegel & Grau**, 2011.

NIETZSCHE, Friedrich. **Assim falou Zaratustra**. São Paulo: Editora Martin. Claret, 2003.

PEDROSO JUNIOR, Neurivaldo Campos. Jacques Derrida e a Desconstrução: Uma Introdução. **Revista Encontros de Vista**. 5ª edição. Pág. 9-20. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4323406/mod_resource/content/1/Derrida_e_a_Desconstrucao_Uma_introducao%20%281%29.pdf. Acesso em: 13 jan. 2023.

RHOADES, Shirrel. *A Complete History of American Comic Books*. Nova Iorque: **Peter Lang**, 2008.

SCHROLL, Mark A.; POLANSKY, Claire. Bridging Transpersonal Ecosophical Concerns with the Hero's Journey and Superheroes Through Comicbook Lore: implications for personal and cultural transformation. **International Journal Of Transpersonal Studies**, [S.L.], v. 36, n. 2, p. 1-27, 1 set. 2017. International Journal of Transpersonal Studies. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.24972/ijts.2017.36.2.1>. Acesso em: 12 jan. 2023.

TILLEY, Carol L.. Seducing the Innocent: fredric wertham and the falsifications that helped condemn comics. **Information & Culture**, [S.L.], v. 47, n. 4, p. 383-413, 2012.