

de trinta anos, as histórias em quadrinhos – na época conhecidas como gibis – sofreram censura. Esse acontecimento histórico ocorreu no ano de 1952 (Biblioteca Histórica Marvel, 2008, p. 7)

De acordo com Lainé e Olivier (2021, p. 89), naquele momento o psiquiatra alemão, Fredric Wertham, desenvolveu uma pesquisa afirmando que as HQs poderiam influenciar negativamente os jovens em sua sexualidade e no aumento da delinquência juvenil. Em seu livro *Seduction of the Innocent* (A Sedução do Inocente), lançado em 1954, o alemão menciona que as histórias podem influenciar os jovens, deturpando-os.

Wertham passa a combater as HQs afirmando que elas podem influenciar o jovem norte-americano a ser um delinquente. Este movimento se dá nos Estados Unidos após a Segunda Guerra Mundial, período no qual a delinquência juvenil americana aumenta. De acordo com o psicanalista as HQs têm uma forte influência no aumento da marginalidade, conforme se pode verificar na citação a seguir:

A HQ foi acusada de representar para os jovens uma perda de tempo e de atenção, de desenvolver a preguiça mental, de não ter nenhuma sutileza, de tornar as coisas demasiadamente fáceis, de falta de estilo e de moral, de humorismo imbecil ou de reduzir as maravilhas da linguagem a grosseiros monossílabos. Com o aumento da delinquência juvenil após a Segunda Grande Guerra, esses ataques se tornaram mais violentos e as acusações de psicólogos e pedagogos culminaram com a publicação da obra do psiquiatra Wertham (1954), *The Seduction of the Innocent* (A Sedução dos Inocentes). (Anselmo, 1975, p. 58).

Nessa época, os gibis passam a ter um selo criado pelo governo americano para censurar as histórias em quadrinhos e só podem ser publicados e entrar em circulação caso sejam atestados pelo censor. O selo autorizava a circulação das HQs e permitia sua circulação, sem que fossem retiradas das bancas, simbolizando um atestado de autorização do governo para livre comercialização das revistas (Omelete.com.br, 2025).

Figura 8: Selo que acompanhava as HQs para livre circulação



Fonte: Guerra dos Gibis, 2023, p. 328. Acervo do autor

Na ocasião, a Inglaterra passa a proibir parcialmente a circulação de HQs norte-americanas, permitindo a circulação das revistas apenas com o selo mostrado na figura 8. Mas, na década de 1960, quando Stan Lee se cansa dessa censura, volta a escrever suas histórias. Nessa época, Lee é convidado pelo governo americano a escrever sobre o Homem Aranha. O governo lhe pede que o personagem possa combater o tráfico de drogas e a criminalidade das grandes cidades, de modo a influenciar os jovens americanos a práticas não criminosas. A revista foi publicada no ano de 1971, na produção *Amazing Spider Man* 96-98 (Marvel, 2025).

Após a censura agenciada mediante os selos de autorização, as histórias do *Thor* circularam de 1962 até 1969. O personagem passou a assumir dupla personalidade, pois foi preciso criar um estereótipo americano para que as histórias pudessem ser publicadas. Por isso, *Thor* assume nesse período uma subjetividade patriótica. Há uma motivação histórica para enunciar o personagem dessa maneira, uma vez que era necessário produzir um herói que defendesse seu país do comunismo, em consonância com o momento histórico de tensões produzidas pela Guerra Fria com a União Soviética, que afetavam a vida do povo americano. Ao mesmo tempo, o personagem deveria reunir algumas características como ser forte, musculoso e galã, de modo a ser esteticamente aceitável aos padrões sociais vigentes. A subjetividade de *Thor* foi construída, portanto, motivada pela imagem do bom sujeito, patriota e norte-americano.

Essa imagem pode ser observada na segunda edição da revista, na qual o deus nórdico está indo para San Diabolo, no corpo do *Dr. Blake*,

para supostamente ajudar pessoas enfermas. O país para o qual está indo, entretanto, está sob forte ameaça comunista. No meio da viagem, *Dr. Blake* se vê obrigado a se transformar em *Thor*, pois o navio em que ele viaja começa a receber ataques, e ao ver seus amigos em perigo, ele resolve se transformar no poderoso deus nórdico.

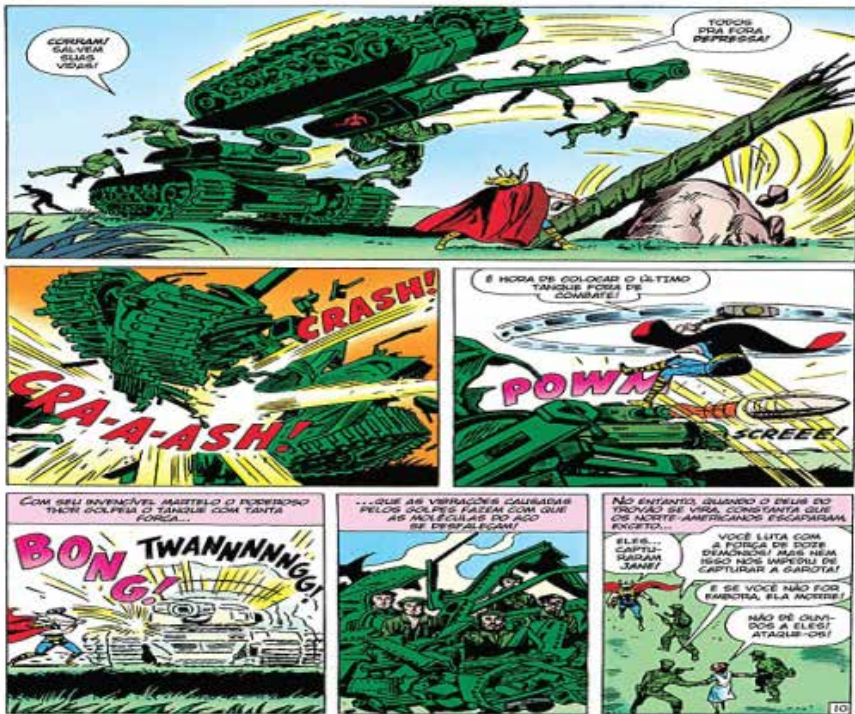
Esse episódio mostra a imagem projetada desse sujeito como um herói da pátria em oposição aos discursos ligados ao comunismo. O surgimento desse sujeito heroico é motivado, portanto, pelo embate já conhecido entre EUA e URSS, no contexto da Guerra Fria. Nesse cenário, a subjetividade de *Thor* é configurada de acordo com os padrões americanos, o que o torna um sujeito com características de herói que combate o comunismo.

Figura 9: Dr. Blake se transforma em *Thor* para salvar a tripulação.



As aventuras do Deus do trovão “Thor” são repletas de emoções, tanto na vida do sujeito projetado na imagem de *Dr. Donald Blake*, quanto na pele do *Thor*. Este personagem, cuja imagem é projetada a partir de dupla representação (do deus forte e do médico frágil) é aclamado pela indústria de quadrinhos dos EUA, pois se configura como um sujeito que assume os padrões norte-americanos. Quando está no corpo do médico o personagem assume uma postura de homem dedicado, correto, civilizado, que busca justiça para aqueles que são mais fracos. Quando é descrito na figura do *Thor*, o autor o caracteriza como um verdadeiro herói, disposto a salvar seu país não importa qual seja o cenário.

Figura 10: Revista Journey Into Mystery #84



Fonte: Biblioteca Histórica Marvel, Poderoso Thor Vol 1 #84, 2008, p. 31. Acervo do autor

Nas histórias de Stan Lee fica claro para o leitor quem será *Thor* nas HQs. Não se trata mais do deus da mitologia nórdica e sim de um sujeito heroico. As aventuras do deus do trovão eram elaboradas com a finalidade

de combater vilões que representavam, na história, terroristas, soviéticos e comunistas que desejassem fazer algum mal para os Estados Unidos.

Na seção que se segue trataremos da questão da ideologia presente na sociedade americana, na época da Guerra Fria.

1.3 A ideologia americana nos anos 1960 do século XX

Conforme discorreremos na seção 1.2, a década de 1960, nos Estados Unidos, foi marcada pela Guerra Fria entre a URSS e os EUA, impasse geopolítico que durou mais de 40 anos.

Souza e Muniz (2020, p. 120) relatam que nesse mesmo período os quadrinhos viviam sua era de prata. Grandes artistas começavam a despontar no cenário das histórias em quadrinhos, conhecidas como nona arte. Neste mesmo período, vivia-se a era da Revolução Industrial e, simultaneamente, haviam as questões raciais e os conflitos fomentados pela ideologia racista. A transformação sofrida com o advento da Revolução Industrial pode ser apreendida a seguir:

A revolução industrial é uma referência e um exemplo de transformação histórica rápida e radical. As origens próximas e estruturais da moderna sociedade de consumo estão lá localizadas e não resta dúvida que as importantes mudanças que se processaram no curso da História, no esqueleto e na carne do corpo social são amplamente conhecidas. Assim, a visão do quadro geral teórico de uma estrutura econômica e social será simplesmente assumida e não discutida. (Moya, 1977, p.103).

Do mesmo modo como a indústria evoluiu, os quadrinhos também sofreram modificações no sentido de que as histórias acompanharam as transformações socioculturais do mundo. Quando o leitor mergulha nas histórias em quadrinhos, seja ela de heróis ou de produções históricas, elas retratam um fato que marcou uma determinada época. Podemos observar este contexto nas tirinhas de jornais, em que o cartunista retrata coisas do cotidiano de uma maneira mais suave.

A partir da abolição aos escravos nos EUA e, após o fim da Guerra Civil, em 1865, houve o período de integração política da população negra americana. Até o ano de 1867 foram criados projetos para reparação aos danos causados à população negra, devido ao escravismo.

De acordo com Neves (2021), no ano de 1960 fora fundado o movimento *Panteras Negras*, grupo político criado com o objetivo de lutar

pelos direitos dos negros nos Estados Unidos, na perspectiva de garantir os direitos civis dessa população. O grupo permaneceu ativo até o ano de 1982 quando foi dissolvido. O autor menciona que o partido político *Panteras Negras* foi fundado, oficialmente, em 1966, por dois universitários negros chamados Huey Newton e Bobby Seale. Ambos moravam em Oakland, na Califórnia, e criaram essa organização como forma de combater a violência policial. Isso aconteceu porque, com o aumento dos protestos a favor da liberdade civil da população negra, a violência policial intensificou-se, uma vez que muitos brancos, movidos pelo racismo, reagem com brutalidade contra os protestos.

Nesse período conturbado o sujeito negro sofria grande opressão da polícia de Oakland, de modo que muitos foram mortos com crueldade. De certa forma, o movimento dos *Panteras Negras* veio para combater a situação de abuso, uma vez que os membros do movimento andavam armados e acompanhavam a rotina da polícia na comunidade, fiscalizando o serviço público para terem certeza de que os negros não seriam mortos (Neves, 2021).

A década de 60, nos EUA, é marcada por lutas sociais. Nesse período, a informação se dá pela TV, pelo rádio e pelos quadrinhos. Em virtude de as HQs apresentarem uma conotação infantil, muitos autores começam a fazer críticas ao governo por meio dos quadrinhos. Embora nem todos os quadrinhos abordem alguma questão social da época, quando o personagem *Thor* surge suas primeiras histórias retratam as condições de produção da Guerra Fria, nas quais ele lutava contra comunistas.

Nesse período surge o Quarteto Fantástico, *Thor*, Hulk, e os X-Men. Todos esses personagens caracterizavam-se por trazerem temáticas do cotidiano em suas histórias, evidenciando o que estava acontecendo na época. Nesta perspectiva, destaco os X-Men, grupo de heróis mutantes caracterizadas como pessoas comuns que, ao sofrerem mutação genética, adquirem poderes que os distinguem dos demais seres humanos.

Os X-Men foram criados por Stan Lee e Jack Kirby e tiveram suas primeiras HQs lançadas em setembro de 1963. Nesse período, os Estados Unidos estavam passando por um longo processo de luta pelos direitos civis, principalmente dos negros. Stan Lee utilizou as lutas sociais como alegoria para a criação da história dos mutantes (Marvel, 2025).

3.3 A questão da ideologia

Sobre a questão da ideologia, ela “[...] representa a relação imaginária dos indivíduos com suas condições reais de existência” (Althusser, 1974, p. 77), ou seja, como o indivíduo se imagina e imagina o mundo, por meio de seus valores, crenças e verdades. A esfera ideológica atua como uma lente pela

qual o indivíduo enxerga a si e ao mundo e se relaciona com o outro.

Nesse sentido, os gestos interpretativos remetem à ideologia a qual o indivíduo está sujeito. Assim, o mesmo fato pode ser entendido e absorvido de formas diferentes, dadas as distintas condições históricas de produção e as diversas FD nas quais os sujeitos se inscrevem. Deste modo, as múltiplas possibilidades de interpretação ocorrem devido às formações ideológicas (FI) intrincadas às FD. Para Orlandi, “Este é o trabalho da ideologia: produzir evidências, colocando o homem na relação imaginária com suas condições reais de existência” (Orlandi, 2015, p. 46).

Conceituar ideologia é uma tarefa difícil porque, para a AD, não se trata de um conjunto de ideias de um grupo. A esse respeito Pêcheux (1997, p. 129) destaca a “dupla face de um erro central, que consiste, de um lado, em considerar as ideologias como ideias e não como forças materiais e, de outro lado, em conceber que elas têm origem nos sujeitos, quando na verdade elas ‘constituem os indivíduos em sujeitos’”.

Segundo Orlandi (2015, p. 45), o fato de que “Não há sentido sem interpretação” atesta a presença da ideologia. Assim, diante de qualquer objeto simbólico, o sujeito é levado a interpretar e, ao mesmo tempo em que interpreta, pode negar o que foi concebido em primeira instância no enunciado colocando a interpretação no grau zero. Nesse apagamento de interpretação, há a transposição de formas materiais em outras formas, construindo-se transparências – como se a linguagem e a história não tivessem sua espessura e opacidade – para serem interpretadas por determinações históricas que se apresentam como imutáveis e naturalizadas.

Dessa forma, nem a linguagem, nem outros sentidos, e nem os sujeitos são transparentes, pois apresentam materialidade e se constituem em processos em que a língua, a história e a ideologia concorrem conjuntamente. Pêcheux (1997, *apud* Orlandi, 2015, p. 45), entende que a língua também não é transparente e nem o mundo diretamente apreensível quando se trata da significação, pois a vivência dos sujeitos é adquirida no âmbito ideológico de uma FD. A ideologia é a condição para a constituição do sujeito e dos sentidos e é por ela que o sujeito produz o dizer, já que a função da ideologia é produzir evidências colocando o homem na relação imaginária com suas condições materiais de existência.

Orlandi (2015, p. 88) afirma que a característica comum da ideologia é dissimular sua existência no interior de seu próprio funcionamento, produzindo um tecido de evidências subjetivas as quais constituem o sujeito. A autora também menciona que as palavras recebem seus sentidos nas FD em suas relações, sendo estes o efeito da determinação do interdiscurso, da

memória.

A ideologia aparece, na AD, como efeito da relação necessária do sujeito com a língua e com a história e, para que haja sentido, intervém com seu modo de funcionamento imaginário. Assim, “A ideologia interpela o indivíduo em sujeito e este submete-se à língua significando e significando-se pelo simbólico na história” (Orlandi, 2015, p. 100).

No que se refere ao *corpus* deste estudo, conforme mencionamos na seção 1.3, do capítulo I, atestamos a presença da ideologia americana, marcada pelo senso de progresso e pela solidificação do patriotismo. Muitos dos personagens em quadrinhos tiveram seus surgimentos alocados ao crescimento econômico e social que imperou nos Estados Unidos e que foi alavancado pelas expectativas criadas em torno da ideologia baseada no êxito do indivíduo. Personagens como *Thor*, Hulk e Homem-Aranha tornaram-se símbolos dos ideais norte-americanos. Os heróis das HQ’s apresentavam em sua construção elementos simbólicos que permitiam a promoção do furor presente na ascensão econômica do país. Com isso, apresentam-se projetados segundo um viés voltado para a efetivação do “sonho americano”, abarcado pelo patriotismo dirigido ao imaginário coletivo dos indivíduos para a construção de um ideal de nação (Moreira; Aguiar, 2015, p. 7-9).

Considerações Finais

A análise empreendida neste artigo permitiu compreender que o personagem Thor, nas histórias em quadrinhos da Marvel Comics, é resultado de um processo discursivo complexo, em que mito, ideologia e história se articulam para constituir sentidos específicos em determinado contexto de produção. A partir dos fundamentos da Análise do Discurso de orientação francesa, foi possível observar que o sujeito Thor se configura como efeito das formações discursivas dominantes da sociedade norte-americana dos anos 1960, refletindo os valores, crenças e imaginários próprios do período da Guerra Fria.

A apropriação do mito nórdico pela indústria cultural estadunidense não se deu de forma neutra ou desinteressada; ao contrário, visou à construção de um herói que incorporasse atributos do “bom sujeito americano”, como coragem, patriotismo, racionalidade e senso de justiça. Nesse sentido, o discurso presente nas HQs de Thor atua como um instrumento de legitimação ideológica, promovendo uma visão de mundo alinhada à lógica capitalista e às narrativas de superioridade ocidental. O herói que outrora pertencia ao panteão escandinavo foi ressignificado pela linguagem dos quadrinhos, transformando-se em símbolo da força, da moral e da defesa dos ideais norte-

americanos.

O estudo evidenciou também que o funcionamento discursivo das HQs é sustentado pela relação entre ideologia e linguagem, elementos que determinam a constituição dos sujeitos e a produção dos sentidos. Assim, as histórias de Thor não apenas entretêm, mas participam ativamente da construção de subjetividades, contribuindo para a naturalização de discursos hegemônicos. A figura do herói, nesse contexto, cumpre a função simbólica de reafirmar o imaginário coletivo de poder, progresso e identidade nacional.

Conclui-se, portanto, que o sujeito Thor representa uma forma de inscrição ideológica que ultrapassa os limites do campo artístico, operando como dispositivo discursivo de mediação entre o mito e a realidade social. Sua narrativa, produzida em meio às tensões políticas da Guerra Fria, expressa o modo como a cultura de massa reelabora elementos mitológicos e históricos para produzir sentidos que reforçam a dominação simbólica e a coesão social. Desse modo, o herói dos quadrinhos torna-se também o herói da ideologia: um sujeito atravessado pelas contradições de seu tempo e portador de um discurso que traduz, em linguagem visual e narrativa, as forças históricas e políticas que o originaram.

Por fim, ressalta-se que o presente estudo contribui para o reconhecimento das HQs como objeto legítimo de investigação acadêmica, permitindo que se ampliem os debates sobre a relação entre discurso, ideologia e cultura de massa. Investigações futuras poderão aprofundar a análise comparativa entre diferentes personagens e contextos históricos, de modo a evidenciar como as narrativas gráficas seguem desempenhando papel central na construção simbólica da contemporaneidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALTHUSSER, Louis. **Ideologia e aparelhos ideológicos de Estado**. 3. ed. Lisboa, Portugal: Presença, 1974.

ANSELMO, Zilda Augusta. **Histórias em quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1975.

BIBLIOTECA HISTÓRICA MARVEL: **O Poderoso Thor/Volume I**. Panini Comics, 2008.

CRONOLOGIA, Completa da Marvel. **A relação mais completa da internet brasileira das publicações de quadrinhos**. Disponível em: <<http://>

indicemarvel.blogspot.com/search/label/1961>. Acesso em 09 de outubro de 2025.

JUNIOR, Gonçalo. **A Guerra dos Gibis – A formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos 1933 a 1964**: Edição revista ampliada / Gonçalo Junior. São Paulo: Conrad Editora, 2023.

HOBSBAWM, Eric. **Era dos Extremos: O Breve século XX (1914 – 1991)**. São Paulo, SP. Companhia das Letras. 2003

LAINÉ, JEAN-MARC. **Fredric, William e a amazona: perseguição e censura aos quadrinhos**. Jean-Marc Lainé, Thierry Oliver; tradução por Rafael Meire. – São Paulo. Pipoca e Nanquim, 2021.

MOREIRA, Gustavo Luiz; AGUIAR, José Otávio. História In Quadrinhos: Os Comics Da Marvel Como Fonte Para Se Pensar A Vida Política Dos EUA No Século XXI. *Igualitária*. Belo Horizonte, MG, 2015.

MOYA, Álvaro de. **Shazam**. 3. ed. Álvaro de Moya. São Paulo, SP. Editora Perspectiva. 1977.

ORLANDI, Eni Puccinelli. **Análise de Discurso: princípios e procedimentos**. 12. ed. Pontes Editores, Campinas, SP. 2015.

PÊCHEUX, Michel. **Semântica e discurso: uma crítica à afirmação do óbvio**. Editora UNICAMP, Campinas (SP): 1997.

PÊCHEUX, Michel; FUCHS, Catherine. A propósito da análise automática do discurso : atualização e perspectivas (1975). In.: GADET, Françoise e HAK, Tony. (Orgs.) **Por uma análise automática do discurso: uma introdução à obra de Michel Pêcheux**. Trad. Bethania S. Mariani et al. 4. ed. Campinas: Editora da Unicamp, 2010b, p. 159-249.

SANTOS, Janaina de Jesus. **Produções discursivas no horror: Materialidade fílmica e memória na trilogia de Zé do Caixão**. São Paulo: UNESP, 2014. Disponível em: <<https://repositorio.unesp.br/handle/11449/123253>>. Acesso em 01 de junho de 2020.

REFERÊNCIAS DIGITAIS:

A HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: a Era de Bronze. Quadrinheiros, 2015. Disponível em: <https://quadrinheiros.com/2015/10/13/a-historia-das-historias-em-quadrinhos-a-era-de-bronze/> Acesso em: 09 de out. 2025

O DIA EM QUE A MARVEL DECLAROU FALENCIA. Legião dos heróis, 2021. Disponível em: <https://www.legiaodosherois.com.br/2021/marvel-falida-venda-direitos.html>. Acesso em: 09 de out. 2025

QUADRINHOS E 2ª GUERRA MUNDIAL - CAPITÃO AMÉRICA E OS ROTEIRISTAS JUDEUS. UOL, s/a. Disponível em: <https://educacao.uol.com.br/disciplinas/historia/quadrinhos-e-2-guerra-mundial-capitao-america-e-os-roteristas-judeus.html>. Acesso em: 09 de out. 2025

WIKIMEDIA COMMONS. *Thor Weird Comics*. Disponível em: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Thor_Weird_Comics.jpg. Acesso em: 10 out. 2025.

A JORNADA DO HERÓI TRÁGICO: APROXIMAÇÕES ENTRE ULISSES NA “ODISSEIA” E O LANTERNA VERDE ABIN SUR EM “TIGRES”

Daniel Abrão (UEMS/NuPeQ)

Nataniel dos Santos Gomes (UEMS/NuPeQ/ASPAS/ABRAFIL)

Resumo

Este estudo realiza uma análise comparativa entre o herói trágico clássico, representado por Ulisses na *Odisseia* de Homero, e o herói contemporâneo Abin Sur, do universo dos Lanternas Verdes (DC Comics). O objetivo central é demonstrar a permanência e reconfiguração da estrutura trágica aristotélica – particularmente os conceitos de *hybris* (desmedida), (*hamartia*, erro trágico), *peripeteia* (reviravolta), *anagnórise* (reconhecimento) e *catarse* – em narrativas modernas. A investigação sustenta que, apesar da distância histórica e cultural, ambas as trajetórias convergem no conflito fundamental entre a autonomia da razão humana e as forças superiores do destino (sejam divinas ou cósmicas). Ulisses, por sua astúcia e orgulho, e Abin Sur, pela confiança excessiva no poder e no controle racional, cometem uma *hybris* que os leva a uma queda. O momento de *anagnórise*, quando reconhecem seus limites, é crucial, mas frequentemente tardio, confirmando o destino que tentavam evitar. A análise se estende para argumentar que a figura do herói trágico se mantém vital na modernidade, transpondo seu conflito dos deuses olímpicos para sistemas impessoais (sociais, históricos, cósmicos), como evidenciado também em obras literárias (Camus, Kafka, McCarthy) e em quadrinhos (*Sandman*, *Watchmen*, *Daredevil*). Conclui-se que a tragédia opera como uma forma narrativa transistórica, capaz de articular os limites da ação e da liberdade humanas frente a ordens que as transcendem.

Palavras-chave: Herói Trágico; *Hybris*; Quadrinhos.

Abstract

This study provides a comparative analysis between the classical tragic hero, represented by Ulysses in Homer's *Odyssey*, and the contemporary hero Abin Sur from the Green Lantern universe (DC Comics). The central aim is to demonstrate the persistence and reconfiguration of the Aristotelian tragic

structure – particularly the concepts of *hybris* (excess), *hamartía* (tragic error), *peripeteia* (reversal), *anagnorisis* (recognition), and *catharsis* – in modern narratives. The investigation argues that, despite the historical and cultural distance, both trajectories converge in the fundamental conflict between the autonomy of human reason and the superior forces of fate (be they divine or cosmic). Ulysses, through his cunning and pride, and Abin Sur, through his excessive trust in power and rational control, commit an act of *hybris* that leads to their downfall. The moment of *anagnorisis*, when they recognize their limits, is crucial but often belated, confirming the very destiny they tried to avoid. The analysis extends to argue that the figure of the tragic hero remains vital in modernity, transposing its conflict from Olympian gods to impersonal systems (social, historical, cosmic), as also evidenced in literary works (Camus, Kafka, McCarthy) and comics (Sandman, *Watchmen*, *Daredevil*). It concludes that tragedy functions as a transhistorical narrative form, capable of articulating the limits of human action and freedom in the face of orders that transcend them.

Keywords: Tragic Hero; *Hybris*; Comics.

Introdução

Este trabalho propõe uma análise comparativa entre a figura do herói trágico na obra de Homero, representado por Ulisses, e o herói contemporâneo Abin Sur, pertencente ao universo dos Lanternas Verdes da DC Comics. A relação entre a história do Lanterna Verde e a jornada de Ulisses centra-se no tema mítico do destino, relacionado à *hybris* – o orgulho ou arrogância humana diante de forças superiores, como as dos deuses, da magia, de juramentos metafísicos e/ou cósmicos. Trata-se da antiga oposição entre a razão humana, ou a própria humanidade, contra os desígnios do destino impostos por forças divinas, o que opõe o humano aos deuses.

Buscou-se demonstrar que ambas as narrativas, apesar de separadas por contextos historicamente distantes, mantêm estruturas dramáticas semelhantes, conforme os princípios definidos por Aristóteles em sua *Poética* (1996). O estudo fundamenta-se na teoria da tragédia clássica e nas categorias aristotélicas de *hamartía*, *hybris*, *peripeteia*, *anagnórise* e *catharsis*.

A tragédia clássica permanece como matriz estrutural relevante para a literatura e para os quadrinhos contemporâneos, pois muitos de seus princípios, como a *hamartía*, a *peripeteia* e a *anagnórise*, ainda organizam a lógica dos personagens e das narrativas modernas e contemporâneas.

Aristóteles afirma que a tragédia provoca terror e piedade ao mostrar a queda de um personagem marcado por escolhas e erros (Aristóteles, 2015),

dinâmica que continua presente em figuras centrais das HQs, como Batman, cujos traumas fundadores o aproximam do herói trágico, ou o Homem-Aranha, cuja responsabilidade moral o situa entre o destino e a autonomia, algo típico do drama grego. A literatura também retoma esse modelo ao construir personagens que enfrentam dilemas éticos e revelações – procedimento que Auerbach identifica nos “sinais cuidadosamente preparados” do reconhecimento (Auerbach, 2011, p. 7). Todorov reforça essa releitura ao afirmar que uma narrativa é a passagem de um estado a outro (Todorov, 2006), destacando que é a revelação, análoga ao reconhecimento aristotélico, que funciona como o pivô estrutural da transformação.

Já Umberto Eco acrescenta que “toda a narrativa é uma máquina de produzir inferências” (Eco, 1994, p. 83), o que implica envolver o leitor em processos de antecipação e descoberta que a tragédia já empregava do ponto de vista da construção mítica. Vladimir Propp (2001) demonstra que funções narrativas arquetípicas permanecem ativas em narrativas modernas, e Campbell (2007) evidencia que a jornada do herói, com sua queda, provações e retorno, atualiza em chave mítica a lógica do percurso trágico.

Obras como *Watchmen* e *Sandman* exploram justamente essa herança, articulando falhas internas, crises morais e momentos de revelação que reconfiguram a trajetória dos protagonistas. Assim, tanto na literatura quanto nos quadrinhos, a tragédia clássica continua a oferecer modelos narrativos, padrões de transformação e estruturas dramáticas que permanecem vivos, adaptados e reconhecíveis como na tragédia grega.

O ponto em comum: o destino

Na história clássica de Homero, Ulisses, ou Odisseu, é o rei de Ítaca, conhecido por sua inteligência, astúcia e habilidade estratégica. Após lutar durante anos na Guerra de Troia, o herói inicia a viagem de retorno para casa. Porém, essa jornada, que deveria ser curta, transforma-se em uma longa peregrinação repleta de perigos, provações e intervenções dos deuses, durando mais de dez anos.

Ao longo do caminho, Ulisses enfrenta seres e desafios extraordinários, como o Ciclope Polifemo, os Lotófagos, a feiticeira Circe, as Sereias, Caríbdis e Cila, além de permanecer preso por sete anos na ilha da ninfa Calipso, que tenta impedi-lo de partir. Muitos de seus companheiros morrem e, em vários momentos, Ulisses demonstra tanto coragem e inteligência quanto impulsos de orgulho, o que atrai a ira do deus Poseidon, prolongando, assim, o seu retorno.

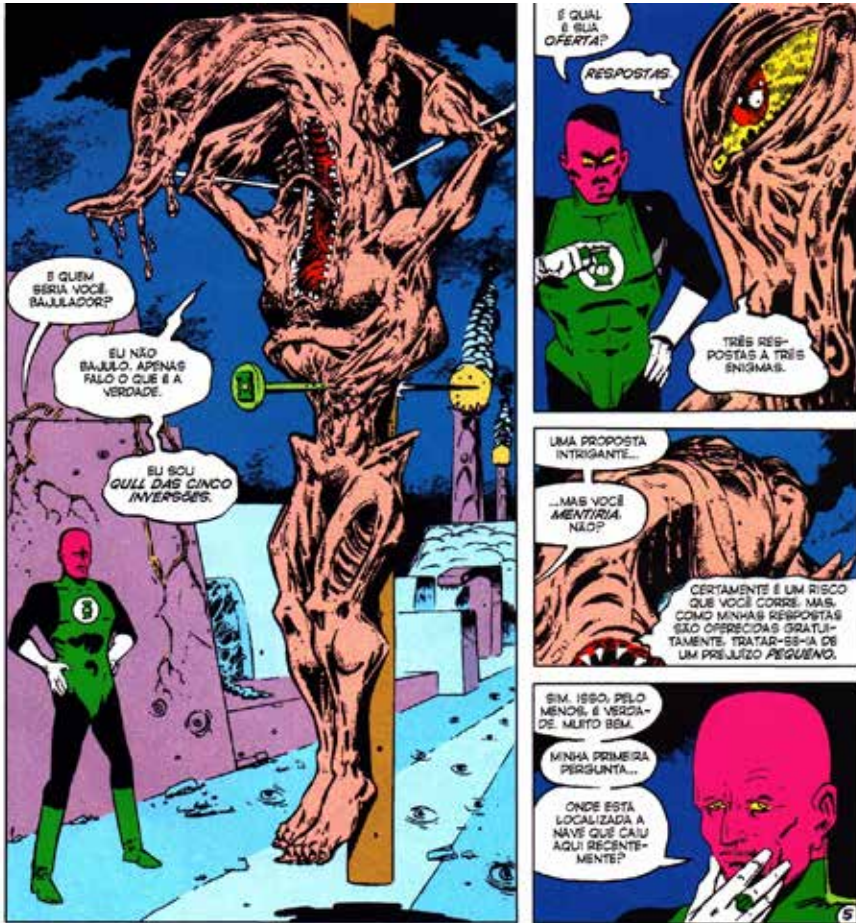
Somente quando reconhece seus limites e recebe auxílio divino, Ulisses finalmente chega a Ítaca, disfarçado de mendigo, após muitos anos de ausência. Lá, encontra seu reino tomado por pretendentes que assediam sua esposa, Penélope, e ameaçam sua família e seu reinado. Com a ajuda de seu filho, Telêmaco, e de alguns aliados, ele derrota os invasores, retoma seu trono e se reconcilia com sua esposa, completando a jornada de retorno físico, moral e espiritual.

A aproximação entre a narrativa contemporânea do universo dos Lanternas Verdes, mais especificamente a história de Abin Sur, e o percurso de Ulisses na epopeia homérica pode ser compreendida a partir da estrutura trágico-narrativa definida. Ambas as histórias apresentam convergências temáticas e estruturais vinculadas à concepção de destino, ao erro trágico (*hamartia*) e ao processo de reconhecimento (*anagnórise*).

Na história de Abin Sur

Abin Sur, após ouvir um demônio e buscar saber o futuro, tenta agir para evitar o que lhe foi profetizado. No entanto, sua tentativa de escapar do destino é justamente o que o leva a cumpri-lo, pois o medo passa a orientar suas ações – isto é, ele passa a duvidar do anel, símbolo máximo do poder dos Lanternas Verdes. A força do anel está justamente na confiança, na força de vontade e na fé que ele traz para suas ações; portanto, é um poder que depende de uma crença interior.

Figura 1 – O encontro de Abin Sur com o demônio.



Fonte: p. 5

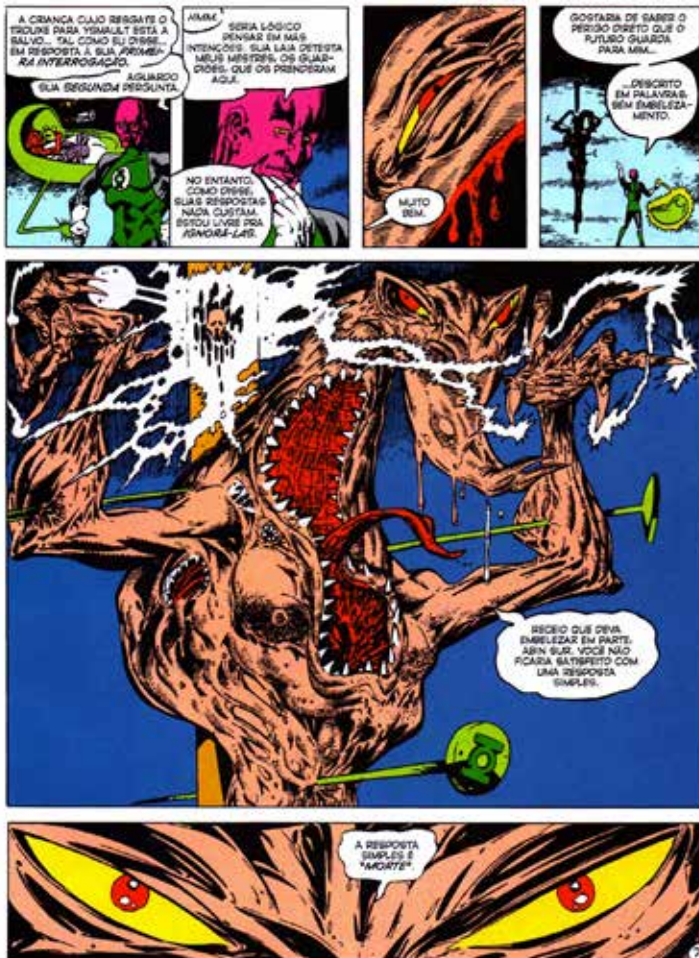
Assim, temos Ulisses, que desafia a necessidade dos deuses e confia plenamente em sua razão, o que causa atraso, sofrimento, perda e impossibilidade de retorno, até que admita a dependência do divino. Em Abin Sur, paralelamente, temos um herói que tenta controlar, evitar ou manipular o destino, acreditando que poderia enganá-lo, mas o medo o faz abandonar o método correto, provocando sua queda e morte.

O reconhecimento (*anagnórise*)

Ambos os personagens só completam seu arco quando reconhecem

seus limites. Ulisses só retorna a Ítaca quando reconhece a força dos deuses e aceita sua condição humana, entendendo posteriormente que só chegará quando for permitido, não apenas por sua esperteza. Já na saga do Lanterna Verde, o herói só entende a armadilha quando já está condenado, pois o medo e a dúvida corromperam seu juramento, desativando a confiança necessária ao anel e levando-o à morte. Sua morte é o momento em que se cumpre a profecia – isto é, quando ele percebe que tentar escapar do destino é parte deste destino.

Figura 2 – A profecia sobre o futuro de Abin Sur.



A noção aristotélica de *anagnórisis*, definida na *Poética* como “a passagem da ignorância ao conhecimento” (Aristóteles, 2025, p. 34), constitui um dos fundamentos do modo como a narrativa organiza revelações e produz sentido. Embora formulado no contexto da tragédia grega, esse princípio permanece em diferentes tradições literárias, manifestando-se em episódios de reconhecimento que redefinem identidades, vínculos e destinos. Na *Odisseia*, de Homero, o reconhecimento de Ulisses por Euricleia, a partir da cicatriz, exemplifica um modelo clássico de revelação gradual, baseada em sinais corporais e memória, retomado inúmeras vezes pela tradição literária. Em *Édipo Rei*, de Sófocles, a *anagnórisis* assume forma trágica radical, quando o protagonista reconhece a própria identidade e a verdade de seus atos, convertendo o saber em sofrimento. Já em Shakespeare, obras como *Rei Lear* e *Hamlet* exploram reconhecimentos tardios que transformam a compreensão dos personagens sobre si mesmos e sobre o mundo, intensificando o conflito moral.

Na narrativa moderna, romances como *Dom Quixote*, de Cervantes, e *Madame Bovary*, de Flaubert, atualizam o reconhecimento aristotélico ao deslocá-lo para o plano psicológico, quando os protagonistas confrontam a distância entre o ideal e a realidade. Assim, Dom Quixote só entende que moinhos não são dragões e que ele mesmo não é um cavaleiro medieval quando já cometeu uma série de ações que recusavam o reconhecimento de uma realidade objetiva. No desfecho da obra, o personagem experimenta um momento de lucidez, o que o leva à renúncia e à morte serena.

Em *Madame Bovary*, de Flaubert, o reconhecimento assume uma forma interiorizada e gradual, deslocando-se do acontecimento externo para a consciência da protagonista. Diferentemente da *anagnórisis* clássica, marcada por revelações súbitas, no romance flaubertiano, ainda que tardiamente, o reconhecimento se dá pela distância irreconciliável entre seus ideais românticos e a realidade banal de sua vida conjugal e social. Esse momento de lucidez, que se intensifica nos capítulos finais, configura a passagem da ignorância ao conhecimento de si, quando Emma reconhece o fracasso de suas expectativas amorosas, econômicas e existenciais. É um reconhecimento que não conduz à redenção, mas ao colapso, aproximando o romance da lógica trágica, em que o saber adquirido está associado ao sofrimento, exatamente como na história de Ulisses e Abin Sur. No caso de *Madame Bovary*, a *anagnórisis* é um mecanismo psicológico e social, revelando não apenas a ilusão individual da personagem, mas também as estruturas culturais que produzem seu desejo e sua queda.

É nesse sentido que Auerbach afirma que “o reconhecimento ocorre mediante sinais cuidadosamente preparados” (2011, p. 7), mostrando como a literatura ocidental refinou procedimentos de revelação que estruturam a verossimilhança narrativa.

Todorov amplia essa perspectiva ao afirmar que uma narrativa é sempre a passagem de um estado a outro (2006), destacando que o reconhecimento funciona como ponto de inflexão estrutural que altera o equilíbrio inicial. Umberto Eco, no mesmo sentido, enfatiza o papel do leitor, pois este organiza inferências ao reconhecer pistas, reorganizar expectativas e reconstruir o sentido do enredo.

Pathos e Catarse

Para Aristóteles, a dor que testemunhamos como leitores/espectadores não é gratuita, mas sim purificadora. Na epopeia grega, o sofrimento de Ulisses ensina sobre humildade, paciência, fidelidade e respeito ao divino. Na história de Abin Sur, seu fim desperta no leitor ternura e compaixão, mas também transmite o código moral dos Lanternas, mostrando que o verdadeiro inimigo é interno, não externo. Nesse caso, os dois enredos cumprem a função essencial da tragédia: gerar catarse, purificando o público por meio de emoções que ensinam.

A compreensão da tragédia grega passa necessariamente pelos conceitos de *páthos* e *catarse*, fundamentos que estruturam sua função estética e ética. Aristóteles define a tragédia como a imitação de ações que despertam “piedade e temor”, e como isso efetua a catarse desses sentimentos, estabelecendo que a emoção é o próprio motor do conhecimento trágico.

Diversos estudiosos aprofundam esta dinâmica. Para Jean-Pierre Vernant (2013), o *páthos* expressa “a experiência extrema de que o herói é tomado por forças que o ultrapassam” (Vernant; Vidal-Naquet, 2023, p. 71), revelando o choque entre identidade e destino.

Eric Dodds (2002), ao analisar o imaginário grego, observa que a tragédia dá forma à fragilidade do homem diante de um mundo espiritualmente perigoso, ressaltando o caráter psicológico do sofrimento, exatamente pelo fato de que o sofrimento ensina, mas o caminho é árduo e pode conter subterfúgios e armadilhas que desviam o caminho do herói. Bruno Snell interpreta este ponto no interior da reflexão do drama trágico, pois “o homem descobre sua interioridade através do sofrimento” (Snell, 1993, p. 214), mostrando que o *páthos* cria consciência. É nesse sentido que as narrativas aqui estudadas possuem personagens movidos por paixões e tensões éticas que contêm escolhas profundas e irreversíveis, aproximando a ação da emoção moral.

A dimensão emocional, desta feita, culmina na catarse, interpretada por Nussbaum como um aprendizado ético em que “o espectador aprende a sentir adequadamente” (Nussbaum, 1995, p. 388), o que quer dizer que “adequadamente” significa a sintonia entre o drama apresentado e o aprendizado moral.

Hybris e Hamartía

Embora Aristóteles não trate da *hybris* na *Poética*, ela é essencial para o pensamento grego, assim como a *hamartía*. A *hybris* no pensamento grego designa o excesso, a desmedida e o orgulho humano, que leva o indivíduo a ultrapassar os limites impostos pela ordem divina ou cósmica. Embora Aristóteles não apresente uma definição sistemática do termo, a *hybris* está implícita em sua concepção de tragédia como uma ação que envolve um erro (*hamartía*) cometido por um personagem elevado. Esse erro frequentemente é motivado por uma confiança excessiva em si mesmo ou por uma falha no reconhecimento de sua posição diante do destino e dos deuses.

No caso de Ulisses, a *hybris* se manifesta de modo ambíguo e complexo. O herói é celebrado por sua astúcia e inteligência, mas essa mesma qualidade conduz, em determinados momentos, ao excesso. O episódio paradigmático é o encontro com Polifemo, quando Ulisses, já em segurança, revela orgulhosamente seu verdadeiro nome ao Ciclope derrotado. Tal gesto, aparentemente gratuito, constitui um ato claro de *hybris*: ao buscar reconhecimento e glória pessoal, Ulisses desafia indiretamente Poseidon, pai de Polifemo, desencadeando uma longa cadeia de sofrimentos que prolonga seu retorno à Ítaca. Assim, a tragédia de Ulisses não reside apenas na intervenção caprichosa dos deuses, mas na tensão entre sua inteligência humana e a incapacidade momentânea de reconhecer os limites impostos pela ordem divina. A *hybris*, nesse sentido, está intimamente ligada à *hamartía*, pois não se trata de maldade moral, mas de um erro de julgamento que rompe o equilíbrio entre o humano e o divino.

De modo análogo, Abin Sur, no universo contemporâneo da DC Comics, pode ser lido como uma atualização moderna do herói trágico, pois se trata de um guardião experiente e portador do anel dos Lanternas Verdes que entra em conflito com forças cósmicas que ultrapassam sua compreensão plena. Sua *hybris* manifesta-se sobretudo na crença excessiva em sua capacidade racional e moral de controlar o destino, mesmo diante de profecias e advertências que anunciam sua queda. Ao tentar resistir ou controlar o destino revelado, confiando demasiadamente na ordem que acredita dominar, Abin Sur acaba por confirmar paradoxalmente aquilo que pretendia evitar.

Tal como nos mitos antigos, o orgulho não se expressa aqui como arrogância vulgar, mas como excesso de confiança na própria lucidez e autoridade frente a juramentos metafísicos e leis cósmicas que regem o universo.

A análise comparativa entre Ulisses e Abin Sur evidencia que, apesar da distância histórica e cultural entre a épica homérica e a narrativa dos quadrinhos contemporâneos, ambas compartilham estruturas dramáticas profundamente próximas, pois nos dois casos há a reversão da fortuna do herói; isto prepara o terreno para a *anagnôrise*, quando o personagem reconhece, muitas vezes tardiamente, sua limitação diante do destino, o que causa a *catarse*, produzida no leitor ou espectador pela experiência de temor e de piedade diante do herói.

Figura 3 – Abin Sur tentando escapar do destino profetizado pelo demônio.



Dessa forma, o estudo demonstra que a oposição entre razão humana e forças superiores, sejam elas deuses olímpicos ou estruturas cósmicas intergalácticas, permanece um núcleo simbólico potente da narrativa trágica. Longe de ser um conceito restrito à Antiguidade, são elementos que revelam princípios narrativos transistóricos, capazes de articular a condição humana em diferentes sistemas míticos. Ulisses e Abin Sur, cada um a seu modo, encarnam o drama do herói que, ao tentar afirmar sua autonomia frente ao destino, acaba por reafirmar os limites trágicos da própria humanidade.

***Peripeteia* (Peripécia)**

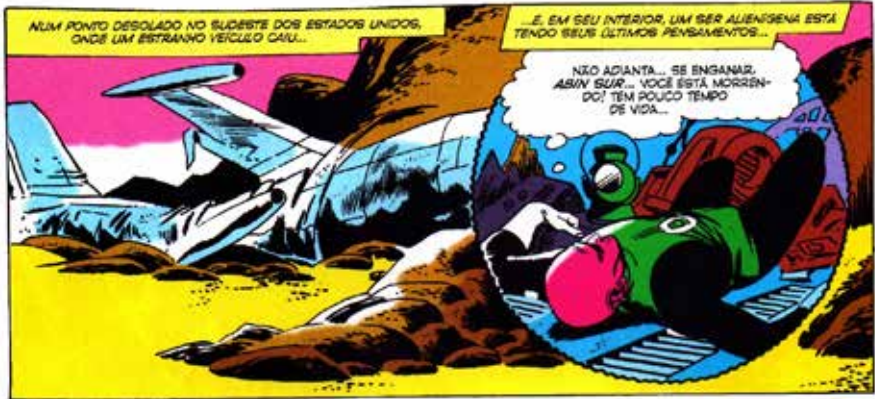
Na teoria aristotélica da tragédia, a *peripeteia* é definida como a reviravolta da ação, isto é, a passagem súbita de uma situação a seu contrário, ocorrendo segundo a semelhança ou a necessidade. Trata-se de um dos elementos centrais da composição trágica, pois marca o momento em que o curso da ação, até então guiado pela expectativa de sucesso ou controle, se inverte e revela a fragilidade da posição do herói diante do destino. No contexto da *hybris*, a *peripeteia* surge como consequência direta do excesso humano, já que é um instante em que a confiança se transforma em queda.

A *peripeteia* associada à trajetória de Ulisses não se concentra em um único evento isolado, mas se desdobra em uma sequência de reviravoltas que prolongam seu retorno e seu sofrimento. Um momento decisivo ocorre após a vitória sobre Polifemo. Ulisses passa da posição do herói astuto e vencedor, que escapou da morte e humilhou o inimigo, à condição de errante perseguido pelos deuses. A revelação de seu próprio nome ao Ciclope desencadeia a maldição de Poseidon, convertendo a expectativa de um retorno rápido a Ítaca em uma longa jornada marcada por naufrágios, perdas e provações. É uma situação em que a vaidade humana se mostra evidente, o que traz sofrimento e dor. A *peripeteia*, neste caso, evidencia o deslocamento do herói da esfera do controle racional para a submissão ao destino. O triunfo imediato converte-se em sofrimento prolongado.

Já na narrativa de Abin Sur, a *peripeteia* assume contornos mais concentrados e dramáticos, característicos da estrutura dos quadrinhos e da mitologia dos super-heróis. Inicialmente apresentado como Lanterna Verde experiente, dotado de autoridade e domínio sobre o anel do poder, o personagem ocupa uma posição de estabilidade e prestígio no cosmos. A reviravolta acontece quando ele é confrontado pela profecia de sua morte e pela ameaça que escapa ao alcance de sua vontade racional, ao tentar resistir ao destino, seja enfrentando diretamente forças que ultrapassam sua capacidade, seja confiando excessivamente no poder do anel. Abin Sur passa da condição

de guardião da ordem à de vítima de uma ordem cósmica inelutável. A queda fatal, frequentemente narrada como súbita e violenta, constitui a *peripeteia* que transforma o herói ativo em agente passivo do destino que pretendia dominar.

Figura 4 – O cumprimento da profecia.



Fonte: p. 14

Em ambos os casos, a *peripeteia* não é um acontecimento arbitrário, mas o resultado lógico da *hybris*. Ulisses acredita que pode afirmar sua identidade e sua glória sem consequências; Abin Sur confia que sua experiência e seu poder bastam para neutralizar a profecia. A reversão da fortuna demonstra, portanto, o limite da razão e da vontade humanas frente às forças superiores.

O herói trágico na modernidade

A guisa de conclusão, a análise comparativa entre Ulisses e Abin Sur permite afirmar que a figura do herói trágico, longe de se restringir ao universo da tragédia clássica, mantém-se viva e reconfigurada na modernidade. O que se observa não é a dissolução do modelo aristotélico, mas sua atualização simbólica: as categorias de *hybris*, *hamartia*, *peripeteia*, *anagnórise* e *catharsis* continuam a estruturar narrativas que interrogam os limites da ação humana frente às forças que excedem sua compreensão e controle.

Na modernidade, o herói trágico deixa de confrontar exclusivamente os deuses olímpicos para enfrentar sistemas abstratos e impessoais, como a ordem social, as estruturas políticas, científicas ou juramentos metafísicos. Ainda assim, o conflito permanece essencialmente o mesmo: a tensão entre

a pretensão de autonomia do sujeito e a existência de uma ordem superior que o ultrapassa. O herói moderno continua sendo aquele que age, decide e assume responsabilidades, mas cujas escolhas se revelam insuficientes diante da complexidade do mundo que habita. Nesse sentido, a *hybris* moderna não se manifesta necessariamente como desafio explícito às divindades, mas como excesso de confiança na razão, na técnica ou no poder institucionalizado.

A representação do herói trágico na modernidade, portanto, desloca o eixo do sagrado para o existencial, sem abandonar a estrutura trágica fundamental. O sofrimento do herói não decorre apenas da punição divina, mas da percepção de que o mundo é regido por forças históricas, sociais ou cósmicas que escapam à vontade individual; tal percepção reforça a dimensão crítica da tragédia: ao expor a falibilidade do herói, a narrativa convida o leitor a refletir sobre a própria condição humana.

Conclui-se, assim, que o herói trágico moderno, seja na literatura canônica ou nas narrativas gráficas contemporâneas, continua a desempenhar uma função central de tornar visível o conflito entre liberdade e destino, entre ação e limite, entre razão e desmedida. A permanência dessas estruturas demonstra que a tragédia, mais do que um gênero histórico, constitui uma forma duradoura de compreender e representar a experiência humana no tempo.

O conflito entre liberdade e destino constitui um dos eixos centrais da literatura contemporânea, reaparecendo sob novas formas narrativas e filosóficas, mas preservando a estrutura trágica herdada da tradição clássica. Na Antiguidade, esse conflito se articula sobretudo na oposição entre o herói e os deuses; na modernidade e na contemporaneidade, desloca-se para o embate entre o sujeito e sistemas impessoais – históricos, sociais, psicológicos, tecnológicos ou biopolíticos – que condicionam a ação humana. A literatura contemporânea, nesse sentido, reescreveu o trágico em um mundo aparentemente dessacralizado, mas não menos determinado.

Em Albert Camus, especialmente em *O Estrangeiro* (1942) e em *O Mito de Sísifo* (1951), o destino assume a forma do absurdo. O protagonista do romance age de modo aparentemente livre, mas sua condenação revela que o sujeito está aprisionado por códigos morais e jurídicos que não controla. A tragédia moderna aqui não decorre de uma profecia divina, mas da inadequação radical entre o indivíduo e o mundo social. A liberdade existe, mas é uma liberdade sem transcendência, que não impede a queda; ao contrário, apenas a torna consciente.

Já em Franz Kafka, o conflito entre liberdade e destino atinge uma radicalização extrema em *O Processo* (1925) e *O Castelo* (1926). Os

protagonistas enfrentam sistemas burocráticos opacos e ininteligíveis, que funcionam como uma nova forma de destino trágico. Joseph K. acredita poder compreender e enfrentar o processo que o acusa, mas cada tentativa de ação aprofunda sua impotência. A *hamartía* kafkiana não é um erro moral, mas a ilusão de que a razão pode decifrar estruturas essencialmente inacessíveis. Nesse sentido, o herói moderno torna-se trágico justamente porque insiste em agir em um mundo que não responde à ação humana.

Na literatura anglo-americana contemporânea, Cormac McCarthy oferece exemplos contundentes desse conflito. Em *A Estrada* (2006), pai e filho exercem escolhas éticas em um mundo pós-apocalíptico governado pela escassez e pela violência. Embora haja espaço para decisões morais – “carregar o fogo” –, o horizonte do destino é implacável, e a morte e a dissolução do mundo são inevitáveis. A tragédia, nesse caso, nasce da tensão entre a liberdade ética mínima e a impossibilidade de redenção histórica.

Analogamente, no campo da literatura sul-africana, J. M. Coetzee, em *Desonra* (1999), encena um herói trágico moderno destituído de grandeza épica. David Lurie, o personagem central, acredita exercer sua liberdade individual, sobretudo no campo do desejo, mas suas escolhas colidem com transformações históricas e sociais profundas da África do Sul pós-apartheid. O destino, aqui, não é transcendente, mas histórico e coletivo, revelando como a liberdade individual pode tornar-se *hybris* quando ignora forças estruturais mais amplas.

Também em Margaret Atwood, sobretudo em *O Conto da Aia* (1985), a oposição entre liberdade e destino assume contornos políticos. A protagonista Offred vive sob um regime totalitário que redefine o corpo e o destino das mulheres. Suas pequenas escolhas cotidianas configuram uma liberdade mínima, constantemente ameaçada por um sistema que pretende controlar o futuro biológico e social. A tragédia contemporânea emerge da consciência de que a liberdade individual subsiste apenas de modo fragmentário diante de estruturas totalizantes.

Desses exemplos, conclui-se que a literatura contemporânea preserva o núcleo trágico aristotélico, ainda que reformulado. O destino não desaparece; transforma-se em história, sistema, ideologia, linguagem ou cosmos científico. A liberdade, por sua vez, não é abolida, mas tensionada, reduzida ou tornada ambígua. O herói trágico moderno continua sendo aquele que age, e é justamente essa ação, limitada e imperfeita, que o conduz à queda. Assim, a literatura contemporânea reafirma a tragédia como uma forma privilegiada de pensar a condição humana em um mundo onde os deuses se ausentaram, mas o destino permanece.

Já as histórias em quadrinhos, especialmente a partir da segunda metade do século XX, apropriaram-se de modo sistemático de estruturas, temas e figuras da tragédia grega, atualizando-as em linguagens visuais e narrativas voltadas à cultura de massa. Assim como na literatura contemporânea, o trágico nas HQs não se manifesta apenas pela presença explícita de mitos clássicos, mas sobretudo pela recorrência de conflitos estruturais que remetem diretamente ao modelo estudado por Aristóteles.

Um exemplo paradigmático é *Sandman*, de Neil Gaiman, da DC Comics. A série dialoga profundamente com a tragédia grega ao tematizar a inevitabilidade do destino, mesmo para entidades quase divinas. Sonho (Morpheus) apresenta traços claros do herói trágico: nobre, poderoso e prisioneiro de sua própria rigidez moral. Sua *hamartía* é a incapacidade de mudar, o que o conduz à *peripeteia* e à queda final, num arco narrativo que lembra personagens como Édipo ou Agamêmnon. Gaiman incorpora ainda referências diretas ao coro trágico e à oralidade mítica, reforçando a afiliação clássica da obra. Essa função do coro manifesta-se sobretudo em arcos como *The Kindly Ones*, no qual as Erínias assumem o papel de vozes do destino e da memória da culpa, à semelhança do coro em tragédias de Ésquilo. Personagens secundários e dispersos, como moradores, mortos, viajantes ou figuras marginais, atuam também como um coro disperso, comentando indiretamente os acontecimentos e oferecendo ao leitor chaves éticas e simbólicas da narrativa.

Na Marvel Comics, o personagem Thor é talvez o exemplo mais evidente da herança trágica, ainda que as narrativas sejam mediadas pela cultura nórdica. Em arcos escritos por Walter Simonson e, mais recentemente, por Jason Aaron, o herói enfrenta a tensão entre a divindade e o orgulho humano, colocando em atrito a relação entre poder e humildade. Sua *hybris* frequentemente conduz à perda do martelo Mjöllnir, momento da *peripeteia* que força o herói ao reconhecimento da sua falha, aproximando-o da lógica narrativa presente no mundo clássico.

Outro caso significativo é *Watchmen*, de Alan Moore e Dave Gibbons. Embora ambientada em um contexto político moderno, a obra articula uma estrutura profundamente trágica. Personagens como Ozymandias encarnam a *hybris* clássica ao acreditar que pode salvar a humanidade por meio de um plano racional e violento, o que o converte em um agente do destino trágico, no qual a ordem é restaurada somente à custa de sacrifícios irreversíveis.

Ainda na Marvel, a série *Demolidor* (Daredevil), sobretudo nas fases de Frank Miller, aproxima-se do trágico clássico ao explorar a queda reiterada do herói. Matt Murdock é um personagem marcado pela culpa, pelo sofrimento

e pela repetição do fracasso – elementos centrais da tragédia. Sua insistência em agir, apesar da consciência de que isso o destruirá, remete à figura do herói trágico que não pode fugir de sua própria natureza. Um exemplo emblemático encontra-se no arco *Born Again*. Nesta narrativa, o herói sofre uma perda sistemática de tudo aquilo que o constitui: sua identidade secreta é revelada, seus bens são confiscados, sua reputação é destruída e sua saúde mental entra em colapso, conduzindo-o à marginalidade e à quase loucura. Trata-se de uma queda que não decorre de um erro pontual, mas de sua própria *hybris* moral, ou seja, a crença de que pode conciliar justiça, vigilância e sacrifício pessoal ilimitado. Como na tragédia clássica, a punição não elimina o herói, mas o reduz ao limite da condição humana, obrigando-o a atravessar o sofrimento como forma de reconhecimento (*anagnórisis*).

Em síntese, as HQs demonstram que a tragédia grega não é apenas uma herança temática, mas um modelo estrutural que continua a informar a narrativa contemporânea. Ao transpor o conflito entre liberdade e destino para universos míticos, cósmicos ou urbanos, os quadrinhos reafirmam a vitalidade do trágico como releitura do mundo moderno e contemporâneo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARISTÓTELES. *Poética*. Tradução de Eudoro de Souza. 4. Ed. São Paulo: Editora 34, 2015.

AUERBACH, Erich. *Mimesis: a representação da realidade na literatura ocidental*. Tradução de George Bernard Sperber. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2011.

BROOME, John e KANE, Gil. S.O.S. Lanterna Verde. In. PANINI COMICS. *DC+ Aventura*. N. 2. São Paulo: Panini Comics, 2011.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Cultrix, 2007.

DODDS, Eric. *Os gregos e o irracional*. Tradução de Leonor Santa Bárbara. São Paulo: Paulus, 2002.

ECO, Umberto. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. Tradução de Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

ELSE, Gerald F. *Aristotle's Poetics: The Argument*. Cambridge: Harvard

University Press, 1957.

LESKY, Albin. *História da literatura grega*. Tradução de Mário da Gama Kury. Brasília: Editora UnB, 1996.

MOORE, Alan e O'NEIL, Dennis. Tigres. In. PANINI COMICS. *DC+ Aventura*. N. 2. São Paulo: Panini Comics, 2011.

NUSSBAUM, Martha. *The Therapy of Desire: Theory and Practice in Hellenistic Ethics*. Princeton: Princeton University Press, 1995.

PROPP, Vladimir. *Morfologia do conto maravilhoso*. Tradução de Jasna Paravich Sarhan. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2001.

SEAFORD, Richard. *Reciprocity and Ritual: Homer and Tragedy in the Developing City-State*. Oxford: Clarendon Press, 1994.

SNELL, Bruno. *The Discovery of the Mind: The Greek Origins of European Thought*. New York: Dover, 1993.

TAPLIN, Oliver. *Greek Tragedy in Action*. Berkeley: University of California Press, 1978.

TODOROV, Tzvetan. *As estruturas narrativas*. Tradução de Leyla Perrone-Moisés. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2006.

VERNANT, Jean-Pierre; VIDAL-NAQUET, Pierre. *Mito e tragédia na Grécia antiga*. Tradução de Greusa Barros. São Paulo: Perspectiva, 2013.

SOMBRAS E SIGNOS: UMA ANÁLISE DO NOIR E SEUS SIGNIFICADOS EM “BATMAN A SÉRIE ANIMADA” POR MEIO DO EPISÓDIO “UMA BALA PARA BULLOCK”.

SHADOWS AND SIGNS: AN ANALYSIS OF NOIR AND ITS MEANINGS IN BATMAN: THE ANIMATED SERIES THROUGH THE EPISODE “A BULLET FOR BULLOCK”

Igor Biagioni Rodrigues (PUC-Minas)

RESUMO:

Batman: A série animada foi uma produção de grande importância não apenas para o personagem da DC Comics como para as animações em geral, seja por seu impacto no público ou na influência estilística e temática que a animação influenciou e foi influenciada. Este trabalho vem através de uma análise filmica analisar aspectos do gênero *noir* e seus significados na série, especificamente no episódio “Uma bala para Bullock”. Resultados: Diversos elementos do *noir* estão presente na animação: o uso de alto contraste e da iluminação de pouca intensidade, figurinos que remetem a década de 1940, o uso de jazz na trilha sonora, uma trama envolvendo vingança, gangsters, um policial de moral duvidosa e um detetive. Tais influências foram responsáveis por criar uma estética única na série e criar um tom mais adulto.

Palavras-chave: cinema noir, batman, batman: a série animada

ABSTRACT:

Batman: The Animated Series was a production of great importance not only for the DC Comics character but also for animation as a whole, both due to its impact on audiences and to the stylistic and thematic influence through which the series both influenced and was influenced by other works. This paper aims, through film analysis, to examine aspects of the noir genre and their meanings within the series, specifically in the episode “A Bullet for Bullock”. Results: Several elements of noir are present in the animation, including the use of high-contrast, low-key lighting, costumes reminiscent of the 1940s, the use of jazz in the soundtrack, and a narrative involving revenge, gangsters, a morally ambiguous police officer, and a detective. Such influences were responsible for creating a unique aesthetic in the series and for establishing a more mature tone.

Keywords: *film noir*, Batman, Batman: The Animated Series

1. Introdução

Batman: A Série Animada é uma série de animação baseada o super-herói da DC Comics, Batman. Desenvolvida por Bruce Timm e Eric Radomski, a série foi originalmente transmitida pela Fox entre os anos de 1992 e 1995. Nesta animação, é possível perceber influências do estilo *noir* em seus episódios. Um dos destaques é o segundo episódio da segunda temporada intitulado *Uma Bala para Bullock*. Na trama, alguém está tentando assassinar o policial Harvey Bullock, que, após sobreviver a alguns ataques, pede ajuda ao Batman para descobrir quem está por trás desses atentados. Durante a investigação, o detetive descobre que seu jeito rude fez com que inimizades fossem criadas nas pessoas mais improváveis.

As animações servem como entretenimento, objeto de pesquisa e como reflexão sobre o fazer artístico. Durante os anos 1990, o pensamento de que desenhos animados eram direcionados apenas para o público infantil, era bem comum. Deste modo, *Batman: A Série Animada* é considerada um marco por fazer um redirecionamento de público, uma vez que seu tom mais maduro em relação à temática e seriedade na produção, fez com que não apenas crianças se interessassem pelo produto, mas adultos também. Para se ter uma ideia, essa produção influenciou a mídia da qual se originou, os quadrinhos, e

também, outros desenhos animados e até mesmo *live-actions*.

Além disso, segundo o site, *Art of the Title*, a animação foi responsável por criar um novo estilo que misturava o *Art deco* e o *noir*, que foi nomeado pelo escritor e produtor Alan Burnett como *Dark Deco*, que posteriormente, foi utilizado em outras produções da área.

Para Fragoso (2016), o *noir* é um estilo cinematográfico que surgiu no pós-guerra com influências de movimentos cinematográficos anteriores, como o Expressionismo Alemão, e da literatura de ficção policial. Tal estilo influencia diversas obras até os dias atuais. No caso de *Batman: A série animada*, não é diferente. No episódio *Uma bala para Bullock* podemos encontrar elementos deste estilo, como: uma trama de vingança, um personagem principal sendo um policial de moral duvidosa e o uso de *jazz* na trilha sonora. Essas características são importantes para a construção estética e narrativa da obra.

O objetivo deste trabalho é investigar a influência do *noir* nos diversos elementos que constituem o episódio. O presente trabalho consiste em uma análise de gênero. Segundo Penafria (2009), a análise de um filme consiste na decomposição do mesmo, e na interpretação das partes decompostas a fim de estabelecer uma articulação entre ambos. O mesmo é válido para um episódio de uma série. Metodologicamente, este trabalho também fará uso da semiótica. Ela será aplicada a partir de uma decupagem prévia do episódio, realizada por meio da análise fílmica, na qual são identificados e descritos os principais elementos visuais e narrativos das cenas selecionadas, como enquadramentos, iluminação, composição espacial, figurinos e uso da trilha sonora. A partir dessa decupagem, esses elementos são interpretados como signos, conforme a perspectiva semiótica de Nöth e Santaella (2017), buscando compreender os sentidos que produzem no interior da narrativa audiovisual. Assim, a semiótica atuará como uma etapa interpretativa da análise, permitindo investigar como tais signos visuais e sonoros, organizados segundo a estética *noir*, constroem significado dentro da narrativa.

O artigo buscará investigar os elementos do *noir* e seus significados com base em artigos e dissertações sobre o tema.

2. Conhecendo o *noir* e a ficção *hard-boiled*

Conforme Sabadin (2022), *film noir* é um termo de origem francesa utilizado pela primeira vez em um artigo escrito pelo crítico, Nino Frank em 1946. A partir de Frago (2016), podemos aprofundar que o termo começou a aparecer nas críticas do país após a Segunda Guerra Mundial e foi uma das fases cinematográficas estadunidenses com maior influência na história da sétima arte.

Sabadin (2022) destaca que tal expressão se popularizou e veio a se tornar a nomenclatura de um estilo cinematográfico que compreendia filmes de suspense policial lançados por Hollywood durante as décadas de 1940 e 1950. Para melhor compreender esse gênero cinematográfico, é necessário contextualizá-lo de forma histórica e artística.

Segundo Frago (2016), algumas condições sociais e políticas do cinema foram fatores de importância para o surgimento deste estilo de filme. Dentre eles, dois acontecimentos históricos possuem extrema relevância nesse condicionamento: A queda da Bolsa de Valores de 1929 e a Segunda Guerra Mundial como mencionado anteriormente.

Ainda de acordo com Frago (2016), o governo dos Estados Unidos acreditava que a fonte dos inúmeros problemas sociais existentes no país era o consumo de bebida alcoólica. Tentando resolver esses problemas, foi sancionada uma lei que proibia a venda e distribuição desse tipo de bebida em todo território estadunidense. Entretanto, o regulamento não impediu que as pessoas encontrassem outros meios de conseguirem consumir álcool. Os gangsters começaram atuar no mercado das bebidas, aproveitando a corrupção policial e política de agentes dessas áreas que trabalhavam para eles. Assim, foi criado um descrédito nas instituições. A queda da bolsa de valores em 1929, somada ao aparecimento de gangsters, a Lei Seca logo foi descontinuada. Assim, o clima de insegurança, a corrupção policial e política e a cidade corrompida, foram temáticas bastantes abordadas nos filmes *noir*.

Devido à guerra e à fuga do nazismo, diversos cineastas alemães deixaram o seu país de origem e migraram para os Estados Unidos em busca

de emprego e melhor qualidade de vida. Muitos desses artistas foram nomes de grande relevância em uma vanguarda cinematográfica extremamente relevante na história do cinema alemão e mundial: o Expressionismo alemão. Esses profissionais levaram consigo um conhecimento técnico e estilístico que impactou diretamente a forma estadunidense de fazer filmes (Sabadin, 2022).

Como é explicado por Fragoso (2016), além do Expressionismo Alemão, o *noir* possui inspiração na literatura policial, principalmente no estilo denominado *Hard-boiled*. Tal estilo literário foi criado por Carroll John Daly, e se tornou popular devido a outro escritor, Dashiell Hammett.

De acordo com Gadhire e Mane (2022), A ficção policial *hard-boiled* é um subgênero da literatura criminal. Trata-se de um estilo literário geralmente associado a narrativas de assassinato, marcado por uma representação direta e contida da violência e da sexualidade. Seus elementos principais tornaram-se tão conhecidos que assumiram contornos quase míticos, bastando a menção de algumas de suas características para evocar um universo familiar, cujos traços parecem emergir de um imaginário coletivo. A ficção *hard-boiled* afasta-se da tradição romântica ao enfatizar sentimentos como ansiedade, horror e ameaça constante, adotando uma postura pessimista diante dessas emoções. Essa atitude se manifesta sobretudo por meio do monólogo interior do detetive, que revela ao leitor suas ações e estados emocionais. O protagonista típico do gênero é um investigador que enfrenta um sistema judicial tão corrompido quanto o próprio crime organizado, testemunhando diariamente a violência que se consolidou antes do período da Lei Seca. Por isso, os detetives do *hard-boiled* configuram-se como anti-heróis, marcados pelo cinismo diante de um ciclo contínuo de violência.

Segundo Mascarello (2015), esse estilo começou a ser associado a publicações das revistas conhecidas como *pulp* e se popularizou internacionalmente, sendo publicado em países da Europa e da Ásia.

Devido a esses fatores históricos e influências artísticas, o *noir* criou uma estética particular. Segundo Spicer (2013), nesses filmes, há a propensão de utilizar o *low key*, o alto contraste de luz e sombra para criar

uma dramaticidade na cena. Como é referido por Conard (2007), os clássicos filmes *noir* possuem uma iluminação incomum e constante contraste de luz e sombra. Outro aspecto comum aos filmes do gênero é o ambiente urbano. Azenha (2019) destaca que esse cenário era utilizado de maneira frequente nas produções *noir*. O autor comenta que as ruas estreitas, os becos, e as multidões imprecisas eram cenários ideais para acontecimentos apavorantes.

Uma produção que notamos a influência do *noir*, é em *Batman: A série animada*. Azenha (2019) explica que a animação utiliza vários elementos estéticos do *noir* que se relacionam de forma direta aos filmes da década de 1940. Para ele, os personagens com características grotescas, a sociedade caótica, e o posicionamento de câmera que alteram a realidade estão presentes na produção e remetem ao *noir*. Esses elementos serão objeto de análise na continuidade deste trabalho.

3. Quem é o Batman?

Batman é um personagem fictício de histórias em quadrinhos da editora DC Comics. Foi criado por Bill Finger e Bob Kane, tendo sua primeira aparição na revista *Detective Comics* 27 com capa datada de maio de 1939, mas lançada em março daquele ano.

Quando criança, o bilionário Bruce Wayne viu seus pais serem assassinados na sua frente. Diante do túmulo deles, o garoto fez a promessa de combater o crime e levar a justiça para a cidade de Gotham até o fim de sua vida. Determinado a cumprir esse juramento, o garoto viajou ao redor do globo para treinar artes marciais com os melhores mestres do mundo. Anos depois, o jovem utiliza sua fortuna para construir um esconderijo em uma caverna para financiar seus equipamentos e elaborar um traje que remete a um morcego, Bruce Wayne retorna à Gotham como o vigilante mascarado conhecido como Batman.

Segundo Azenha (2019), o personagem surge como uma consequência dos problemas sociais e políticos existentes nos Estados Unidos naquela

época, gerados pela Queda da Bolsa de Valores e da Segunda Guerra Mundial. Ainda nas palavras do autor:

[...] desde sua origem, Batman é considerado um anti-herói, não possui as virtudes tradicionalmente atribuídas aos heróis. Anti-heróis são personagens não inerentemente maus que, às vezes, praticam atos moralmente questionáveis. Contudo, algumas vezes é difícil traçar a linha que separa o anti-herói do vilão. Pois Bruce Wayne, alimentado por um sentimento de vingança, tem pouca consideração pelo sistema de justiça criminal que considera corrupto e falível, optando por quebrar e moldar as regras para melhor servir ao seu propósito. Embora tente proteger a população, trabalha nas margens da lei e, por isso, é temido por todos. (Azenha, 2019, p. 18.)

Batman consolidou-se como um dos personagens mais icônicos e reconhecíveis da cultura pop, atravessando diferentes mídias e épocas por meio de numerosas adaptações audiovisuais. No campo televisivo, o personagem teve suas primeiras incursões ainda na década de 1940, com os seriados *Batman* (1943) e *Batman e Robin* (1949), produções que contribuíram para a fixação imagética do herói no imaginário popular. Posteriormente, a série *Batman* (1966–1968), protagonizada por Adam West, tornou-se um marco cultural ao apresentar uma abordagem marcada pelo humor e pela estética *pop*, profundamente distinta das representações mais sombrias do personagem. Ao longo das décadas seguintes, Batman também foi amplamente explorado no formato da animação, com títulos como *The Batman* (2004–2008) e *Batman: Os Bravos e Destemidos* (2008–2011), que ofereceram releituras estilísticas e narrativas variadas do herói.

Diante dessa multiplicidade de representações audiovisuais, cada uma marcada por escolhas estéticas e narrativas específicas, torna-se evidente que o personagem Batman funciona como um campo fértil para diferentes

interpretações ao longo do tempo. Entre essas leituras, algumas enfatizam o tom aventureiro ou fantástico, enquanto outras se aproximam de registros mais sombrios, urbanos e psicológicos, em consonância com o caráter ambíguo do próprio personagem e seu universo. É nesse contexto que *Batman: A Série Animada* (1992-1995) se destaca. A obra sistematiza e aprofunda elementos centrais da mitologia do herói, especialmente sua dimensão trágica, investigativa e moralmente ambígua.

3.2 A Série Animada

Batman: A Série Animada é uma produção audiovisual baseada nas histórias do personagem da editora DC Comics. Criada por Bruce Timm e Eric Radomski, a animação foi transmitida originalmente pelo canal televisivo norte-americano, Fox, entre os anos de 1992 e 1995.

Azenha (2019) citando Salas (2010) interpreta que apesar da boa repercussão dos filmes dirigidos pelo cineasta Tim Burton, a Warner recebeu críticas pelo tom mais sombrio dos longas que agradou adultos, porém afastou o público infantil. Com a intenção de transplantar o sucesso do cinema e das versões anteriores para a televisão, a produtora decidiu lançar uma animação que misturaria um realismo sombrio e cenas de ação que agradariam os dois tipos de público.

Azenha (2019) reforça que a obra possui várias características e temáticas provenientes dos filmes do gênero *noir* em seus episódios. Como veremos a seguir, um bom exemplo disso é o segundo episódio da segunda temporada, intitulado *Uma bala para Bullock*.

4. O uso do *noir* e seus significados no episódio “Uma bala para Bullock”

Conforme os créditos, o episódio foi animado pelo Studio Junio, dirigido por Frank Paur e com história de Michael Reaves. *Uma bala para Bullock* é o 67º episódio na ordem cronológica da série e o 84º na ordem de exibição, sendo originalmente transmitido no dia 14 de setembro de 1995. Na animação que adapta a história em quadrinhos homônima escrita por Chuck

Dickson e desenhada por Graham Nolan, alguém está tentando assassinar o policial Harvey Bullock. Assim, ele pede ajuda para o maior detetive do mundo, Batman, para descobrir quem está por trás das tentativas de assassinato. Na investigação, Bullock percebe que seus modos maldosos e rudes fazem com que ele crie inimigos improváveis.

Segundo Azenha (2019), a animação possui muitos elementos do gênero *noir*, sejam eles estéticos ou temáticos. Portanto, assim como toda série, o episódio mencionado possui elementos narrativos e visuais do *noir*.

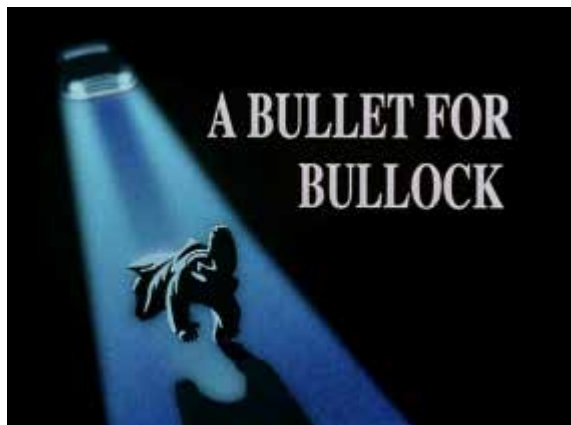
Para além da identificação desses elementos como recorrências do *noir*, é possível compreendê-los a partir de uma perspectiva semiótica, considerando-os como signos que produzem sentido dentro da narrativa audiovisual. Para fundamentar a análise visual deste episódio, recorre-se à semiótica que, conforme definem Winfried Nöth e Lucia Santaella (2017), configura-se como a ciência que investiga as linguagens e os processos de significação em toda a sua complexidade. Longe de limitar-se à linguagem verbal, a semiótica proposta pelos autores abrange todos os sistemas de signos: visuais, sonoros e espaciais permitindo decifrar como a estética *noir* de *Batman: A Série Animada* constrói sentidos que transcendem a mera ilustração visual, constituindo uma rede densa de símbolos e convenções culturais.

Nesse contexto, aspectos visuais como iluminação, enquadramento, figurino e composição espacial não atuam apenas como recursos estéticos, mas como operadores de significação que articulam temas centrais do episódio, tais como culpa, ameaça e ambiguidade moral. Assim, a estética *noir* presente em *Uma Bala para Bullock* constitui um sistema de signos que orienta a leitura do espectador e reforça a construção psicológica dos personagens e do espaço urbano de Gotham.

De acordo com Fragoso (2016), o uso de alto contraste e da iluminação de pouca intensidade eram características da fotografia que marcaram os filmes desse estilo. Logo em seu *card* inicial, a imagem de abertura do episódio, contém uma ilustração com o título onde já notamos o uso desse contraste (Figura 1). Tal aspecto funciona como um signo visual antecipador do conflito

narrativo, associando desde o primeiro contato do espectador a figura de Bullock a um universo de ameaça e perseguição.

Figura 1: Cartão de Título do episódio *Uma Bala para Bullock*, em *Batman: A Série Animada*.



Fonte: Uma Bala para Bullock (temporada 2, ep. 2) As aventuras de Batman e Robin [Seriado]. Direção: Frank Paur. Produção: Alan Burnett, Eric Radomski e Bruce W. Timm. Estados Unidos: Fox,1995.

Conforme Fontes (2011), O *film noir* era caracterizado pela prevalência de uma tensão entre claridade e escuridão, visualmente representada no efeito de *chiaroscuro*. De acordo com Fragoso (2016), a baixa intensidade da iluminação foi uma característica marcante em muitos filmes deste período. Além disso, nos filmes desta época, a luz e a sombra competem não apenas nos cenários noturnos ao ar livre, mas também nos ambientes internos e sombrios, que evitam a luz do dia por meio de cortinas ou persianas. A luz lateral, fria e sem filtros, delinea os contornos que revelam apenas parte do rosto, criando uma tensão dramática mais intensa. Tais aspectos estão presentes ao longo do episódio, como visto nas figuras 2, 3 e 4, e ajudam a criar um sentido de tensão não apenas dramática, mas também moral de Bullock.

Figura 2: Cena do episódio em preto e branco, em *Batman: A Série Animada*



Fonte: *Uma Bala para Bullock* (temporada 2, ep. 2). *As aventuras de Batman e Robin* [Seriado]. Direção: Frank Paur. Produção: Alan Burnett, Eric Radomski e Bruce W. Timm. Estados Unidos: Fox, 1995.

Figura 3: Cena do episódio com iluminação de baixa intensidade, em *Batman: A Série Animada*.



Fonte: *Uma Bala para Bullock* (temporada 2, ep. 2). *As aventuras de Batman e Robin* [Seriado]. Direção: Frank Paur. Produção: Alan Burnett, Eric Radomski e Bruce W. Timm. Estados Unidos: Fox, 1995

Figura 4: Cenas do episódio com o uso de persianas, em *Batman: A Série Animada*.



Fonte: *Uma Bala para Bullock* (temporada 2, ep. 2). *As aventuras de Batman e Robin* [Seriado]. Direção: Frank Paur. Produção: Alan Burnett, Eric Radomski e Bruce W. Timm. Estados Unidos: Fox, 1995.

Ainda com base em Fragoso (2016), vários diretores de fotografia escolhiam certos ângulos e planos por diferentes motivos. Os ângulos elevados, *plongée*, também contribuem para uma sensação de falta de equilíbrio que ajudava a construir o tom desses filmes. *Uma bala para Bullock* utiliza de planos com ângulos diferentes, assim como visto na figura 5, da mesma forma dos filmes de suspense policial para atuar como um signo visual. Sob a ótica semiótica, esse enquadramento deixa de ser apenas uma escolha técnica para se tornar uma linguagem que constrói um significado, o de suspense, evocando a fragilidade e tensão dos personagens, de forma muito semelhante aos códigos visuais e enquadramentos utilizados nos filmes policiais clássicos.

Figura 5: Cena do episódio com uso de ângulo elevado, em *Batman: A Série Animada*.



Fonte: *Uma Bala para Bullock* (temporada 2, ep. 2). *As aventuras de Batman e Robin* [Seriado]. Direção: Frank Paur. Produção: Alan Burnett, Eric Radomski e Bruce W. Timm . Estados Unidos: Fox, 1995.

Outro aspecto visual semelhante aos filmes *noir*, são os figurinos dos personagens da animação. Azenha (2019) analisa que os personagens usam blazer, gravata e camisa, além do chapéu do estilo “fedora”, que era comum nas roupas dos filmes da década de 1940. Essas vestimentas eram quase como uniformes e suas cores não eram vibrantes. As vestimentas dos personagens funcionam como signos culturais e podem ser associados ao imaginário do *noir* clássico, contribuindo para a identificação de arquétipos narrativos e para a inscrição do episódio em uma tradição estética que remetem a esse gênero cinematográfico, como se observa na figura 6.

Figura 6: O personagem Bullock utiliza trajes típicos dos filmes da década de 1940, em *Batman: A Série Animada*



Fonte: *Uma Bala para Bullock* (temporada 2, ep. 2). *As aventuras de Batman e Robin* [Seriado]. Direção: Frank Paur. Produção: Alan Burnett, Eric Radomski e Bruce W. Timm. Estados Unidos: Fox, 1995.

Uma bala para Bullock não utiliza apenas de aspectos visuais que remetem ao *noir*, mas também de ambientação, temática e de personagens arquetípicos do estilo cinematográfico em questão, como o fato de o episódio se passar na violenta e perigosa cidade de Gotham. Fragoso (2016) diz que, em grande parte, os filmes *noir* se passam em ambientes urbanos. Ainda segundo a autora, essa ambientação é um ótimo cenário para os acontecimentos que esse gênero aborda. Dessa forma, Gotham não se apresenta apenas como um cenário, mas como um espaço semiótico que concentra e projeta os sentidos de violência, corrupção e insegurança que atravessam as narrativas desse gênero, como pode ser visto na figura 7.

Figura 7: Cena em Gotham, um ambiente urbano, em *Batman: A Série Animada*.



Fonte: *Uma Bala para Bullock* (temporada 2, ep. 2). *As aventuras de Batman e Robin* [Seriado]. Direção: Frank Paur. Produção: Alan Burnett, Eric Radomski e Bruce W. Timm . Estados Unidos: Fox, 1995.

Além disso, a obra possui questões narrativas e arquétipos de personagens muito comuns no *noir*. Bullock, o personagem principal é um policial do tipo *hard-boiled detective*, um anti-herói ranzinza e de moralidade duvidosa. Há também a presença de Batman, um detetive misterioso. A trama é movida por uma investigação sobre uma tentativa de assassinato, há a aparição de mafiosos liderados por um criminoso de sobrenome italiano e o uso constante de jazz na trilha sonora, tropos muito comuns em filmes *noir*.

Considerações Finais:

A análise fílmica é uma ferramenta relevante para o estudo e pesquisa das diferentes produções audiovisuais, pois permite um olhar crítico sobre as obras e é uma maneira de valorizar o contexto criativo, a produção e recepção

dos produtos da sétima arte. Ademais, ao articular a análise fílmica com uma perspectiva semiótica, torna-se possível compreender como elementos visuais, sonoros e narrativos operam como signos que estruturam sentidos e orientam a leitura do espectador.

Nesse contexto, o episódio “Uma bala para Bullock”, de “Batman: a série animada”, é um ótimo exemplo para observar e estudar a influência do *noir* em obras de épocas posteriores à do surgimento desse estilo. Tudo isso fica nítido quando vemos que o protagonista desta trama é um policial de moral questionável, que a história do episódio é movida por uma investigação criminal, pela presença do ambiente urbano, pela utilização de planos diferenciados, pelo uso de iluminação dura e contraste de luz e sombra, a trilha sonora em jazz e os figurinos típicos da década de 1940.

Sob uma perspectiva semiótica, esses elementos não se apresentam como simples referências estéticas, mas como operadores de significação que contribuem para a construção psicológica dos personagens e para a consolidação de um universo narrativo marcado pela culpa, pela ameaça e pela instabilidade moral. Assim, o episódio analisado demonstra como a série animada do Batman não apenas dialoga com uma tradição cinematográfica consagrada, mas a reconfigura, ampliando seus sentidos e reafirmando a vitalidade do *noir* como uma forma narrativa capaz de atravessar mídias, épocas e públicos distintos.

A análise aqui desenvolvida também demonstra que a articulação entre a semiótica e a cultura visual permite compreender como elementos estéticos, muitas vezes vistos apenas como ornamentais, operam, na verdade, como uma gramática complexa de significação. Ao investigar o episódio *Uma bala para Bullock*, este artigo contribui para os estudos de semiótica ao evidenciar como a série Batman recontextualiza signos do *hard-boiled* e do *noir* clássico, transformando sombras, ângulos e trilhas sonoras em vetores de sentido que guiam a percepção emocional e moral do espectador em relação a narrativa e seus personagens.

Além disso, no campo da cultura visual, a pesquisa reforça a tese de que

o *noir* não é um gênero estático, mas um sistema de signos fluido e adaptável. A contribuição deste trabalho reside em mostrar como a animação, enquanto suporte midiático, é capaz de preservar e expandir a iconografia da narrativa *noir*, como os crime, a decadência urbana e os anti-heróis emocionalmente endurecidos continuam a ressoar no imaginário contemporâneo.

A série animada do Batman foi importante comercialmente para a Fox e foi considerada uma das melhores animações pela imprensa. Ao utilizar diversos elementos de um gênero cinematográfico bastante cultuado, o episódio em questão é um exemplo do porquê a série foi considerada inovadora e influenciou animações futuras. O episódio *Uma Bala para Bullock*, em particular, exemplifica como a combinação entre linguagem animada, estética *noir* e construção semiótica sofisticada pode resultar em uma obra que ultrapassa os limites do entretenimento, oferecendo um campo fértil para análises acadêmicas no âmbito dos estudos audiovisuais, narrativos e culturais.

Referências bibliográficas:

AZENHA, André Luiz de Albuquerque. **O expressionismo alemão e o noir em Batman: A série animada**. 2019. 136 p. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2019. Disponível em: https://portal.anhembi.br/wpcontent/uploads/2022/05/Dissertacao_ANDRE-LUIZ-DE - ALBUQUERQUE-AZENHA.pdf. Acesso em 24 jan. 2026.

FONTES, Bruno. **Num Mundo Sempre Noir**. 2011. 146 p. Dissertação (Mestrado em Estudos Artísticos) - Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra, Coimbra, 2011. Disponível em: <https://estudogeral.uc.pt/bitstream/10316/19744/1/Disserta%C3%A7%C3%A3o%20de%20Mestrado%20de%20Bruno%20Fontes%20-%20Num%20Mundo%20sempre%20noir.pdf>. Acesso: 19 jan. 2026

FRAGOSO, Abigail Rito **Film noir: análise e identificação das características, padrões e clichês do film noir clássico**. 2016. 142 p.

Dissertação (Mestrado em Design e Cultura Visual) – IADE-U Instituto de Arte, Design e Empresa – Universidade Europeia. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10400.26/14190>. Acesso em 24 jan. 2026.

GADHIE, Sachin Subrav; MANE, Samadhan Subhash. **Hard-Boiled Fiction: A Fusion of Noir and Detective Fiction**. International Journal on Studies in English Language and Literature (IJSELL), v. 10, n. 9, p. 1-5, set. 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.20431/2347-3134.1009001>. Acesso em: 25 jan. 2026.

HULS, Alexander. Batman: Animated Series. **Art of the Title**, 2017. Disponível em: <https://www.artofthetitle.com/title/batman-the-animated-series/>. Acesso em: 22/01/2026

MASCARELLO, Fernando - **História do cinema mundial**. Campinas: Papyrus, 2006.

PENAFRIA, M. **Análise de Filmes – conceitos e metodologia**. In: VI Congresso Sopcom, Lisboa, 2009, p. 1,2. Disponível: <https://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf> Acesso em 24 jan. 2026.

NÖTH, Winfried; SANTAELLA, Lucia. **Introdução à semiótica: passo a passo para compreender os signos e a significação**. São Paulo: Paulus, 2017.

SABADIN, Celso. **A História do Cinema para quem tem pressa**. 3ª ed. Rio de Janeiro: Valentina, 2022.

SPICER, Andrew. Introduction: The Problem of Film Noir. In: SPICER, Andrew; HANSON, Helen (org.). **A Companion to Film Noir**. Chichester: Wiley-Blackwell, 2013. p. 1-13.

UMA Bala para Bullock (temporada 2, ep. 2). As aventuras de Batman e Robin [Seriado]. Direção: Frank Paur. Produção: Alan Burnett, Eric Radomski e Bruce W. Timm. Estados Unidos: Fox, 1995.

**RELIGIÃO E CULTURA E POP: UMA
ANÁLISE DO FANATISMO CRISTÃO
E DO TELEVANGELISMO EM *X-MEN:
DEUS AMA, O HOMEM MATA*, DE CHRIS
CLAREMONT E BRENT ANDERSON
RELIGION AND POP CULTURE:
AN ANALYSIS OF CHRISTIAN
FANATICISM AND TELEVANGELISM
IN *X-MEN: GOD LOVES, MAN KILLS*,
BY CHRIS CLAREMONT AND BRENT
ANDERSON**

Iuri Biagioni Rodrigues (PUC Minas)

RESUMO:

A Cultura Pop está presente no cotidiano de muitas pessoas, contudo, durante alguns anos, não era objeto de estudo dos pesquisadores. Atualmente, a realidade é outra, e os trabalhos acadêmicos sobre o assunto são comuns. O objetivo é analisar um dos produtos mais conhecidos da Cultura Pop, uma história em quadrinhos de super-heróis, mais precisamente *X-Men Deus Ama, o Homem Mata* (1982), de Chris Claremont e Brent Anderson, a partir da presença de conceitos como fundamentalismo, fanatismo e televangelismo, que estão presentes na obra, principalmente na figura do personagem William Stryker, um reverendo bastante popular que utiliza passagens da Bíblia para incitar o ódio e a perseguição aos mutantes. A pesquisa é norteadas pelas seguintes questões: como as práticas de Stryker revelam o fundamentalismo e o fanatismo religioso? E quais as características típicas dos televangelistas podem ser percebidas nele? A investigação é de caráter bibliográfico e qualitativo, articulando os conceitos de fundamentalismo, fanatismo e televangelismo com a discussão de partes da história em que eles aparecem de maneira nítida. Conclui-se que, apesar de ser uma obra do *mainstream*, portanto associada aos valores dominantes, ela proporciona uma crítica social

sobre os perigos da intolerância e do fanatismo, continuando bastante atual.

Palavras-chave: Cultura Pop, Fundamentalismo, Fanatismo, Televangelismo, X-Men

ABSTRACT:

Pop Culture is present in the everyday lives of many people, however for several years it was not considered as an object of study by researchers. Nowadays, this reality has changed, and academic works on this subject are common. The objective is to analyze one of the most popular products of Pop Culture, a superhero comic book, specifically X-Men: God Loves, Man Kills (1982), by Chris Claremont and Brent Anderson, focusing on the presence of concepts such as fundamentalism, fanaticism and televangelism, which are evident in the work, especially through the character William Stryker. He is a highly popular reverend who uses passages from the Bible to incite hatred and persecution against mutants. The research is guided by the following questions: how does William Stryker's practices reveal religious fundamentalism and fanaticism? And which typical characteristics of televangelists can be identified in him? The investigation is a literature review with a qualitative approach, articulating the concepts of fundamentalism, fanaticism, and televangelism with the discussion of segments of the story in which they appear clearly. It is concluded that, despite being a mainstream work and therefore associated with dominant values, this comic offers a social critique of the dangers of intolerance and fanaticism that remains highly relevant.

Keywords: Pop Culture, Fundamentalism, Fanaticism, Televangelism, X-Men

1. Introdução

A Cultura Pop está presente no cotidiano de muitas pessoas, contudo, durante algum tempo não era objeto de estudo dos pesquisadores. Ao longo dos anos, isso mudou e as publicações sobre esse assunto são comuns no ambiente acadêmico. Inclusive, muitos fãs que também são pesquisadores dedicam-se ao estudo dos objetos da Cultura Pop. Mas o que é Cultura Pop? Nos próximos parágrafos, de maneira breve e introdutória, discutiremos um pouco sobre isso. A Cultura Pop surge a partir da segunda metade do século XX, em um contexto de avanços industriais e tecnológicos, do fortalecimento da cultura de massa,

do surgimento da ideia de indústria cultural e do processo de midiaticização. Assim, a Cultura Pop é midiaticizada, o que significa que, ao contrário da cultura tradicional, que vem das pessoas, ela se propaga através de objetos midiáticos. A mídia resguarda a informação do produto, emite e propaga a mensagem que compõe esse produto, conforme explicam Iuri Reblin e Amaro Braga Júnior (2020). Assim, a Cultura Pop possui um grande alcance e é bastante diversificada, qualquer um pode produzi-la. Além disso, ela é fortemente associada à ideia de entretenimento, que, somada às trocas monetárias envolvidas, gera o sentimento de pertencimento.

Durante alguns anos, algumas pessoas viam produtos da Cultura Pop como filmes, quadrinhos, livros, jogos, RPG (*Role-playing game*), entre outros, com uma visão preconceituosa, relacionada à ideia de baixa cultura, produto de consumo e indústria cultural. Vale lembrar que nem todo filme, HQ, etc. são Cultura Pop.

Os pesquisadores Reblin e Braga Júnior (2020) destacam que a Cultura Pop, a partir da influência da Escola de Frankfurt e pensamentos similares, pode ser compreendida de uma maneira mais negativa, como mencionado no parágrafo anterior. Já sob uma perspectiva alinhada à Escola dos Estudos Culturais, os autores explicam que a Cultura Pop pode ser vista de uma maneira mais positiva, como uma expressão de identidade e resistência, ainda que não esteja desvinculada da mercantilização e da indústria. Entretanto, o foco está na apropriação e ressignificação desses produtos. Ainda com base em Reblin e Braga Júnior (2020), pode-se perceber que certas análises ficam no meio termo destas teorias.

Neste trabalho, vamos valorizar a Cultura Pop como um espaço que, mesmo inserido na ótica dominante, pode servir para uma reflexão crítica sobre determinados assuntos. Portanto, concordamos com Ivan Carlo Andrade de Oliveira (2002), que afirma que a Cultura Pop é algo que:

Nasce da Indústria Cultural, mas não se limita às regras suas acrílicas e homogêneas. Ao contrário, a cultura pop está muito mais próxima da subversão que da ideologia. Ela, constantemente, quer incomodar o receptor, ao invés de acomodá-lo (Oliveira, 2002, p. 16)

É importante destacar que as diversas produções da Cultura Pop funcionam como janelas da realidade, ou seja, abordam questões pertinentes à vida em sociedade, estão diretamente relacionadas com o contexto histórico, político e social em que são produzidas e expressam a visão de mundo de seus criadores.

Nas palavras de Reblin e Braga Júnior (2020):

Os bens da cultura pop lidam com signos, símbolos, partilham um universo comum de valores e significados de um grupo, de uma sociedade. Eles provêm maneiras pelas quais os seres humanos interpretam o mundo, são uma “memória de mundo”. (Braga Júnior; Reblin, 2020, p.91)

Assim, não é de se estranhar a existência de narrativas que abordem a questão da religião. No caso dos quadrinhos, Iuri Reblin (2014) aponta que podemos dividi-los em quatro pontos de intersecção com a religião: quadrinhos como produção religiosa, quadrinhos com temas reconhecidamente religiosos, quadrinhos com religião como ilustração contextual e quadrinhos como expressão do universo simbólico e de sentido. *X-Men: Deus ama, o Homem Mata* insere-se no segundo grupo dessa divisão.

O presente trabalho busca analisar a obra *X-Men Deus Ama, o Homem Mata*, uma história em quadrinhos de super-heróis, um dos produtos mais conhecidos da cultura pop, com ênfase no televangelismo, no fundamentalismo e no fanatismo cristão presentes na história por meio do personagem William Stryker, demonstrando a presença de temas reconhecidamente religiosos em seu roteiro.

Para isso, inicialmente, apresentamos um resumo do grupo de super-heróis e da obra em questão, pois nem todos os que lerem o presente trabalho podem estar familiarizados com os X-Men. Posteriormente, os conceitos de fundamentalismo, fanatismo e televangelismo serão discutidos e explicados. Finalmente, a história *X-Men Deus ama, o Homem Mata* será analisada a partir do que foi exposto anteriormente. Portanto, trata-se de uma pesquisa de caráter bibliográfico e qualitativo, compreendendo o levantamento de informações sobre os temas citados, articulando-os com acontecimentos e características da *graphic novel* dos X-Men. Os livros, capítulos de livros e artigos consultados servem para embasamento teórico e desenvolvimento do trabalho.

2. Conhecendo os X-Men e a *graphic novel Deus Ama, o Homem Mata*

Os X-Men são uma das equipes de super-heróis mais populares das histórias em quadrinhos. Eles foram criados em 1963 por Stan Lee e Jack Kirby. Originalmente, o grupo liderado pelo Professor Charles Xavier era formado por Ciclope (Scott Summers), Garota Marvel (Jean Grey), Homem de Gelo (Robert Drake), Fera (Hank McCoy) e Anjo (Warren Worthington III). No final dos anos 1960, novos heróis como Polaris (Lorna Dane), Destruitor (Alex Summers) entraram para o grupo. Depois desse período, os personagens

ficaram quase cinco anos sem histórias inéditas.

A partir de 1975, a equipe foi revitalizada e ganhou novos integrantes: heróis de diferentes nacionalidades e culturas, como o canadense Wolverine (Logan), a queniana Tempestade (Ororo Monroe), o russo Colossus (Piotr Rasputin), o indígena Pássaro Trovejante (John Proudstar), o alemão Noturno (Kurt Wagner), o irlandês Banshee (Sean Cassidy), o japonês Solaris (Shiro Yoshida) e Kitty Pryde. Esses personagens se tornaram muito populares e ajudaram no crescimento exponencial das vendas e no sucesso da revista. Nesse período, os quadrinistas que mais se destacaram foram Len Wein, Chris Claremont, Dave Cockrum e John Byrne.

É importante citar que os X-Men foram criados em um contexto histórico, político e social bastante agitado nos Estados Unidos: Guerra Fria e o medo da destruição nuclear, luta pelos direitos civis dos negros, contracultura, entre outros. Assim, os personagens foram criados como metáfora para as minorias sociais que eram perseguidas e marginalizadas na época.

No universo Marvel, os X-Men são mutantes, pessoas que, devido à presença do gene X, acabam desenvolvendo poderes e habilidades sobre-humanas. Os mutantes pertencem a um novo tipo de espécie, chamada de *Homo superior*, próximo estágio da evolução humana. Os heróis dessa superequipe juraram proteger o mundo e as pessoas que nele habitam, mesmo que sejam temidos pela maioria da população que não os compreende.

Professor Xavier defende a convivência pacífica entre mutantes (*Homo superior*) e humanos (*Homo sapiens*), mas seu arquirrival e inimigo dos X-Men, Magneto, defende a superioridade mutante e o confronto contra os humanos.

Desde suas primeiras edições, os X-Men precisaram enfrentar o ódio e o preconceito por serem diferentes. Alguns de seus inimigos são pessoas do governo que pretendem exterminar os mutantes, como é o caso do senador Kelly e do cientista Bolivar Trask, criador dos Sentinelas, robôs gigantes que perseguem mutantes. Com isso, percebe-se que política e críticas sociais são temas constantes nas histórias dos filhos do átomo.

X-Men: Deus ama, o Homem Mata (*X-Men: God Loves, Man Kills*, na versão original) é uma história lançada originalmente em 1982, nos Estados Unidos. O roteiro é de Chris Claremont, a arte é de Brent Anderson e as cores são de Steve Oliff. No Brasil, a HQ foi publicada pela primeira vez em 1988 pela Editora Abril, entretanto, como destacam Wellington Alves, Nataniel Gomes e Leonardo Alvarenga (2023), esta versão recebeu autocensura no título e foi traduzida como “X-Men: Conflito de Uma Raça”. Alexandre Morgado (2021), citando depoimentos do editor e tradutor Leandro Luigi Del Manto, explica

que isto ocorreu porque Cláudio Marra, diretor da redação, também era pastor e não considerava apropriado que o título de uma revista popular contivesse as palavras “Deus” e “mata” na mesma frase. Del Manto complementa:

A gente não tinha essa pegada religiosa que ele teve. É difícil dizer se ele estava certo ou errado! Mas o título ‘Conflito de uma Raça’ é um título tão bom quanto, que fala muito sobre a história em si. Na época, ele conversou comigo e eu até entendi o porquê da coisa. O título não foi proibido, foi apenas uma opção do diretor de redação (Del Manto *apud* Morgado, 2021, p.222)

A partir do que foi exposto acima, percebe-se que esta tradução foi um caso de censura linguística. Lia Wyler (2018, p.112) defende que “os escrúpulos morais e religiosos parecem ser a principal motivação das ocorrências de autocensura e de censura nas revisões de responsabilidade das editoras”. O caso desta história de X-Men, publicada pela Editora Abril, confirma a afirmação da pesquisadora.

Outrossim, o comentário de Del Manto, desmentindo a proibição e defendendo a ideia de opção do diretor de redação, pode indicar um caso de negação da censura. Wyler (2018), citando Carneiro (1997), explica que essa negação envolve mecanismos de rejeição e também fuga e racionalização. Isso ocorre porque, quanto maior o incômodo diante da repressão, maior é a inclinação de buscar por explicações racionais, como se as pessoas procurassem justificar a sua cumplicidade (Wyler, 2018). Sendo assim, acreditar que o título “Conflito de uma Raça” foi tão bom quanto original é um possível indicativo dessa tentativa de justificar-se diante da censura.

Posteriormente, a história foi publicada por outras editoras e passou a ser lançada com o título fiel ao original. A Editora Panini lançou suas versões em 2003, 2014 e 2023, e a editora Salvat publicou na edição 15 da coleção “Os Heróis Mais Poderosos da Marvel”, juntamente com a história “Dias de um Futuro Esquecido”, em 2015. A figura 1 ilustra as capas das edições brasileiras que publicaram a história.

Figura 1: Capas das edições brasileiras contendo a história Deus Ama, o Homem Mata. Da esquerda para a direita (Abril, 1988), Panini (2003), Panini (2014), Salvat (2015) e Panini (2023). O destaque é a alteração do título feita pela editora abril por razões que já foram explicadas anteriormente.



Fonte: Elaborada pelo autor com imagens coletadas do site Guia dos Quadrinhos

Em sua crítica da *graphic novel X-Men: Deus ama, o Homem Mata*, Iuri Biagioni Rodrigues (2023) destaca que esta é a história em que metáfora de criação dos heróis mutantes se torna mais evidente, pois “Muito mais que Willian Stryker e seus seguidores bitolados, os X-Men enfrentam o fundamentalismo religioso, o ódio, a intolerância, e o preconceito deflagrado por eles por meio de discursos e atitudes” (Rodrigues, 2023, s/p).

Após essa contextualização, vejamos a trama da história de maneira resumida. Em *X-Men: Deus ama, o Homem Mata*, os heróis mutantes Ciclope, Wolverine, Colossus, Noturno, Tempestade, Ariel (uma das identidades de Kitty Pryde) e Illyana Rasputin (irmã de Colossus), liderados pelo Professor Xavier, precisam se unir a Magneto para enfrentar a ameaça da intolerância e do fanatismo do reverendo William Stryker e de sua “Cruzada Stryker”, que persegue os mutantes sistematicamente. A figura 2 revela a violência dos aliados do reverendo, que chegam a assassinar crianças logo nas primeiras páginas, afirmando que elas não tinham o direito de viver.

Figura 2: Purificadores assassinando duas crianças negras e mutantes



Fonte: Claremont; Anderson, 2015

Stryker teve um passado como militar e nutre um ódio contra os mutantes iniciado quando descobriu que seu filho primogênito era mutante. Assim,