

SUPERMAN UM SÍMBOLO DOS QUADRINHOS

Renan Palmeira Costa ¹

RESUMO: Este artigo refere-se à história em quadrinhos como uma linguagem representativa do século XX, produtora e mantenedora de diversos símbolos heróicos intitulados de super-heróis. A intenção deste trabalho é decifrar a imagem simbólica do Superman como uma expressão da realidade. Nossa base de discussão está distribuída em vários teóricos da Literatura, Sociologia, Comunicação e da História, focalizamos grande parte das nossas perspectivas no pensamento de Durval Muniz (2007) que reflete na linguagem um espaço de mediação das produções de conhecimentos antagônicos; Bourdieu (2004) que pensa uma nova configuração do poder e Pesavento (2003) que discute conceitos como identidade, representação e imaginário.

Palavras-chave: Superman, Linguagem, Símbolo

1. INTRODUÇÃO

Durval Muniz de Albuquerque Júnior 2007 nos apresenta uma nova escrita da história a qual ele nomeia como “terceira margem”, que é fruto de um espaço de mediação entre a produção do conhecimento do pólo natureza e do pólo sociedade/sujeito, esta nova escrita da história só ocorrerá com o fim da separação de saberes expressa na história na divisão da história social e da história cultural.

“O que significa pensar a História e escrevê-la desta terceira margem? Significa primeiro pensar que a História não se passa apenas no lugar da natureza, da coisa em si, do evento, da matéria ou da realidade, nem se passa apenas do lado da representação, da cultura, da subjetividade, do sujeito, da idéia ou da narrativa, mas se passa entre elas, no ponto de encontro e na mediação entre elas, no lugar onde estas divisões ainda são indiscerníveis, onde estes elementos e variáveis se misturam.” (ALBURQUERQUE, 2007. p. 28).

“Todo evento histórico é cultural e simbólico e precisa de alguma forma de linguagem ou de simbologia para acontecer, para estabelecer os laços de comunicação entre os homens, sem os quais não haveria economia, política ou sociedade, nem mesmo objetivo ou sujeito.” (ALBURQUERQUE, 2007. p. 27).

¹ Licenciatura Plena em História na UEPB/ Universidade Estadual da Paraíba

Ao pensar e discutir o termo invenção, Durval nos oferece uma reflexão sobre a fabricação da história como um discurso narrativo inventivo, ele produziu e levantou questionamentos na produção do conhecimento histórico e suas limitações de interpretarem e interpelar os eventos históricos.

O fato e o evento são pensados por Durval embasado no pensamento de Lacan, “*como um real existente porem insuportável se não trabalhado simbolicamente*” (2007), desta forma o fato histórico não é pensado apenas do lado da natureza (história social) ou da representação (história cultura), mas numa abordagem de entrelaçamento de conhecimentos opostos que produzem laços de comunicação, de diálogo e de mediação, esta fabricação ou invenção desta escrita histórica é chamado de “terceira margem”, procura compreender a realidade a partir de um diálogo entre conhecimentos. Segundo o que afirma Durval:

“... A linguagem é este terceiro termo que conecta e articula natureza e cultura, que, embora vista sempre como cultural e social, é também dependente de atributos naturais, não se fala sem língua ou cordas vocais.” (ALBURQUERQUE, 2007. p. 34).

O gênero literário foi caracterizado pela prática de separação de saberes no ocidente como um conhecimento relacionado à ficção, sem relevância na reconstrução do evento e do fato histórico material e social, porém o percurso de mediação de saberes tem como principal instrumento a linguagem, essa linguagem é pensada por Durval como expressão desta terceira margem, por produzir a mediação do homem com o mundo, articulando natureza e cultura.

2. HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Já na pré-história os homens se comunicavam entre si através da linguagem verbal e não verbal á exemplo dos registros rupestres utilizadas por diversos povos; A representação que os homens fizeram e fazem do espaço se configuram e se expressam pelas diversas formas de linguagem que permitem fabricar e nomear a realidade. Segundo Santaella;

“... a literatura entrou num corpo a corpo primordial com a linguagem desvelando simultaneamente novas consciências que podemos ter do mundo: pela denúncia do ver ismo como duplicação de aparências falsas (porque meramente aparentes); pela exploração de novas

estruturas de linguagem que transformam hábitos adquiridos, desmascarando o que discurso estabelecido cala ou camufla; pela busca de uma readaptação (homeostática) de nossa linguagem no mundo etc.” (SANTAELLA, 1996. p. 52- 53).

O século XX produziu novos meios de comunicações além dos existentes a literatura e jornal, estas novas estruturas de linguagens foram: o cinema, rádio, revista, história em quadrinhos, propagandas, charge, caricatura, cartum, jornal verbal, que foram “... descritas por Horkheimer e Adorno (1972) nos anos 1940 - (...), começado a colonizar o lazer e a ocupar o centro do sistema de cultura e comunicação nos EUA e em outras democracias capitalistas...” KELLNER, Douglas. (2001). O confronto destas diversas séries de linguagens possibilitou que os seus meios de produções venham se aperfeiçoando de forma ousada tornando possíveis suas diferenciações e funcionalidades.

“As Histórias em Quadrinhos, como todas as formas de arte, fazem parte do contexto histórico e social que as cercam. Elas não surgem isoladas e isentas de influências. Na verdade, as ideologias e o momento político moldam, de maneira decisiva, até mesmo o mais descompromissado dos gibis. Jonatas Preis Dutra” (JARCEM, René Gomes Rodrigues. N° 5, ano 3, setembro/ 2007).

Das inúmeras formas de linguagens elaboradas no século XX que ditaram fronteiras de comportamentos, condutas e valores globais, a HQs é caracterizada como um modelo fascinante de comunicação difundida pela indústria midiática seduzindo diversas gerações, chegando a ser considerada por alguns teóricos como a nona expressão artística. As indústrias de quadrinhos clássicas são direcionadas para um determinado público juvenil, porém esta nova estrutura de linguagem foi capaz de romper limites de gerações, ao moldar o seu meio endereçado e se adaptar ao seu contexto sócio-político. De acordo com Mendonça;

“Podemos, então, caracterizar provisoriamente a HQ como um gênero icônico ou icônico-verbal narrativo cuja progressão temporal se organiza quadros e os balões e/ou legendas, onde é inserido o texto verbal.” (MENDONÇA. 2002. p.194).

A HQ é um gênero literário que contém um conjunto de características que lhe torna identificável (já explicitado acima), como os quadros, os desenhos, as legendas e os balões, que produzem uma organização lingüística padronizada através do diálogo imagem e texto com personagens fixos compondo uma sequência narrativa.

A prática de leitura dos quadrinhos é pensada por Mendonça (2007) como uma relação semiótica – verbal e não-verbal, caracterizando um processo de leitura onde o texto e imagem desempenha um papel central, o tipo textual das HQs é narrativo dado a predominância de sequências na maioria dos casos, seu agrupamento de gênero discursivo pode ser enquadrado no discurso jornalístico ou literário.

O aperfeiçoamento da indústria de HQs é ousado, segundo Barbosa (2004), movido por meio de esforços de um grande número de profissionais de diversos países. Os gibis são uma publicação exclusiva que reúnem HQs, sendo um suporte midiático que estabelece a autonomia deste meio de comunicação de acordo com Mendonça (2002), a preferência pela sua utilização é explicada na economia de espaço e no acesso a narrativa completa numa mesma edição.

Alguns teóricos das HQs discutem que a arte seqüencial tiveram início nas pinturas rupestres criadas pelos homens primitivos com objetivo para se comunicarem através de imagens gravadas. Para este modelo de comunicação é associado a linguagem não verbal e de acordo com Barbosa (2004), logo se mostrariam insuficientes para acompanhar o desenvolvimento humano.

O surgimento do alfabeto fonético produziu o enfraquecimento da utilização das imagens na comunicação, já que a escrita literária representou até meados do século XIX o modelo padrão de linguagem, onde a imagem passou a ter menor importância.

Com o desenvolvimento da indústria tipográfica e o aumento das crescentes cadeias jornalísticas no começo do século XX, ocorreram diversas manifestações de comunicação utilizando as expressões gráficas e visuais. Um desses novos meios de comunicação surgiu nas páginas de jornal, se caracterizado como as primeiras tiragens que dariam início ao processo de evolução das histórias em quadrinhos. O florescimento deste novo gênero de linguagem tem características inovadoras pela utilização de balões que contem as falas dos personagens, sua aparição ocorre nos Estados Unidos no final do século XIX. Segundo Mendonça:

“No século XX, consolidaram-se os jornais, o veículo ideal para expansão do alcance das HQs e da sua diversificação. Desde então, os quadrinhos têm se desenvolvido bastante, passando a circular em publicações exclusivamente a ele dedicadas, os gibis, e também no meio virtual, com temáticas e estilos os mais diversos.” (MENDONÇA, 2002, p.195).

As primeiras tiragens das HQs pela mídia americana tinham caráter de entretenimento predominantemente cômico, sendo essencialmente humorístico enfocando diversas temáticas e conquistando um público crescente. Segundo Jarzem (2007), os temas das histórias eram basicamente travessuras de crianças e bichinhos, já na década de trinta o gênero de aventuras invadem as HQs, nesta década, três gêneros essenciais eram produzidos: a ficção científica, o policial e as aventuras na selva, dando início a *Era do Ouro* período caracterizado pelo surgimento dos super-heróis em quadrinhos, no início da década de trinta. Segunda Barbosa:

“... logo despontaram os super-heróis, de extrema penetração junto aos leitores mais jovens, ampliou consideravelmente o consumo dos quadrinhos, tornando-os cada vez mais populares. A segunda Guerra Mundial ajudou a multiplicar essa popularidade, com o engajamento fictício dos heróis o conflito bélico e seu consumo massivo por grande parte dos adolescentes norte-americanos.” (BARBOSA. 2004 p. 11).

O Superman que iremos analisar com mais profundidade, foi o primeiro super-herói das HQs criado em 1933 e divulgado pela DC Comics 1938 (editora e produtora clássica de HQ). Segundo Jarzem (2007) a influência dos super-heróis e das HQs era tão massiva que o presidente americano Franklin Delano Roosevelt (1933-1945), com a eclosão da guerra convocou todos os heróis e super-heróis para o esforço bélico do país.

A Segunda Guerra Mundial foi um evento político e militar que envolveu quase todos os países do mundo e provocou a maior soma de mortes em uma única conflagração. Este conflito ocorreu 1939 até 1945, e contou com a participação de duas alianças que tinham interesses econômicos, políticos e ideológicos diferenciados: de um lado do conflito estava o Eixo liderado pela Alemanha, Itália e Japão que defendiam um estado totalitarista de princípios fascista e nazista. Defendendo as democracias ocidentais capitalistas temos as ações dos Aliados liderados pela Inglaterra, França e posteriormente pelos EUA.

A Segunda Guerra Mundial encontrou-se dividida em três subfases: primeira fase da guerra de 1939 a junho 1942 e se caracterizou pela sucessão do Eixo, segunda fase da guerra de 1942 a fevereiro de 1943 e se caracterizou pela paralisação da ofensiva do Eixo e início da contra- ofensiva dos Aliados e a terceira fase de março de 1945 e se caracterizou pela derrota do Eixo.

Segundo Jarzem (2007), o período de 1940-45 foi criado aproximadamente quatrocentos super-heróis, que participaram de forma ativa na II Guerra Mundial, como o Capitão America que foi criado exclusivamente para combater o nazismo.

Nem todos os super heróis deste período sobreviveram, porem as HQS já era um meio de comunicação de massa extremamente popular entre jovens e adolescentes, segundo Barbosa (2004) capaz de disseminar uma visão de mundo norte-americana, colaborando juntamente com o cinema, para a globalização dos valores e cultura daquele país.

As HQs foi um meio de comunicação da indústria midiática americana no século XX, que produziu um dialogo de massa com milhares de norte-americanos e populações de zonas influenciadas, a legitimidade destes super-heróis pode ser pensada de acordo com Kellner (2001) através do meio social em que elas nascem e circulam, podendo leva-nos a perceber o que está acontecendo nas sociedades. Uma das formas de pensar a popularidade das HQ e dos super-heróis neste trabalho será através da própria sociedade americana que aplaudiu de forma ansiosa estas grandes aventuras, ocorrendo um intercambio de representações entre o homem americano e as elaborações dos super-heróis em quadrinhos.

3. O SUPERMAN

Douglas Kellner publicou em 2001 um trabalho nomeado **Cultura de Mídia**, visando compreender a popularidade e legitimidade de algumas produções norte-americanas, divulgadas pela indústria midiática com objetivo de reconhecer reflexos do meio social as quais elas foram produzidas e propagadas.

“Na verdade, nossa tese é de que a compreensão dos filmes de Hollywood, de Madona, da MTV, do rap, dos Filmes atuais, sobre os negros e dos programas de notícias e entretenimento da televisão pode ajudar-nos a entender nossa sociedade contemporânea. Ou seja, entender o porquê da popularidade de certas produções pode elucidar o meio social em que elas nascem e circulam, podendo, portanto, levar-nos a perceber o que está acontecendo nas sociedades e nas culturas contemporâneas.” (KELLNER, 2001, p.14).

Nossa intenção se assemelha ao de Kellner neste capítulo, ao refletimos a imagem simbólica do Superman como uma *representação* de alguns indivíduos e grupos sociais que dão sentido ao seu meio social através do imaginário deste super-

herói americano, estas imagens representativas segundo Pesavento (2003) “... *não é uma cópia do real, sua imagem perfeita, espécie de reflexo, mas uma construção feita a partir dele.*”.

Personagem em quadrinhos, Superman foi elaborado em 1933 por Jerome Siegel e Joseph Shuster os quais tinham descendência judaica, publicadas em 1938 pela DC Comis, suas aventuras foram e são divulgadas semanalmente, cada álbum tem e tinham duas ou três histórias completas.

O Superman não é um terráqueo, tem sua origem no planeta Crípton, que estava para ser destruído por uma catástrofe cósmica, contanto com a agilidade do seu pai legítimo (hábil cientista), que consegue enviar seu filho (Superman) ainda bebê, para Terra numa nave espacial, tendo aterrissado nos Estados Unidos da America, este bebê criptoriano seria adotado por uma família de camponeses e seria criado como um cidadão americano.

Na sua trajetória de vida na Terra descobre junto com os pais adotivos uma infinidade de poderes ilimitados que o mantém em completo segredo, como a capacidade de voar pelo espaço numa velocidade igual a da luz, podendo transferir-se para outras épocas, em poucos segundos é capaz também de destruir uma floresta inteira e seus olhos de raios X permitem-lhe ver através de qualquer corpo. Aclamado popularmente como “é um pássaro? é um avião? é um homem? não é o Superman”, este consegue rapidamente apoio e idealização da população americana e mundial, ao dedicar-se como super-herói a lutar contra as forças do mal, a polícia teve nele um colaborador incansável das bandeiras populares.

Consagrado como Superman, este criptoriano radicalizado na Terra assume uma identidade secreta pouco popular, tímido aparentemente medroso e com certa limitação intelectual é chamado de Clark Kent, tendo como ofício a atividade de jornalista no Planeta Diário, este tem a capacidade de abrir mão constantemente do seu disfarce medíocre para se tornar um símbolo reverenciado por todos.

O símbolo segundo Pierre Bourdieu é “*o poder de construção da realidade que tendem a estabelecer uma ordem de sentido imediato do mundo*”, Eco reflete na sua produção um debate em torno das imagens simbólicas e suas finalidades nem sempre explícitas, questionando o que está depois ou por trás das imagens, procurando obter as aspirações e desejos muitas vezes ocultos na mistificação dos símbolos.

“... um símbolo que até então encarnaram uma série de aspirações. O histerismo provém da frustração de uma operação empatizante, uma vez que passa a faltar o suporte físico de projeções necessárias. Cai à imagem e, com ela, caem às finalidades que a imagem simbolizava. A comunidade dos fiéis entra em crise, e a crise é não só religiosa, mas também psicológica, porque a imagem revestia uma função demasiado importante para o equilíbrio psíquicos indivíduos.” (ECO, 1979, p. 246).

A análise das mistificações de símbolos é produzida por Eco através das imagens da cristandade medieval carregadas de profundos significados sacros, da arte contemporânea com tendência de uma simbolização subjetiva e da produção cultural da sociedade de massa que vem propagando diversos símbolos através dos meios de comunicação realizando uma unidade entre imagens simbólicas e aspirações, estes símbolos foram e são capazes de produzir uma interação com os indivíduos ou comunidades.

Segundo Eco (1978) “*a civilização de massa oferece-nos um exemplo evidente de mistificação na produção dos mass media e, em particular, na indústria das comic strips, as histórias em quadrinho*”, este meio de linguagem popularmente difundido nos Estados Unidos é um exemplo de interação e participação popular. As histórias em quadrinhos difundiram e propagaram diversos símbolos heróicos, projetando aspirações e desejos, estas imagens foram capazes de personificar personalidades de heróis em quadrinhos e de cidadãos nos países capitalistas. Das diversas imagens simbólicas analisadas no livro *Apocalípticos e Integrados* de Umberto Eco, em 1979, o Superman nos é o símbolo de real interesse, divulgado pela cultura de massa através das HQs; revestido de diversas finalidades algumas ocultas; e tem realizando um esquema interativo. Segundo ECO;

“O Superman só é mito com a condição de ser criatura inserida na vida cotidiana, no presente, aparentemente ligado às nossas mesmas condições de vida e de morte, ainda que dotado de faculdades superiores. Um Superman imortal não seria mais homem, mas deus, e a identificação do público com a sua dupla personalidade (identificação para a qual se excogitou a dupla identidade) cairia no vazio.” (ECO, 1979, p. 253)

Criado em 1933 por Jerome Siegel e Joseph Shuster durante a grande recessão norte-americana, Superman é um símbolo que segundo Jarcem (2007), “*foi um dos principais representantes desta forma de arte tornou-se alvo de polêmicas. No*

caldeirão ideológico daqueles anos”, os movimentos esquerdistas acusaram-no de ser um símbolo do imperialismo americano; houve uma deturpação entre a filosofia de **Friedrich Nietzsche** e a elaboração do imaginário do Superman; segundo assessoria de Hitler este era mais um judeu, alguns republicanos acreditavam em uma versão de um Superman de característica nazista, para Eco a capacidade de mobilização, reconhecimento e legitimidade social da imagem simbólica do Superman são produzidos pela estrutura do esquema de narração e pelas mensagens pedagógicas de uma consciência cívica difundida nas suas publicações.

A narrativa das histórias em quadrinhos do Superman tem um fluxo temporal de uma narrativa de um eterno presente imóvel, onde as histórias recomeçam do ponto que haviam deixado, reiniciando constantemente numa outra história sem relações com as anteriores. Segundo Eco que descreveu anteriormente acima, Superman é um mito atemporal onde sua ação se desenvolve no mundo humano da temporalidade, sua dupla personalidade produz uma identificação com alguns leitores que nutre um ideário de um dia se transformar em um herói. As mensagens pedagógicas de Superman são observadas no uso de seus poderes para o bem, seus atos são voltados para a busca de uma tomada de consciência, pela proteção da propriedade privada, das leis naturais e do “mundo” representado pela dimensão dos EUA.

Pierre Bourdieu, reconhecido sociólogo francês em sua longa trajetória na produção de conhecimentos científicos dedicou-se a diversas temáticas com objetivo de refletir novas configurações do “poder”, que não seria apenas representado pelo capital econômico (renda, salário e imóvel), mas pelo capital simbólico e cultural. Segundo Bourdieu:

“A força da representação se dá pela sua capacidade de mobilização e de produzir reconhecimento e legitimidade social. As representações se inserem em regimes de verossimilhança e de credibilidade, e não de veracidade. Decorre daí, portanto, a assertiva de Pierre Bourdieu, ao definir o real como um campo de forças para definir o que é o real. As representações apresentam múltiplas configurações, e pode-se dizer que o mundo é construído de forma contraditória e variada, pelos diferentes grupos social. Aquele que tem o poder simbólico de dizer e fazer crer sobre o mundo tem o controle da vida social e expressa a supremacia conquistada em uma relação histórica de forças. Implica que esse grupo vai impor a sua maneira de dar a ver o mundo, de estabelecer classificações e divisões, de propor valores e normas, que orientam o gosto e a percepção, que definem limites e autorizam os comportamentos e os papéis sociais.” (PESAVENTO, 2003, p. 41-42)

A contribuição de Bourdieu é feita neste trabalho na utilização do seu livro *Sobre a Televisão a influencia do jornalismo e Os Jogos Olímpicos* (o qual apresentou uma crítica a dinâmica dos meios de comunicação) e *O Poder Simbólico* (o qual problematiza o símbolo e o simbolismo na sociedade capitalista). Nosso caminhar neste capítulo continua sendo a problemática em torno da popularidade e legitimidade que as representações simbólicas do Superman obtiveram no século XX, através da cultura midiática divulgados inicialmente pelos HQS. Algumas discussões teóricas servirão para responder alguns destes questionamentos em torno deste símbolo.

Segundo Pesavento (2003), “*a representação tem a capacidade de se substituir á realidade que representa, construindo o mundo paralelo de sinais no qual as pessoas vivem*”. Estes sinais representativos são uma construção histórica tendo como uma das suas funções refletir a realidade, a partir de processos de percepção, identificação e legitimação. As representações são portadoras do simbólico, carregam significados algumas vezes ocultos, como vimos acima na decifração da imagem simbólica do Superman feita por Umberto Eco. Bourdieu se propõe a pensar os símbolos como um espaço de dimensão do capitalismo econômico;

“No entanto, num estado do campo em que vê o poder por toda a parte, como em outros tempos não se queria reconhecê-lo nas situações em que ele entrava pelos olhos dentro, não é inútil lembrar que – sem nunca fazer dele, numa outra maneira de dissolvê-lo, uma espécie de círculo cujo centro está em toda a parte e em parte alguma – é necessário saber descobri-lo onde ele se deixa ver menos, onde ele é mais completamente ignorado, portanto, reconhecido: o poder simbólico é, com efeito, esse poder invisível o qual só pode ser exercido com a cumplicidade daqueles que não querem saber que lhe estão sujeitos ou mesmo que o exercem” (Bourdieu, 2004, p. 7-8)

Portanto para Bourdieu o poder simbólico, também é exercido nas produções midiáticas que contém interesses políticos e econômicos envolvidos na sua elaboração (contestando a neutralidade dos meios de comunicação). Os processos os quais indivíduos e comunidades se reconhecem e se identificam com as representações dos símbolos são produzidas segundo Bourdieu (1996), de uma “*violência simbólica é uma violência que se exerce com a cumplicidade tática dos que sofrem e também com freqüência dos que exercem, na medida em que uns e outros são inconscientes de exercê-la ou de sofrê-la.*” Esta dominação simbólica “violenta” é produto de uma imposição de uma classe sobre outra, que se configura na mídia, no Estado e em outras

estruturas de poder, impondo regras, legitimando crenças, modelos e valores, configurando raças e etnias.

Kathryn Woodward no livro **Identidade e Diferença** (2005) deixar claro que “*A representação inclui as práticas de significação e os sistemas simbólicos por meio dos quais significados são produzidos, posicionando-nos como sujeito*”, este sistema de representações constrói lugares os quais nos localizam em quanto sujeito, sendo nossas identidades uma elaboração de símbolos que nós enquanto indivíduos ou grupos os legitimaríamos e sentiríamos identificados. Este processo de representação e legitimação proporciona a formação da construção das nossas identidades. Relacionando a identidade ao sistema de representação é simbólico, devemos perceber que os grupos ou indivíduos produzem diferentes significados para determinado acontecimento pelo processo de significação, permitindo a formação de identidades diferenciadas ou em comuns.

A análise da decifração das produções do Superman nos intenciona a pensar que sua imagem foi elaborada e propagada como um símbolo representativo com diversas finalidades e valores políticos e cívicos (relacionado ao nacionalismo americano). Como imagem de representação simbólica o Superman não é real, mas uma expressão da realidade, um reflexo do século XX e dos seus acontecimentos como a Segunda Guerra Mundial e Guerra Fria que convocou de forma ativa milhares de cidadãos americanos contra os projetos ideológicos do nazismo e comunismo. Sua legitimidade é fruto de posicionamento e reconhecimento social, de comunidades que produziram significados as quais contribuíram na formação de identidades.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A identificação, reconhecimento e legitimação da imagem simbólica do Superman persistem em plena “credibilidade” no início deste século XXI, sendo utilizados em diversas novas produções e eventos históricos, como o discurso de Barack Obama (atualmente presidente dos EUA), na época candidato nas eleições americanas de 2008, que proferiu sobre sua origem que era “*Na verdade, nascido em Krypton e foi enviado por seu pai, Jor-El, para salvar o planeta Terra*”.

As utilizações da imagem representativa do Superman é um campo desconhecido com diversos desejos, intuídos que comporta segundo Pesavento (2003) na sua contribuição de imaginário “*crenças, mitos, ideologias, conceitos, valores, é*

construtor de identidades e exclusões, hierarquiza, divide, aponta semelhanças e diferenças social.”, é um real que não é realidade, Superman é um símbolo fabuloso (imaginário, mitológico), que representa sonhos e desejos de todo um percurso, de uma trajetória histórica, não podendo ser sentido, decifrado e explicado concretamente em um trabalho científico.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALBURQUERQUE Junior, Durval Muniz. **A arte de inventar o passado; Da terceira margem eu so(u)rrio: sobre história e invenção**. Bauru: Edusc, 2007.

BARBOSA, Alexandre; VILELA, Túlio; RAMA, Angela; Vergueiro Waldomiro (orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2004. p. 7-29

BOURDIEU, Pierre. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

_____. Sobre Televisão a influência do jornalismo e Os Jogos Olímpicos. Rio de Janeiro: Copyright, 1996.

JARCEM, René Gomes Rodrigues, **História, imagem e narrativas: História das Histórias em Quadrinhos**. Nº 5, ano 3, setembro/ 2007. Disponível em: <http://www.historiaimagem.com.br> >Acesso em 30/09/ 2009.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia**. Bauru: Edusc, 2001.

MENDONÇA, Márcia Rodrigues de Souza (in), DIONISIO, Angela Paiva, Machado, Anna Rachel, BZERRA, Maria Auxiliadora (orgs). **Gêneros textuais & ensino: Um gênero quadro a quadro: a história em quadrinhos**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002, p.194-2007.

PESAVENTO, Sandra Jatahy, **História & História Cultural**. Belo Horizonte: Autêntica, 2003. p. 39-62.

SANTAELLA, Lúcia. **Cultura das mídias; A criação no Jornal e na literatura**. São Paulo: Experimento, 1996. p.51-57.

SILVA, Tomaz Tadeu da HALL, Stuart; WOODWARD, Kathryn (Org.) **Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.