

Homem Aranha: Uma Identidade Americana E Japonesa

Spider-Man: An American Identity and Japanese

Lucas Bernardo Reis. ¹

UFC

lucasbernardoreis@gmail.com

Resumo

O objeto de pesquisa deste artigo é a mudança de identidade visto na *graphic novel* Homem Aranha Mangaverse. Como metodologia, utilizamos foi o levantamento de bibliografia sobre o assunto e estudo de caso. Como principal desdobramento obtido, está a presença de uma identidade fragmentada do herói, advinda dos processos globalizantes, sendo associada à identidade do sujeito pós-moderno.

Palavras-chave.

Identidade; Cultura; pós-Modernidade; histórias em quadrinhos; Homem Aranha.

Abstract.

The research object of this article is the identity changing seeing on the graphic novel Spider Man Mangaverse. The methodology used was survey of literature about the subject and case study. Obtained as main consequence is the presence of a fragmented identity of the hero, arising from the globalizing processes, being associated with the postmodern subject.

Keywords.

Identity, Culture, Postmodern, Comic books, Spider Man.

INTRODUÇÃO

É interessante observar que quando vêm a nossa mente os principais títulos dos super-heróis dos quadrinhos americanos, como Super Homem, Homem Aranha, Homem de Ferro, Capitão América, etc., recorremos em nossa mente sua criação e sua identificação com o território ao qual foi criado e está vinculado até hoje. Canclini (2008) aponta que algumas artes, como os quadrinhos, perpetuaram como um “imaginário nacionalista, cenários de consagração e comunicação de signos regionais” (2008, p.132). Porém, fruto de um mercado transnacional, onde bens, com identidades fixas, transitam dentre variados meios, hoje, até mesmo os americanizados super-heróis apresentam em

sua identidade, uma migração de características mescladas de outras culturas, formando novas características e identidades (2008).

Em tempos de globalização, visto por McGrew (1992 apud Hall, 2006, p. 67), como “aqueles processos, atuantes numa escala global que atravessam fronteiras nacionais, integrando e conectando comunidades e organizações em novas combinações de espaço-tempo, tornando o mundo, em realidade e em experiência, mais interconectado”, vemos a desarticulação das identidades estáveis do passado, assinalando a articulação de novas identidades e da criação de novos sujeitos (2006). Com essas características híbridas as representações que, para Ortiz

(1994, p.117) compreendem a “língua oficial, a escola, administração pública, a invenção de símbolos nacionais (bandeiras, comemorações de independência, heróis, etc.)”, contidas em cada território são as formadoras e transformadoras das identidades que nos tornam pertencentes a algum lugar (2006).

Dessa forma, é provável acreditar que nesse processo de transformações identitárias, os quadrinhos também sejam afetados. Como demonstra Ortiz (1996), a diversão das histórias em quadrinhos, também pode ser aliada a construção de uma identidade nacional, sendo muitas vezes, mais efetivas que as escolas. Para o autor, “na medida que expressariam a autenticidade das crenças e dos sonhos do homem médio americano, os gibis difundiriam uma consciência do destino e das aspirações da América” (Ortiz, 1994, p.121).

Mediante isso, acreditamos que os personagens de histórias em quadrinhos são um reflexo destes processos, que nos fazem habitar em um espaço internacional combinado de diversas linguagens, de diversos lugares (2008) e, onde as características do americanismo não são mais centrais, sendo agora parte de algo mundial, identificado por Ortiz (1994) como um imaginário coletivo. Dessa maneira, proporciona-se uma desterritorialização de características, como por exemplo, suas origens, seus uniformes, seus parceiros, ao assumir uma mobilidade cultural (1994), fazendo o artista trabalhar com um “conjunto de referências, uma memória, cujos traços podem ser usados, citados, no momento de realização de sua obra” (1994, p.128).

A partir de tudo isso, pensando sob o ponto de vista da criação e tradução de identidades culturais, apresentamos o caso do *Mangaverse*, série de histórias em quadrinhos publicadas no

Japão e Estados Unidos, entre 2000 e 2006, no qual grande parte dos personagens da editora Marvel Comics tem seus formatos imagéticos, de acordo com as conveniências mercadológicas da globalização (2006), apropriados para a cultura e estilo japonês, mais precisamente, do Mangá.

Como tradução, partilhamos de Canclini (2006, p.87) citando Robbins (1991), que afirmam serem as identidades “sujeitas ao plano da história, da política, da representação

e da diferenciação, assim, é improvável que elas sejam outra vez unitárias ou ‘puras’”. Isso ocasionaria essas transferências de traços culturais, entendidos aqui como as criações dos personagens dos quadrinhos. Eles, então, já não são mais americanos, agora, “pertencem a uma e, ao mesmo tempo, a várias ‘casas’” (2006, p.89).

O objeto de estudo analisado foi a série de histórias em quadrinhos (HQ) *Marvel Mangaverse* (2000, EUA e Japão; 2002, Brasil) e as características identitárias, americanas, que foram traduzidas para as representações japonesas no quadrinho *Marvel Spider Man Mangaverse* (2002, EUA e Japão, Brasil).

METODOLOGIA.

Para construção desse trabalho foram realizadas pesquisas partindo do método qualitativo de pesquisa. Segundo Flick (2009 apud Bona, Souza, 2013, p.4), elas “buscam entender, descrever e, por vezes, explicar fenômenos”. Sendo comumente usado para se ter acesso a informações de uma maneira mais profunda sobre o objeto que se está estudando. (2013, p.4). Utilizando a classificação de Gil (2010 apud Bona, Souza, 2013, p.5), utilizamos a pesquisa do tipo exploratória com estudo de caso. Caracterizada pela “coleta de dados realizada por levantamento bibliográfico”. Esse modelo “inclui estudos a partir de livros, revistas, jornais, teses, dissertações, anais de eventos científicos e mais recentemente, admitiu a internet como fonte de informação” (2013, p.5).

Dessa maneira, para chegarmos ao objetivo proposto foi necessário o desenvolvimento de um estudo de caso. Gil (2010 apud Bona, Souza, 2013, p.5) aponta que “o estudo de caso caracteriza-se por estudar um ou poucos objetos de maneira profunda, para que seja possível conhecer detalhadamente o objeto de estudo”.

REFERÊNCIAL TEÓRICO.

A formação da identidade.

Hall (2006), desenvolvendo sobre a formação do indivíduo, aponta ser a modernidade a causadora de profundas mudanças em nossas identidades. Se antes, com resquícios do iluminismo, os indivíduos eram centrados, permanecendo no mesmo lugar ao longo da existência. Agora, tornam-se fragmentados, compostos de várias identidades, onde a cultura e a relação do sujeito com o mundo passariam a conceber suas características identitárias.

Para o autor, a identidade torna-se uma celebração móvel, formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam (2006). Ainda, “o sujeito assume identidades diferentes em diferentes momentos, identidades que não são unificadas ao redor de um ‘eu’ coerente” (2006, p.13).

Taylor (1992 apud CESAR et.al, 2010) destaca a produção dos romances como um ponto de suma importância para a retratação das identidades modernas. Essa mudança

trouxe a concepção de que na modernidade, a identidade seria uma auto narração em duas bases: acontecimentos externos e internos. Os autores apontam que “a identidade pode ser definida, também, como uma relação dinâmica e de dupla troca entre sociedade e ator social e entre o ator social e sua auto percepção (a identidade que se quer ter *versus* a que se tem)” (Giddens apud Castells, 2008 apud Cesar et al., 2010, p.5). Pensamento partilhado por Canclini, que identifica identidade como “uma construção que se narra” (2008, p.129).

Voltando a Hall (1999), vê-se que a identidade se deslocaria tanto pelas influências internas e externas. O sujeito atual – pós-moderno - pela quantidade de sistemas de significação e representação cultural atuais estaria constantemente em um jogo de identidades. “À medida que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis, com cada uma das quais poderíamos nos identificar – ao menos temporariamente” (Hall, 1999. p.13).

Corroborando, Canclini aponta que “a circulação cada vez mais livre e frequente de pessoas, capitais e mensagens nos relaciona cotidianamente com muitas culturas, nossa identidade já não pode ser definida pela associação exclusiva a uma comunidade nacional” (Canclini, 2008, p.131).

Neste jogo, um dos fatores mais relevantes é a velocidade das conexões globais atuais, o que aperfeiçoa esse contato entre as partes do globo, ocasionando transformações nos traços culturais de ambos (Giddens, 1990 apud Hall, 1999). Esse deslocamento de informações, além de transformar as identidades, antes estáveis, abre a possibilidade de novas articulações que criariam novas identidades e produziriam novos sujeitos (Laclau, 1990 apud 2006).

Confirmando o parecer de Canclini, quando afirma que a identidade “mesmo em amplos setores populares, é poliglota, multiétnica, migrante, feita com elementos mesclados de várias culturas” (2008, p.131).

IDENTIDADE E GLOBALIZAÇÃO

Percebe-se que advindo do impacto do mundial, nasce um novo interesse pelo local, ocasionando uma nova articulação entre ambos. Então, novas identificações do global e local são criadas a partir de uma reconfiguração ocasionada pelo fluxo contínuo de informações cultural proporcionado pela globalização (1999).

Resultado dessa globalização é o aumento de lugares onde se encontre um traço revelador do mundo, um traço de desterritorialização, “um espaço abstrato, racional, deslocalizado” (ORTIZ, 1994, p.107). Dessa maneira, os traços de identidade de um país, são vistos em um espaço de outro país, que para o autor, exprime o ‘espírito de uma época, desenraizando as referências culturais do objeto (1994).

A perda desse vínculo territorial traz um afastamento de suas origens históricas, colocando sua imagem de acordo com a demanda funcional das mercadorias, segundo Ortiz (1994).

Dessa forma, “o processo de globalização das sociedades e de desterritorialização da cultura rompe o vínculo entre a memória nacional e os objetos” (Ortiz, 1994, p.125), fazendo os personagens das histórias em quadrinhos, entendidos aqui como os super-heróis, constituam partes de uma memória que agora, é símbolo de uma cultura mundializada.

Essa cultura mundializada tem em suas bases uma desfolclorização, ocasionada pelos diversos canais pelos quais os objetos são perpassados, como exemplo, as revistas em quadrinhos, os filmes, as redes de televisão, etc (2008). No entanto, ainda há a manutenção das culturas regionais, onde os processos de comunicação de massa, como o rádio, os quadrinhos e a televisão, vem reterritorializando o local, criando novas formas de consumo e enraizamento. Diante disso, pode-se depreender que o mundo é um mercado diferenciado constituído de camadas afins, no qual não apenas se produz ou vende para todos, mas que são promovidos globalmente entre grupos específicos (2008). Com isso, chegamos ao universo do *Mangaverse*, no qual os traços primordiais dos super-heróis, tipicamente americanos, são transportados para a cultura japonesa, demonstrando que as regiões em que residimos também influenciam na construção das identidades.

Criando super-heróis

No cenário americano, data-se o segundo quarto do século XX como o nascedouro dos principais quadrinistas e super-heróis americanos. Anteriormente focados em história de ficção e western, somente em 1930, com o Super-Homem, de Joe Shuster e Jerry Siegel, temos o exemplo de super-herói que lemos até hoje. Após, as eras de ouro, com o auge dos heróis da DC Comics e de prata, nos anos 60, com o lançamento da Marvel Comics, anteriormente Timely Comics, consolidaram os comércio de quadrinhos nos Estados Unidos.

Estes personagens de histórias em quadrinhos, segundo Dorfman e Jofré (1978 apud Cesar et al., 2010, p.7) tem “um fator importante de mensuração do perfil de *homem comum* de uma sociedade”. Cesar et al. (2010), demonstra que a partir da criação de modelos de heróis, que passam a ter papel de cidadão comum, chamam atenção para o personagem, fazem com que ele não responda por si mesmo, pois, agora representa uma classe maior de pessoas ou características. A nosso ver, há a conexão do super-herói com uma identidade, que passará a representar a partir desse momento.

Para Santos (2008) as histórias em quadrinhos,

além de reproduzirem as contribuições pictóricas, estéticas e literárias advindas das mais diferentes épocas, os quadrinhos descrevem de maneira desconcertante a realidade social, psicológica e política que os

interpenetram, transmitindo ao leitor conceitos, modos de vida, visões de mundo, etc (Santos, 2008, p.2)

Percebemos que a maioria dos heróis, desse contexto, tem uma conexão com um traço identitário americano e, por assim dizer, acabam por completar a formação dessas identidades nacionais, na medida em que apresentando essas aspirações da classe media americano, trariam à tona os desejos dos cidadãos americanos e suas visões de um possível futuro.

Outra questão é sua construção através de mitos, que “explicam muito mais que a realidade de um povo” (2010, p.9), sendo responsáveis pela reflexão de “um aspecto real desse mesmo povo” (Feijó, 1984, p.13 apud Cesar et al., 2010, p. 9).

O mito faz parte do processo de identificação do homem através dos tempos, e embora possa ter-se discutido se a modernidade acabaria com esse processo, grande parte da cultura atual, como a linguagem de histórias em quadrinhos, abala essa crença de “autonomia” do homem em relação a qualquer tipo de mitologia (Cesar et al.,2010, p.13).

Temos exemplos como o Capitão América, apontado por Howe (2013), que teria um único objetivo: derrubar o terceiro Reich de Hitler; Hulk, alter ego do Dr. Bruce Banner, é criado no contexto da guerra fria, durante experimentos de uma nova bomba para as forças armadas americanas; Pantera negra, “o primeiro super-herói negro a chegar ao grande público” (2013, p.95), além das tentativas de demonstração do poderio feministas, com a criação de personagens femininas e do grupo de mutantes X-Men, que se viam as voltas de assuntos formados dentro da sociedade americana, com os direitos civis. Esses personagens demonstram as tentativas de estabelecimento de identidades, percorrendo por diversos fatores intrínsecos ao local de onde reside e a cultura em que se está em contato.

Mangaverse.

No cenário globalizado onde os mercados se relacionam e as identidades se confundem, surge o Mangaverse. Em diversos sites especializados sobre histórias em quadrinhos, encontramos que o título é uma série de *graphic novels*² que demonstram um universo Marvel alternativo, utilizando o estilo de arte Amerime, inspirado pelo encontro de designers baseados nos estilos antigos de animes japoneses e o estilo dos quadrinhos americanos, tornando-se um produto híbrido (Comocvine, 2013). Foi publicado pela Marvel Comics de 2000 a 2002, o que lhe rendeu uma sequência, “New Mangaverse”, datado de 2005 a meados de 2006.

O projeto era uma tentativa de manter as características principais dos super-heróis da editora, partindo de um diferente ponto de vista. Personagens como Hulk, Vingadores e Homem Aranha passam agora a pertencer ao arcabouço cultural oriental, enquadrando-se com elementos das produções culturais ligadas a região, como dos filmes *tokstas*,

segundo Machado (2009), um termo advindo de *tokushu kouka satsuei*, traduzido como filmes de efeitos especiais³ e Super Sentai. Por exemplo, Hulk, o gigante esmeralda, passa a ter seis metros de altura, Os Vingadores, equipe super-heróica principal da Marvel, defende a cidade com um robô gigante, ao estilo *Super Sentai* japonês; o Homem Aranha torna-se um ninja, *ad infinitum*.

Podemos dialogar com Canclini (2008), com a demonstração de que as artes continuam sendo fontes de um imaginário nacionalista, dos cenários de consagração e comunicação dos signos regionais. Vê-se agora uma desterritorialização dessa produção e da maior difusão dessa arte, proporcionando, segundo o autor, a possibilidade do artista trabalhar para públicos mais amplos, globais, no qual seu trabalho alcance diferentes espaços.

Procuramos então, através do mangaverse, demonstrar serem esses quadrinhos um fruto desse processo, onde as características dos traços e hábitos da cultura japonesa são utilizadas em contrapartida aos já usuais estilos culturais de um super-herói americano, principalmente o Homem Aranha (2007). Benedict (2007), em sua pesquisa, aponta diferenças marcantes entre diversos aspectos culturais americanos e japoneses, que acabam sendo transportados para os produtos culturais produzidos em cada país. A hierarquia familiar, no qual um filho adquire um débito simbólico com o pai e a generosidade, que se interpõe aos compromissos mundanos são alguns dos exemplos de traços culturais nipônicos que diferem aos americanos.

Assim, já visualizamos que as culturas regionais persistem mesmo rodeadas pela transnacionalização econômica que tende a desfolcrolizar todo e qualquer conteúdo regional.

Como demonstra Canclini, um dos traços dessa resistência é que “junto com suas necessidades homogeneizadoras para maximizar o lucro” necessitasse “reconhecer diferenças locais e regionais” (2008, p. 134).

Percebe-se agora uma complementaridade entre universalização e particularização regional (2008), culminando justamente no Mangaverse, na medida em que essa série de histórias em quadrinhos apresenta personagens universais, como afirma Ortiz (1994), tornando-se lembranças mundializadas por serem símbolos tão presentes em nossas culturas que agora, pelo menos nessas histórias específicas, não fazem mais parte de um imaginário coletivo americano, por apresentarem características regionais de outros lugares e adquirindo novas identidades culturais.

Homem aranha americano vs. Homem Aranha mangaverse

Dessa forma, um exemplo significativo nesse processo de identidades e culturas é o Homem

Aranha, alter ego de Peter Parker. Segundo Magno e Ferraz

o Homem-Aranha pertence à galeria daqueles que adquiriram seus poderes em laboratório... Ele é Peter Parker, um estudante, uma pessoa comum que adquire seus poderes após ter sido picado por uma aranha radioativa. Seus poderes passam a ser aracnídeos e não de seu próprio corpo, de seu ser humano. Vivem [Super-Homem e Homem-Aranha] o duplo e a mesma necessidade de se esconderem entre os comuns (Magno e Ferraraz, 2008, p. 2 apud Cesar et al., 2010, p.8).

O personagem carrega em seu mito de criação traços de um “americanismo”, que auxiliam na aproximação do leitor para si e difusão de valores implícitos, que, segundo Leite (2003 apud Davi, 2010), são contribuições que nos ensinam comportamentos e pensamentos direcionados para o que sentir, pensar, acreditar, temer e desejar. As revistas em quadrinhos do personagem apresentam questões formativas do cidadão americano médio, como seus gostos e hábitos desde a alimentação até o vocabulário, na moda, música, filmes e no ensino (Mesquita, 2002 apud Davi, 2010); o trabalho como forma de ascensão social do jovem Peter (Benedict, 2007); o desejo de autonomia social, quando Peter sai da casa de sua tia para morar só (2010).

Vemos que Stan Lee e Steve Ditko buscaram criar um símbolo de identidade americana, pois o Homem Aranha não representaria apenas “uma certa classe de indivíduos” (2010, p.12) e sim, como marca Howe (1988 apud Cesar et al., 2010, p.12) “também uma espécie de modelo construído fora do padrão comum de herói, para que todos aqueles que se sentem socialmente deslocados do padrão vigente tenham também uma referência de herói”, contribuindo na construção do caráter e da identidade de milhões de leitores.

Diante disso, as características da identidade do Homem Aranha que pesquisamos são as mesmas elencadas por Cesar et al., nas quais, além de nova-iorquino, Peter Parker

faz parte do proletariado, nem sempre se considera triunfante em suas missões, concebe o jornal como uma metáfora da concentração burguesa dos meios de produção, trata os problemas sociais como algo maior que os "conflitos psicológicos de um indivíduo" ... o herói tem conflitos complexos em relação aos seus papéis sociais (Cesar et al., 2010, p.14)

Com esses traços, buscamos entender quais as mudanças das características culturais do personagem, quando este ascende em outra região, mudando de um pacato estudante americano, para um ninja de um clã situado no Japão.

Nas histórias de Spider Man Mangaverse, Peter Parker é o último membro do clã de ninjas denominado Aranha, tendo conhecimentos de artes marciais por seu sensei, Ben. Após a morte de seu tio, por Venon, a mando do Rei do Crime, Peter começa um treinamento em segredo em busca de vingança. Nessa versão, tia May torna-se irmã da mãe de Peter e tio Ben, irmão de seu pai. Venon, o vilão da série, também destona da

origem clássicas, como um simbiote vindo espaço. Agora, o personagem faz parte de um clã adversário do clã Aranha, de Peter.

Como podemos perceber as características do personagem sofrem uma alteração através dessa reformulação de identidade. Vê-se que ao invés dos, antes presentes traços da cultura americana, temos agora características culturais japonesas, como as temáticas de samurais, o bushido, conhecido ocidentalmente como os costumes dos samurais (Benedict, 2007), honra e vingança. Além disso, a estética da história em quadrinhos torna-se um elemento híbrido entre o comic americano- apresentando cor, o estilo de narração- e o mangá japonês – principalmente com suas temáticas.

Dialogando com Canclini (2008), vê-se que esse processo de transcrição que apresentamos, pode ser entendido pelo viés da dificuldade de conversação das identidades culturais, na medida em que se torna praticamente impossível, no cenário globalizante em que estamos, a não infiltração e bombardeamento de outras culturas.

Então, com essas “identidades partilhadas” (2008, p.74) acreditamos que esses materiais fazem parte de um processo no quais personagens antes ligados a uma só região, agora se fazem presentes em regiões distantes, com outros traços culturais, dando a oportunidade desses também fazerem parte do mundo desse personagem.

Como o mesmo autor apresenta, “as nações modernas são, todas, híbridos culturais” (2008, p.62), legitimando, de certa forma a inserção desse personagem tão tradicional da cultura americana, fazendo apenas suas devidas adequações ao contexto regional em que se encontra.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do levantamento bibliográfico realizado, pudemos perceber o quão as identidades culturais atuais estão conectadas, graças ao processo de globalização. Esse processo, que proporcionou um mercado interligado e a hibridização de identidades, acaba por transformar não só as pessoas, como também as artes de um modo geral.

Dessa forma, depreendemos que por fazerem um retrato de seu tempo, as histórias em quadrinhos também sofrem dessas alterações e, dessa forma, terminam por produzir materiais que também refletem toda essa discussão. O *Mangaverse* é um produto desse contexto, no qual personagens que forma a cultura americana passam a figurar na cultura japonesa, alterando seus mitos de criação e suas características principais para a cultura nipônica.

Concluindo, assim como o homem da modernidade atual, nosso herói Peter Parker se vê com suas diversas identidades, seja a americana como sobrinho, o fotojornalista, o estudante etc., seja japonesa, como ninja. Esses pontos marcantes na identidade são o fruto de uma contradição típica dessa pós-modernidade em que vivemos e se revelam como um grande propulsor da indústria dos quadrinhos e de novas discussões acerca do tema.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Benedict, Ruth (2007). O crisântemo e a espada: padrões da cultura japonesa. São Paulo, Brasil: Perspectiva.
- Bona, Rafael José; Souza, Marina Pacheco de (2013). A narrativa transmídia na era da convergência: análise das transposições midiáticas de The Walking Dead. Razón y Palabra, 18, 1-16.
- Braga, Flávio; Patati, Carlos (2006). Almanaque dos quadrinhos - 100 anos de uma mídia popular. Rio de Janeiro, Brasil: Ediouro
- Canclini, Néstor García (2008). Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização. 7. ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ.
- Cesar et al (2013). Homem-Aranha: o Papel do Super-herói no Processo de Identificação. Disponível em <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2010/resumos/R19-00441.pdf> Acessado em: 17 nov 2013.
- Comic Vine. Marvel Mangaverse. Disponível em: <http://www.comicvine.com/marvelmangaverse/4015-46090/>. Acessado em: 11 nov. 2013.
- Davi, Fábio Cristiani (2010). A influência cultural norte-americana no Brasil: o cinema e a indústria cultural no fim da década de 1980. 2010. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Relações Internacionais) - Centro Universitário de Belo Horizonte.
- Hall, Stuart (2006). A identidade cultural na pós-modernidade. Rio de Janeiro, Brasil: DP&A.
- Howe, Sean. Marvel Comics: A história secreta. Tradução Érico Assis. São Paulo, Brasil: LeYa.
- Machado, C. A. (2009). Animencontros: o hibridismo cultural midiático como consequência do relacionamento na formação de novos costumes juvenis. Intercom 2009. Disponível em <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-3480-1.pdf> Acessado em 17 nov 2013
- Ortiz, Renato (1994). Uma cultura internacional-popular In: ORTIZ, Renato. (Org.) Mundialização e Cultura. São Paulo, Brasil: Editora Brasiliense.
- Santos, Aline Martins (2013). A Segunda Guerra Mundial na Linguagem dos Quadrinhos. Capitão América: “A Sentinela da Liberdade” ou “O Defensor da América para os

Americanos”)? Disponível em <<http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/60-encontro2008-1/ASegundaGuerraMundialnaLinguagemdosQuadrinhos.pdf>>
Acessado em: 17 Dezembro 2013.

Notas

¹ Graduando em Comunicação Social: Jornalismo (UFC) Email:
lucasbernardoreis@gmail.com

² Mesmo diante de diversos conceitos, compreende-se *graphic novel* como “qualquer forma de quadrinho ou mangá de longa duração, ou seja, é o análogo na arte sequencial a uma prosa ou romance”.

³ Alguns exemplos são *Changerman*, Nacional Kid, *UltraMan*, *UltraSeven*, *Jiraya*, *Power Rangers* etc.