



PERSPECTIVAS TEMPORAIS EM SUPERMAN, DA *ACTION COMICS* Nº 1

Vanderlis Legramante Barbosa (NuPeQ / UEMS)
Dagmar Vieira Nogueira Silva (NuPeQ / UEMS)
Nataniel dos Santos Gomes (NuPeQ / UEMS)

Resumo

A composição dos textos em quadrinhos é marcada, sobretudo, pelo uso combinatório das linguagens verbais e não verbais que, por meio de recursos como o tempo, elaboram estratégias para a construção dos sentidos do texto. A análise deste tipo de linguagem sincrética amplia a compreensão e a interpretação do enunciatário do texto que, percebe na combinação de tempo e espaço e demais elementos imagéticos e linguísticos, a construção da narrativa. Desse modo, elegemos a revista *Action Comics nº 1*, que inaugurou, em 1938, no gênero quadrinhos, o conceito de super-herói com o personagem Superman. Este trabalho visa analisar aspectos voltados para a representação e apresentação do herói Superman, tendo em vista a representação temporal em algumas passagens da primeira história em quadrinhos de super-herói. Para este estudo, consideramos as concepções acerca das linguagens, observadas por Heidegger (2003) e Foucault (2000); aspectos biográficos sobre o personagem Superman, observados por Weldon (2016) e Morrison (2012); e no que se refere à questão temporal, seguimos os fundamentos de Nunes (1995), Benveniste (1989) e Ramos (2009).

Palavras-chave: Tempo. Quadrinho. Superman.

Resumen

La composición de los cómics está marcada, sobre todo, por el uso combinatorio de lenguajes verbales y no verbales que, a través de recursos como el tiempo, desarrollan estrategias para la construcción de los significados del texto. El análisis de este tipo de lenguaje sincrético amplía la comprensión e interpretación del enunciado del texto que percibe en la combinación de tiempo y espacio y otros elementos imaginativos y lingüísticos, la construcción de la narrativa. De esta forma, elegimos la *Action Comics nº 1*, que inauguró, en 1938, en el género del cómic, el concepto de superhéroe con el personaje Superman. Este trabajo tiene como objetivo analizar aspectos relacionados con la representación y presentación del héroe Superman, en vista de la representación temporal en algunos pasajes de la primera historieta de superhéroes. Para este estudio, consideramos las concepciones sobre lenguajes, observadas por Heidegger (2003) y Foucault (2000); aspectos biográficos sobre el personaje Superman, observados por Weldon (2016) y Morrison (2012); y en cuanto al tema temporal, seguimos los fundamentos de Nunes (1995), Benveniste (1989) y Ramos (2009).

Palabras clave: tiempo. Cómic. Superman.

Introdução

O fato das interações sociais estarem ligadas às manifestações da linguagem reforça a necessidade do ser humano em compreendê-la e relacioná-la com o mundo. Para Heidegger (2003), a linguagem está em toda parte, sendo atribuído ao homem as possibilidades para representá-la. Dessa forma, de acordo com o autor, pensar em linguagem é poder convocar as coisas e o mundo.



Assim como Heidegger (2003), Foucault (2000) também atribuía a linguagem marcada pela presença do homem, propondo-se a discuti-la, arqueologicamente, como representação do diálogo retórico das linguagens do e no mundo.

Ao se trabalhar a linguagem e suas relações com o mundo, buscamos representar a as experiências humanas nas situações de troca entre aquele que fala e aquele que ouve. Em outras palavras, é pela linguagem que “a experiência subjetiva dos sujeitos que se colocam e se situam na e pela linguagem” e se constroem no discurso (BENVENISTE, 1989, p. 68).

Nessa perspectiva, o homem, ao se apropriar da língua, usa-a para representar a “linguagem como uma espécie de ARTE, elaborada pelo esforço criador do homem” (CÂMARA JR., 1967, p. 20). Essa afirmação, pressupõe que a linguagem está diretamente associada à atividade mental humana que se organiza internamente a partir das compreensões do mundo, construindo, assim, formas de representação em cada sistema de linguagem ou de língua.

Para Castilho (2003), um dos entendimentos que se pode ter sobre linguagem é o fato dela ultrapassar o meio verbal, sendo possível comunicar por uma série de sinais elaborados pelo ser humano, o que a diferencia da língua, de natureza verbal. Nesse sentido, estabelecer uma definição de linguagem é formalizar a atividade humana em situações estanques, uma vez que é na inter-relação da linguagem com a sociedade que se manifestam as necessidades de comunicação, tanto individuais quanto sociais. Partindo desse pressuposto, este trabalho dialoga com a linguagem das histórias em quadrinhos como forma de abordagem linguística entre o verbal e não verbal. Para análise da categoria discursiva do tempo, será observada a primeira narrativa em quadrinhos do super-herói, Superman, na revista *Action Comics* nº 1. No próximo item discutiremos sobre o processo de elaboração textual do gênero quadrinhos.

Quadrinhos ao longo dos anos

Ao narrarmos as experiências humanas, por meio das linguagens, utilizamos de artifícios que correspondem ao tipo de produção que queremos alcançar dentro de um determinado discurso. Esse procedimento recorre a uma série de escolhas verbais e, sobretudo, como é o caso das histórias em quadrinhos, visuais. O quadrinho é um “grande ato de equilíbrio, uma arte tão subtrativa quanto aditiva é uma fantástica combinação entre tempo e espaço” (McCLOUD, 1995, p. 212). Nessa técnica de composição das linguagens, verbais e não verbais, associadas à perspectiva temporal-



espacial, dispõem nas narrativas sequenciais representações que, segundo o autor, assinalam para o equilíbrio entre o visível e o invisível.

Dentre as definições para as expressar a produção artística das histórias em quadrinhos, citamos a de Antonio Luis Cagnin (1975, p. 25), o primeiro autor brasileiro a publicar um trabalho científico sobre quadrinhos:

A história em quadrinhos é um sistema narrativo formado de dois códigos de signos gráficos:

- a imagem, obtida pelos desenhos;
- a linguagem escrita.

Essa concepção é apoiada por Waldormiro Vergueiro (2015, p. 13), uma vez que referencia tanto a linguagem que compõe os quadrinhos (não verbal) e o caráter linguístico da narrativa (verbal). Essa combinação, para o autor, é reconfigurada como sendo uma arte sequencial gráfica. Para Wil Eisner (2010), considerado o precursor das histórias em quadrinhos moderna, esses dois dispositivos – imagem e palavra – ampliaram as possibilidades de desenvolver novas fronteiras criativas por meio das linguagens.

As histórias em quadrinhos comunicam uma “linguagem” que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público. É de se esperar dos leitores modernos uma compreensão fácil da mistura imagem-palavra e da tradicional decodificação de texto. A história em quadrinhos pode ser chamada de “leitura” num sentido mais amplo que o comumente aplicado ao termo (EISNER, 2010, p. 1).

Nas últimas décadas do século passado, os autores que decidiram pesquisar sobre essa linguagem híbrida, que provoca o envolvimento direto com o texto, tiveram “sua aceitação pelas elites pensantes dificultada por diversos fatores, mas principalmente por sua característica de utilização da imagem desenhada e por ser uma linguagem direcionada para as massas” (VERGUEIRO, 2017, p. 13). Esse tipo de pensamento fez com os pesquisadores procurassem sempre uma justificativa para defender o objeto de análise, o que para Vergueiro (2017) é visto como uma necessidade de reforçar a tradição de que estudar quadrinhos requer uma explicação. No que se refere à produção dos últimos anos, observamos um avanço no processo de legitimação cultural das histórias em quadrinhos. É o que se verifica pela grande quantidade de trabalhos acadêmicos e núcleos de pesquisas espalhados pelo país, como o Observatório de Histórias em Quadrinhos da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP).



Um dos fatores que vem contribuindo para essa legitimação são as novas tendências da arte gráfica sequencial dos quadrinhos. A partir da década de 1970, as narrativas gráficas sequenciais conquistaram um considerável número de leitores adultos, e, nessa mesma década, os quadrinhos receberam o título de Nona Arte, fato que contribuiu para impulsionar o número de estudiosos da linguagem quadrinística como Umberto Eco (1976), Fresnault-Deruelle (1972-1977) e Antonio Luis Cagnin (1975).

Por meio dos estudos já desenvolvidos ao longo dos últimos anos, observamos as mudanças estéticas e estilísticas do formato das sequências narrativas. Desde a considerada origem dos quadrinhos, no final do século XIX, até a atualidade, diversas estratégias foram sendo reorganizadas nos vários formatos das histórias. Os grandes painéis que continham enorme quantidade de informações visuais no século XIX, tiveram modificações, sendo fragmentadas em diferentes vinhetas, que inicialmente eram enumeradas pelos autores para que o público se familiarizasse com aquele tipo de leitura é um exemplo da mudança. (SANTOS, 2015)

A nova configuração na organização dos quadros permitiu que os elementos compostos nas vinhetas ganhassem proporções de compreensão e interação, visto que o “tempo da narrativa avança por meio da comparação entre o quadrinho anterior e o seguinte ou é condensado em uma única cena” (RAMOS, 2009, p 18). Sendo assim, os quadrinhos são considerados sequências narrativas, compostas por elementos que as estruturam como personagem, espaço, narrador e tempo. Para discussão, neste trabalho, optamos por analisar o fenômeno temporal das histórias em quadrinhos, em especial, na primeira história do personagem Superman. Para isso, desenvolveremos um estudo partindo das concepções de tempo de Benveniste (1989). No entanto, antes, ressaltaremos alguns aspectos referentes à origem dos quadrinhos de super-heróis.

Desdobramento dos quadrinhos: surgem os super-heróis

No início do século XX já existiam diversas histórias em quadrinhos, na chamada Era de Aventura, com personagens heróis adaptados de romances como *Tarzan* e *Zorro*; outros como *O Fantasma*, *Flash Gordon* e *Madrake*, que lutavam pelo bem, mas sem superpoderes. Nas primeiras décadas do século, o mundo sentia as consequências geradas pela Grande Recessão nos Estados Unidos e pelos temores ocasionados pela 2ª Guerra Mundial. É nesse contexto, que o gênero de quadrinhos de super-heróis teve origem.



A primeira história em quadrinhos de super-herói foi publicada em 1938, na revista *Action Comics n° 1*, contendo a história do herói chamado Superman, inaugurando a chamada *Era de Ouro*. Inicialmente, as histórias eram despretensiosas, abordando assuntos voltados para a corrupção, a política, a exploração de funcionários por empresários, a violência contra a mulher, enfatizando, assim, enredos de ação (WELDON, 2016).

Os superpoderes do herói eram diferentes dos que conhecemos atualmente. Antes de desenvolver visão de raio-x, superaudição e voar, por exemplo, os poderes do Homem de Aço eram de saltar entre prédios de duzentos metros, pular alturas equivalentes a de vinte andares, levantar pesos extraordinários, correr mais rápido que uma locomotiva, sem contar que uma bala explosiva não poderia atravessar a pele do herói, isso tudo somado ao avançado intelecto e ao senso de justiça (MORRINSON, 2012).

O escritor, Jerome Siegel, chamado de Jerry, e o desenhista, Joe Shuster foram os criadores do personagem Superman, um arquétipo de herói voltado para a justiça e a verdade. A revista *Action Comics n°1*, publicada em 1938, fez parte de uma antologia com onze histórias diferentes, emoldurando na capa a imagem de um “fortão de circo levantando e arremessando um carro verde contra uma grande rocha” (WELDON, 2016. pp. 17-18). Esse “fortão” era Superman e, embora naquela época as pessoas estivessem acostumadas a ver levantadores de peso se apresentarem em trajes justos nos circos, ninguém imaginava de quem se tratava aquela figura musculosa com roupa extravagante, somada a uma capa vermelha. Na primeira aparição do Homem de Aço, observa-se o perfil de um herói sombrio, ao estilo “valentão”, fazendo piada e zombando de malfeitores de forma ameaçadora. Sobre esse estilo de representação do herói, Reblin (2013, p. 36) afirma que:

O que define um super-herói é a missão ou a jornada, o supervilão, o uso do uniforme, os superpoderes. Esses elementos foram se constituindo e definindo o gênero da superaventura, bem como o próprio modelo de super-herói, aquilo que pode ser reconhecido como super-herói, a partir das histórias daquele que foi o precursor de todos: o Superman. Então, numa macroescala, podemos afirmar provocativamente que não há distinção, porque o super-herói é um personagem de ficção típico – criado, gestado, difundido – dos Estados Unidos. Agora, numa microescala, podemos sim reconhecer distinções, e estas podem ser as mais diversas, quer seja o enredo das narrativas, quer seja na estética das histórias ou do personagem, quer seja por suas motivações pessoais que o tornaram quem ele é, etc. Enfim, em algumas histórias, poderemos identificar mais elementos próximos ao modelo estadunidense, em outras menos.



Os autores Siegel e Shuster entenderam que o desejo de grande parte dos leitores de quadrinhos dos Estados Unidos, sobretudo os do Superman, era sonhar com a possibilidade de também terem poderes. Essa perspectiva é confirmada pela análise de Jones (2006, p. 152) ao descrever parte da história contida na *Action Comics n° 1*:

Na capa o Super-Homem ergue um carro acima da cabeça e aterroriza os valentões a sua volta. Imediatamente há a destruição de um planeta, a sensação de apocalipse. Em seguida, desarticulados como num sonho, vêm aqueles momentos: o Super-Homem zombando de balas que batem nele e não penetram, o Super-Homem estraçalhando coisas, Clark sendo menosprezado na frente de Lois. Bem no finalzinho, surge um pouco de humor.

Nessa breve descrição da sequência narrativa da primeira aventura, há a representação de um Superman diferente daquele consolidado pelas futuras edições como o “Grande Escoteiro Azul”, conforme Weldon (2016, p. 32). A primeira imagem é marcada por um estilo de herói impaciente, briguento, sarcástico e explosivo. Para Jones (2006) esse ainda não é Homem de Aço que ficou instaurado como ícone heroico de todos os tempos. Na sequência, discutiremos aspectos pertinentes à exploração do tempo na primeira história do Superman, em 1938.

Action Comics n°1: Superman e a representação do tempo

Conforme Cagnin (1975, p. 21), as diversas artes narram fatos e feitos. Assim como no cinema e outros meios de narrativas, “as imagens e especialmente os desenhos se puseram a narrar”. Quanto às noções que podem ser deduzidas da leitura das histórias em quadrinhos, a ideia de tempo, representada no contexto da revista *Action Comics n°1*, marcou a introdução de um novo gênero dentro dos quadrinhos: o de super-heróis. Joe Shuster e Jerry Siegel vinham de diversas tentativas de publicar histórias sobre o herói, desde de 1933. Quando a história foi lançada, os autores tiveram que condensar o enredo de apresentação em apenas treze páginas. Desse modo, analisaremos algumas questões voltadas para a perspectiva temporal na composição da obra. A Figura 1 faz parte dos três primeiros quadros da primeira história do herói.



Figura 1: *Action Comics n°1*, 1938, p. 1, quadros 1, 2 e 3.

Segundo Ramos (2009, pp. 128-129), o tempo é considerado o “elemento essencial nos quadrinhos. É percebido pela disposição dos balões e dos quadrinhos. Quanto maior o número de vinhetas para descrever uma mesma ação, maior a sensação de prolongamento do tempo”. Essa técnica quadrinística é observada nessas três vinhetas que, de forma sucinta, explicam a origem do personagem e incluem a perspectiva da passagem temporal de forma objetiva em séries que acompanham a sequência narrativa do discurso.

Segundo Benveniste (1989, p. 70), o tempo é, das categorias elementares do discurso, a mais reveladora, pois evidencia aspectos voltados à experiência subjetiva. Assim, torna-se difícil explorar os efeitos do tempo por meio da língua, sobretudo, porque o “termo *tempo* recobre representações muito diferentes, que são as muitas maneiras de colocar o encadeamento das coisas”. Para compreendermos noção de tempo, o autor apresenta noções de tempo *crônico* e tempo *físico*, que serão analisadas em algumas passagens da revista.

Nos primeiros quadros na *Action Comics n°1*, verificamos a presença de um salto temporal entre as três vinhetas. Na primeira, há a explicação da situação inicial em um único quadro, sobre um planeta que estava prestes a acabar e por isso, um cientista coloca, às pressas, um bebê numa espaçonave em direção à Terra. No quadro seguinte, a passagem do tempo ocorre pela inferência, representada pelo espaço entre a primeira e segunda vinheta, conhecido como sarjeta. Esse recurso indica, nas narrativas em quadrinhos, a passagem do tempo. A duração entre o momento em que o bebê é enviado pela nave, até o instante que ela chega à Terra e é encontrado por um motorista, não é definida, ficando a critério da leitura inferencial. A esse tipo de tempo, poderíamos chamar de tempo *físico*, que é o tempo da duração interior, vivenciada por cada indivíduo a partir das



impressões dos acontecimentos. Considerando que o tempo *crônico* se refere à continuidade em “série de blocos distintos”, no terceiro quadro, a representação da passagem do tempo, com o personagem em pé e não mais sendo chamado de bebê e sim de criança, é compreendida e mensurada por meio do intervalo entre os quadros. Essa percepção leva a uma noção diretiva, de mensuração dos fatos expostos objetivamente para a interpretação dos leitores acerca da passagem do tempo, no caso da tira, nos primeiros anos de vida do herói (BENVENISTE, 1989, p. 71).

Essa técnica se repete ao longo da história. A noção de passagem do tempo *crônico* é ainda maior na sequência dos quadros, uma vez que temos o personagem já adulto:



Figura 2: *Action Comics n°1*, 1938, p. 1, quadros 4, 5 e 6.

Ao observar o tempo, dos seis primeiros quadros, verificamos que enquanto sequência de um *antes* e um *depois*, evidencia-se a noção *diretiva* pela enunciação dos termos opostos obtidos pelas imagens do personagem bebê para o adulto (BENVENISTE, 1989). Por outro lado, a representação da série de movimentos e fases do herói, sugere, nessa perspectiva temporal, o desenvolvimento relacionado às situações vivenciadas, demonstrando as habilidades e feitos do herói, dando a ideia de tempo que também se constrói subjetivamente, oriundas do tempo *físico* (BENVENISTE, 1989). A concepção de Benveniste (1989) aproxima-se ao que Eisner (2010), discute sobre o tempo nos quadrinhos como parte essencial da ação sequencial, sobretudo, porque são medidos a partir da percepção da experiência humana e dos recursos concedidos no formato dos quadrinhos.

Em essência, o quadrinho faz desse postulado uma realidade. O ato de enquadrar ou emoldurar a ação não só define seu perímetro, mas estabelece a posição do



leitor em relação à cena e indica a duração do evento. Na verdade, ele “comunica” o tempo. A magnitude do tempo transcorrido não é expressa pelo quadrinho *per se*. (EISNER, 2010, p. 26)

Sobre essa posição do leitor, muito do que se observa nas narrativas é fruto da interpretação adquirida pelo espaço situado nos quadros. O processo mental pelo qual podemos pensar o tempo é representado pelo narrador no ato da enunciação, que se baseia no imaginário particular de suas experiências. Como resultado, o leitor parte da observação das marcas da enunciação do enunciado para se inserir no tempo (BENVENISTE, 1989). Sendo assim, conseguimos nos organizar com o tempo *crônico*, mas não damos conta de mensurar o tempo das experiências individuais do ser humano.

Diferindo-se da perspectiva de Benveniste (1989), Nunes (1995) trabalha a aceção de tempo *físico* como a que lida com mensurações precisas para o cômputo da duração temporal; o tempo *psicológico* que se compõe de momentos imprecisos, que aproximam ou tendem a fundir-se com o passado e o presente. Assim, “direta ou indiretamente, a experiência individual, externa e interna, bem como a experiência social ou cultural, interferem na concepção do tempo”. O autor ainda explica que:

Bem diferente é a ordem objetiva do tempo físico, que se apoia no *princípio de causalidade*, isto é, na conexão entre causa e efeito, como forma de sucessão regular dos eventos naturais. Assim dizer que um evento antecede outro é afirmar que, sem o primeiro (causa), o segundo (efeito) não existiria, a ordem temporal acompanhando a conexão que os une e que não pode ser invertida. (NUNES, 1995, p. 19)

Nesse viés temporal, que se justifica pelo princípio de causa e efeito, observamos que a progressão da narrativa constitui o momento em que os acontecimentos são estabelecidos tanto pelo tempo *físico* quanto pelo *psicológico*. Tomemos como exemplo outra passagem do quadrinho de Superman para análise:



Figura 3: *Action Comics n°1*, 1938, p. 9.

Nessa sequência narrativa, a noção da duração do tempo é definida pelas impressões dadas pelas dimensões representadas pelo espaço dos quadros. Não há indício linguístico que possa ser associado ao tempo *crônico* entre as vinhetas, no entanto, segundo McMeloud (1995, p. 102), quando o conteúdo de um quadro não indica sua duração, “ele também pode produzir uma sensação atemporal. Devido a sua natureza não-resolvida, esse quadro permanece na mente do leitor e sua presença pode ser sentida nos quadros seguintes”. E é o que acontece na sequência nas ações do herói ao capturar o vilão e deixá-lo pendurado no poste. A noção temporal não está estabelecida, sendo inferida pelo leitor a percepção de segundos devido à ilustração sugerida pelas linhas cinéticas e pela gestualidade dos personagens.

No primeiro quadro, algumas linhas dão dinamismo ao desenho, configurando movimento. Na sequência, observamos a captura do vilão e, no mesmo instante, principiado pela posição do herói, o início do movimento indicativo de um salto finalizado no terceiro quadro, quando aparece os dois, herói e vilão, já no alto do poste. Para essa sequência dinâmica, ressaltamos a importância do espaço como índice mental “no qual o tempo é imaginado e representado na forma de cenários espaciais que estão mudando com o tempo” (NÖTH, 2015, p. 82).

A sequência narrativa dos quadros acima é completada com a próxima passagem:



Figura 4: *Action Comics* n°1, 1938, p. 10.

Observamos que o tempo de duração entre o último quadro da Figura 3 em relação ao primeiro quadro da Figura 4, há uma elipse temporal. Não há demonstração dêiticas nem legenda para que se possa “mensurar” cronologicamente quanto tempo o personagem ficou preso no poste. O jogo de ações da narrativa é muito rápido, possibilitando a interceptação do leitor que se insere na mudança dos cenários pelo tempo presente da do discurso.

Este presente que se desloca com a progressão do discurso, permanecendo presente, constitui a linha de separação entre dois outros momentos engendrado por ele e que são igualmente inerentes ao exercício da fala: o momento em que acontecimento não é mais contemporâneo do discurso, deixa de ser presente e deve ser evocado pela memória, e o momento em que o acontecimento não é ainda presente, virá a sê-lo e se manifesta em prospecção. (BENVENISTE, 1989, p. 75)

Essa perspectiva temporal retoma o conceito de tempo *psicológico* ou de tempo vivido, discutido por Nunes (1995), uma vez que é na percepção subjetiva que ocorre a noção de tempo. Nas passagens selecionadas da Figura 3 e 4, temos uma sequência rápida, sem recursos que levem a noção objetiva do tempo, mas verificamos que a ordem temporal não se dissocia da ordem causal dos fatos. Observamos, ainda na Figura 4, a mudança de cenário de forma repentina, nos segundo e terceiro quadros. Neles, Superman já está com outra personagem (Lois), em outra sequência narrativa, cabendo ao leitor acompanhar os espaços temporais na alternância dos espaços. Nöth (2015, p. 87), amparado por Genette (1980), explica sobre essa técnica gráfica como sendo o *tempo da narrativa* “em que o a história reconstrói a linha do tempo dos eventos, antecipando ou estendendo alguns dos eventos, atrasando ou encurtando outros em relação ao tempo da história”. O registro gráfico e linguístico na produção do quadrinho do Superman para a *Action Comics* n°1



fez uso desse *tempo da narrativa*, o que se verifica pela seleção de fatos sincréticos e pelas mudanças bruscas de cenários. Essa técnica foi necessária devido o número reduzido de páginas, já que se tratava de uma coletânea de quadrinhos e o espaço reservado a Siegel e Shuster eram de treze páginas.

Considerações

A leitura das histórias em quadrinhos representa um olhar atento e perceptivo diante da sobreposição da imagem e da palavra, resultando em uma espécie de esforço intelectual, envolvendo processos psicológicos que vão desde a apreensão estética à noção de tempo. Segundo Eisner (2010, p. 23), “a medição do tempo não só tem um enorme impacto psicológico como também nos permite lidar com a prática concreta do viver”. Sendo assim, é a partir dessa dimensão da apreensão do tempo que conseguimos compreender e nos inserir emocionalmente nas histórias em quadrinhos, sendo por meio do humor, da surpresa, do terror ou de qualquer outro âmbito da experiência humana.

Retomando o pensamento de Heidegger (2003) de que a linguagem está em toda parte, o homem, inserido nela, faz-se representar na experiência das coisas e pelas narrativas discursivas. O que as linguagens das histórias em quadrinhos vêm nos dizer é que temos o poder de convocar as coisas e o mundo por meio delas e, nesse processo de representação, podemos convocar o tempo, evocando-o por coordenadas temporais subjetivas de duração interior ou referenciando-o objetivamente no contínuo espaço dos acontecimentos.

A apropriação que o homem faz da língua para expressar o tempo, principalmente nas histórias em quadrinhos, repercute no leitor, assumindo a personalidade do enunciador, articulando-se no tempo, fazendo com que as relações do tempo se incorporem nos aspectos visuais e verbais dos quadrinhos.

A noção de tempo nos quadrinhos é gerada por diversos artificios, entre eles, as lacunas que se seguem nas mudanças de posição dos personagens ou de cenário, dando a impressão de continuidade ou descontinuidade que as histórias transmitem no leitor. Noth (2015) aponta para as variações de tamanhos dos quadros e letras como dispositivos temporais da narrativa gráfica, assim como a impressão de movimento e transição de um quadro para outro, tornando o tempo visível. Essas perspectivas se dão pela leitura das evidências gráficas que exploram o tempo crônico e o psicológico a partir dos vestígios e/ou ritmo da narrativa.



Observamos que o tempo da narrativa gráfica dos quadrinhos é visto também como o resultado de um processo, que a partir dele, podemos pressupor noções temporais que podem perdurar para além do tempo da cena narrada, como é o caso das Figuras 1 e 2. Temos uma interrupção dos fatos temporais de uma tira para a outra, mas nesse intervalo, o tempo perdura, não sabemos por quanto tempo precisamente, mas esse tempo é inferido pelo leitor internamente.

Entendemos, portanto, que o primeiro quadrinho do super-herói mais conhecido de todos os tempos, usou como estratégia temporal quadros dinâmicos e sucintos que dessem conta de apresentar a origem e o perfil do herói, em um número reduzido de páginas. Nesse esquema de representação, o tempo foi desenvolvido, em grande parte da história, em situações cronológicas. Garantindo, assim, que o leitor acompanhasse o universo discursivo dos acontecimentos na apresentação do personagem. Atentando-se para o que Benveniste (1989, p. 71) afirma sobre o tempo *crônico*, entendemos que “os acontecimentos não são o tempo, eles estão no tempo” e se somam às experiências individuais no ato da leitura.

Referências

- BENVENISTE, E. **Problemas de linguística geral II**. Tradução Eduardo Guimarães. Campinas, SP: Pontes, 1989.
- CAGNIN, A. L. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.
- CÂMARA JR. **Princípios de Linguística Geral**. 4ª ed. Rio de Janeiro: Livraria Acadêmica, 1967.
- CASTILHO, A. Conversas com Linguistas: virtudes e controvérsias da linguística. In: XAVIER, A. C.; CORTEZ, S. (Orgs.). **Conversas com Linguistas: virtudes e controvérsias da linguística**. São Paulo: Parábola Editorial, 2003.
- EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista**. Tradução Luís Carlos Borges, Alexandre Boide. 4ª ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.
- FOUCAULT, M. **As palavras e as coisas: Uma arqueologia das ciências humanas**. Tradução SlamaTannus Muchail. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- HEIDEGGER, M. **A caminho da linguagem**. Tradução de Marica Sá Cavalcante Schuback. Petrópolis, RJ: Vozes; Bragança Paulista, SP: Editora Universitária de São Francisco, 2003.
- IANNONE, L. R.; IANNONE, R. A. **O mundo das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Moderna, 1994.



JONES, G. **Homens do Amanhã**. Tradução de Guilherme da Silva Graga e Beth Vieira. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.

McCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. Tradução Elcio de Carvalho, Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995.

MORRISON, G. **Superdeuses**. Tradução Érico Assis. São Paulo: Seoman, 2012.

NÖTH, W. Tempo corporificado como espaço em narrativas gráficas: um estudo de semiótica peirciana aplicada. In: VERGUEIRO, W.; SANTOS, R. E. (orgs) **A linguagem dos quadrinhos**. São Paulo. Criativo, 2015.

NUNES, B. **O tempo na narrativa**. São Paulo, 1995.

RAMOS, P. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

REBLIN, I. A. **O Planeta Diário**: rodas de conversa sobre quadrinhos, super-heróis e teologia. Ilustrações de Sávio Roz. São Leopoldo: EST, 2013.

SANTOS, R. E. Aspectos da linguagem, da narrativa e da estética das histórias em quadrinhos: convenções e rupturas. In: VERGUEIRO, W.; SANTOS, R. E. (orgs) **A linguagem dos quadrinhos**. São Paulo. Criativo, 2015.

SIEGEL, J.; SHUSTER, J. **Superman**. In: SULLIVAN, V. A. (Editor). Action Comics nº1. EUA: DC Comics

VERGUEIRO, W. A legitimação cultural e científica das histórias em quadrinhos: evolução e panorama no Brasil e no mundo. In: VERGUEIRO, W.; SANTOS, R. E. (orgs) **A linguagem dos quadrinhos**. São Paulo. Criativo, 2015.

VERGUEIRO, W. **Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos**. 1 ed. São Paulo: Criativo, 2017.

WELDON, G. **A biografia não autorizada do Superman**. Trad. Débora Guimarães Isidoro. 1 ed. São Paulo: Leya, 2016.