Construção do Mundo ficcional e temporalidade nas histórias em quadrinhos do arco DC Renascimento[1]

Willyan BERTOTTO[2]
Bruno Giordano Koch HOLLANDA[3]
André CONTI[4]
Universidade Feevale, Novo Hamburgo, RS

RESUMO

O presente artigo se propõe a realizar um estudo sobre a organização narrativa e papel do espaço tempo no arco de histórias em quadrinhos da DC Comics intitulado DC Renascimento. O corpus analisado são os títulos "Universo DC Renascimento", "Batman/Flash: O Bóton" e "Doomsday Clock". O objetivo é compreender como a DC Comics configura sua organização de mundo ficcional e faz uso do elemento espaço/tempo na construção da sua narrativa. A pesquisa propõe uma investigação acerca das teorias da análise estrutural da narrativa de Roland Barthes (2008), a teoria dos mundos ficcionais a partir dos estudos de Conti (2018), Doležel, (1998) Fort (2016) e Ryan (2013), e o papel do espaço/tempo no mundo ficcional proposto por Ruth Ronen (2004), sendo utilizados então como instrumentos para a análise do objeto de estudo.

PALAVRAS-CHAVE: DC Comics, Estrutura narrativa, Histórias em quadrinhos, Mundo ficcional.

INTRODUÇÃO

O estudo baseia-se em dois aspectos: organização de mundo e temporalidade. Nesse novo arco, uma nova proposta é apresentada com o fator espaço/tempo sendo o protagonista dessa reorganização narrativa. Na prática, esse artigo abre precedentes para explorar novas possibilidades de criação narrativa similar. No campo científico, para compreender a construção narrativa das edições e sua organização de mundo, na área

---

[1] Trabalho apresentado na DT6 - Interfaces Comunicacionais do XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 20 a 22 de junho de 2019.

[2] Graduado do Curso de Publicidade de Propaganda, Feevale-RS, e-mail: wbertotto@gmail.com

[3] Graduando do Curso de Produção de Audiovisual, Feevale-RS, e-mail: brunogkhollanda@gmail.com

[4] Orientador do trabalho. Professor do Curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Feevale, e-mail: contisilva@gmail.com

mercadológica, antropológica e sociológica, para constatar os motivos que levaram a construção dessa abordagem por parte da editora.

A discussão apresentada nos resultados é estruturada nos seguintes capítulos; Personagens: A conexão entre os quadrinhos e; Tempo ficcional e a cronologia das publicações. O levantamento é feito a partir da junção de propostas vindas dos estudos da narrativa de Barthes (2008) e Gancho (2007); identidade transmundo e reescrita pós-moderna de Doležel (1998); Fort (2016), Ryan (2013) e Conti (2018); e temporalidade narrativa e de publicações por Ronen (1994), Gancho (2007) e Barthes (2008), respectivamente. O objetivo geral do estudo é compreender como se estruturou a organização da linha cronológica da DC a partir do arco Renascimento. Como objetivos específicos; Compreender como esse mundo ficcional se organiza durante o arco Renascimento; Fazer um levantamento de pontos que exemplificam a construção do mundo ficcional de DC Renascimento e, a partir disso, construir um referencial teórico que permita o entendimento do corpus da presente pesquisa.

O corpus do artigo levará em consideração três edições: "Universo DC: Renascimento" - lançado em 2016 no mercado estadunidense -, "Flash/Batman: O Bóton" e "Doomsday Clock #1". Os três títulos são escolhidos como corpus desta pesquisa a partir da percepção prévia de que possuem ligação narrativa, onde a função de cada uma delas é apresentar as alterações temporais do universo DC. A proposta metodológica é:

- Observar cardinais e catálises (Barthes) conforme os estudos estruturais da narrativa e a cerca dos mundos ficcionais propostos a partir dos estudos de Conti (2018), Doležel, (1998) Fort (2016) e Ryan (2013), e o papel do espaço/tempo no mundo ficcional proposto por Ruth Ronen (2004), para a partir disso, compreender a construção das personagens que compõem o ambiente conforme suas diferentes versões.

- Ao perceber a relação das personagens, a pesquisa irá permitir o entendimento de suas relações através das janelas semióticas, conforme os estudos de Ryan (2013), permitindo identificar conexões existentes entre as obras "Universo DC Renascimento", "Batman/Flash: O Bóton", "Doomsday Clock".

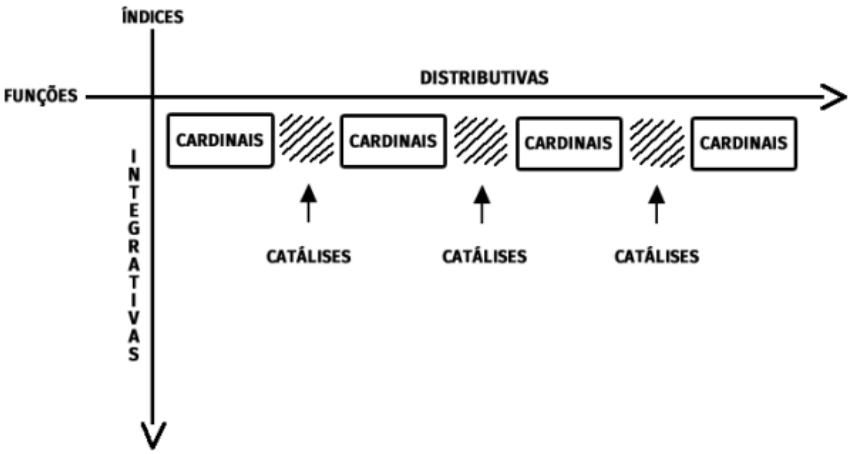
- Após a conclusão destas etapas, é possível observar quais as semelhanças e diferenças existentes entre o espaço/tempo narrativo e a cronologia das publicações, além de compreender como esses fatores influenciaram na proposta de nova organização de mundo do arco Renascimento.

Capítulo 1 - Personagens: A conexão entre os quadrinhos

Para compreender a conexão e o papel das personagens na narrativa, inicia-se as discussões em torno dos estudos de Gancho (2007) e Barthes (2008). Gancho afirma que "A narrativa é estruturada em cinco elementos principais: enredo, personagens, tempo, espaço e narrador.". Ela indica que a compreensão de cada um dos itens que compõem uma narrativa, torna-se essencial para analisar o seu contexto e desenvolvimento. Para a presente pesquisa, a investigação proposta nesse momento volta-se o foco para uma análise sobre personagens e tempo/espaço. Diferente de Gancho, Barthes (2008) indica que a narrativa não é apenas passar de uma palavra para outra, mas também passar de um nível para outro. O autor propõe-se a distinguir três níveis de descrição em uma obra narrativa: o nível das funções, o das ações e o da narração.

Sobre as funções, Barthes (2008) classifica em funções cardinais (ou núcleos) ou catálises. O autor afirma que cardinais são aquelas que constituem verdadeiras articulações dentro da narrativa e catálises servem para "preencher" o espaço narrativo que separa estes cardinais. Para que a função seja cardinal, ela deve ser suficiente para que a sua ação abra uma alternativa que seja consequente para o seguimento da história. (fig. 1)

Figura 1



Representação de índices e funções. Fonte: Elaborado pelo autor a partir de Barthes (2008).

Para o entendimento de como o arco Renascimento inicia, é importante apresentar dois acontecimentos importantes que ocorreram durante as publicações do arco anterior, chamado "Os Novos 52". O primeiro acontece na edição Liga da Justiça #50 (Os Novos 52), quando é revelado ao Batman a existência de três Coringas no Universo DC. O segundo acontecimento que definirá os rumos do Renascimento, é a morte do Superman do arco "Os Novos 52" e o aparecimento do Superman de outra época. Ele é o mesmo personagem da edição lançada em 1993 intitulada "A Morte e o Retorno do Superman" (fig. 2). Ambos os momentos servem como ponto de partida para inserir na narrativa do Renascimento algumas funções cardinais (Barthes, 2008) logo em seu início.

Figura 2

Superman presente em DC Renascimento e capa da edição "A morte do Superman" 1993. Fonte: Montagem a partir das Edições Superman nº52 (2017) e O Retorno do Superman (1993).

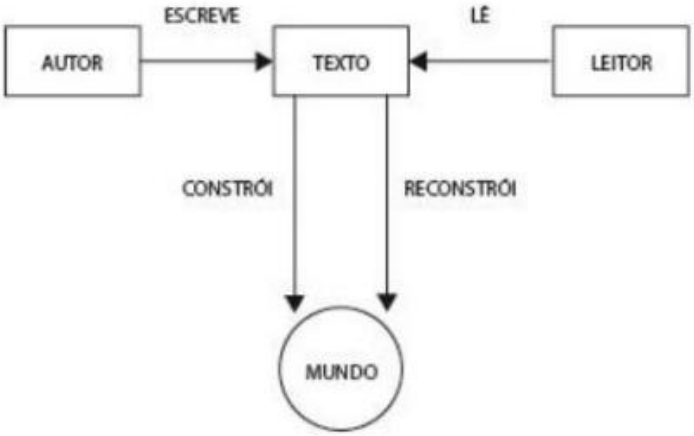
A proposta de conexão entre os personagens de diferentes períodos, propõe uma articulação importante nos elementos do enredo. Um exemplo disso é a apresentação de três Coringas diferentes. O primeiro Coringa é o que está presente antes dos acontecimentos da saga "Crise nas Infinitas Terras", criado por Jerry Robison em 1940, o segundo criado por Alan Moore em 1988 e presente no período pós-crise, e o terceiro Coringa criado 50 por Scott Snyder e Greg Capullo em 2011 e presente no arco "Os Novos 52." (fig. 3)

Figura 3

Coringa de três décadas diferentes e na edição Universo DC Renascimento. Montagem elaborada pelo autor a partir da edição Universo DC Renascimento (2016).

É interessante perceber que o Coringa sofreu alterações em sua construção criativa pela diversidade de roteiristas e desenhistas que desenvolveram sua personalidade ao longo dos anos, sem jamais deixar de ser visto como o mesmo personagem para os fãs. Os autores Doležel (1998) e Fort (2016) (apud Conti, 2018) apresentam um conceito chamado de transdução para perceber como as obras estão conectadas tanto em sua construção quanto em sua interpretação. Essa ideia propõe uma relação de diferentes narrativas estabelecidas dentro de um mesmo mundo. O conceito de transdução busca de forma proposital a construção intencional do mundo conforme a elaboração de sua obra. O leitor reconstrói o mundo ampliando-o através de leitura. (fig. 4)

Figura 4



Modelo de transdução conforme Doležel. Fonte: Dolezel, 1998

A transdução indica que a recriação de um mundo ficcional é um processo de troca entre objetos e estruturas, mantendo informações importantes organizadas de forma estruturada (Conti, 2018 apud Fort, 2016). É nesse momento que o leitor se converte em autor, baseando-se em um modelo ficcional já existente. Conti (2018) indica que deslocamento é o termo adotado por Doležel (1998) para explicar o modelo que trata de versões diferentes do mundo inicial e não somente de sua ampliação. Ele explica que no modelo de re-escrita de deslocamento, os acontecimentos podem ser diferentes, concedendo ao autor a liberdade de explorar diversos destinos para suas personagens. Para Ryan (2013 apud Conti, 2018), o deslocamento utiliza como argumento a questão "e se?", entretanto a autora sugere o uso do termo "modificação" ao invés de deslocamento, em função da sua má compreensão pela proximidade com o conceito de transposição.

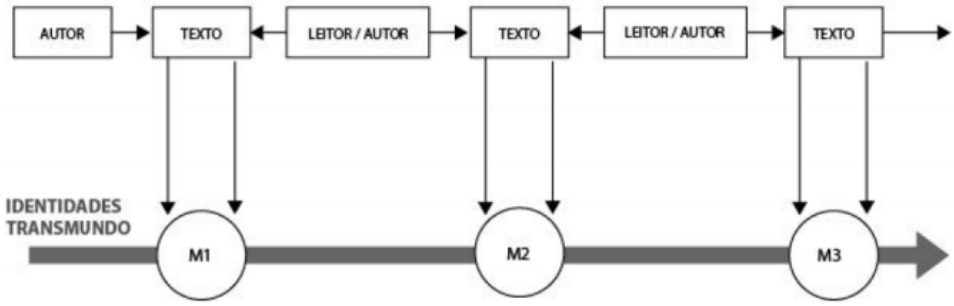
Durante a edição de *Doomsday Clock* #1 de 2017, a personagem Rorsharch está presente na narrativa. Ele é uma personagem original das publicações de Watchmen de 1986, porém ao final da edição ele é morto. Logo é revelado ao leitor que aquela personagem trata-se de outro alguém, utilizando suas roupas e sua máscara. Visualmente é o Rorschach, nominalmente também, mas características e denominador rígido estão presentes somente no conjunto "figurino/máscara/nome". No momento em que ele está se passando por Rorschach, a identidade transmundo para o leitor existe, fazendo uso do conceito de modificação apresentado por Ryan (2013). (Fig. 5)

Figura 5

Personagem Rorschach. Fonte: Edição Doomsday Clock #1 (2017)

A cada etapa de um processo de transdução desenvolvem-se novos mundos e possíveis e diferentes versões que buscam ampliar o mesmo mundo ficcional.

Figura 6



Cadeia de transdução e a permanência das identidades transmundo. Desenvolvido por Conti (2018) a partir de Dolezel (1998).

O autor indica que "em grande parte das reescritas pós-modernas não existe um planejamento prévio que acomode a relação entre as diferentes narrativas." (Conti, p.93, 2018). Ryan (2013 apud Conti, 2018) chama esse tipo de desenvolvimento de "bola de neve": "determinada história alcança certa popularidade ou se torna tão culturalmente proeminente que espontaneamente gera uma variedade de prequels, sequências, fan fictions e adaptações transmídia". (Ryan, p.02, 2013). São obras que começam em determinado meio com um único autor, como por exemplo, os quadrinhos, e que devido a seu sucesso recebe uma ampliação para as telas de cinema conforme o desejo de seu público. Ao longo do tempo, diversas foram as abordagens da DC Comics na construção de seu universo ficcional. A inconsistência criativa de vários autores, que desenvolveram inúmeras narrativas com personagens icônicos, levou a uma inconsistência temporal cronológica. Essa diversidade da DC sobre versões de seus personagens possui duas características: o deslocamento temporal de uma personagem para outro momento e época de acontecimentos da narrativa, e a aplicação desse personagem criado como sendo ele de outra realidade ficcional, como é o caso da edição "Batman/Flash: O Bóton", onde o Flash de Jay Garrick encontra o Flash de Barry Allen. (fig. 7)

Figura 7

Fonte: Edição Batman/Flash: O Bóton (2017).

O Flash de Jay Garrick é o Flash presente na Terra 2, uma realidade paralela a da nossa. É possível afirmar que não há a existência de outro Flash nessa Terra, porque lá já existe Jay como a figura representativa dessa personagem. Ele cumpre o papel que seria do tradicional herói presente na Terra 0. Este fenômeno pode ser discutido a partir da ótica da identidade transmundo já apresentada (Doležel, 1998; Fort, 2016). Isso por que, a abordagem que a DC propõe ao resgatar seus personagens abre infinitas possibilidades para a criação de versões e múltiplas existências de um mesmo personagem dentro do universo DC. Poderia criar-se várias hipóteses sobre a existência de Barry Allen da Terra 2, como por exemplo, o acidente no laboratório jamais o transformou em um herói. Essa discussão faz com que se abra margem para a identidade transmundo nas histórias da DC. O que valida o Flash de várias terras são os denominadores rígidos presente entre as personagens; supervelocidade, roupa vermelha, raio no peito e o próprio nome.

Para o próximo capítulo, apresentamos como os conceitos de temporalidade são aplicadas na narrativa de Universo DC Renascimento.

Capítulo 2: Tempo ficcional e cronologia das publicações

Para esse capítulo, iniciamos com o conceito apresentado por Ronen (2004), que indica que a autonomia do espaço-temporal ficcional tem a lógica de construir domínios ficcionais. Para a autora a ficção pode atuar em eventos do tempo fictício ou em situações

que nunca foram realizadas na história; ela pode localizar eventos imaginários em um momento histórico familiar ou pode também atualizar um lugar geográfico real e nele, propor eventos ficcionais, habitando este lugar com indivíduos imaginários. Um exemplo interessante que leva em consideração essa pesquisa é a cidade fictícia de Gotham, inspirada em elementos existentes na cidade real de Nova York. (fig.8)

Figura 8

Ponte do Brooklyn/Gotham City. Montagem elaborada pelo autor a partir de imagens da internet.

Ronen indica que o tempo e espaço de ficção formam um domínio próprio em um mundo autônomo, em relação às versões não-ficcionais da realidade e em relação a possíveis mundos alternativos à realidade. Essa diferença de posição em relação ao mundo real, entre mundos possíveis e fictícios também se aplica à organização espaço-temporal de um mundo. Ronen (2004) afirma que o mundo real, suas versões e possíveis divergências, estão todas relacionadas em um sistema de espaço-tempo onde à possibilidade de ramificação do estado real das coisas permanece ligado a um mundo central. A autora indica que cada mundo fictício assume um sistema espaço temporal próprio completamente distinto do espaço-tempo do mundo real, onde cada uma de suas partes, versões e ramificações são possibilidades interligadas (fig. 9).

Figura 9

Ramificação de espaço/tempo nos mundos ficcionais. Fonte: Elaborado pelo autor a partir de Ronen (2004).

Em DC Renascimento, através da personagem Kid Flash, é apresentado ao leitor que o tempo daquele mundo foi "roubado" afirmando que todo o período dos Novos 52 (arco anterior) foi um tempo perdido. Na narrativa ficcional, esse período é apresentado como 10 anos (fig. 10), enquanto, no real, as publicações foram lançadas por 5 anos. Porém, ao passo que se leva em comparação ao tempo real conforme os acontecimentos ficcionais, os "10 anos" que foram roubados daquele mundo culminariam exatamente com o final do arco "Crise Infinita", lançado em 2006 pela editora. A proposta, de certa forma, é que Wally West (Kid Flash) é uma personagem que possui um referencial também ao tempo real, pois ele não é um personagem que aparece no arco anterior de DC Renascimento, chamado "Os Novos 52".

Figura 9

Fonte: Edição Universo DC Renascimento (2016).

Se a construção do arco "Os Novos 52" ocupa no tempo real um período de acontecimentos de 5 anos e no ficcional 10, indicamos que o tempo real e ficcional são completamente distintos para a compreensão da narrativa. Sendo assim, ele vai ao encontro dos estudos de Ronen (2004), onde cada mundo fictício assume um sistema espaço-temporal próprio completamente distinto do espaço-tempo do mundo real. O ponto interessante a se perceber é que as grandes alterações ocorreram nos personagens, essencialmente na mentalidade e em alguns aspectos de sua aparência. Essa conexão resgata elementos importantes presentes no período de "Crise Infinita", saga lançada em 2016.

Para a compreensão desse resgate, utilizamos a personagem Arqueiro Verde como exemplo. Em um recorte da edição "Universo DC Renascimento", Flash adentra no universo de "Os Novos 52" e observa uma cena que envolve a personagem Dinah Lance – a Canário Negro – e o Arqueiro. Ele percebe que ambas as personagens não possuem nenhum vínculo sentimental conforme existia antes do período pós-crise. (fig. 10).

Figura 10

Arqueiro Verde e Canário Negro. Fonte: Edição Universo DC Renascimento (2016).

Essa percepção apresentada através da ótica de Kid Flash sobre o comportamento dos personagens durante o arco “Os Novos 52”, propõe ao leitor um resgate de elementos da cronologia de publicações da editora que influenciam na sequência de Universo DC Renascimento. Denominadores rígidos que antes tornavam o personagem marcante, como o clássico cavanhaque e seu relacionamento afetivo com a Canário Negro, não estavam presentes durante “Os Novos 52”. Conforme os estudos de Ronen (2014) sobre o tempo nas estruturas narrativas, à proposta é atribuir em um primeiro momento a temporalidade da ficção à temporalidade de eventos e estados das coisas projetadas ou construídas pelo texto ficcional. No caso do Renascimento, a projeção temporal não necessariamente está no estado das coisas, mas sim na construção de suas personagens conforme a camada de ações e motivações.

O resgate de elementos para a personagem do Arqueiro Verde como o cavanhaque e alguns traços da sua fisionomia, justifica a fala de Kid Flash quando ele afirma que 10 anos foram “roubados” daquele mundo comparados a realidade de “Os Novos 52”. Enquanto estas características foram alteradas em “Os Novos 52”, quando a personagem é apresentada em “Renascimento”, ela tem novamente os elementos característicos que a retratavam no período posterior à “Crise Infinita”, como se apresenta a seguir (fig. 11).

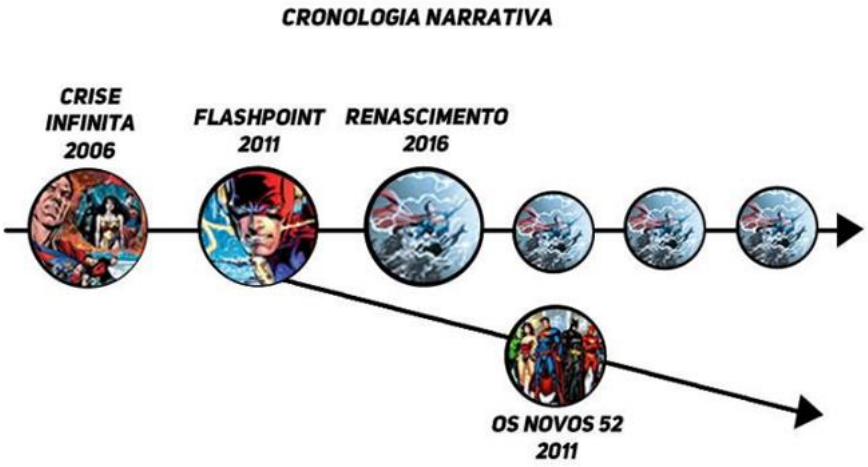
Figura 11

Publicações Arqueiro Verde. Fonte: Montagem elaborada pelo autor a partir das capas publicadas.

Conforme Ronen (2004), a autonomia do tempo ficcional depende da ideia de que mundos fictícios construam sistemas de espaço/tempo paralelos. No caso do Renascimento, essa autonomia funciona através de uma troca entre as relações existentes do tempo presente no mundo primário – conforme o histórico cronológico da editora – com a construção ficcional das personagens e seus eventos. As relações temporais podem servir como um critério primário para traçar a linha divisória que identifica qual período temporal a narrativa remete.

A partir de Universo DC Renascimento, a presença de Roscharch e dos três Coringas diferentes não indicam cronologicamente o período exato de espaço/tempo que a narrativa desenvolve-se, mas apresentam indícios de que toda a construção do arco “Os Novos 52” estão deslocadas de uma linha mestra da cronologia narrativa. (Fig. 12). A ideia de deslocamento na linha temporal é uma proposta semelhante ao arco chamado “Crise nas Infinitas Terras” de 1986, onde uma nova sequência de acontecimentos eliminou inconsistências narrativas presente no histórico da editora.

Figura 12



Cronologia narrativa. Fonte: Montagem elaborada pelo autor.

A edição Universo DC Renascimento segue a sequência de acontecimentos do arco Flashpoint, porém mantem dois pontos de continuidade com o arco "Os Novos 52", o mistério dos três Coringas revelados pelo Batman e a presença do Superman pós "Crise nas Infinitas Terras" nos eventos finais do arco.

CONCLUSÃO

Esse artigo buscou desenvolver uma análise do mundo ficcional da DC Comics, a partir do arco Renascimento. Ele esteve ancorado em dois aspectos; elementos narrativos do mundo ficcional e temporalidade. Os observáveis dos capítulos apresentaram uma estrutura que não apenas revela a organização do Renascimento, mas propõe novas abordagens de construção. A partir desta investigação constata-se que a DC organiza seu eixo narrativo no Renascimento modificando dois pontos da sua estrutura: O primeiro é propondo o resgate histórico de denominadores rígidos e características – identidade transmundo - dos seus personagens conforme foi apresentado no período pós "Crise Infinita" e antes de "Os Novos 52" e o segundo; alterando a construção da narrativa e levando como fator determinante o tempo e espaço não apenas do contexto de "Universo DC Renascimento", mas também de importantes períodos históricos da editora. A

personalidade das personagens e os acontecimentos datados nas suas aparições pós "Crise Infinita" servem como base para que exista a construção de uma realidade ficcional própria. Ao recuperar elementos que não haviam sido abordados durante o arco "Os Novos 52", mas presentes no período pós "Crise nas Infinitas Terras", como os três Coringas e o Superman dos anos 90, a editora deixa claro para o fã que a proposta é trazer de volta a essência do seu universo deixada de lado durante o período de "Os Novos 52".

O arco Renascimento é uma proposta de organizar as questões temporais da narrativa, porém não articula uma linha cronológica mestra, visto que analisando o histórico da editora, a ideia de conceituar realidades paralelas abre novas perspectivas de desenvolvimento com a proposta de explorar outros mundos e outras narrativas. A linha cronológica da DC sempre será uma possibilidade em aberto para a inserção de personagens que habitam em realidades distintas e desenvolvidos em períodos diferentes.

O referencial que abordava os conceitos de identidade transmundo permitiu o entendimento de estrutura narrativa, construído através dos seus personagens. É preciso ressaltar que a proposta de analisar a organização de mundo de DC Renascimento, a partir do fator espaço/tempo não se dá por esgotada, permitindo que ainda se proponham estudos dentro da própria franquia, levando em consideração outras aplicações em arcos diferentes de histórias.

REFERÊNCIAS

BARTHES, Roland, **Análise Estrutural da Narrativa.** Rio de Janeiro, p. 19-62, 2008.

CONTI, André Silva, **Projetando mundos ficcionais: Escopos, instâncias e princípios de relevância no meta projeto de produtos narrativos**, Porto Alegre, 2018.

DOLEŽEL, Lubomír. **Heterocosmica: Fiction and possible worlds**, Johns Hopkins University Press, 1998.

FOŘT, Bohumil. **An introduction to fictional worlds theory,** Peter Lang, 2016.

GANCHO, Cândida Villares, **Como Analisar Narrativas**, São Paulo, p. 6-57, 2007.

PAVEL, Thomas G. **Fictional worlds**.Harvard University Press, 1986 .

RONEN, Ruth. **Possible worlds in literary theory**, p. 197-225, 2004.

RYAN, Marie-Laure. **Possible worlds and accessibility relations: A semantic typology of fiction.** Poetics today, v. 12, n. 3, p. 553-576, 2013.