

**A força de aceleração da *DC Comics*:
leitor como co-autor no multiverso de *Renascimento*¹**

Nathalia VERGARA²

Universidade Federal de Ouro Preto, Mariana, MG

RESUMO

O presente artigo reflete sobre o papel do leitor na forma como a construção narrativa do multiverso da editora *DC Comics* é influenciada e remodelada por meio do personagem Flash. Para tal objetivo, a história em quadrinhos *Renascimento* (2016) passou por uma análise a partir da abordagem narrativa de Paul Ricoeur e da teoria semiolinguística de Patrick Charaudeau. Dessa forma, foi possível observar que o leitor tem um papel fundamental na construção da narrativa, sendo convidado a preencher lacunas nos enredos apresentados, a partir de seus conhecimentos prévios a respeito do universo DC.

Palavras-chave: *DC Comics*; Flash; Narrativa; Quadrinhos; semiolinguística

O presente artigo reflete sobre o papel do(a) leitor(a) na construção do multiverso dos quadrinhos da editora *DC Comics*, a partir da análise da revista *Renascimento* (2016) e da fase subsequente *Rebirth*, mais especificamente a revista *Flash Renasce* (2016)³.

Para tal objetivo, vamos trabalhar com a análise narrativa a partir da proposta Paul Ricoeur e de contribuições da semiolinguística de Patrick Charaudeau, tendo como foco de nossa discussão a interação entre obra e leitor na construção do sentido.

Inicialmente traçamos um breve histórico sobre diferentes “versões” do personagem Flash, herói protagonista e peça essencial para a compreensão da noção de multiverso construída pela *DC Comics*. Em seguida, contextualizamos o texto analisado e apresentamos as abordagens teóricas que guiam o estudo. Ao final do percurso, selecionamos trechos das histórias onde pode-se observar formas de interpelação e participação do público leitor.

1. DC e Flash: entre eras e multiversos

¹ Trabalho apresentado no IJ08 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação, da Intercom Júnior – XVI Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

² Estudante de Graduação. 6º semestre do Curso de Jornalismo da UFOP, e-mail: vergaranathalia98@gmail.com

³ Trabalho desenvolvido com orientação do professor Dr. Carlos Jáuregui, do Curso de Jornalismo da UFOP, e-mail: carlos.jauregui@ufop.edu.br.

Criada em 1934, a editora norte-americana *DC Comics* tem sido, por décadas, uma das maiores realizadoras de história em quadrinhos do mundo. O roteirista Wheeler-Nicholson lançou, em 1935, a revista *New Comics*, responsável por introduzir as primeiras versões dos heróis que protagonizam suas narrativas.

Desde então, a produção da DC passou por diferentes fases conhecidas como *eras*. Tal terminologia surgiu a partir de um comentário do fã Scott Taylor, de Connecticut, Estados Unidos, para a 42ª edição da revista *Liga da Justiça da América*, de 1965, que dizia: "Se vocês continuarem trazendo de volta os heróis da Era de Ouro [das décadas de 1930 e 1940], as pessoas daqui vinte anos vão chamar esse período de Era de Prata". (TAYLOR, 1965).

Os termos foram apropriados e desenvolvidos pelo historiador Michael Uslan na edição 54 da Revista *Alter Ego* (2005), publicação dedicada às revistas e criadores dos períodos conhecidos como Era de Ouro e Era de Prata. Uslan (2005) sustentava que a hierarquia entre esses metais foi fundamental para as definições se popularizarem entre lojistas e leitores, mantendo-se até os dias de hoje.

Além das eras, as histórias começaram a considerar a existências de "mais de um universo" onde as personagens teriam existências diferentes. Tais universos (entendidos como diferentes terras) foram definidos segundo a classificação do roteirista Grant Morrison e detalhados na história em quadrinho *Multiversidade DC* (2014). Depois de cinco anos escrevendo a revista, o roteirista apresentou e explicou todas as Terras (versões do mesmo planeta) existentes, reconstruindo e definindo o *multiverso* da editora.

Nossa análise se dará a partir da classificação apresentada por Morrison, com foco nas Terra-0 e Terra-1, os dois universos mais citados na saga de quadrinhos intitulada *Rebirth*, nosso objeto de estudo.

Rebirth surgiu em 2016 e corresponde a fase atual das histórias em quadrinho, pertencendo à Era Moderna. Iniciou-se com uma edição especial chamada *Renascimento*, que contextualizou os leitores sobre como seriam as histórias nesta nova fase, caracterizada por incorporar enredos e personagens que tinham sido abandonados nas últimas tramas da DC. Depois desta revista, a editora relançou todas as suas histórias de super-heróis com seus respectivos enredos desenvolvidos depois do que aconteceu em *Renascimento*.

Apesar de ter o mesmo nome, *Rebirth* e *Renascimento* são diferentes. *Renascimento* faz parte de *Rebirth*, pois foi a revista que impulsionou todo o novo universo, dando início à fase *Rebirth* sem que se precisasse de um reboot. Depois da criação e publicação de *Renascimento*, histórias em quadrinho da fase *Rebirth* foram criados, como *Flash Renasce*, que também é objeto desta análise.

Em *Renascimento*, os personagens principais são Flash (Barry Allen) e Kid Flash (o ajudante do Flash, que se chama Wally West.).

O personagem Flash é um dos super-heróis mais famosos do século XX, conhecido pelo poder de alcançar velocidades altas o suficiente para enganar os sentidos humanos. Ao longo do tempo, o herói teve variadas histórias e formas e é abordado neste artigo, por seu papel fundamental na construção do multiverso da *DC Comics*.

A primeira versão do Flash surgiu em 1940. Seu nome foi Jay Garrick e seus poderes surgiram quando inalou acidentalmente vapores de água pesada depois de adormecer no laboratório onde trabalhava. Seu traje foi inspirado no Deus Mercúrio. Com o tempo foi perdendo a popularidade e suas aparições foram interrompidas em 1951, retornando somente 10 anos depois, na história *Flash de dois mundos*, quando interage com um novo Flash.

O segundo Flash apareceu em 1956. Seu nome é Barry Allen e surgiu na história intitulada *Showcase*, tornando-se a versão mais popular do herói. Era um policial forense que sofreu um acidente com produtos químicos após seu laboratório ser atingido por um raio. Com isso, adquire a super-velocidade e assume a identidade de Flash, inspirado numa história em quadrinhos, que narrava as aventuras de Jay Garrick. Assim, as aventuras no multiverso se iniciaram com a descoberta de uma dimensão em que as histórias em quadrinho eram reais.

Além da relação desses dois Flashes, o universo de Barry Allen incorpora em 1959 a figura do Kid Flash. A criança que se tornaria ajudante do herói se chamava Wally West e se auto denominava o presidente do fã clube do Flash. Wally é o sobrinho de Iris, namorada de Barry. Quando encontra o menino pela primeira vez, Barry diz que conhecia o Flash e que poderia apresentá-los. No dia que Wally conhece o herói, o acidente se repete com a criança, que também ganha os poderes da super-velocidade, trabalhando junto ao Flash desde então. Com o decorrer das histórias, Wally cresce e continua o legado de Barry, que morre na saga *Crise nas Infinitas Terras* (1986). Entre 1985 a 2009, Wally foi o terceiro Flash.

Mas um novo Wally West surge em 2014, como uma versão alternativa do Kid Flash. Desta vez, o Wally também é criança e sobrinho de Iris, porém ele é negro e não é fã do

Flash. O caminho que o transformou em herói também é diverso, pois ele conseguiu seus poderes depois que foi atingido por um raio.

A princípio, esta nova versão viria para substituir o Kid Flash anterior. Nesta outra narrativa, a relação entre a criança e o herói adulto é mais conturbada. Mas, embora o novo Wally não admirasse inicialmente o Flash adulto, o jovem assume o papel de ajudante pouco a pouco. Nos quadros a seguir, podemos observar a diferença visual entre cada Flash:

Quadro 1 - Flash de dois mundos e os dois Kids Flash

Flash de dois mundos	Contexto	Os dois Kids Flash	Contexto
	<p>- Barry Allen (esquerda, surgiu em 1956, na Era de Prata. Barry é branco e loiro.</p> <p>- Jay Garrick (direita), o primeiro Flash, surgiu em 1940, na Era de Ouro. Jay é moreno e mais velho que Barry.</p>		<p>- O primeiro Kid Flash (à esquerda), surgiu em 1959, na era de Prata. É ruivo e, embora fosse jovem quando surgiu, retornou adulto na fase <i>Rebirth</i> (2016).</p> <p>- O segundo (à direita) apareceu na Era Moderna, na fase dos <i>Novos 52</i>, em 2011. Este Wally é negro e continua jovem na fase <i>Rebirth</i>.</p>

Fonte: DC Comics, *Flash de dois mundos* (1961); DC Comics, *Flash #09* (2017).

Flash é o personagem usado nas tramas da editora para apresentar os diferentes universos nas histórias. Tal proposta de múltiplos mundos ficou evidente na revista *Flash de dois mundos* (1961), da Era de Prata, quando Barry Allen (o segundo Flash) correu tão rápido a ponto de viajar para a Terra-2, como era conhecido o universo em que se passavam as histórias em quadrinho da Era de Ouro. Allen torna-se, então, o único herói capaz de viajar de um universo ao outro e acaba conhecendo Jay Garrick, o primeiro Flash.

1.1 Eras de Ouro, Prata e Bronze

Pela perspectiva de Flávio Kothe (2006), a sociedade é delimitada por classes e a existência destas reflete na literatura. É com essa dinâmica política que se definem os

personagens e enredos e quem é o dominante, ou melhor, quem é o herói de cada história. É o que se pode observar no contato com as diferentes eras do multiverso DC a as respectivas variações na forma como valores são representados.

A Era de Ouro buscava exaltar os feitos “heróicos” dos personagens, fazendo o protagonista lutar contra um vilão em todas as histórias por ir contra as leis da sociedade. Autores como Celso de Souza Campos Filho (2009) chegam a afirmar que as revistas desse período foram utilizadas como propaganda para a 2ª Guerra Mundial, o que se evidencia em enredos e personagens como o próprio Superman:

... as histórias em quadrinhos são veículos potencialmente, mas não necessariamente ideológicos, que mediante as necessidades que se apresentam eles são muitas vezes utilizados por seu país de criação como forma de propaganda de sua ideologia (FILHO, 2009, p. 21).

Filho explica que este gesto é bem comum quando o país está em um conflito. Aproveitava-se a necessidade do público de lidar com os problemas que o mundo passava na época, para enviar a mensagem e difundir um ideário ao receptor de forma abrangente.

De certa forma, tais narrativas se inseriram num contexto de incentivo para que jovens se alistassem no exército, aproximando-os ao patriotismo, além de colocarem os Estados Unidos como o país dos “heróis”, que costumavam ter essa nacionalidade (FILHO, 2009).

Porém, depois do fim da 2ª Guerra Mundial e com o surgimento do órgão público Comic Code Authority⁴ (que permitia ao governo decidir se a revista seria ou não publicada, regulamentando textos e artes) as vendas começaram a diminuir. Algumas editoras faliram e fecharam, o que significou o fim da Era de Ouro e o começo da Era de Prata.

Ela se iniciou na revista *Showcase* (1956), com a *DC Comics* conseguindo se adaptar ao Comic Code e apresentando aos leitores um novo Flash. Segundo o historiador Will Jacobs (2003), o sucesso do novo Flash foi tanto que o interesse para as histórias de herói retornou e outras personagens da editora foram repaginadas.

Neste período, as histórias em quadrinhos começaram a se afastar da ideia de que os heróis seriam deuses. Segundo Kothe, isso se relaciona a um momento em que a esse tipo de personagem começa “a recomendar determinados produtos para o consumo da população” (KOTHE, 2006). Para isso, precisam se aproximar do cotidiano do leitor, com origens mais

⁴ Surgiu para “garantir aos pais dos leitores” que seus filhos não seriam “corrompidos” pelas histórias, como propunha o psiquiatra Fredric Wertham e autor do livro *Seduction of the Innocent* (JORNAL NEXO, 2019).

verossímeis e motivações “mais humanas”. Do ponto de vista político-ideológico, enquanto a Era de Ouro foi influenciada pela Guerra Mundial, a Era de Prata integra-se ao contexto da corrida espacial e, por isso, a ficção científica esteve tão presente nas tramas (FILHO, 2009).

Já a Era de Bronze foi criada a partir da publicação da HQ *A morte de Gwen Stacy* (1973), uma das edições da revista do Homem Aranha. Segundo o pesquisador Arnold T. Blumberg, esta história “é o evento [a morte de um personagem querido] que muitos citam como o mais tocante e mais memorável na memória coletiva dos fãs” (BLUMBERG, 2003).

A partir desta edição, o universo dos quadrinhos como um todo foi alterado. Com essa aproximação ainda maior com a vida do público, a ideologia fica ainda mais escondida — apesar de sempre existir, — enquanto o investimento numa estética literária se evidencia: herói representa a sociedade e quando ele “cai”, ou melhor, quando ele deixa de ser tratado como um Deus intocável como costumava ser na Era de Ouro, ele se torna mais humano e portanto mais amado pelo público (KOTHE, 2006).

A era consolidou todas as mudanças iniciadas na Era de Prata, o órgão Comic Code foi perdendo a relevância e o público das histórias em quadrinho foi alterado. Foi neste período, dentre os três citados, que os roteiristas se importaram mais em gerar pontos de identificação entre as histórias, com um conteúdo mais adulto, e o cotidiano do(a)s leitores.

A Era de Prata acabou quando surgiram as “mega sagas”. Histórias grandiosas que envolviam diversos personagens. Elas possuem revistas próprias e, geralmente, originam histórias derivadas, como o caso da mais famosa, *Crise nas Infinitas Terras*, criada em 1986.

Apesar de o multiverso estar em outras histórias, foi nesta saga que ele foi desenvolvido em profundidade. Os roteiristas apresentaram durante treze edições, cada história já criada como se cada uma fosse uma Terra (universo) diferente e as juntou em uma mesma trama. Dessa forma, assim como explorou as possibilidades do multiverso, a *Crise nas Infinitas Terras* logo o descartou, ao unir todas as Terras, ou seja, todas as histórias, em um mesmo plano, com o objetivo de remodelar todo o Universo DC.

O propósito era criar uma cronologia mais bem desenvolvida, facilitando a compreensão dos leitores de diferentes gerações, além de escolher qual seria o foco narrativo dos melhores personagens já apresentados (FIGUEIRA, 2009).

Depois de anos sem a existência de um multiverso, os universos paralelos retornam ao Universo DC na mega saga *Crise infinita* (2005). Apesar da união das Terras na *Crise nas infinitas Terras*, heróis de outras Terras não sumiram definitivamente e o protagonista na

saga *Crise infinita* é um deles. Trata-se de uma das versões de Superman, conhecido como Superboy Prime. Nesta narrativa, ele foi para uma das Terras antes de o Planeta Krypton — onde o Superman nasceu — ser destruído.

Nesta saga o Superboy Prime se torna vilão ao ficar descontrolado quando compreende que todas as Terras, incluindo aquela em que cresceu, foram destruídas durante a *Crise*. Depois de vários incidentes, os heróis conseguem prender o Superboy. Porém, quando o vilão sai da prisão, ele decide retornar ao seu universo original e acaba criando 52 Terras. E, dessa forma, a ideia de múltiplos universos retorna aos quadrinhos da DC.

Essas Terras são rodeadas por uma Força de Aceleração, a energia que mantém os universos vivos e que dá os poderes ao Flash. Na Terra-0 ocorrem as histórias atuais, com os heróis no auge de seus poderes e realizações. Na Terra-1, estão todas as histórias (e eras) antes da *Crise nas Infinitas Terras*, sendo um universo, onde tempo e espaço são maleáveis⁵.

1.2 O Renascimento e os Flashes

A Era Moderna, o momento atual dos quadrinhos, iniciou-se na *Crise nas Infinitas Terras*, em 1986. Porém, as histórias de quadrinho de maior sucesso comercial são as que foram produzidas depois de *Flashpoint* (2011). Nesta saga, Barry Allen decide voltar no tempo para salvar sua mãe que foi assassinada, porém, ao fazer isso, altera toda sua realidade.

Os roteiristas aproveitaram a saga para reiniciar todo o Universo DC e, depois de *Flashpoint*, surgiram as duas fases mais famosas da Era Moderna: os *Novos 52* e *Rebirth*.

As histórias dos *Novos 52* se dão na Terra-1, onde habitam personagens como o segundo Wally West (MORRISON, 2014). Esta fase, que tem personagens mais violentas, como se fossem invencíveis, foi finalizada com a queda na venda dos quadrinhos.

Com incorporações de elementos das eras anteriores, a volta de personagens antigos e a morte de alguns, a história de *Renascimento* alcançou grande sucesso. Ela começa com o Wally West, o Kid Flash, esforçando-se para que as pessoas se lembrem dele, enquanto luta contra a Força de Aceleração, para que não seja absorvido por ela. A personagem percebe que, depois de *Flashpoint*, algo ou alguém sugou a vida deste universo em 10 anos e, por isso, os heróis estão jovens. Além disso, Wally vai atrás de personagens “fora de seu tempo”.

⁵ Apesar de existirem 52 Terras, os quadrinhos dão maior foco a Terra-0 e Terra-1.

Nesse caso, os roteiristas lembraram personagens e histórias de outras eras, encontrando uma explicação dentro do mundo dos quadrinhos para a ocorrência dos *reboots*.

Quase no fim da história, Wally desiste de lutar e vai até Barry para alertá-lo de tudo o que está acontecendo, mas, principalmente, para se despedir e agradecer pelo tempo que tiveram juntos. Com isso, Barry se lembra de Wally e o puxa para a linha do tempo normal e, dessa forma, consegue recuperar as memórias de tudo o que foi alterado.

A partir desta história, os roteiristas conseguem interligar diversas fases e histórias em quadrinhos de sucesso entre os leitores, buscando conseguir esse sucesso para a nova fase, por meio de formas de interação específica com o público.

Essa relação entre texto - leitor está no centro das discussões deste artigo. Em páginas anteriores já contextualizamos, por exemplo, os modos como as histórias em quadrinhos serviram como meio de comunicação e de entretenimento durante a segunda guerra mundial. E, assim, as histórias da DC continuaram ao longo do tempo, criando diferentes contratos com seus leitores, em que cada história deveria ser lida segundo uma chave simbólica. Segundo o pesquisador Martin Barker,

isso sugere que qualquer obra de ficção não apenas tem uma história; também tem a maneira como esta história é contada. Tem um narrador, e a maneira como o narrador conta a história. Assim, qualquer obra de ficção não conta apenas uma história, ela a conta de maneira particular a um certo tipo de leitor. Os dispositivos textuais nos dão uma ideia de quem está contando a história e por quê. Assim, um papel é estabelecido: o papel de ser o leitor dessa história em particular. Para ler a história, temos que estar dispostos a desempenhar esse papel (BARKER, 1998, p. 257 apud SILVA, 2001, p. 12).

Dito isso, percebendo as evocações às antigas histórias e o que essa aproximação pode simbolizar, os leitores antigos podem buscar diversas interpretações da leitura, a partir de conhecimentos prévios. Baseando-se em todo tempo que o personagem Wally West não aparece nas revistas e no rumo “indesejável” que a fase *Novos 52* teria tomado, os fãs de quadrinho, como pode ser visto em fóruns, vídeos e sites que tratam do assunto, chegaram a entender a revista *Renascimento*, em especial Wally West, como um pedido de desculpas para os leitores. É o caso do trecho extraído do blog *Jovem Nerd*:

O último reboot da DC, *Novos 52*, aconteceu em 2011, mas agora está confirmado que o universo anterior ainda existe, e que nos últimos anos temos acompanhado *outro* universo. Neste novo mundo, muitas coisas que os fãs gostavam sumiram. Clark Kent e Lois Lane não estão mais casados,

Oliver Queen, o Arqueiro Verde, e Dinah Lance, a Canário Negro, nem se conheciam. Relacionamentos haviam sido quebrados e alguns laços nunca sequer foram forjados. Segundo Wally, isso não é por acaso. Alguém está alterando a realidade, apagando memórias e destruindo conexões que deviam acontecer (mais sobre isso abaixo) [...]

Em outras palavras, Johns [o roteirista] está pedindo desculpas e admitindo que a DC errou em algumas coisas. Há uma frase no especial que diz que essa força maléfica tem tornado as histórias dos heróis mais fracas. Desde o começo, o roteirista tem deixado claro que Rebirth é um retorno ao que torna o universo da editora especial. Um reencontro, digamos, com a alma destes heróis. (JACOBS, 2016. *Jovem Nerd* - grifos do autor)

De alguma forma, a percepção de tal “pedido de desculpas” seria uma evidência importante da troca mútua entre a *DC Comics* e sua base de leitores.

2. O papel do leitor na construção da narrativa

O ato de linguagem vai além de uma transmissão de ideias e depende também dos saberes supostos que circulam entre aqueles que se comunicam. E, por isso, quem produz as mensagens faz previsões sobre o comportamento de seu destinatário, assim como aquele que recebe tenta captar as intenções de quem se expressa.

A comunicação pressupõe um jogo entre implícito e explícito e, portanto, o discurso deve ser compreendido no sentido de um conjunto de “saberes partilhados” constituído de forma consciente e inconsciente pelos indivíduos que participam de um determinado grupo social. Para Patrick Charaudeau (2009 p. 115) “o sentido veiculado por nossas palavras depende ao mesmo tempo daquilo que somos e daquilo que dizemos”. Em outras palavras, depende do estatuto psicossocial de quem participa da interação: o(a) professor(a) e o(a) aluno(a); o(a) comerciante e o(a) cliente; o(a) artista e o público. Tais atores se relacionam numa espécie de jogo e cada ato comunicativo envolve apostas: quem toma a palavra faz previsões e espera a cooperação do interlocutor, para ser bem sucedido.

Tal forma de analisar as trocas languageiras é herdeira da abordagem que Paul Ricoeur (1983) faz do ato de leitura. Afinal, para o filósofo, é apenas pela leitura, no encontro entre texto e leitor, que se geram os significados de um texto:

a leitura do texto dá abertura para o mundo além dele, ‘o outro’, (...) a ação afetiva do texto se desenrola somente pelo leitor, é ele que dá significado e sentimento para o texto, desdobrando-o para uma temporalidade específica (RICOEUR, 1983, p. 275).

Mas é importante destacar que o ato de leitura não é importante por si só, mas sim pela ressignificação que o leitor dá ao texto a partir de suas vivências. Há uma relação essencial entre autor e leitor, pela qual o texto é reconfigurado. A obra não tem um real significado somente com a escrita do autor ou somente com a leitura. É preciso ler o que o autor escreveu e interpretar o conteúdo. Antes disso, o texto não está escrito de fato:

Todo texto, ainda que sistematicamente fragmentário, revela-se inesgotável à leitura, como se, por seu caráter inelutavelmente seletivo, a leitura relevasse no texto um lado não escrito. É esse lado que, por privilégio, a leitura se empenha em figurar. O texto parece, assim, alternadamente em carência e em excesso relativamente à leitura (RICOEUR, 1983, p. 290).

É justamente por isso que o leitor sempre terá outro olhar ao texto depois de uma releitura: pela época lida e pela expectativa do próprio leitor de reconfigurar o texto. Com isso, seria possível conceber a compreensão de um texto como o encontro entre o “mundo do texto e o mundo do leitor”.

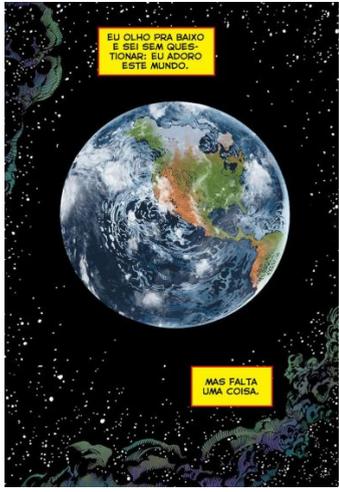
Partindo dessas discussões do campo da linguagem e das recorrentes discussões em torno da relação entre a *DC* e seu público, observamos a seguir alguns momentos onde a cooperação entre autor e leitor se mostra especialmente relevante na saga *Rebirth*.

3. Análise das interações entre mundos

Para o desenvolvimento de nossa análise partimos da concepção de que 1) toda leitura põe em jogo uma aposta da instância de produção a respeito dos saberes compartilhados com seu público e de que 2) o sentido de um texto só se dará no encontro do mundo do texto com o mundo do leitor. Tomamos em consideração também os indícios já apresentados aqui de como o objeto de análise lança mão de estratégias explícitas para estimular a cumplicidade de um público cativo que será capaz de acessar determinados saberes em relação ao universo *DC*. A partir disso, analisamos trechos de quadrinhos relacionadas com o Flash, nas histórias contadas no âmbito da revista *Renascimento* e de edições subsequentes da saga *Rebirth*.

Estes trechos selecionados para análise estão apresentados nos quadros a seguir, na cronologia em que foram publicados:

Quadro 2 - O início

Figura	Diálogos
	<p>Eu olho pra baixo e sei sem questionar: eu adoro este mundo.</p> <p>Mas falta uma coisa.</p>

Fonte: DC Comics. *Renascimento*, maio de 2016, p. 2.

Neste quadro, o leitor ainda não sabe o que vai acontecer e quem é o narrador, pois é o início da história na revista *Renascimento*. Dessa forma, podem-se criar diversas interpretações para o que está por vir. Nota-se a possibilidade de uma identificação entre narrador (em primeira pessoa) e o leitor. Neste caso, um leitor cativo é capaz de presumir que o narrador é personagem de outra(s) era(s) e outras “Terras” que teriam aquilo que “falta” ali.

Quadro 3 - Universo alterado

Figura	Diálogos
	<p>O segredo não é que o flashpoint mudou o universo.</p> <p>É que outras pessoas fizeram isso.</p> <p>E seja lá quem forem...</p> <p>Ainda estão por aí.</p>

Fonte: DC Comics. *Renascimento*, maio de 2016, p. 14.

Flashpoint, saga criada para, depois, iniciar os *Novos 52*, se inicia quando Barry Allen volta no tempo para salvar a mãe que foi assassinada e, como consequência, altera toda a realidade. A menção à saga revela a aposta num saber compartilhado com o público. Sem o leitor (e suas memórias), esse universo não teria sido alterado ou não continuaria a existir.

Quadro 4 - Memórias de Kid Flash

Figura	Diálogos
	<p>Antes que eu suma para sempre... E antes que quem atacou meus amigos ataque de novo. Meu nome era Wally West. Eu era o homem mais rápido do mundo. Eu era o Flash. Se eu serei de novo, não é o que importa, o que importa é que tenho que voltar e avisar todo mundo. Enquanto puder entregar uma mensagem... Não acabou.</p>

Fonte: DC Comics. *Renascimento*, maio de 2016, p. 18

Neste quadro, pode ser visto que Wally não é mais o mesmo, muitos ocorridos se passaram depois que ele foi deixado de lado pelos autores, após a saga *Flashpoint*: novas obras foram escritas, novos leitores surgiram, antigos leitores se foram e novos enredos foram criados. Mesmo assim, os autores ainda parecem apostar na entrega dessa mensagem a partir da cooperação dos leitores de outras eras para ressignificar a obra.

Quadro 5 - Renascimento de Kid Flash

Figura	Diálogos
	<p>Como eu pude me esquecer de você?</p>

Fonte: DC Comics. *Renascimento*, maio de 2016, p. 51.

A esta altura, Barry se lembra de Wally e o abraça. Esse momento já poderia ser previsto ao longo do relato desenvolvido (enquanto os leitores são convocados a se lembrar de histórias anteriores e desenroladas em outras dimensões). Além de o próprio leitor, quem mais se lembraria de Wally seria seu grande herói: Barry Allen.

Assim, *Renascimento* mostra-se como uma estratégia de aproximação com o leitor de outras eras, identificado com a figura de Wally, que diz já no quadro 4: “eu adoro este mundo, mas falta uma coisa”. Em última instância, o abraço poderia até simbolizar o pedido

de desculpas aos fãs do Flash que teria sido “descartado” das histórias da DC, como chegou a ser comentado em fórum de leitores e exposto em páginas anteriores.

Quadro 6 - Relembrando histórias passadas

Figura	Diálogos
	<p>Eu tinha uma vida diferente antes do flashpoint mudar tudo. Eu não desapareci com os titãs, eu... Tá ficando difícil de lembrar. Eu tinha uma vida. Nós todos tínhamos.</p> <p>Eu conto a Barry tudo sobre o flashpoint. A história mudando.</p> <p>Barry, não foi só eu que foi esquecido. Havia outros. Havia amizades. Relacionamentos.</p>

Fonte: DC Comics. Renascimento, maio de 2016, p. 55

Neste quadro, o texto coloca o personagem Kid Flash é quem narra. O leitor é estimulado a relembrar de histórias antigas, ajudando a continuar a história e articular acontecimentos para o desenvolvimento da narrativa. Além disso, o texto estimula o afeto em relação ao personagem por parte dos leitores, que poderão acessar memórias da “vida humana” de Flash, em mais um gesto de identificação.

Embora o encontro dos diferentes Flashes signifique um ponto importante da narrativa, ela não se encerra nesse momento e, como veremos a seguir, outros acontecimentos se sucedem e continuam convocando a cumplicidade dos leitores cativos da DC.

Quadro 7 - Flash Renasce

Figura	Diálogos
	<p>Pensei que a força de aceleração estava me avisando de algo. Só que tentava me lembrar de algo... Se eu não... Eu quase o perdi pra sempre. Não podia saber... O que quer que seja, o que quer que esteja lá fora... Não terá chances contra nós agora que voltou. Esse... Esse é um fato flash*. Temos que contar à Iris.</p> <p>* Fato flash, nos primeiros números do Flash Barry Allen, na década de 1950 e 60, a DC publicava uma coluna chamada assim, onde mostrava curiosidades acerca da velocidade.</p>

Fonte: DC Comics. Flash Renasce #01, agosto de 2016, p. 13

Como dito durante a contextualização do universo da DC, a força de aceleração é a energia que mantém todos os universos vivos e dá os poderes ao Flash. Nesta página, é possível perceber até certa identificação entre essa força e o próprio leitor, que gera sentido para tudo o que o autor lhe apresenta e, de alguma forma, pode ter a impressão de que também está “tentando lembrar os personagens de algo”.

Ademais, há também uma referência ao “fato flash”, um recurso narrativo das revistas lançadas nos anos 50 e 60 e que apenas leitores com acesso a essas histórias saberiam reconhecer caso não houvesse explicação. Porém, é nesta referência que se percebe que, apesar de prazeroso reconhecê-la e vê-la novamente, os autores também buscam manter diálogo com os leitores com conhecimento mais restrito às publicações atuais e, em algum momento, é preciso sair da imersão dos quadrinhos e contextualizar seu significado.

Um dos fatos que sucederia o encontro entre Wally e Barry é a volta das memórias de outros personagens do universo *DC Comics*. Mas não imediatamente. Assim como ocorrido com o Barry, Wally precisa ir atrás daqueles com quem se importa e lembrá-los de quem é. A diferença é que agora ele não corre mais perigo de se unir à força de aceleração.

Considerações finais: o leitor como a força de aceleração do texto

A partir de abordagens no campo da narrativa e do discurso, esta análise identificou diferentes momentos em que a cumplicidade com o público se torna estratégia explícita em revistas da editora DC, reiterando o papel co-criador da leitura para as narrativas. Além de sua opinião ser importante para os autores de uma história em quadrinhos (como verificamos ao confrontar as novas histórias e textos em publicações direcionadas a fãs), é o leitor que dá sentido às histórias no processo de leitura e isso é explicitamente explorado na construção narrativa de *Renascimento* e *Rebirth*. Enquanto os leitores gostarem de histórias, os autores continuarão escrevendo-as; e, se ele não gostar tanto assim, é possível mudar o curso das narrativas. O leitor é a energia que mantém vivo o universo dos quadrinhos, assim como a força de aceleração mantém as Terras no universo DC.

REFERÊNCIAS

BLUMBERG, A. T. **The Night Gwen Stacy Died: The End of Innocence and the Birth of the Bronze Age**. Estados Unidos: Marvel Comics. 2003

CHARAUDEAU, P. **Linguagem e discurso**. São Paulo: Contexto. 2008

FIGUEIRA, D. A. A. G. **Dialogismo e tradição nas histórias em quadrinhos contemporâneas**. 2009. 143 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Humanas) - Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2009.

FILHO, C. S. C. **Os quadrinhos como forma de propaganda ideológica**. 2009. Monografia (Graduação em Publicidade e Propaganda) – Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2009.

JACOB, W. **The Comic Book Heroes: From the Silver Age to the Present**. Estados Unidos: Crown. 1985.

JACOBS, Guilherme. DC Comics As 5 principais mudanças do Rebirth. **Jovem Nerd**, 23 de maio de 2016. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/dc-comics-principais-mudancas-rebirth/>
Acesso: 12 ago 2020

KOTHE, F. R. **O Herói**. São Paulo: Editora Ática. 2006.

LIMA, R. N; LIMA, R. B; BONIFÁCIO, M. I. G. C. **Ideologia, poder e alteridade nas histórias em quadrinhos da DC Comics**. SAJEBTT, Rio Branco, v. 6, n. 1. 2019.

MORRISON, G. **Multiversidade DC**. Estados Unidos: DC Comics. 2014.

NOGUEIRA, F. C. **O mundo dos quadrinhos como negócio: Análise de personagens como marcas competitivas. Estudo de caso: Batman e Superman**. II Seminário Internacional de pesquisas em midiatização e processos sociais. 2018.

RICOEUR, P. “O mundo do texto e o mundo do leitor”. In: RICOEUR, P. **Tempo e narrativa**. Campinas: Papyrus Editora. 1983. P. 273-314.

SILVA, N. M. **Elementos para a análise das Histórias em Quadrinhos**. In: INTERCOM. Campo Grande, setembro de 2001. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/145679190592438538598866043670438455063.pdf>
Acesso: 27 mar 2020.

USLAN, M. **Revista Alter Ego #54**, p. 81. 2005