

# QUESTÃO DA AUTORIA DOS EDITORES E CRIADORES NOS COMICS DE SUPER-HERÓIS

## THE ISSUE OF EDITORS AND CREATORS AUTHORSHIP IN SUPER HERO COMICS

João Senna Teixeira **1**  
Maria Carmen Jacob de Souza **2**

**Resumo:** Esse artigo examina a questão da autoria nos comics que interpela a relação entre a necessidade comercial da editora de comics que detém os direitos dos personagens e a vontade dos criadores de criarem histórias. A questão da autoria é posta aqui como chave de análise para compreender como as editoras podem interferir no modo como as narrativas dos Comics são criadas. O modelo de análise adotado articula as contribuições de Mag Uidhir (2012), Michael Baxandal (2006) e Pierre Bourdieu (1996). Pressupostos que orientam o exame da história das posições autorais nos comics, indicando as especificidades do lugar autoral de desenhistas, de roteiristas e de editores. O caso de Brand New Day (Amazing Spider-Man #546-647) foi examinado como marco de referência para demonstrar como a abordagem de análise adotada amplia a compreensão dos modos do modelo de produção das editoras demarcarem possibilidades de autoria desses agentes.

**Palavras-chaves** Comics. Autoria. Editoras. Narrativas.

**Abstract:** This article looks at the issue of authorship in comics that trends the line between the commercial needs of the publisher that hold the intellectual property of the characters and the intention of the creators of making stories. The authorship question is presented here as an analytic key to understand how the publishers can interfere in the way the narrative in comics are created. The analytical model proposed articulate the contributions of Mag Uidir (2012), Michael Baxandal (2006) and Pierre Bourdieu (1996). The assumptions that guide the look into the history of the authorship role in comics, indicating the specificities of the authorship of of pencilers, writers and editors. The case of Brand New Day (Amazing Spider-Man #546-647) is examined as reference to demonstrate how this analytical approach broaden the comprehension of the ways that the mode of production of the publishers delimit the authorial possibilities of those agents.

**Keywords:** Comics. Authorship. Publishers. Narrative.

---

Doutor em comunicação e cultura contemporânea pela UFBA. Lattes: **1**  
<http://lattes.cnpq.br/9896886276549908>. E-mail: [sennateixeira@gmail.com](mailto:sennateixeira@gmail.com)

Professora doutora da Universidade Federal da Bahia e do Programa **2**  
de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas. Líder do  
Grupo de Pesquisa A-teve: laboratório de análise da teleficção (CNPq. Poscom/  
UFBA). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3653549249577371>.  
E-mail: [mcjacobs@gmail.com](mailto:mcjacobs@gmail.com)

## Introdução

As abordagens sobre a autoria que se dedicam a considerar as dimensões contextuais que promovem o reconhecimento de autores nas ambiências artísticas e culturais são as que melhor ilustram os cuidados essenciais que esse tema demanda: evitar associar o lugar de autor unicamente a talentos e habilidades incomuns. As perspectivas mais exitosas são, ainda, as que consideram na análise dos traços estilísticos autorais o cuidadoso escrutínio das estratégias textuais que constituem as obras objeto da atenção.

Para fins deste artigo, destacamos os estudos que seguiram essas trilhas e que orientaram a nossa reflexão sobre a autoria em produtos culturais midiáticos, como os empreendidos pelo cientista social Pierre Bourdieu, pelo historiador da arte Michael Baxandall e pelo filósofo Mag Uidhir. Cada um deles a sua maneira permitiu uma compreensão das dimensões gerais que compõem a questão da autoria, provocando um olhar analítico que se dedicasse as relações dos responsáveis pelas obras selecionadas com as circunstâncias históricas que culminaram com sua criação, circulação e consumo. Esforço analítico que exige uma investigação apurada sobre as especificidades materiais e poéticas dos textos, assim como, sobre os processos empregados pelos agentes em sua confecção, considerando nessa análise as tensões que envolvem os processos criativos mobilizados pelos problemas estilísticos que os orientava.

Nessa medida, o tratamento da questão da autoria dos comics por meio dessas abordagens significou o exame das disposições, habilidades e práticas dos profissionais envolvidos nas instâncias de criação, produção e comercialização que ocorreram em um contexto específico denominado Super-Hero Comics.

Antes de iniciarmos a descrição desse mercado dos Super-Hero Comics, mostraremos as relações com práticas anteriores observadas no mercado dos funnies (Comic Strips) que se organizava no começo da década de 1930, o modelo de syndication. Essa comparação mostrará as especificidades encontradas no mercado dos comics, apontando as implicações na questão da autoria. O modelo de syndication consiste, em linhas gerais, na distribuição das tiras cômicas confeccionadas por reconhecido autor da tira. A posição autoral daquele que escreve e desenha a tira outorgava o direito de venda e distribuição do produto criado para uma empresa (o syndicate) que atuava na venda para os jornais de sua rede de relações comerciais. Os autores eram remunerados por cada reimpressão de suas tiras, ou seja, ganhavam pela quantidade de jornais que a publicavam, com o syndicate obtendo uma porcentagem pelo serviço de intermediação (HARVEY, 1994, p. 67–68).

Esse foi um modelo que pressupunha uma produção pequena de tiras e um grande volume de venda, pois o lucro era obtido com o aumento da quantidade de jornais que publicavam a tira. Outro elemento que se destacava na *Syndication* refere-se ao controle criativo e a posse da obra pelos autores das *Comic Strips*. Nesse mercado, os *syndicates* lidavam com a venda e distribuição. A propriedade intelectual das tiras detida pelos autores gerava vultosas vantagens econômicas, seja com as compilações de tiras, seja com a licença dos personagens para filmes, brinquedos e objetos diversos.

Quando o mercado para *Comics* se inicia com base em reimpressões, no meio dos anos 1930, o modelo da *Syndication* continuou sendo utilizado, mas agora com as editoras pagando pela tira reimpressa. O cenário muda quando as revistas começaram a requisitar material inédito, impactando negativamente no sistema que se baseava apenas na distribuição ampla em rede de jornais, sem se dedicar a distribuição de conteúdo exclusivo para uma revista. Com essas novas demandas no modo de distribuição e venda das histórias, foi-se buscar um modelo de negócios que protegesse o investimento da editora, inclusive para permitir a reimpressão dessa tira posteriormente.

Importante destacar que nos casos da *syndication*, o fracasso de uma tira era dado pelo pequeno número de jornais que compraram seus direitos de publicação. Neste caso o autor receberia pouco e o *syndicate* continuaria a receber sua parte e a representar outras tiras. No caso das histórias inéditas para *Comic Books*, o risco era todo da editora, que custeava não só as histórias, mas também a impressão e a distribuição das revistas. Nessa nova circunstância os criadores das histórias perdiam parte da prerrogativa autoral do modelo anterior, sendo reconhecidos pela confecção das tiras, mas não mais detentores dos direitos autorais das obras.

Ou seja, eles vendiam os direitos de propriedade e, muitas vezes, não tinham seus nomes publicados. Todavia, podem ser considerados autores do ponto de vista dessa vertente teórica.

O modelo que se destacou nesse novo ambiente comercial foi o comissionado, ou seja, de pagar os autores das histórias por volume de produção, por número de páginas de arte ou de roteiro produzido. Os autores não lucrariam a mais por causa das vendas da revista, eles ganhariam a mesma coisa com um gigantesco sucesso ou com um fracasso de vendas. Como as histórias nessa época eram curtas, entre 2 a 8 páginas, os autores precisavam se desdobrar para produzir em um volume suficiente para gerar uma renda razoável. Situação que se agravava diante do fato dos criadores das histórias contarem nas equipes com desenhistas cujo trabalho tende a ser, normalmente, mais lento do que o dos roteiristas. Petersen descreve bem o modo de trabalho:

O pagamento relativamente pequeno por página que artistas de *Comics* recebiam pelo seu trabalho e a falta de propriedade dos direitos autorais das obras que eles criavam significava que o sistema era um negócio extremamente derivativo que premiava volume e novidades sobre artisticidade e inovação. (PETERSEN, 2011, p. 140)

Esse modelo de trabalho por comissão se altera não só com a publicação do *Superman* na *Action Comics* #1, em 1939, mas com a compra dos seus direitos de forma permanente pela DC. Siegel e Shuster (roteirista e desenhista respectivamente) vendendo os direitos sobre o personagem para a editora. Neste acordo, a publicação do *Superman* esteve junto com um contrato para produzir mais material do personagem, tudo isso por \$130 dólares, uma soma considerável na época. Esse novo modelo de negócios se expande após o surgimento do *Superman*, pois outros heróis foram criados e comprados pela DC, os dois mais importantes: o *Batman*, criado por Bill Finger e Bob Kane (roteirista e desenhista respectivamente), e a *Wonder Woman*, criado por William Moulton Marston e sua esposa Elizabeth Holloway Marston. Esses dois acordos diferem também do anterior por terem sido mais favoráveis aos seus criadores<sup>1</sup>.

As histórias de todos esses três personagens continuaram a ser feitas por seus criadores por algum tempo. O enorme volume de páginas que estava sendo publicado gerou uma alteração na instância de criação, pois outros desenhistas e roteiristas precisaram ser chamados para ajudar para manejar essa demanda. Esses novos artistas e roteiristas trabalhavam no mesmo modelo comissionado, mas muitas vezes não tinham seus nomes creditados como autores das histórias, o nome nos créditos indicava somente os autores originais. Isso ocorria porque muitos dos desenhistas eram instruídos a copiar os traços dos criadores ou dos desenhistas principais. Bob Kane é o caso mais famoso: ele foi creditado como o desenhista do *Batman* por mais de 20 anos, muito tempo após parar de desenhar o personagem. Essa maneira de tratar os desenhistas, inclusive, é uma das razões pelas quais sua autoria nos *Comics* é colocada em segundo plano, tanto pelos fãs, quanto pelos estúdios.

Assim, teve início à sucessão de roteiristas e desenhistas que marcam os *Comics* como indústria e como forma narrativa nos anos 1940. Só que esses criadores não ganhavam apenas por página em um contrato em que não importava a história ou revista em que ela seria publicada, eles agora eram contratados para títulos específicos, ou seja, para trabalhar com personagens específicos. Uma nova situação se apresenta quando esses profissionais não foram mais contratados para copiar um estilo ou apenas executar o que os criadores dos personagens pensaram, mas sim expandir o universo ficcional e criar novos personagens, objetos e fatos para habitá-lo. Nessa circunstância, todas essas criações derivadas dos personagens, cuja posse intelectual era da editora, passaram também a compor o patrimônio das empresas e não dos criadores.

Essa ambiência comercial é chamada de modelo *Work for hire* sendo caracterizada por

1 Não se pode esquecer que Finger parece ter sido uma exceção quando foi retirado do acordo por Kane, que negou até a morte do primeiro a sua fundamental participação na criação do personagem. <https://www.warmsodamag.com/culture/the-long-lost-creator-of-the-batman-mythos-bill-fingers-story>

equipe criativa contratada pela editora por um tempo determinado para trabalhar em um título específico. Tudo o que for criado para as edições ou arcos realizados pelas equipes criativas será de propriedade da editora, os autores não terão nenhum direito autoral sobre essas criações, sendo remunerados exclusivamente pelo volume de trabalho, ou pelo salário combinado. Esses acordos, inclusive, só lidam normalmente com a equipe criativa principal: roteirista e desenhista, a equipe secundária que consiste em arte-finalista, colorista, letrista e capista, muitas vezes são escolhidos entre os disponíveis no grupo de autônomos que a editora tem contato. A situação dos capistas merece destaque porque os trabalhos que realizam possuem uma grande visibilidade e costumam ser os mais proeminentes dessa equipe criativa secundária.

O sistema de *Work for hire* consiste em um roteirista, ou uma dupla de roteirista e desenhista, que faz uma proposta (*pitch*) a um editor. Essa proposta apresenta a ideia base das histórias que a equipe criativa planeja fazer, quais personagens, quais mudanças. É nesse ponto que a editora intervém, ela tende a fazer uma contra proposta, aceitando algumas partes, recusando outras e fazendo demandas para que um acordo seja estabelecido. Por sua vez cabe à equipe criativa aceitar as mudanças, tentar contra argumentar ou simplesmente recusar as mudanças pedidas pela editora. Da mesma maneira, a editora pode simplesmente recusar a proposta, citando diferentes planos ou dizendo que o momento não é oportuno para as ideias apresentadas.

É nesse processo de negociação das propostas que a editora busca e em geral consegue controlar e direcionar as mudanças no cânone<sup>2</sup> e também o conjunto de histórias no seu universo ficcional. Afinal, a editora precisa não só avaliar as propostas da equipe criativa, como compreender como essas propostas de novas narrativas se entrelaçariam com as histórias que já estão sendo publicadas. Por exemplo, se há o planejamento para um grande evento dentro do universo ficcional, é necessário que haja uma comunicação do argumento base dele para todas as equipes criativas que serão afetadas, sendo que algumas serão obrigadas a fazer *Tie-ins*<sup>3</sup>. Os editores precisam, portanto, guiar as escolhas das equipes criativas, negociar as possibilidades e vetar as escolhas que vão contra os planos maiores da editora.

É nesse sentido também que podemos falar da perspectiva autoral da editora: o processo de planejamento e edição é uma maneira de trabalhar estrategicamente com o material narrativo que afeta diretamente a sua fruição. No entanto, essas dinâmicas da instância de produção tendem a ser menos explorada e comentada pela crítica especializada que se atém mais à atuação da equipe criativa principal. Essa interferência da editora ganha relevo quando ela se manifesta por meio de contínuos cancelamentos de revistas, demissão de equipes criativas ou repentinas mudanças de planos. Ou ainda quando a mudança proposta vem tão claramente da editoria que ela precisa se manifestar diretamente sobre elas.

## A questão da autoria no mercado *work for hire* dos comics

Como saber se seria justo e digno apontar os editores dos *Comics* como sendo autores junto com a equipe criativa principal? Da mesma maneira, como saber se seria justo e digno apontar membros da equipe criativa secundária como autores em conjunto com a equipe criativa principal, pois pode-se apontar diversos casos em que o trabalho de membros dessa equipe secundária afetou de forma direta a fruição do leitor, se tornando tão aparentes quanto o roteiro e o desenho?

Um excelente exemplo é *Sandman* (1989-1996) em que além do roteirista *Neil Gaiman*, teve apenas o capista *Dave McKean* e o letrista *Todd Klein* como membros da equipe criativa durante todos os 7 anos e 75 edições de publicação (além da editora *Karen Berger*). Durante a publicação de *Sandman*, as capas de *McKean* se tornaram uma das marcas da série, sendo que

---

2 Entendemos cânone como "o conjunto de elementos (personagens, locais, eventos, objetos) válidos de um mundo ficcional em determinado momento." (TEIXEIRA, 2019, p. 74), mas ver também Wolf (2012, p. 270-272) e Proctor (2018).

3 Tie ins são edições de séries regulares que se conectam a grandes eventos naquele universo ficcional, ver Teixeira (2014b, p. 43)

ele fez as capas de todas as publicações escritas por *Gaiman* nesse universo, se aproximando de uma parceria (TEIXEIRA, 2009). No caso de *Klein*, ele inventou tipografias e designs específicos para os balões de fala de diversos personagens, contribuindo para sua personalidade e identificação.

Compreender essas nuances é um caminho analítico necessário, pois permite vislumbrar em quais condições a posição autoral estaria associada a agentes específicos em um sistema produtivo coletivo que envolve vários especialistas. Em suma, como compreender a posição autoral em uma produção coletiva cuja autoria não o seja. Mag Uidhir trata dessas questões em *Minimal Authorship (of sorts)* (2011) e especificamente sobre *Comics* no texto *Comics and Collective Authorship* (2012) notando que:

Dada a produção coletiva dos *comics*, quanto nós começarmos a tratar mais papéis dispares na produção dos *comics* como sendo significativos ou unicamente contributários, mais difícil a questão da autoria nos *comics* se torna, e quanto mais nós virmos os vários papéis de produção distintos como potencialmente constitutivos, mais nós precisamos ver a autoria nos *comics* como sendo potencialmente uma *autoria coletiva*. (MAG UIDHIR, 2012, p. 101)

O autor salienta, assim, que uma dimensão que precisa ser esclarecida é os modos de atuação de cada um desses especialistas nessa ambiência coletiva de trabalho para poder discernir a complexidade classificatória do lugar autoral nessas circunstâncias e definir em que medida se lidará com uma autoria individualizada ou coletiva. “Ademais, qualquer princípio tal que seja encontrado também precisa ser capaz de fundamentar uma distinção com bons princípios entre *produção* coletiva e *autoria* coletiva” (MAG UIDHIR, 2012, p. 101).

O caminho indicado por Mag Uidhir ressalta que o exame da questão da autoria em uma ambiência coletiva precisa considerar tanto as relações estabelecidas entre os envolvidos na criação dos *comics* quanto as especificidades do fazer criativo de cada um deles durante a confecção dessa obra midiática. Para tentar solucionar esse problema o autor acredita que “precisamos abandonar a relação binária  $xAw$  – *autoria-de-uma-obra* – a favor de uma relação ternária  $xA(Fw)$  – *autoria-de-uma-obra-como-um-F* (em que F é alguma descrição de obra).” (MAG UIDHIR, 2012, p. 103). Premissa que muda a chave mais usual da análise da autoria quando salienta que a declarada associação autor e obra é insuficiente para compreender como em um grupo de profissionais se definiu responsabilidades que geraram funções diversas durante o processo de confecção da obra e dentre elas, aquelas consideradas autorais. Para tanto, o autor argumenta que “A é um autor de  $w$  como um F se, e somente se, A for diretamente responsável, pelo menos em parte, por  $w$  como um F.” (MAG UIDHIR, 2012, p. 103). Atentar-se para a descrição do *comic* significa, pois, identificar em quais condições poderá existir satisfazendo os aspectos que o definem. O exemplo esclarece: “para ser um autor de uma obra como um *poema* é ser diretamente responsável pela maneira como aquela obra satisfaz as condições de ser um *poema*.” (MAG UIDHIR, 2012, p. 104).

Com base nisso o autor postula que existem duas classes amplas de autoria: singular e coletiva. A autoria singular se apresenta quando apenas um indivíduo é um autor de  $w$  como um F. Uma subespécie é a autoria conjuntiva, em que um conjunto de indivíduos são autores de  $w$  como F, mas não cada indivíduo em separado, o que daria conta de autoria em grupo ou em dupla, por exemplo. A autoria coletiva ocorre quando mais de um indivíduo é o autor de  $w$  como F. Nesse caso, a produção coletiva de uma obra não pressupõe que a sua autoria seja coletiva, mas permite que ela seja, uma vez que um trabalho realizado por apenas uma pessoa não o pode ser.

Mag Uidhir ainda afirma que “não deveríamos esperar que alguém seja um autor de um *comics* apenas em virtude de ser diretamente responsável por sua *simples artefactualidade* e nada mais” (MAG UIDHIR, 2012, p. 107). Assim, indivíduos que simplesmente trabalharam para permitir a existência física dela, mas não tiveram nenhum controle sobre as escolhas criativas da obra não podem ser considerados autores. Essa definição inclui os arte-finalistas, letristas e

coloristas das décadas de 1930 a 1950 porque eles trabalhavam sem saber exatamente em que obra e com que propósito eles estavam executando aquelas tarefas. Mas, o autor identifica a possibilidade de autoria para indivíduos realizando estes trabalhos hoje em dia:

Coloristas, arte-finalistas e letristas são considerados candidatos a autoria nos *comics* principalmente porque as técnicas, tecnologias e estilos envolvidos na colorização, arte final e na letragem se desenvolveram de tal maneira que agora oferecem contribuições substanciais tanto ao conteúdo quanto à recepção estética. (MAG UIDHIR, 2012, p. 110)

Com essas definições, Mag Uidhir passa a trabalhar uma tipologia da autoria coletiva nos *Comics*. Para montar essa tipologia, primeiro, é necessário criar uma descrição de obra para que possa ser comparado com a função exercida pelos indivíduos envolvidos de modo a definir a quem se atribuiria a autoria. Uidhir se utiliza da definição de quadrinhos de Scott McCloud (2005) resumida assim por Uidhir: “Quadrinhos são imagens justapostas em uma sequência deliberada com a intenção de transmitir informações e/ou produzir uma resposta estética no leitor.” (MAG UIDHIR, 2012, p. 109). Essa definição é essencialista, mas segundo o autor o modelo de autoria que ele defende necessitaria de uma definição mais ampla de quadrinhos.

Definidas as funções possíveis dos agentes envolvidos na confecção dos *comics*, outro cuidado foi tomado pelo autor para elaborar a tipologia da autoria coletiva, qual seja: categorizar os *Comics* que tenham produção coletiva, mas possuam apenas um autor. Identificou dois tipos que se encaixam nessa categoria do autor único que foram os casos de apropriação e os casos de comissão. Os casos de apropriação se dão quando um segundo indivíduo modifica uma obra já existente modificando o seu sentido. O exemplo dado é o da tira *Garfield minus Garfield* em que *Dan Walsh* se utiliza de tiras já publicadas de *Garfield* criadas por *Jim Davis* e retira o personagem título e suas falas, deixando *John*, o dono de *Garfield*, falando sozinho. Embora todo o seu trabalho seja derivado de tiras já existentes, *Walsh* precisa selecionar as tiras em que tal subtração resultaria em uma situação cômica, além de retirar o personagem *Garfield* da própria tira. Assim, a obra resultante, apesar de ser baseada em outra, transmite informações e produz uma resposta estética diferentes, podendo ser caracterizadas como outra obra.

Os casos de comissão se dão quando um indivíduo produz uma parte da obra sem saber ou ter noção de seu conjunto completo, não podendo ter a intenção de que a obra seja feita do modo como ela se deu. Ao mesmo tempo, outro indivíduo coleta e se utiliza dessas partes produzidas e constrói uma obra a partir delas, mas sem nenhuma participação do primeiro indivíduo na construção da obra. Nesse caso temos uma produção coletiva, mas ainda assim temos uma autoria singular, visto que apenas um agente social decide o modo e a maneira com que as partes produzidas são utilizadas e organizadas, dando sentido à obra.

Importante salientar as diferenças sinalizadas entre os dois casos por Mag Uidhir: “[...] os casos de apropriação não envolvem responsabilidade direta nem indireta, enquanto casos de comissão envolvem responsabilidade indireta, mas não direta” (MAG UIDHIR, 2011, p. 380). Responsabilidade direta seria que suas escolhas intencionais afetem diretamente a obra, enquanto a responsabilidade indireta seria quando as escolhas intencionais afetem a obra após passar pelo controle e aceite de um outro agente. Ambos os casos citados pelo autor são também observáveis em outras ambiências criativas coletivas, como as produções audiovisuais onde a semelhança com os *Comics* é notória, pois nessas situações é observável que um autor controle o processo e os outros colaboradores apenas sigam suas instruções.

Depois das ressalvas sobre as funções dos agentes na produção coletiva da obra e das possibilidades das autorias singulares, o autor explicita dois casos de autoria coletiva, os casos colaborativos e os casos não colaborativos. Primeiro, os casos não colaborativos só podem existir caso uma obra exija duas ações que possam ser feitas em separado e de modo independente, que apresentem intenções para com a obra e que sejam executadas por dois indivíduos. Essas duas ações são essenciais para a obra ser considerada como completa, mas

elas não foram realizadas em nenhum momento em conjunto. Em última instância, isso seria possível em um projeto de engenharia, em que diversas partes do projeto podem ser subdivididas e executadas em separado, mas o projeto não pode existir sem todas elas. No entanto, para Uidhir não seria factível um modo não colaborativo de autoria coletiva<sup>4</sup> nos *Comics* seguindo a definição de McLoud: “Grosseiramente, A e B não podem simplesmente dividir a produção de um *comic* (e.g. A produz a sequência das imagens e B produz o conteúdo narrativo), completar suas designadas tarefas e ter um *comic* como resultado.” (MAG UIDHIR, 2012, p. 114). Segundo o autor, isso resultaria em um caso de apropriação ou de comissão, em que apenas um dos atores teria controle sobre a obra.

Casos colaborativos ocorrem quando dois, ou mais, agentes realizam ações que são imprescindíveis para a realização de uma obra e que apenas as ações dos dois de forma conjunta pode resultar na obra. Isso se torna mais claro quando se percebe que nesse caso as ações dos dois agentes se influenciam, isto é, cada uma das ações executadas leva em conta as ações anteriores e modificam os planos para as ações posteriores até a obra estar completa. Nesse sentido a maior parte dos *Comics* se enquadrariam como casos colaborativos de autoria compartilhada, principalmente quando se tem uma maior noção da maneira como o trabalho ocorre, com o roteirista entregando um roteiro nem sempre terminado, o desenhista mostrando as páginas que ele fez a medida que ele termina e o roteirista vai ajustando o roteiro a partir delas. Nesse caso a equipe secundária trabalharia como um caso comissionado.

Em *Minimal Authorship (of sorts)* (2011), Mag Uidhir amplia essa abordagem ao salientar a possibilidade de existirem níveis de autoria, criados pelo fato de que uma das ações necessárias pode ser dependente da outra. Assim, a ação que um dos agentes fez é dependente do que o outro fez, o que torna o primeiro o autor secundário (executou uma ação dependente) e o segundo o autor primário (executou a ação independente). Essa distinção possibilita compreender a autoria de obras em que um dos autores possua um grande grau de controle criativo, mas ainda assim tenham mais de um autor, fato muito comum nos *Comics*.

As possibilidades da autoria coletiva exploradas por Mag Uidhir requerem cuidados, como ele mesmo adverte,

[...] nós não deveríamos apenas presumir, como muitos de nós fazemos implicitamente se não explicitamente, que roteiristas tem o maior direito à autoria nos *comics*; ao invés disso, nós deveríamos ver se essas intuições podem ser suportadas em termos da natureza dessas relações (simétrica ou assimétrica) entre autores nos casos de autoria coletiva. (MAG UIDHIR, 2012, p. 113)

Essa ressalva ajuda a pensar outros modos de trabalho que mostram uma inter-relação diferente, como o chamado *Marvel Style*, nomeado assim por ter sido o modelo de roteiro utilizado pela *Marvel* durante as décadas de 1960 e 1970, mais notoriamente por *Stan Lee*, permitindo-o ser o roteirista de mais de uma dezena de títulos ao mesmo tempo. Nesse modelo, o roteirista entrega um argumento de poucas páginas, ou mesmo o discute verbalmente, ao desenhista com algumas sugestões de cenas específicas, mas apenas a ideia geral da história. O desenhista então tem liberdade para desenhar a história como quiser, apenas consultando o roteirista quando quiser uma segunda opinião. O roteirista então, com as páginas já prontas, sugere mudanças e escreve os diálogos, passando para o resto da equipe (letristas, arte-finalistas e coloristas) terminar a edição. Nesse caso poderia se argumentar que o roteirista é o autor secundário, uma vez que o desenhista é quem dita a estrutura da história e produz todo o seu ritmo e que a principal função do roteirista seria de escrever os diálogos, que são completamente dependentes do modo como o desenhista realizou a evolução da narrativa e a disposição dos quadros.

4 “Enquanto eu suspeito que descrições de obras que tenham relevância autoral impeçam *prima facie* autoria coletiva não colaborativa, eu gostaria, entretanto, que minha visão a permitisse em princípio” (MAG UIDHIR, 2011, p. 384)

## Encargo, Diretriz e o estudo da intencionalidade

O modelo apresentado por Mag Uidhir privilegia as características internas a obra e o seu modo de feitura direto, aprimorando as atribuições possíveis da posição autoral em equipes criativas coletivas. Todavia, esse modelo não contempla o exame das exigências externas que repercutem no processo de confecção das obras, muito recorrente na produção dos *Comics*, como é o caso das modificações do cânone dos universos ficcionais que decorrem de negociações entre os autores e a editora.

Para lidar com essa lacuna, foi apropriado dois conceitos desenvolvidos pelo historiador da arte Michael Baxandall em *Padrões de Intenção* (2006), o encargo e a diretriz. Baxandall imprimiu um método de análise para explicar por que os pintores pintaram *especificamente* aqueles quadros, quais influências foram utilizadas, quais técnicas de pintura e qual o objetivo *artístico* por trás dessas operações. Dito por ele:

O pintor, ou autor de um artefato histórico qualquer se defronta com um problema cuja solução concreta e acabada é o objeto que ele nos apresenta. A fim de compreendê-lo, tentamos reconstruir ao mesmo tempo o problema específico que o autor queria resolver e as circunstâncias que o levaram a produzir o objeto tal como é. (BAXANDALL, 2006, p. 48)

A questão da intenção do agente que confecciona um objeto precisa assim ser considerada pelo analista enquanto fruto dessa relação que o agente estabeleceu entre um problema, sua solução e as circunstâncias de execução.

Na exposição minuciosa do método, Baxandall apresenta uma ponte como primeiro caso de estudo, pois desse modo evitaria determinadas especificidades e dificuldades que os objetos artísticos colocam à explicação histórica. Baxandall narra a história da ponte sobre o rio *Forth* e as soluções desenvolvidas pelo engenheiro *Benjamim Baker* para mostrar como um encargo bem geral – fazer uma ponte – “indicava [...] uma atividade que incluía vários aspectos gerais do problema: atravessar um curso d’água, prover um acesso, evitar o perigo de desmoronamento.” (BAXANDALL, 2006, p. 73).

Esse encargo foi então dividido em diversas dimensões relacionadas às circunstâncias específicas que precisaram ser levadas em conta para a realização, que ele chamou de diretrizes. “O que importa é que as condições locais peculiares de *Queensferry* (local da ponte) especificaram o Encargo geral e foram necessárias para transformá-lo num problema suscetível de ser resolvido.” (BAXANDALL, 2006, p. 73). Abordagem que sublinha, pois, a relação entre as circunstâncias percebidas pelo agente responsável pela obra e o problema que a obra confeccionada indicou como solução dada pelo agente, ou seja, como maneira circunstanciada e singular de resolver o problema. “Juntos, Encargo e Diretriz pareciam constituir um *problema* para o qual a ponte foi a solução.” (BAXANDALL, 2006, p. 73).

Nesse caso, o Encargo gerador do problema era externo ao engenheiro, coube a ele aceitar ou recusar o trabalho, reconhecer as dimensões específicas do problema e das diretrizes que culminaram nas soluções técnicas possíveis e observáveis na ponte. O que ocorreria no caso de artistas quando o Encargo de suas obras fosse externo, ou seja, quando um cliente encomendasse uma obra sem uma exigência quanto aos modos de confeccionar o produto encomendado?

Para tratar desses casos, Baxandall, assim como Mag Uidhir, lembra da premissa essencial que atenta para a natureza do objeto. No caso de pintores, eles se utilizariam dos subsídios físicos e próprios do ofício para gerar um “interesse visual intencional”, ou seja, uma maneira de colocar manchas e linhas sobre uma tela com um objetivo artístico que em parte consideraria a relação estabelecida com pintores que o antecederam, em diálogo com as soluções que eles encontraram e com problemas que não conseguiram resolver, ou mesmo perceber.

Para explorar esta faceta de seu modelo analítico, Baxandall examinou o caso de Picasso e o quadro de sua autoria o *Retrato de Kahnweiler* (1910). Afirmou que “O verdadeiro Encargo de Picasso se encontrava no conjunto das pinturas anteriores que ele considerava dignas desse nome, mesmo que fossem muito diferentes, em estilo e em intenção, do seu próprio traba-

lho.” (BAXANDALL, 2006, p. 86–87). Isso foi notado com as diretrizes que Baxandall identificou como as quais *Picasso* trabalhou entre 1906 e 1910, período em que pintou o referido quadro, “tensão entre plano da tela e tridimensionalidade do objeto; tensão entre forma e cor; tensão entre a ficção da instantaneidade e uma relação prolongada do pintor com o objeto.” (BAXANDALL, 2006, p. 86).

Essas diretrizes surgiram, segundo Baxandall, das reflexões de *Picasso* sobre os movimentos vanguardistas contemporâneos a ele, principalmente dos impressionistas (o problema da falsa instantaneidade). Dois outros aspectos afetariam essas preocupações de *Picasso*. O primeiro advinha de sua interação com a escultura africana (o problema da tridimensionalidade) e o segundo da sua visão acerca da pintura de *Cézanne* (o problema da tensão entre forma e cor). Em suma, as diretrizes de *Picasso* surgiram dessas relações entre suas percepções, inquietações e interesses estilísticos e sua compreensão das tradições anteriores e das tendências contemporâneas a ele. Na verdade, *Picasso* teria se apropriado delas e utilizado suas soluções para fins próprios, uma vez que enxergou problemas que para outros não existiam até ele postulá-los através de sua pintura (BAXANDALL, 2006, p. 101-105).

Como desdobrar esses aspectos do método de Baxandall para examinar a autoria nos Comics? O caminho inicial foi compreender qual foi o encargo dos agentes criativos de *Comics* no mercado do *Work for Hire*. Quando uma editora procura uma equipe criativa, ou quando aceita uma proposta dela, a editora faz demandas à essa equipe, um Encargo. Esse encargo pode ser simples, “Crie 12 edições do *Daredevil*”. Entretanto, pode haver nuances, “Crie 12 edições do *Daredevil* diferentes da dos anos 1990”, ou exigências, “Que não atrapalhe a passagem do outro autor”. A equipe criativa lidaria tanto com as demandas da editora quanto com seus próprios planos para o personagem, “Fazer um *Daredevil* que possa aproveitar mais a vida”.

Esses Encargos precisariam ser pensados segundo as referências observadas nas circunstâncias vividas pelas editoras e pela equipe criativa dos *comics*, em especial, como naquela ocasião se apresentava a história de publicação dos personagens, ou seja, como se observava a composição do cânone, suas múltiplas interpretações em histórias válidas e inválidas. Seria preciso atentar para o modo como esse encargo lidava não só com o cânone do personagem, mas também com o cânone do universo ficcional como um. Assim, quando o Encargo é posto perante a equipe criativa pela editora, ele já circunscreve, de alguma maneira, quais aspectos e épocas do cânone deverão ser ativados na confecção dos *comics*.

Ao pressupor que essas dimensões do encargo fariam parte da Diretriz da equipe criativa, é necessário observar como a editora, através da figura do editor, tenta interferir no modo de manufatura das histórias. Ao supor que os autores pretendem executar o seu Encargo tendo como meta “Fazer um *Daredevil* que possa aproveitar mais a vida”, será preciso examinar como eles compreenderam as histórias anteriores e como elas interagiram com a meta desejada. Atitude que geraria diretrizes: “Como os personagens secundários lidariam com essa mudança”; “Considerar os impactos psicológicos em *Matt Murdock*”. Diretrizes que precisariam em certa medida negociar com as demandas dos editores que poderiam intervir solicitando que “O título *Daredevil* precisa estar conectado com determinado evento”. Como decorrência, a equipe criativa geraria diretrizes que pudessem encaixar essa exigência no contexto maior do seu plano para o personagem.

O Encargo e a Diretriz permitem, pois, olhar para um período determinado de histórias, considerar a passagem de determinadas equipes criativas, e constatar os objetivos e intenções por trás do modo como foi composto o cânone para reconhecer o que se poderia chamar de visão dos autores sobre o personagem ou o universo ficcional. Assim, ao observar as modificações no cânone e as relações de continuidade (TEIXEIRA; DE SOUZA, 2019) durante diversas passagens de equipes criativas podemos perceber um diálogo entre elas, com equipes posteriores reverenciando e utilizando as equipes favoritas, ou desautorizando os trabalhos das equipes menos prediletas.

No eixo de todas essas operações está a editora e seus agentes, os editores, que não teriam a intenção de controlar a equipe criativa, podar ideias e propostas, mas sim de evitar soluções criativas que diminuam as possibilidades de narrativas futuras e dificultem o manejo do cânone. O importante é compreender a negociação entre as duas partes para que os planos

de curto prazo da editora possam ser mantidos. Isso não significa que posteriormente a editora perceba que aquela direção seguida no passado limitou suas possibilidades. Esse problema dos editores se transformará em encargos para outras equipes criativas que precisarão invalidar histórias ou passagens problemáticas. Essas intervenções, no entanto, precisam ser bem planejadas, pois interferir posteriormente nos planos já acordados pode vir a irritar a equipe criativa e favorecer problemas de relacionamento futuro.

Um exemplo de uma alteração nos eventos que foram publicados pode ser visto no arco *Sins Past* (The Amazing Spider-Man #509-514, 2004-2005) escrito por *J. Michael Straczynski*, em que são apresentados um casal de filhos de *Gwen Stacy* a primeira namorada de *Peter Parker*. *Straczynski* queria que os filhos fossem de *Peter*, mas o editor chefe *Joe Quesada* não permitiu, argumentando que isso envelheceria demais o personagem, sugerindo uma mudança do pai, que acabou ser *Norman Osborn*, seu arqui-inimigo e assassino de *Gwen*.

Um exemplo de interdição de publicação ocorreu em *Batwoman* v2 em 2013. A equipe criativa composta pelos roteiristas *W. Haden Blackman* e *J.H. Williams III* (que ocasionalmente também desenha) fez a personagem principal *Kate Kane* pedir sua namorada *Maggie Sawyer* em casamento, o que foi autorizado pela editora, só para que o próprio chefe da divisão de *Comics* da *DC Comics*, *Dan Didio*, determinasse posteriormente que não poderia haver o casamento entre as duas personagens. Estratégia que gerou uma comoção entre os fãs porque um dos poucos casais gays da editora foi impedido de casar-se por uma regra editorial que proibia casamentos de super-heróis da editora. A equipe criativa decidiu abandonar o título após a celeuma, argumentando que não conseguia mais lidar com alterações narrativas de última hora e constantes mudanças de opinião editorial.

## O Campo como ambiente de disputas pela definição da autoria dos comics

A apropriação de outra abordagem teórica se faz necessária pois as anteriores não permitiram identificar e explicar como e por que a editora cede mais controle criativo para determinadas equipes e não para outras. Por quais razões certas ideias não são vetadas antes de sua publicação? Em certo grau a pergunta é, porque alguns autores conseguem maior margem de manobra para executar suas ideias e contar suas histórias enquanto outros não conseguem nem mesmo terem suas propostas ouvidas, quiçá aceitas?

*Mag Uidhir* concentrou a atenção nas estruturas mínimas para compreender a autoria. *Baxandall* se ateve as condições econômicas, sociais, históricas e simbólicas que permitiriam compreender as circunstâncias específicas que serviram de lastro para as escolhas autorais de *Picasso* por meio da noção de *Troc*. O pintor poderia investir em determinados locais (galerias, exposições, salões) ou indivíduos (*marchands*) segundo seus interesses de angariar prestígio e autonomia criativa, reforçados pelas decisões de não participar dos salões públicos e privilegiar apresentações particulares em galerias específicas.

O método de *Baxandall* permitiu aferir como o conjunto dessas escolhas podem valorizar o artista, seja pelos seus pares que admiram seu trabalho, seja pelos agentes do mercado que compram suas obras. Isso fica bem claro nas diferentes estratégias que *Baxandall* elenca para *Picasso* e para os cubistas menores: enquanto *Picasso* preferiu não participar dos salões e exposições coletivas, preferindo se ligar diretamente à *marchands* e clientes, os outros cubistas preferiram assumir uma postura de grupo, ou movimento, participando dos salões em peso e até mesmo sequestrando uma sala no salão dos independentes, a transformando em uma ala cubista, mas sem a participação de *Braque* ou de *Picasso*. O que falta aqui é a explicação que relacione o ponto da carreira desses artistas com o porquê *Picasso* conseguiu ser bem sucedido na sua empreitada e os outros cubistas também.

Para pensar essa questão, é promissor o conceito de Campo desenvolvido por *Pierre Bourdieu* em *As Regras da Arte* (1996). O Campo é um âmbito social específico em que forças atuam sobre indivíduos, chamados de agentes, normalmente em relação a dois polos em tensão e correlacionados: o da satisfação financeira e o da satisfação artística. Os agentes agem

sob a força desses polos que demarcam suas posições e atuam a partir de disposições inatas e cultivadas. Essa posição dos agentes muda com o tempo, seja por movimentos do próprio agente, seja por modificações no campo que decorrem de ações de outros agentes, grupos ou instituições, ou mesmo de efeitos de outros campos, em especial, o econômico e o político. A história das posições sucessivas dos agentes, grupos e instituições no campo constituem suas trajetórias sociais, ou seja, pistas para compreender ações e decisões tomadas pelos agentes que redundaram em graus de autonomia que repercutiram em maior liberdade criativa na confecção das obras.

Os três conceitos Campo, Posição e Trajetória serão suficientes, neste momento, para examinar as relações entre a posição dos agentes e das instituições no campo e as tomadas de decisões ou escolhas observadas nas obras, assim como, compreender a distribuição do prestígio dentro do campo dos *comics* e as possíveis e sucessivas posições dos autores e editores que interferiram no grau de liberdade artística diante das diretrizes previstas na manufatura dos *comics*.

A questão central para Bourdieu é que as posições dos agentes no campo remetem a escolhas que tendem a estar orientadas por um dos polos, satisfação artística ou financeira, ou por possibilidades de associá-los ao aliar a satisfação financeira e artística. Observa-se situações onde uma obra criada para gerar muitas vendas tenderá a gerar menos admiração e prestígio para seus autores. Em outros casos, tem-se uma obra feita para ganhar prêmios artísticos que não conseguirá muito sucesso financeiro. Acontece que obras feitas para gerarem lucros tendem a ter uma vida útil em vendas menor, uma vez que apelam para sensibilidades já estabelecidas que podem vir a ser ultrapassadas. O contrário também é verdade, uma obra com muita pretensão artística pode ter falhado no mercado devido a apostas que o público ainda não estava pronto para aceitar, mas que no futuro, a obra pode ter sucesso financeiro também (JAUSS, 1994). Nesse ponto os dois polos trazem recompensas imediatas diferentes para cada posição que os agentes assumem. Em um polo se encontra a recompensa financeira, a confiança das editoras, produtoras e financiadoras de que seu trabalho gera retorno e uma certa fama entre os consumidores. No outro lado há o respeito dos seus pares e um prestígio que não compromete suas vontades artísticas pela compensação financeira.

Por estarmos lidando com uma ambiência industrial de produção, circulação e consumo dos *comics* regida pelos interesses empresariais das editoras, o que existe é um número maior de posições negociadas, mais próximas ou distantes de cada um dos polos que se referem a uma maior intenção de angariar capital simbólico e/ou econômico. Além disso, deve-se considerar as disputas pelo capital simbólico – reconhecimento e consagração, na esfera do polo econômico, como apontam as pesquisas de Souza (2014) sobre as telenovelas brasileiras e de Barreto (2014) sobre os videoclipes estadunidenses.

Da mesma maneira ocorre com os agentes criativos envolvidos na confecção dos *comics*. A posição deles no campo dos *Comics* (TEIXEIRA, 2014a), a trajetória de prestígio acumulado, aumenta o poder de barganha deles com as editoras. Assim, um roteirista iniciante tende a não fazer exigências nem recusar demandas, pois ele precisará se sujeitar a maior parte das demandas da editora. Um roteirista com uma carreira ascendente pode fazer propostas mais ousadas, tentar negociar mais as exigências da editora e fazer demandas, como pedidos sobre a equipe criativa secundária. Já um roteirista no topo da carreira com muito capital simbólico acumulado pode fazer exigências e negociar muito mais facilmente com a editora, sendo que ela pode aceitar não só porque confia nele, mas porque tem medo de que ele vá para uma concorrente, ou que seu desgosto acabe irritando seus fãs, atrapalhando as vendas. Em suma, quão maior for a quantidade de prestígio que um agente criativo goza, maior a sua liberdade artística.

## **Análise**

Dado nosso percurso até aqui, uma questão que foi repetida é qual a influência que um editor de *comics* de super-heróis possui sobre as escolhas narrativas. Aqui estendemos essa questão para algo maior, até que ponto essa influência não delimita uma questão clara de autoria? Para responder a essa pergunta, nos propomos a analisar brevemente as mudan-

ças canônicas ocorridas no mundo ficcional do *Spider-Man* entre o final do evento *Civil War* (2006-2007), passando pelo arco *One More Day* (2007-2008) e por toda a fase *Brand New Day* (2008-2010) para demonstrar como o editor-chefe da Marvel entre 2000 e 2011, *Joe Quesada*, foi a sua força motriz.

Primeiro, é preciso compreender a situação do cânone naquele momento. *Peter Parker* está casado com *Mary Jane Watson* desde *The Amazing Spider-Man Annual* #21 (1987), mas ainda mantinha sua identidade secreta. Só que *Quesada* era um forte opositor desta situação<sup>5</sup> e viu no evento *Civil War* um momento oportuno para alterar esse status do personagem. Mas *Quesada* não queria simplesmente um divórcio, ele queria que o casamento nunca tivesse ocorrido e para tanto ele desenvolveu uma estratégia bastante complexa.

A primeira parte dessa estratégia foi a revelação pública da identidade secreta de *Peter Parker* como *Spider-Man* em *Civil War*, o que transformou a *Tia May* em alvo dos principais vilões do herói, inclusive ferindo ela mortalmente por causa de uma bala que tinha *Peter* como alvo. Isso leva ao arco *One More Day* (*The Amazing Spider-Man* #544, *Friendly Neighborhood Spider-Man* #24, *The Sensational Spider-Man* (v.2) #41 e *The Amazing Spider-Man* #545), que conta com argumento do próprio *Quesada*, em que *Mary Jane* faz um pacto com uma das versões do Diabo do universo Marvel chamado *Mephisto* para salvar a vida de *May* em troca do casamento de ambos e do retorno ao segredo da identidade secreta de *Peter*, efetivamente reescrevendo o cânone do *Spider-Man* de forma retroativa, o que é costumeiramente chamado de *retcon*.

Essas mudanças inauguraram uma fase chamada de *Brand New Day*, em que todas as outras revistas do personagem foram canceladas e a *Amazing Spider-Man* começou a ser publicada três vezes ao mês. Também houve a saída do antigo roteirista da série – *J. Michael Straczynski* – e a chegada de uma equipe de roteiristas que atuava como uma sala de roteiro, o chamado *Spidey Braintrust*, contando com *Fred Van Lente*, *Dan Slott*, *Zeb Wells*, *Bob Gale*, *Joe Kelly*, *Mark Waid* e *Marc Guggenheim*. As histórias dessa fase tendem a arcos mais curtos e focam na nova vida de solteiro de *Peter* com o retorno de amigos do passado, novos interesses românticos e mudanças nos seus vilões clássicos. Essa fase lembra bastante as histórias da segunda metade dos anos 1960, especialmente quando *John Romita Sr.* assumiu como desenhista.

Todos esses acontecimentos são bastante condizentes com os gostos e opiniões de *Quesada*, apontando para um alto grau de ingerência da editoria na feitura dessas narrativas. Dois fatos corroboram com essa afirmação: o primeiro é que o próprio *Quesada* criou o argumento de *One More Day* e que devido a graves discordâncias com *Straczynski* chegou a assumir o roteiro e o desenho da conclusão do arco (SAUNDERS et al., 2010, p. 337), o que precipitou a saída definitiva de *Straczynski* do roteiro do personagem. O segundo é que quando chega o momento de revelar o que aconteceu na nova versão canônica da relação entre *Peter* e *Mary Jane* para que eles não se casassem, *Quesada* novamente assume o roteiro no arco *One Moment in Time* (*Amazing Spider-Man* #638-641).

Muito além de apontar esses dois momentos como sendo casos isolados, as entrevistas da época<sup>6</sup> apontam como picos num já elevado controle criativo sobre o personagem e suas histórias. Nesses momentos temos é a percepção dos limites do que ele pode influenciar como editor e quais são as ferramentas que só estão disponíveis para membros da equipe criativa principal, não à toa *Quesada* assume tanto o roteiro quanto o desenho nas duas situações.

Partindo do arcabouço metodológico que montamos até aqui, podemos perceber como é difícil tratar da autoria de alguém na posição de editor. Não podemos negar a enorme influência que ele é capaz de exercer, seja pelas escolhas das equipes criativas, seja pela capacidade de realizar os encargos e negociar, vetar ou mesmo impor diretrizes, mas essa influência acaba ocorrendo de maneira indireta, através da equipe criativa. Muito provavelmente, por isso que

5 <https://www.cbr.com/the-one-more-day-interviews-with-joe-quesada-pt-1-of-5/>

6 Todas as cinco partes da entrevista ao Comic Book Report são bastante esclarecedoras: <https://www.cbr.com/the-one-more-day-interviews-with-joe-quesada-pt-2-of-5/> além da que ele ofertou sobre *One Moment in Time* <https://www.cbr.com/cup-om-i-t-the-amazing-retcon/>

nos momentos chave para sua visão criativa acerca das escolhas canônicas para o personagem, ele se sentiu impelido a assumir a posição de autoria dessas histórias em específico, para garantir que elas seriam realizadas com o máximo de fidelidade a essa visão.

A sua posição no campo também permitiu a ele uma maior capacidade de exercer tamanho controle, afinal ele já era o editor-chefe da *Marvel* há 7 anos durante *One More Day* e há quase 10 em *One Moment in Time*, portanto, ocupava uma posição bastante consolidada. Além disso, é importante salientar que este era um projeto de importância desproporcional para *Quesada*, tanto por lidar com o principal personagem da *Marvel*, mas também porque era uma visão criativa baseada na sua opinião enquanto fã do personagem<sup>7</sup>.

A análise até aqui aponta para uma participação direta do editor *Quesada* nos arcos específicos, atitude que demonstra o esforço de direcionar as ações da equipe criativa, em especial, os roteiristas na condução da narrativa. Isto foi possível quando ele associou a função de editor à função também de roteirista. Logo, é preciso fazer uma ressalva importante: essa participação do editor como roteirista que atua no nível micro da narrativa, da edição e do arco pode assim lhe conferir uma posição autoral.

Se formos tomar a fase *Brand New Day* em conjunto com *One More Day* é possível perceber, portanto, que a principal força criativa tenha sido o próprio *Quesada* e que, talvez, pudéssemos chamá-lo de autor dessa fase. Casos como esse não são muito comuns. Nesse sentido, nova ressalva precisa ser indicada: a função autoral do editor pode ser concebida como fruto da ingerência forte diante das decisões canônicas, que em geral são fruto das tensões com os roteiristas principais. Sendo assim, essas marcas de autoria observadas nas escolhas dos editores só podem ser vistas num conjunto mais longo, já que esse é o seu horizonte de visão, em contraste com a da equipe principal que estão olhando para a edição, o arco, sua passagem. Provavelmente, é nessa tensão que encontraremos as marcas autorais dos editores, em quais encargos foram feitos e em quais diretrizes foram impostas e quais foram cedidas, ilustrando as práticas possíveis da autoria compartilhada nesses ambientes.

## Considerações Finais

Esperamos com esse artigo ter contribuído para a discussão acerca da autoria compartilhada a partir do exame da complexidade dessas relações nos *Comics* de super-heróis. Acreditamos que, apesar das idiosincrasias, os *Comics* são um excelente campo de provas para testar e aprofundar as discussões sobre autoria, seus limites e processos, de modo que possa ser utilizado em outros estudos e mídias.

A relação entre roteirista e desenhista na equipe criativa principal, a existência de uma equipe criativa secundária que pode ou não ter estatuto autoral e como esses elementos são geridos pelos editores podem servir de referência para análise da autoria em outros espaços criativos que envolvem equipes. As relações entre diretor, roteirista e produtores no cinema; entre showrunner e sala de roteiro nas séries televisivas norte-americanas, ou entre os diferentes diretores criativos e a *Publisher* no desenvolvimento de jogos, são exemplos de ambientes onde esse modelo metodológico pode ser bastante frutífero para expandir o conhecimento sobre os processos sociais e criativos que envolvem a questão autoral.

## Referências

BARRETO, R.. A construção social da autoria nos vídeos. In: SOUZA, M.C.; BARRETO, R. (org.). **Bourdieu e os estudos de mídia: campo, trajetória e autoria**. Salvador: Edufba, 2014. p. 41–79.

BAXANDALL, M.. **Padrões de Intenção**. São Paulo: Editora Schwarcz, 2006.

BOURDIEU, P.. **As regras da arte**. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

---

7 <https://www.omelete.com.br/homem-aranha/editor-volta-a-falar-sobre-o-divorcio-do-homem-aranha>

HARVEY, R. C. **The art of the funnies : an aesthetic history**. Jackson: University Press of Mississippi, 1994.

JAUSS, H. R.. **A História da Literatura como provocação à teoria literária**. São Paulo: Editora Ática, 1994.

MAG UIDHIR, C.. Minimal authorship (of sorts). **Philosophical Studies**, [S. l.], v. 154, n. 3, p. 373–387, 2011. DOI: 10.1007/s11098-010-9525-0. Disponível em: <http://link.springer.com/10.1007/s11098-010-9525-0>. Acesso em: 28 nov. 2018.

\_\_\_\_\_. Comics & Collective Authorship. In: MESKIN, Aaron; COOK, Roy T. (org.). **Art of Comics: A Philosophical Approach**. Chichester: Blackwell Publishing Ltd, 2012.

PETERSEN, R.S. **Comics, Manga and Graphic Novels. A history of graphic narratives**. Santa Barbara: ABC-CLIO, 2011.

PROCTOR, W.. Canonicity. In: WOLF, M. J. P. (org.). **The Routledge Companion to Imaginary Worlds**. New York: Routledge, 2018. p. 236–245.

SAUNDERS, C.; SCOTT, H.; MARCH, J.; DOUGALL, A.. **Marvel Chronicles: A Year By Year History**. London: Dorling Kindersley, 2010.

SOUZA, M. C.. O papel das redes de televisão na construção do lugar do autor nas telenovelas brasileiras: notas metodológicas. In: SOUZA, M.C.; BARRETO, R. (org.). **Bourdieu e os estudos de mídia: campo, trajetória e autoria**. Salvador: Edufba, 2014. p. 13–40.

TEIXEIRA, J.S.; DE SOUZA, M.C.J.. Princípios e recursos da continuidade narrativa na serialidade dos comics de super-heróis. **Fronteiras - estudos midiáticos**, São Leopoldo, v. 21, n. 3, p. 130–141, 2019. DOI: 10.4013/fem.2019.213.11. Disponível em: <http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/16099>.

TEIXEIRA, J. S.. **As Funções Narrativas das Capas de Sandman**. 2009. Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2009.

\_\_\_\_\_. Formação dos subcampos do Comics norte americanos. In: SOUZA, M. C.; BARRETO, R. R. (org.). **Bourdieu e os estudos de mídia: campo, trajetória e autoria**. Salvador: Edufba, 2014. a. p. 81–98.

\_\_\_\_\_. **Batman e Robin Nunca Morrerão: A Construção Do Cânone e da Continuidade na Passagem de Grant Morrison pelo Batman**. 2014b. Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2014.

\_\_\_\_\_. **A construção em Teia do Universo Cinemático da Marvel**. 2019. UFBA, Salvador, 2019.

WOLF, M.J. P. **Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation**. New York: Taylor & Francis, 2012.