

# As origens do Superman na Era de Prata e na Era de Bronze: uma análise básica semiótica<sup>1</sup>

## The origins of Superman in the Silver and Bronze Ages: a basic semiotic analysis

Adriano Braga Bressan<sup>2</sup>

Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul

Nataniel dos Santos Gomes<sup>3</sup>

Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul



10.11606/2316-9877.Dossie.2023.e219547

### Resumo

Propõe que sejam demonstradas e comparadas duas fases do precursor das histórias de superaventura, o Superman. Para tanto, foram retomados os contextos de produção da chamada Era de Prata e a Era de Bronze dos quadrinhos, que passaram por diferentes autores, responsáveis por tornar o herói tanto vendável quanto significativo à época. Detalhes editoriais, escolhas narrativas e alguns fatos que contribuíram no plano discursivo foram abordados, a exemplo do *Comics Code Authority*, uma tentativa de censura que fez com que tudo o que era conhecido no universo dos super-heróis fosse modificado. Para realizar esta análise, foi utilizado o método abduutivo desenvolvido por Charles Sanders Peirce (1839-1914), o qual, por meio da união entre semiótica e comunicação, permitiu que fosse abordada a forma como o Superman, inserido nas mudanças de era, deixava de significar-se, gerando um estado de dúvida, para posteriormente reassumir sua imagem e inserir-se como o próprio herói. Sob a terminologia do aspecto triádico do autor, nos ativemos à análise das cores do uniforme do herói na tentativa de elucidar ao leitor sobre o quanto a sua existência, quando reunidas, superam aquilo que é posto em dúvida nos saltos cronológicos dos roteiros do personagem. Dessa forma, firmamos saber quem é o Superman, independentemente da época, de sua silhueta e de sua personalidade.

---

<sup>1</sup> Apresentado na Seção Temática 8 - "Quadrinhos e Linguagem 2", modalidade remota, em 22 ago. 2023. Apresentação disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gmDOuTcpszQ>. Acesso em: 20 maio 2024.

<sup>2</sup> Doutorando em Estudos de Linguagens pela Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UFMS). Mestre em Letras pela Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS). Membro do Núcleo de Pesquisa em Quadrinhos (NuPeQ). Membro da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS). E-mail: [adrianobressan@gmail.com](mailto:adrianobressan@gmail.com). ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-2701-4723>.

<sup>3</sup> Doutor em Linguística pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. Professor da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul. Membro do Núcleo de Pesquisa em Quadrinhos (NuPeQ). Membro da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS). E-mail: [nataniel@uems.br](mailto:nataniel@uems.br). ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0003-3911-1552>.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos. Era de prata. Era de bronze. Superman. Semiótica.

### **Abstract**

It aims at showing the comparison of two phases of the forerunner of super adventure stories, the Superman. To achieve this goal, the production contexts of the so-called silver age and the bronze age of comics were resumed, which went through different authors, responsible for making the hero as salable as it was significant at both eras. Editorial details, narrative choices and some facts that moved in the discursive plan were thought, like the Comics Code Authority, an attempt at censorship that caused everything that was known in the universe of superheroes to be modified. To carry out this analysis, the abductive method developed by Charles Sanders Peirce (1839-1914) was used, which through the union between semiotics and communication, allowed to approach the way in which Superman, inserted in the changes of era, stopped meaning himself, generating a state of doubt, to later resume his image and insert as the hero himself. Using the terminology of the author's triadic aspect, we will focus on the analysis of the colors of the hero's uniform to elucidate the reader how much the existence of the colors, when put together, overcome what is mistrusted in the chronological leaps of the character's scripts. Thus, we establish that we know who Superman is, regardless of the era, his silhouette and his personality.

**Keywords:** Comic strip. Silver age. Bronze age. Superman. Semiotics.

### **Introdução**

O presente texto busca apresentar as mudanças ocorridas na origem do Superman, o primeiro super-herói, e por isso a importância de investigar as transformações ocorridas no herói com o passar do tempo. Assim, optamos por contextualizar dois momentos marcantes para o personagem, relativamente pouco abordados em texto acadêmicos, a Era de Prata e a Era de Bronze, a partir da reformulação feita por diversos artistas para que ele obtivesse sucesso entre os leitores.

Nesse sentido, vamos percorrer alguns detalhes editoriais, escolhas narrativas e alguns fatos que contribuíram no plano discursivo, como o *Comics Code Authority*, uma autocensura que fez com que tudo o que era conhecido no universo dos super-heróis fosse modificado para se adequar e fugir da perseguição promovida pelo “pânico moral” e pelo Macarthismo.

Para realizar a análise do personagem nos dois recortes escolhidos, foi utilizado o método abduutivo da Semiótica, que une a semiótica e a comunicação, permitindo que seja investigada a forma como o Superman, nas duas Eras, era

ressignificado, para posteriormente reassumir sua imagem e inserir-se como o próprio herói.

## 1 – A Era de Prata e a Era de Bronze do Superman

Toda tentativa de periodizar é passível de crítica, mas ela serve para definir características de um determinado momento, identificando o seu começo, sua fixação e até mesmo sua superação, ou seja, “é dar sentido ao que está desordenado” (Andreotti; Marangoni; Zanolini, 2017, p. 10).

A primeira tentativa de periodização dos quadrinhos estadunidenses ocorreu na década de 1960, feita em um fanzine por Richard Lupoff, que levava em conta os números que aquele mercado alcançava no seu início, nas décadas de 1930 e 1940. O seu papel foi criar um parâmetro para que pesquisadores pudessem caracterizar certas balizas cronológicas dos quadrinhos nos Estados Unidos.

Andreotti, Marangoni e Zanolini (2017, p. 12), ao justificar a periodização do gênero das superaventuras, que tem seu início com a aparição de Superman em *Action Comics*, n.1, em 1938, afirmam que:

Peter Coogan (2006) utiliza os seguintes critérios para que se defina um gênero: 1) sua nomeação, 2) a existência de paródias do gênero e 3) imitação e repetição. Basicamente para Coogan temos um gênero firmado quando criadores e público conseguem nomeá-lo, conseguem fazer/entender uma paródia do gênero (o que significa que suas convenções estejam suficientemente enraizadas) para que haja a imitação e repetição desses elementos. As convenções de gênero, para Coogan seriam sua missão, seus superpoderes e o uniforme.

Tendo dito isso, é importante descrever brevemente cada uma das eras que serão abordadas em nossa análise e como o Superman aparece em cada uma delas.

A Era de Prata começou em meados da década de 1950, de acordo com a maioria das periodizações sobre o mundo dos quadrinhos estadunidenses. A tentativa de suprimir os lançamentos da época ocorreu logo após a criação do código de ética, um tipo de autocensura que as editoras criaram para responder aos questionamentos sobre os supostos malefícios dos quadrinhos para a

juventude. A DC Comics, detentora dos direitos do Superman, recomeça seus personagens.

Com o fim da Segunda Guerra Mundial, o interesse pelo gênero das superaventuras começou a diminuir e o interesse do público passou a se concentrar em temas policiais, terror e pirataria. Para piorar, em 1954, o psiquiatra Fredric Wertham publicou o livro *Seduction of the innocent*, defendendo que os quadrinhos eram responsáveis pela delinquência que a juventude experimentava, o que gerou pânico na população sobre essa mídia. Com isso, as editoras estabeleceram um código de autocensura, antes que o Senado o fizesse, intitulado *Comics Code Authority*, que garantia aos pais uma leitura “segura” dos quadrinhos.

Geralmente a Era de Prata está situada entre 1956 e 1970, com a publicação de uma nova versão do Flash em *Showcase* n.4. Isso trouxe uma série de personagens reformulados para aquele momento, com todas as limitações do *Comics Code Authority*. É um período complexo nos Estados Unidos, marcado pelo enfrentamento ao Socialismo, comandado pela União Soviética, que se manifestava por meio de alianças e apoios políticos e militares, pela corrida armamentista e espacial, bem como pelas disputas ideológicas.

Assim, a própria origem do Homem de Aço foi reformulada. A primeira origem do *Superman* da Era de Prata foi em 1961 na revista *Superman 146* (figura 1), escrita por Otto Binder e desenhada por Al Plastino, com o título “A história completa da vida do Super-Homem”. Dentre as mudanças que foram realizadas no personagem, a mais notável talvez seja a habilidade de voo, que o herói da Era de Ouro ainda não apresentava. Contudo, não foi esse o principal fator de mudança a ser notado, pois houve uma dificuldade entre os quadrinistas para que os roteiros fossem fechados de alguma maneira coerente, já que vale ressaltar o quanto o herói da era anterior agia violentamente em alguns momentos, o que faz parte do conjunto semiótico do alienígena kryptoniano.

Na Era de Bronze, a história é recontada em *Amazing World of Superman* (figura 2), de 1973, escrita por E. Nelson Bridwell e desenhada por Curt Swan e Carmine Infantino. Uma característica notável desta Era é basicamente a volta da violência e de alguns aspectos sociais, tais como a criminalidade, uso de drogas, entre outros problemas que transpassavam a vida

nas ruas dos Estados Unidos. Pode-se afirmar que, basicamente, a inocência constante nos roteiros termina com o advento da Era de Bronze.

Figuras 1 e 2 – Capas de *Superman* n. 146 e *Amazing World of Superman* n. 1



Fonte: Disponíveis em: [Superman Vol 1 146 | DC Database | Fandom](#) e [https://static.wikia.nocookie.net/marvel\\_dc/images/f/f1/Amazing\\_World\\_of\\_Superman\\_Vol\\_1\\_1.jpg/revision/latest?cb=20090512154358](https://static.wikia.nocookie.net/marvel_dc/images/f/f1/Amazing_World_of_Superman_Vol_1_1.jpg/revision/latest?cb=20090512154358). Acesso em: 31 maio 2024.

A Era de Bronze é marcada por contradições, pela convivência entre os diversos tipos da sociedade, com enormes diferenças sociais, além da crescente violência urbana que se agigantava. Geralmente ela está situada entre 1970 e 1985, momentos bastante controversos na história dos Estados Unidos, marcados pela guerra com o Vietnã, no plano internacional, e a invasão à sede do comitê do Partido Democrata no Hotel Watergate, em Washington, o que culminou com a renúncia do Presidente Nixon.

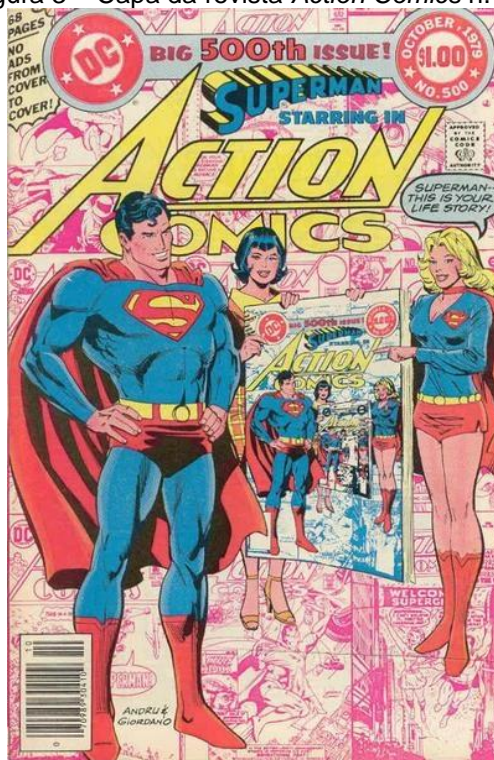
Nos quadrinhos, uma das narrativas que marcou o início do período traz o Lanterna Verde e o Arqueiro Verde, durante 13 edições da revista *Green Lantern*, tratando de temas que eram considerados tabus como o vício em drogas pelo parceiro (*sidekick*) do Arqueiro, a discussão sobre as intenções dos heróis, a representação de minorias como *hippies*, negros e outros.

Do ponto de vista da origem do Superman, nesta época, a DC Comics permitiu que a cidade de Metropolis, em Illinois, fosse batizada como a cidade

do Superman. A intenção era criar um parque de diversões ali e apagar Cleveland, cidade de Siegel e Shuster, da mitologia do personagem. A referida revista foi feita para arrecadar dinheiro para a cidade e criar o parque de diversões, que acabou não sendo implementado por causa da crise do petróleo que abalou o mundo naquela época, tornando as viagens de carro caras.

A última história de origem na Era de Bronze foi *Action Comics 500* (figura 3), em 1979, sendo a maior história de origem, com 65 páginas, dividida em três capítulos: a destruição de Krypton, a chegada na Terra e a chegada em Metrópolis. Nessa história, a origem é contada um pouco diferente das anteriores. Está acontecendo uma feira mundial em Metrópolis e há um pavilhão inteiro dedicado ao *Superman*. Ele participa para angariar um milhão de dólares para a caridade e faz uma visita ao pavilhão, quando vai contando a sua vida. É a primeira origem depois do filme de 1978, uma tentativa da editora de reforçar os elementos da mitologia do personagem dos quadrinhos, a quem tinha visto o filme.

Figura 3 – Capa da revista *Action Comics* n. 500



Disponível em:

[https://dc.fandom.com/wiki/Action\\_Comics\\_Vol\\_1\\_500?file=Action\\_Comics\\_Vol\\_1\\_500.jpg](https://dc.fandom.com/wiki/Action_Comics_Vol_1_500?file=Action_Comics_Vol_1_500.jpg).

Acesso em: 31 maio 2024.

Por fim, no íterim das eras supramencionadas, inserimos uma lógica interpretativa acerca do herói no que diz respeito ao conjunto que o torna não um herói, mas um super-herói. Um pressuposto semiótico deve ser tomado para que possamos compreender que, apesar dos roteiros e das imposições aos quadrinistas, a forma como o leitor médio compreendeu o aspecto heroico durante a transição das eras foi sensivelmente alterada, mas não tão percebida.

## 2 – Um olhar semiótico sobre o *Superman* na Era de Prata e na Era de Bronze

A análise do conteúdo foi feita, inicialmente, pelo viés da semiótica peirceana. Para que se chegasse a uma possibilidade interpretativa, foi preciso definir sua tricotomia em um espectro amplo, sem considerar suas subdivisões. Assim, o estudo das categorias passa inicialmente por primeiridade, secundidade e terceiridade.

66. A categoria-Primeiro é a ideia daquilo que é independente de algo mais. Quer dizer, é uma Qualidade de Sensação. Categoria-Segundo é a Ideia daquilo que é, como segundo para algum primeiro, independente de algo mais, em particular independente de Lei, embora podendo ser conforme uma Lei. O que é dizer, é Reação como um elemento do fenômeno. Categoria-Terceiro é a Ideia daquilo que faz de Terceiro, ou Medium, entre um Segundo e seu Primeiro. Quer dizer, é Representação como um elemento do fenômeno (Peirce, 1980, p. 25).

No íterim dessa conceituação, o autor subdivide suas tricotomias, que não foram destacadas por não serem o cerne desta pesquisa. O que devemos destacar aqui é a característica de primeiridade, chamada “qualidade de sensação”, e a de secundidade, chamada “aquilo que é”. Neste esquema, foi notado que há sempre uma concepção nova acerca do signo, o que gera um estado de dúvida, que no caminho para a compreensão faz com que o fruidor o perceba por meio de diversificados fatores, que busquem explicá-lo como aquilo que de fato é (Peirce, 2008). Por meio deste caminho, haverá, em algum momento, na busca pela totalidade da compreensão, um “aquilo que se torna”, destacado aqui como a característica de terceiridade.

Para analisar o Superman, foi necessário impor sua identidade. O Superman, para o leitor, é um super-herói que, apesar de todos os pesares, sempre salva o dia. Esta é uma qualidade de sensação. O herói é visto como um personagem que veste um colante azul, usa botas vermelhas e cueca por cima das calças, usa uma capa vermelha e tem uma identidade (nada) secreta. Este é o personagem em si, aquilo que é. Como este herói salva o dia é o papel do leitor, e é aqui que surgem os problemas interpretativos. A análise é pautada em demonstrar como o processo cognitivo na concepção do herói altera sua interpretação, apesar das características primárias serem sempre iguais.

Deve-se ressaltar que o conhecido “escoteiro azul”, como foi remotamente denominado, muda as cores de seu manto em diferentes fases e diferentes histórias. Esse fato não impede, contudo, que reconheçamos os aspectos inerentes à característica primeira – o herói em si – do personagem. É assim que a tricotomia peirceana deve ser ressaltada ao servir de base metodológica para se analisar diferentes objetos semióticos, já que, por exemplo, há a possibilidade de se inserir o Superman da Era de Bronze em contraste com o da Era de Prata, mas nenhum desses dois demonstrarão divergência para além do não-verbal e das características que predominavam em diferentes épocas, ora alternando entre mais robusto, menos robusto, com músculos mais ou menos aparentes, e assim por diante.

Tomemos por base o qualissigno da cor, que é o que torna o herói um *corpora linguístico* passível de análise, pois é por este caminho que buscaremos ancorar a lógica peirceana na análise das duas Eras já mencionadas.

Quando se pensa em uma cor, isolada de quaisquer que sejam os elementos que a envolvam, não há, de imediato, uma explicação para ela. O amarelo é sempre amarelo, o que ele significa não vem à mente porque ele, em si, não aponta para nada. O amarelo de uma flor pode tecer (ou corporificar) significados diferentes do amarelo do sol, por exemplo. O azul do uniforme do Super-Homem, nesse contexto, ficou amplamente (re)conhecido, e quaisquer mudanças já seriam, de fato, marcantes. (Bressan, 2021, p. 40)

Nota-se, assim, que há uma estética típica do *Superman*, que tem início no reconhecimento de suas cores. Nesse sentido, a diferença entre as eras é de fator temático, mas não necessariamente semiótico. Assumiremos aqui a lógica



de que o herói apresenta um conjunto interpretativo próprio, que jaz na cognição de quem frui desse objeto cultural. Assim, as concepções que geram mais estranhamento ao público leitor são as que subvertem de maneira demasiado intensa as escolhas iniciais do personagem.

A temática da Era de Prata é um recorte bastante específico e importante para a compreensão das mudanças que ocorriam em um plano de fundo político nos Estados Unidos. A Era de Ouro foi a inauguração deste que é o precursor do gênero de superaventuras, o Super-homem, e que inicialmente, para a surpresa de alguns, não voava. O ato de voar é geralmente reconhecido como uma qualidade inerente ao herói, tornando-a algo semelhante a um qualissigno, já que, ao perceber um personagem qualquer fazendo uso da habilidade de voo, pode-se fazer uma rápida associação intertextual com o “azulão”. A habilidade de voo é uma das habilidades inseridas na Era de Prata, e junto dela um aspecto foi instaurado: a inocência. A Era Argêntea, por imposição do CCA (*Comics Code Authority*), impunha aspectos de uma cultura da paz e da não-violência, entre vários outros. É neste sentido que as historietas assumem duas características demasiado importantes para esta análise: a primeira é a interpretação imagética do Superman, que passa a ser desenhado de maneira mais amigável e menos impositiva, e a segunda é a já mencionada habilidade de voo (figura 4).

Figura 4 - O Superman da Era de prata.



Fonte: Bressan, 2021, p. 20.

Retornaremos ao que já foi esclarecido neste texto: as cores, quando dispostas em uma mesma obra, remetem diretamente ao Super-Homem, por este conjunto, compõem um objeto por si só, ou seja, está corporificado,

independentemente se é mais ou menos violento, se voa ou não, e assim por diante.

As feições que o objeto imediato de um signo têm em algum momento são, portanto, devidas a um processo histórico de aquisição de informações realizado (deve-se supor) diligentemente pelo interpretante imediato. Isto não significa que as réplicas de alguns signos quando expressas devam imediatamente evocar na mente do ouvinte uma longa série de argumentos que os sustentassem ou que lhes dessem alguma consistência lógica. Aqueles argumentos dizem respeito à formação de um signo nalgum universo. Numa interpretação particular da réplica de um signo, aquelas informações encadeadas devem permanecer recolhidas e não parece haver nenhuma obrigação semiótica (ou lógica) para que haja alguma explicitação deste “conteúdo” (Santaella; Nöth, 2011, p. 19).

É por meio do aparato supramencionado que inseriremos a Era de Bronze, que subverte vários dos valores da anterior, se não todos eles, menos um: as cores do herói. A era que se iniciaria em meados da década de 1980 trazia consigo mudanças intensas, a começar pela violência. Os heróis dessa nova era não poupavam nas confusões éticas e morais, com batalhas que resultavam em mortes, com uso de muita agressividade e força física. Além disso, o uso de drogas e as diferenças sociais e as injustiças que pairavam por solo americano passaram a ser expostas nas páginas dos quadrinhos. Todos estes aspectos, por maior que seja o debate sobre este *mainstream*, não impediam que o objetivo maior fosse alcançado, que era o bem-estar de (quase) todos.

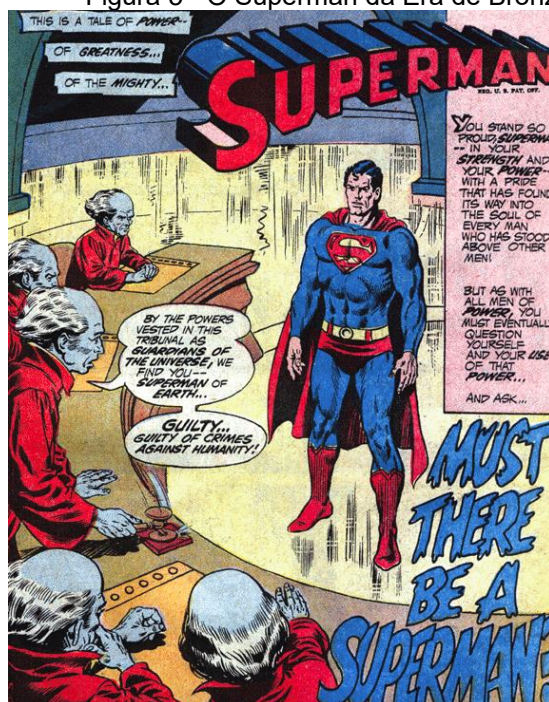
A secundidade, neste ponto, deve ser analisada minuciosamente, já que o herói passa por um processo cognitivo que o coloca em dúvida, mas que depois retorna para o estado inicial. O Superman da Era de Prata era dócil e salvava o dia. O Superman da Era de Bronze passava a ser julgado por salvar o dia só de alguns, já que enquanto os poucos selecionáveis do universo do herói eram salvos, alguns muitos outros eram fadados a sofrer e morrer, sendo reduzidos, assim, a seus meros corpos, fato que impunha ao leitor a elaboração de uma dúvida imensa sobre a real função do herói.

Algumas revistas representam de maneira intensa as dificuldades existenciais do super-herói, que passa a sofrer, em suas histórias, críticas, e é declarado culpado por não observar nem intervir em

mazelas que estariam a seu alcance. A história *Must there be a Superman?* (1972) representa claramente a ideia de que o personagem é responsável por tudo o que fez, mas, ao mesmo tempo, também deve assumir a culpa pelo que não fez, já que nenhuma outra pessoa tinha nem a capacidade nem a possibilidade de fazê-lo (Bressan, 2021, p. 21).

Na figura 5 percebemos como o herói passava a ser visto. Ele podia/pode fazer mais, mas simplesmente não o fazia.

Figura 5 - O Superman da Era de Bronze



Fonte: Disponível em: <http://superman.nu/tales2/yes/?page=1>. Acesso em: 30 maio 2024.

Por fim, após toda a discussão e problematização acerca do herói, ele retorna ao seu *status quo* e salva o dia, totalmente como o esperado. Seu comportamento, assim, retorna para o estado de primeiridade, em que a cristalização das cores se torna ainda mais forte quando se analisa a sequência cronológica do herói, pois ao fim e ao cabo, podemos afirmar que o vermelho e o azul, quando figuram em um ambiente narrativo concomitante, representam uma única coisa: o dia está salvo.

### 3 - Considerações finais

Após a análise das referidas eras dos quadrinhos, pôde-se perceber o quanto a semiótica do herói inserida no escopo das teorias peirceanas é importante para a compreensão das alterações que compuseram o personagem conhecido ainda hoje. Este processo cognitivo, focado em como o herói pode significar (e, em nosso caso, ressignificar), é a chave de leitura que, aliada ao plano de fundo de editores e as decisões tomadas sobre o que deveria ou o que poderia ser confeccionado em nome do Homem de Aço, permitem ao leitor construir sentido e ao semioticista que apreenda a transição de estado - ora de dúvida, ora de sensação -, almejando sempre aquilo que a fenomenologia nomeia como absoluto.

Nota-se que a análise contextual, temática e autoral do personagem é intensamente necessária, pois é desta maneira que se tem acesso aos modos como o personagem em análise foi concebido nas inúmeras vezes em que diferentes autores se apropriaram da ideia de Joe Shuster e Jerry Siegel. O herói da Era de Prata e da Era de Bronze diverge em muitos aspectos, mas apenas um deles torna a análise possível, que é a cor do seu manto. Afirmamos que a disposição dessas cores gera no leitor algo pelo que esperar no princípio dos enredos produzidos até as narrativas mais recentes, pois, como foi afirmado mais de uma vez, pelo bem ou pelo mal, os heróis sempre salvarão o dia.

Uma última parte desta análise foi também bastante esclarecedora, que é o contexto de produção em consequência das influências de pessoas poderosas que visavam às vendas sobre todos os outros aspectos da arte. As revistas em quadrinhos, assim como toda expressão artística, são vitais e pulsantes e, na contramão do que é pensado com alguma frequência, se alimentam dos fatos sociais, representam-nos, e devolvem para a sociedade os enredos que conhecemos. O CCA é um primeiro exemplo, pois foi denso e impositivo, marcando uma geração toda de autores e de personagens. Este estudo só é possível porque houve uma periodização dos quadrinhos, que auxilia e propõe marcos rígidos na cronologia de lançamento destes quadrinhos.

Por fim, há mais a ser pesquisado no que se refere às diferentes qualidades semióticas. O objeto em terceiridade apresenta um vasto campo de pesquisa; cabe a nós, somente, tomá-lo por verdade e assumi-lo.

## Referências

ANDREOTTI, Bruno; MARANGONI, Adriano; ZANOLINI, Maurício. *Quadrinhos através da história: as eras dos super-heróis*. São Paulo: Criativo, 2017.

BRESSAN, Adriano Braga. *O defensor dos fracos e oprimidos: uma análise semiótico-cultural de Superman - entre a foice e o martelo*. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, UEMS, Campo Grande, 2021.

PEIRCE, Charles Sanders. *Ilustrações da lógica da ciência*. Aparecida: Ideias & Letras, 2008.

PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2017.

SANTAELLA, Lucia; NOTH, Winfried. *Introdução à semiótica: passo a passo para compreender signos e significação*. São Paulo: Paulus, 2017.

SUPERMAN. Produção de Pierre Spengler. Direção de Richard Donner. EUA, 1978. DVD, color., 143 min.

Recebido em: 03.12.2023

Aprovado em: 06.05.2024.



Artigo está licenciado sob forma de uma licença  
Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional