Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Centro de Educação e Humanidades
Faculdade de Comunicação Social

Marcos Fábio Medeiros Vieira

Corpo, identidade e cultura nas histórias em quadrinhos de super-heróis: um estudo de representações

Rio de Janeiro
2009

Marcos Fábio Medeiros Vieira

Corpo, identidade e cultura nas histórias em quadrinhos de super-heróis: um estudo de representações

Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós- Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Cultura de Massa, Cidade e Representação Social

Orientadora: Profª. Drª. Denise da Costa Oliveira Siqueira.

Rio de Janeiro

2009

CATALOGAÇÃO NA FONTE
UERJ / REDE SIRIUS / BIBLIOTECA CEH/A

R741 Vieira, Marcos Fábio Medeiros
Corpo, identidade e cultura nas histórias em quadrinhos de super-heróis: um estudo de representações / Marcos Fábio Medeiros Vieira. – 2009.
127 f.

Orientadora: Denise da Costa Oliveira Siqueira.
Dissertação (Mestrado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Faculdade de Comunicação Social.

1. Comunicação Social – Teses. 2. Corpo – Teses. 3. Histórias em quadrinhos – Teses. I. Siqueira, Denise da Costa Oliveira. II. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Faculdade de Comunicação Social. III. Título.

es CDU 316.77

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta dissertação, desde que citada a fonte.

_____ _____

Assinatura Data

Marcos Fábio Medeiros Vieira

Corpo, identidade e cultura nas histórias em quadrinhos de super-heróis: um estudo de representações

Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Cultura de Massa, Cidade e Representação Social

Aprovado em 8 de julho de 2009

Banca Examinadora:

_____

Profª. Drª. Denise da Costa Oliveira Siqueira – Orientadora

Faculdade de Comunicação Social da UERJ

_____

Prof. Dr. Ronaldo George Helal - Examinador

Faculdade de Comunicação Social da UERJ

_____

Prof. Dr. João Freire Filho - Examinador

Faculdade de Comunicação Social da UFRJ

Rio de Janeiro

2009

DEDICATÓRIA

À memória dos meus avós, Nena, Dodosa, Nivaldo e Fabilino, que me ajudaram a iniciar esta e muitas histórias.

AGRADECIMENTOS

À minha orientadora, amiga e heroína Denise e ao amigo Ronaldo Helal, que acompanharam e enriqueceram toda minha trajetória “mítica”. Aos meus pais, que não só me trouxeram ao mundo, mas também me deram asas para ver seus horizontes. Aos meus irmãos e amigos, Gabriela e Márcio, meus pontos de apoio nesse mundo. Ao Paulo, meu fiel escudeiro e parceiro de aventuras, sempre por perto quando o perigo aumenta. Mariana e William, que chegaram há pouco, mas já são parte da nossa Liga da Justiça. E, por fim, mas não por último, João Pedro, nosso menino prodígio, e a todos que ainda virão. Obrigado. Vocês são meus verdadeiros heróis.

Um dia
Vivi a ilusão de que ser homem bastaria
Que o mundo masculino tudo me daria
Do que eu quisesse ter

Que nada
Minha porção mulher, que até então se resguardara
É a porção melhor que trago em mim agora
É que me faz viver

Quem dera
Pudesse todo homem compreender, oh, mãe, quem dera
Ser o verão o apogeu da primavera
E só por ela ser

Quem sabe
O Super-Homem venha nos restituir a glória
Mudando como um deus o curso da história
Por causa da mulher

Gilberto Gil

RESUMO

VIEIRA, Marcos Fábio Medeiros. *Corpo, identidade e cultura nas histórias em quadrinhos de super-heróis*: um estudo de representações. 2009. 127 f. (Mestrado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.

Primeiro instrumento de interação da humanidade com o mundo, o corpo é parte do repertório de elementos que compõem o discurso das histórias em quadrinhos de super-heróis estadunidenses – espaço simbólico no qual a ficção constitui terreno fértil à construção de novas mitologias, narrativas heróicas e subjetividades. A partir da análise das histórias em quadrinhos de super-heróis *Guerra civil* e *Crise de identidade*, produzidas entre 2006 e 2007 pelas duas maiores editoras de quadrinhos norte-americanas, Marvel e Detective Comics, pretende-se estudar a construção da imagem de corpo relacionada à identidade cultural, às relações de poder e à subjetividade no contexto contemporâneo.

Palavras-chave: Corpo. Herói. Identidade. Representação. Quadrinhos.

ABSTRACT

VIEIRA, Marcos Fábio Medeiros. *Body, identity and culture in superhero comics:* a study of representations. 2009. 127 f. (Mestrado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.

First interaction tool between mankind and the world, the body is part of the repertoire of elements that make up the discourse in north american superhero comics – a symbolic space in which fiction is fertile ground for building new mythologies, heroic narratives and subjectivities. This study aims to analyze body image construction related to cultural identity, relations of power and subjectivity in the contemporary context by analyzing the superhero comic books *Civil War* and *Identity Crisis*, produced between 2006 and 2007 by the two largest publishers of american comics, Marvel and Detective Comics.

Key-words: Body. Heroes. Identity. Representation. Comics.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Barack Obama, eleito em 2008 presidente dos Estados Unidos, é representado por artistas de quadrinhos como uma versão do Superman ou associado a outros super-heróis, como o Savage Dragon, personagem da Image Comics. 29

Figura 2 - Nesta cena de *Crise de Identidade*, os uniformes evidenciam características físicas ligadas aos gêneros – o homem com o peito peludo e braços musculosos e nus, enquanto a mulher exibe os seios e a parte inferior do corpo, associados à reprodução 45

Figura 3 - O foco no peito e nos braços hipertrofiados do herói, com o S de Superman ao centro, demarca o tórax como centro de força simbólica e representação da relação do masculino com a parte "superior" do corpo 46

Figura 4 - O Homem Elástico compara o Flash a outro símbolo de sucesso, Frank Sinatra – esterótipo de beleza americanizada, naturalizada através de figuras de sucesso na mídia. Mas valoriza as variações de "sabores", como alternativas ao padrão midiático 48

Figura 5 - Ao se comparar com outros membros da Liga, o herói se coloca em posição de inferioridade em relação ao estereótipo de beleza e associa a escolha de sua esposa com a sua bondade, quase como um ato de caridade. 49

Figura 6 - Jean Grey, a Fênix, e quatro dos X-Men originais, Ciclope, Anjo, Homem de Gelo e Fera: ciência, poder, disciplina e controle estão entre os temas discutidos nas histórias dos heróis mutantes. 54

Figura 7 - Cable, filho do X-Man Ciclope, é um viajante do tempo que usa seus poderes mutantes para controlar o vírus que ameaça transformá-lo num ser tecnoorgânico. O herói representa a tensão entre o humano-racional e o tecnológico-bestial. 55

Figura 8 - O X-Man Noturno, que já foi artista de circo e padre, tem a aparência semelhante às representações cristãs de demônios e por isso é alvo constante de temor e preconceito. 56

Figura 9 - Arqueiro Verde em *Crise de Identidade*: através de uma narrativa de mistério, a minissérie aborda a crise do modelo de herói contemporâneo 66

Figura 10 - Superman, personagem que inaugurou o gênero dos super-heróis 68

Figura 11 - Na minissérie *Crise de Identidade,* da DC, elementos narrativos da literatura, do cinema e referências a diversas mídias são remixados, demandando um esforço contínuo de atenção por parte do leitor.....73
Figura 12 - Integrantes da Liga da Justiça se reúnem para descobrir o assassino da esposa do Homem Elástico.....76
Figura 13 - Tomado pelo sentimento de vingança, o herói se mostra vulnerável às paixões humanas.....77
Figura 14 - Heróis choram diante dos túmulos de entes queridos.....79
Figura 15 - Ao relembrar atos de violência cometidos pelos vilões, o herói procura justificar seus atos.....80
Figura 16 - A atitude marginal do herói frente à racionalidade da Lei exprime as inquietações da juventude e suas táticas de burlar os mecanismos coletivos de disciplina, que procuram racionalizar o sujeito pela repressão das diferenças.....82
Figura 17 - Contratados por um *reality show*, os novos Guerreiros caçam vilões, mesmo quando estes não estão cometendo nenhum delito, em busca de audiência.....90
Figura 18 - O medo da perda de controle sobre os superseres faz com que a opinião pública se mobilize para a institucionalização de suas atividades.....97
Figura 19 - À idéia da máscara como elemento dissimulador da identidade, opõe-se a necessidade de legalizar o trabalho do herói. No segundo quadrinho, o Coisa repreende a atuação ilegal de Wolverine, um dos X-Men, equipe que não aderiu ao registro de heróis. Apesar de sua aparência monstruosa, o Coisa é aceito na sociedade por submeter-se à Lei e usar seus poderes de forma produtiva.....98
Figura 20 - No enterro do herói Golias, assassinado por um clone do deus do trovão, o Homem de Ferro é lembrado do papel do herói de defender e inspirar o homem comum.....101

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 11

1 **METODOLOGIA** 15

2 **HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, CULTURA DE MASSA E REPRESENTAÇÃO** 18

2.1 **Mito e herói na cultura de massa** 21

2.2 **Os quadrinhos como mediação cultural** 28

2.3 **Quadrinhos, representação e consumo: da crítica aos estudos culturais** 32

3 **ALGUMAS ABORDAGENS SOBRE O CORPO** 39

3.1 **O corpo como capital simbólico** 41

3.2 **Mutantes, ciborgues e heróis: novas perspectivas de corporeidade** 51

4 **O CORPO NOS QUADRINHOS NA DÉCADA DE 2000: GUERRA CIVIL E CRISE DE IDENTIDADE** 59

4.1 **Deuses e monstros: as mil faces do herói** 61

4.2 **Crise de identidade: o herói e suas máscaras** 66

4.3 **Guerra Civil: Capitão América e os Novos Guerreiros** 87

CONSIDERAÇÕES FINAIS 106

REFERÊNCIAS 116

ANEXO A - Linha do tempo: acompanhe a seqüência de eventos que levaram ao conflito que está dividindo o Universo Marvel 122

ANEXO B - Capa da primeira edição de Guerra Civil, publicada no Brasil pela Editora Panini Comics, em 2007. 125

ANEXO C - Capa da quarta edição brasileira de Crise de Identidade: a Mulher Maravilha, uma personagem inspirada nas guerreiras amazonas da mitologia grega, é representada com o tipo físico comum ao cultuado nas revistas de boa forma: corpo magro, esguio, caucasiano e “sexy”. 126

ANEXO D - Capa de uma edição americana da revista Women’s Health destaca o abdome magro e “sexy”: sexualidade e magreza são características relacionadas ao estereótipo ocidental feminino 127

INTRODUÇÃO

Este estudo visa a analisar algumas representações do corpo e seu papel na construção de identidades nos quadrinhos de super-heróis das editoras estadunidenses Marvel e Detective Comics. Detentoras da maior parcela do mercado editorial mundial de quadrinhos, as duas editoras foram responsáveis pelo surgimento dos primeiros super-heróis, a partir de 1938, com a criação do Super-Homem.

Em trabalho anterior, *Histórias em Quadrinhos nos anos 80 e 90: O mito nos comics de heróis americanos* (VIEIRA, 1999), estudamos os conceitos de mito e herói nos quadrinhos americanos e algumas das principais modificações sofridas nas representações do herói norte-americano de quadrinhos, desde sua criação até o período estudado. Uma década depois, o avanço do mercado mundial de quadrinhos e a diversificação de títulos lançados possibilitam um aprofundamento no tema, com foco no estudo das representações do corpo nas histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e Detective Comics.

O herói sempre esteve presente na vida do homem, seja por meio de narrativas orais, de obras de arte, da literatura erudita ou mesmo de veículos de comunicação de massa, como as histórias em quadrinhos. É neste meio específico que vamos concentrar este estudo, a fim de compreender melhor a forma como seus criadores e leitores representam o corpo, em suas relações com o consumo, identidade e as estruturas de poder atuantes sobre ele.

Estudiosos dos quadrinhos, Patati e Braga (2006) acreditam que seus autores desfrutaram, muitas vezes, "de mais liberdade crítica acerca dos costumes e da moral de seu tempo do que as formas de imprensa" (PATATI; BRAGA, 2006, p.37). Portanto, estudar o universo dos quadrinhos e os personagens que por ele transitam pode proporcionar um entendimento das diversas culturas nas quais se originaram e cresceram, bem como responder a uma série de perguntas como: de que forma os quadrinhos estadunidenses representam o corpo, a partir da figura do super-herói? Como as novas tecnologias e representações da ciência influenciam a construção deste corpo imaginado? Quais as estratégias de poder e as táticas de uso que operam sobre os corpos representados nos quadrinhos? É possível falar em crise de identidade no universo dos quadrinhos?

As respostas para estas e outras perguntas serão buscadas na análise de duas sagas publicadas nos últimos cinco anos, *Guerra Civil*, na Marvel, e *Crise de Identidade*, na Detective Comics. Publicada nos Estados Unidos entre 2006 e 2007, *Guerra Civil* envolveu os principais personagens e superequipes da editora Marvel Comics, como Quarteto

Fantástico, Vingadores, X-Men e equipes jovens, como os Novos Guerreiros e os Jovens Vingadores. *Crise de Identidade*, publicada nos Estados Unidos em 2004, envolveu personagens clássicos da Detective Comics, como Super-Homem, Batman, Mulher Maravilha, Flash, Arqueiro Verde e outros integrantes da Liga da Justiça, além de vilões e personagens solo ou equipes da editora. Em ambas as sagas, é questionado o papel dos heróis na sociedade e os limites e deveres impostos àqueles dotados de poderes especiais, que os tornam diferentes de toda a espécie humana. Os autores de ambas as editoras realizam uma desconstrução da imagem do herói, no que parece um esforço para enterrar – ou recuperar? – velhos modelos de herói até então considerados imutáveis e intocáveis pela ação do tempo.

Não podemos ignorar que estes personagens e suas narrativas, que há cerca de setenta anos participam da cultura jovem, serviram como registro da história ocidental, das representações e referências simbólicas de um público cada vez maior e mais diversificado. Portanto, estudá-los, por meio de suas representações, é uma das possíveis maneiras de compreender, na relação que mantêm com o mundo "real", alguns dos mecanismos operantes na construção de subjetividades e do imaginário contemporâneo.

Na cultura de massas, o corpo é dotado de sentidos diversos, onde atuam poderes simbólicos que contribuem para sua construção no seio das sociedades. Imerso em uma economia de trocas simbólicas onde valores como beleza, juventude e consumo disputam espaço nos meios de comunicação, o corpo desloca-se para o centro de discursos sobre saúde, estética e superação. Nas histórias em quadrinhos, onde temas como ciência, violência e poder exercem grande influência nas representações e no imaginário de autores e leitores, o corpo é objeto e alvo de poderes que transitam entre os muitos tipos e categorias de personagens. Seja físico, ideológico ou simbólico, o poder é sempre exercido ou buscado nestas narrativas repletas de conflitos e maquinações.

Para Denise Siqueira (2006), o corpo é instrumento de relação do homem com o mundo, sobre o qual se inscrevem elementos da cultura. Analisar suas representações nas histórias em quadrinhos possibilitará, portanto, entender, neste universo simbólico, a construção do discurso sobre o corpo e as forças atuantes sobre ele. Também possibilitará conhecer e analisar as particularidades e generalidades que diferenciam e ao mesmo tempo aproximam os heróis e seus antagonistas do homem "comum".

Para Michel Foucault (1987), o corpo é objeto sobre o qual se exercem poderes, de forma a regular suas atividades e torná-lo socialmente útil. Esses poderes, exercidos por diversos atores sociais e legitimados por leis e códigos de moral e conduta, visam, mais que

reprimir o corpo, aprimorá-lo e submetê-lo a disciplinas rígidas, de forma a torná-lo cada vez mais mecanizado e apto a produzir de maneira útil e eficiente.

Nos quadrinhos de super-heróis, observa-se como, ao longo de 70 anos de narrativas repletas de conflitos e jogos de poder, os temas se tornaram cada vez mais complexos, passando da dialética do herói contra o vilão para relações de preconceito, ódio racial, disputas políticas e econômicas, entre outras. Até mesmo os códigos que antes regiam a conduta do herói, do qual se esperava o bom exemplo para o cidadão "comum", hoje são questionados e flexibilizados.

A tensão entre heróis e vilões serviu, durante muitos anos, na indústria dos quadrinhos, como modelo disciplinador. Vistas de maneira generalizada, as narrativas prezam pelo restabelecimento da paz e pela vitória das forças da ordem, representadas pelo herói ou pelo Estado. Brandão (1997), em seus estudos sobre mitologia grega, atribui ao herói o papel do "guardião, o defensor, o que nasceu para servir" (1997, p.15). Essa definição apresenta um caráter ambíguo do herói: aquele que serve, protege, vela, é também o mesmo que vigia. Hoje, o termo "vigilante" assumiu função negativa, até mesmo pejorativa, nas histórias em quadrinhos de super-heróis. Exemplos disso são obras como *Watchmen* (1999), do inglês Alan Moore, ou as histórias de personagens como Batman e o Justiceiro, que colocam suas concepções pessoais de Justiça acima da Lei. Casos como estes põem em dúvida a rigidez dos antigos esquemas de oposições que caracterizavam heróis e vilões.

A hierarquia de gêneros, classes, raças e valores culturais, muitas vezes presente nos quadrinhos estadunidenses e baseada na imobilidade e na idéia de superioridade de uns em relação a outros, resulta num determinismo maniqueísta que separa rigidamente heróis e vilões, certo e errado, bem e mal. Mas essa separação, muitas vezes, teve critérios colonialistas que viam apenas o herói branco, norte-americano e do sexo masculino como símbolo de nobreza e pureza de espírito.

Hoje, a partir de autores como Boaventura de Souza Santos, Roger Chartier, Stuart Hall e Massimo Canevacci, podemos compreender algumas destas relações e examiná-las de uma perspectiva horizontal, levando em conta a diversidade e a transversalidade dos aspectos culturais que as compõem. O alargamento de fronteiras, hoje perceptível no campo da cultura, já se faz presente nas narrativas de quadrinhos e deve ser explorado em sua diversidade, e não na diferença como símbolo de opressão ou de controle das massas. Não nos interessa julgar efeitos positivos ou negativos dos quadrinhos, nem propor estratégias de usos para educar ou formar opiniões, mas sim compreender como os quadrinhos constroem subjetividades e as representam por meio do corpo.

Com destaque para a obra de Martín-Barbero, veremos como a cultura é capaz de mediar a informação entre os meios e seus públicos, deixando de lado a perspectiva, já abandonada, de que os meios de comunicação de massa seriam capazes de controlar a opinião pública livremente, como afirmavam os críticos da Escola de Frankfurt.

Adotaremos, portanto, uma visão de comunicação multilateral, onde todos os atores contribuem para a construção da cultura. A partir desta perspectiva, é possível encarar as histórias em quadrinhos, não como instrumento de alienação e apologia a comportamentos agressivos e destrutivos, como muitos de seus críticos afirmaram ao longo dos anos, mas como uma rica fonte de signos e representações da cultura de seu tempo. Como qualquer meio de comunicação de massa, os quadrinhos proporcionam um ambiente de troca de conteúdos e valores, onde autores dialogam constantemente com seu público e são também influenciados por ele.

Por meio das aventuras dos mais variados personagens, de bêbados e vagabundos a guerreiros mitológicos, os quadrinhos representam o mundo sob o ponto de vista de um público sempre jovem e em constante renovação. Neles, é possível discutir temas da atualidade, narrar acontecimentos históricos, prever e especular sobre o futuro, as vitórias e derrotas do homem, fazer rir ou chorar, divertir ou estimular o pensamento e a imaginação do leitor. Neles, milhares de jovens, crianças e adultos do mundo todo depositam seus sonhos e esperanças de que o homem pode e deve voar.

1 **METODOLOGIA**

A primeira etapa da pesquisa consistiu em levantamento de dados bibliográficos, das principais pesquisas e publicações relativas ao tema proposto. Nesta fase, foram levantadas e resumidas algumas das principais abordagens teóricas sobre as histórias em quadrinhos, a fim de determinar sua importância na construção do imaginário popular, bem como posicionamentos críticos ou em defesa desta manifestação artística. Também foram lidos e discutidos conceitos como cultura de massa, representação e mediação, o corpo como capital simbólico, o corpo docilizado e o corpo pós-humano, mito e herói, identidade cultural na pós-modernidade e poder simbólico.

Levantados os aspectos conceituais, a pesquisa seguiu com a compilação de dados empíricos a respeito dos personagens de quadrinhos de super-heróis e seus corpos. Devido à abrangência e diversidade de editoras responsáveis pela produção e distribuição de quadrinhos no mundo todo, foi feito um recorte nas histórias produzidas na década de 2000 pelas editoras Marvel, - fundada em 1939, nos Estados Unidos, sob o nome de Timely Comics, - e DC Comics, - também estadunidense, fundada em 1937. Detentoras de cerca de 80% do mercado de quadrinhos em seu país de origem, as duas editoras são responsáveis pelo surgimento de heróis como Super-Homem, Batman, Mulher Maravilha, X-Men, Homem Aranha, Homem de Ferro e Capitão América, que se tornaram, ao longo das décadas, ícones da cultura pop mundial. Suas histórias, que vêm sendo acompanhadas por gerações sucessivas, renderam também adaptações para outras mídias, como a televisão, em forma de desenhos animados, e o cinema, onde já se pode falar na criação de um gênero em particular, o de adaptações de quadrinhos. As cifras milionárias arrecadadas com os filmes de super-heróis atuais mostram o poder de influência destes personagens nos hábitos de consumo e no imaginário do público, tanto crianças, como jovens e adultos.

A escolha de histórias e personagens usados neste estudo foi feita com base no seu conhecimento prévio, adquirido na leitura ao longo das últimas décadas, no acesso às publicações em bancas e livrarias, na recorrência do tema em revistas e sites especializados, na mídia jornalística, em estudos acadêmicos e no senso comum.

Foram escolhidas para análise as sagas *Guerra Civil* e *Crise de Identidade*, publicadas pelas editoras Marvel e Detective Comics.

Publicada originalmente nos Estados Unidos, entre 2006 e 2007, *Guerra Civil* (no inglês, *Civil War*) é uma minissérie de sete edições escrita por Mark Millar e desenhada por

Steve McNiven. A história dá seguimento às séries *Avengers Disassembled*, *House of M*, *Decimation* e *Secret War*, também publicadas pela editora Marvel, nos Estados Unidos, entre 2004 e 2005.

A saga trata do conflito que envolveu a maioria dos super-heróis da editora, resultante de uma cadeia de eventos (ver anexo A) que instalaram um clima de desconfiança pública em relação aos heróis. O estopim da guerra foi um incidente envolvendo a equipe jovem *Os Novos Guerreiros*, que culminou com a morte de quase 900 inocentes e serviu de motivo para a aprovação, na história, de uma lei obrigando o registro de todos os super-humanos residentes nos Estados Unidos. Divididos entre aceitar ou não o registro, os heróis guerrearam entre si, pondo em risco a segurança pública e a vida de centenas de inocentes.

No Brasil, *Guerra Civil* foi publicada em 2008, pela editora Panini. Embora a história tenha tido repercussões nas revistas mensais da editora, nosso estudo se concentrará apenas nas sete edições centrais de *Guerra Civil*, que, além de envolverem a maioria dos personagens da editora, também concentram os acontecimentos centrais da narrativa.

Os principais personagens analisados foram o Capitão América, os Vingadores, os X-Men e os Novos Guerreiros. Contudo, ao longo do estudo, outros personagens também foram considerados, conforme a necessidade da pesquisa.

Publicada originalmente nos Estados Unidos, em 2004, a saga *Crise de Identidade* foi escrita por Brad Meltzer e desenhada por Rags Morales (lápis) e Michael Bair (nanquim). A história tem como ponto de partida o assassinato brutal da personagem Sue Dibny, esposa do Homem Borracha. Durante a investigação, descobre-se que, no passado, a Liga da Justiça (grupo de heróis do qual o Homem Borracha fez parte) recorreu, mais de uma vez, a lavagens cerebrais e até mesmo a mudanças na personalidade de pessoas consideradas perigosas, como o vilão Dr. Luz. A história revela decisões controversas dos heróis, que vão contra o código de honra e moral outrora seguido nas histórias em quadrinhos do gênero. Entre os personagens que foram analisados estão o Arqueiro Verde, Batman, Super-Homem, Mulher Maravilha, Flash, Zatanna, Canário Negro, Homem Falcão, Robin, Átomo, Homem Borracha e Hal Jordan[1].

Foram analisados os corpos de heróis escolhidos conforme a conveniência e relevância de suas características predominantes, representadas nas duas minisséries. Não está entre os objetivos deste estudo abranger a totalidade dos personagens e títulos das editoras escolhidas,

[1] Mais conhecido como o Lanterna Verde da Era de Prata, Hal Jordan tornou-se, após sua morte, o Espectro, o Espírito da Vingança. O personagem retornou à vida anos depois, retomando seu anel de poder e reconstruindo a Tropa dos Lanternas Verdes.

nem levantar dados históricos sobre suas publicações, mas sim analisar as representações mais relevantes do corpo nas narrativas de personagens considerados mais populares, bem como suas relações com os conceitos de identidade dentro das duas sagas estudadas.

Devido à grande quantidade de personagens apresentados nas duas minisséries, e a fim de evitar que este estudo se torne longo e demasiadamente abrangente, tomamos como objeto de análise apenas alguns dos heróis presentes nas duas minisséries: na DC, membros da Liga da Justiça, como Batman, Superman, Homem Elástico, Mulher Maravilha, Canário Negro, Flash e Gavião Negro; na Marvel, integrantes dos Vingadores, como o Capitão América, Homem de Ferro e Thor, do Quarteto Fantástico e dos X-Men. As duas histórias focam seus argumentos na discussão no conceito de herói e nas mudanças que ele vem sofrendo ao longo da história dos quadrinhos. Portanto, não está em discussão, neste caso, o papel do vilão, mas sim as relações entre o corpo como representação e a identidade do herói.

Com base na leitura de autores como Joseph Campbell, Umberto Eco e de trabalhos de pesquisadores brasileiros como Álvaro de Moya, Moacy Cirne, Denise Siqueira, Junito Brandão, Ronaldo Helal e Carlos Patati, entre outros, estudamos a construção do mito e do herói e sua importância na cultura de massa, principalmente nos quadrinhos. Também foi analisado o conceito de representação a partir dos estudos de autores como Roger Chartier, Maria Cecília de Souza Minayo, José Guilherme Cantor Magnani e Serge Moscovici.

Além disso, foram levantadas as contribuições dadas por outros estudiosos como Michel Foucault e Marcel Mauss no campo dos estudos sobre o corpo e suas relações com a sociedade. Também neste tema foram abordados os trabalhos de Mirian Goldenberg e Denise Siqueira, que tratam das questões do corpo na cultura de massa, na arte e na contemporaneidade, como objeto de trocas simbólicas e de poder. A partir das interpretações de Michel Foucault e Pierre Bourdieu, buscamos traçar um panorama das relações de poder simbólico atuantes sobre o corpo nas diferentes sociedades, as influências das instituições e do *habitus* social sobre o comportamento dos povos. Foi levado também em conta o conceito de mediações proposto por Jesús Martín-Barbero, a fim de considerar o papel das mediações nas relações do homem com a cultura.

2 **HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, CULTURA DE MASSA E REPRESENTAÇÃO**

Por muitos anos, os personagens de histórias em quadrinhos foram pensados somente em termos de herói e vilão, bom ou mau, certo ou errado. A partir de classificações "racionais" e generalizantes, bastavam alguns estereótipos simples para separar "mocinhos" e "bandidos". Uma separação que, entretanto, partia de pré-conceitos e de uma "racionalidade indolente, preguiçosa", como observa Boaventura Souza Santos (2007).

Associados à violência e à marginalidade, os quadrinhos de super-heróis foram, desde seus princípios, julgados, por educadores e psicólogos, prejudiciais à formação dos jovens. Entre seus maiores opositores figurava, na década de 1950, o psiquiatra Fredrick Werthan, autor do livro *Sedução dos Inocentes*, citado por Gerard Jones (2006, p. 297), do qual falaremos mais à frente.

Hoje, como afirma Roger Chartier (2002), o abandono dos paradigmas dominantes, cientificistas, é sintoma de uma "crise geral das ciências sociais", a partir da qual propõe-se o retorno a uma filosofia do sujeito que não se submete às determinações coletivas, às concepções globalizantes e condicionamentos sociais hierarquizantes (CHARTIER, 2002, p.64).

Na década de 1970, quando os estudos em comunicação na América Latina procuravam alternativas para o colonialismo cultural norte-americano, o livro *Para ler o Pato Donald*, de Ariel Dorfman e Armand Mattelart (1980), tinha um caráter de denúncia que procurava "desnudar" o que considerava um veículo colonialista, com fins puramente políticos de dominar e tornar obedientes todos os leitores, especialmente os do terceiro mundo. Para os autores, Walt Disney, através de uma indústria poderosa, tornara seus quadrinhos e desenhos animados tão difundidos a ponto de se tornarem parte de "nossa habitual representação coletiva" (DORFMAN; MATTELART, 1980, p.16). Além disso, para eles, esta literatura substituiria a presença dos pais, tomando para si a autoridade paterna e conduzindo as crianças "através de mensagens que transmitem uma concepção adulta da realidade" (DORFMAN; MATTELART, 1980, p. 23). Ou seja, uma imagem, feita por adultos, do que deveriam ser as crianças.

Embora não se discuta a importância de Mattelart como um dos fundadores das pesquisas latino-americanas em comunicação, sua maior preocupação, ao escrever este livro, era a de se opor ao universo Disney como símbolo de toda a ofensiva ideológica imperialista contra os povos oprimidos do Chile e dos demais países da América Latina. Sua revolta era,

principalmente, contra a imposição dos meios de comunicação de publicar e veicular "os materiais do inimigo", que perpetuavam a ideologia do imperialismo através de meios "inocentes" (BERGER in HOHLFELDT et al., 2001, p.259).

A crítica dos autores caracterizava um momento de larga produção acadêmica, durante as décadas de 70 e 80, quando a maioria dos estudiosos da comunicação latino-americanos se empenhava em combater o "colonialismo" norte-americano. O instrumentalismo e o extensionismo metodológicos que marcaram os meios de comunicação nesta época foram alvos de críticas entre os acadêmicos latinos e diversos trabalhos então produzidos visavam a constituir novas metodologias e conceitos que trouxessem alternativas ao modelo de mídia e comunicação que dominavam a América Latina. Como mostra Christa Berger (2001):

> É entre o final dos anos 60 e início dos 70 que se inaugura uma reflexão efetivamente latino-americana sobre a comunicação, pois as condições estrutrurais do subdesenvolvimento passam a ser consideradas e incorporadas na análise dos meios. A marca da reflexão é o panorama político da região. E não era por acaso, pois na década de 60, como ensina Hobsbawn, o centro da gravidade do consenso que faz fluir a história girou para a esquerda. Se na Europa o Maio de 68 aponta este giro, na América Latina primeiro é para Cuba, depois para o Chile, que os olhos se dirigem. Girar para a esquerda, na América Latina, significava opor-se ao *american way of life* e sonhar e propor uma nova sociedade". (BERGER in HOHLFELDT et al., 2001, p.247).

A crítica de Mattelart, ao reconhecer a força de expressão dos meios de comunicação, inclusive dos quadrinhos, que para ele nada tinham de inocentes, abriu caminho para propostas posteriores de alternativas de inversão dos usos dos meios, de forma a romper com o imperialismo, por meio de uma "outra" comunicação, "protagonizada pelas classes subalternas. A pesquisa-denúncia dos anos 70 foi sendo substituída pela pesquisa-ação, nos anos 80, uma perspectiva não só comprometida como também militante para o trabalho acadêmico" (BERGER in HOHLFELDT et al., 2001, p.263).

A entrada da comunicação popular no foco de estudos acadêmicos, a partir principalmente da década de 80, tirou o receptor do papel passivo antes atribuído a ele, como "massa amorfa e uniforme, passiva e manipulável", para o de trabalhador organizado, feminista, militante, dotado de um ponto de vista mais ativo, mais crítico.

Entretanto, para Jesús Martín-Barbero (2008), a visão instrumentalista que marcou os meios de comunicação neste período os converteu em mera ferramenta de ação ideológica, moralizando-os de acordo com seu emprego: "seriam maus nas mãos das oligarquias reacionárias, mas se tornariam bons no dia em que o proletariado assumisse seu controle" (MARTÍN-BARBERO, 2008, p. 281). Com Martín-Barbero, passa-se a considerar a cultura

como mediador entre o popular e os meios, de forma a possibilitar apropriações e utilizações próprias por parte do receptor, já não mais um alvo passivo do poder dominador dos *media*.

O autor opõe o conceito de mediações à razão dualista, e desconstrói a idéia de uma comunicação verticalizada, vinda de cima. Ele aponta Walter Benjamin como pioneiro no ato de vislumbrar a mediação fundamental entre as relações de produção e as mudanças no espaço da cultura, a partir da percepção social do consumo. Diferente de Adorno e Horkheimer, para cuja razão ilustrada era inviável reconhecer o consumo como experiência, Benjamin a considerava fundamental para entender as transformações na cultura das massas. Pois, como afirma Martín-Barbero, "em contraste com o que ocorre na cultura culta, cuja chave está na obra, para aquela outra a chave se acha na percepção e no uso" (MARTÍN-BARBERO, 2008, p.80).

Como Benjamin, Martín-Barbero procura pensar as mudanças que configuram a modernidade a partir da percepção que se faz dela, indo, sem preconceitos ou dialéticas, de um extremo a outro: das ruas às fábricas, do cinema à literatura, do popular ao "culto", para horror do racionalismo frankfurtiano. O autor entende a sensibilidade das massas como forma de expressão das transformações sociais, "fazendo possível outro tipo de experiência das coisas e outro modo de acesso a elas" (MARTÍN-BARBERO, 2008, p. 82).

De forma semelhante, veremos, em Michel de Certeau (1994), como os usos e táticas empregados pelos consumidores proporcionam novas formas de apropriação da produção, seja de bens materiais ou culturais, uma verdadeira "arte de utilizar aqueles que lhe são impostos" (CERTEAU, 1994, p. 94). Ao considerar a importância dos contextos de uso, o autor coloca os enunciados em relação com sua apropriação e inserção em redes relacionais que os tornam inseparáveis do contexto e do instante presente. Para ele, "o ato de falar é um uso da língua e uma operação *sobre* ela" (CERTEAU, 1994, p. 97). Portanto, tão importante quanto conhecer os signos e poderes neles investidos, é também conhecer as táticas de que se valem os "fracos" para encontrar, nas brechas do poder "dominante", novos caminhos e alternativas de uso que configuram a sensibilidade e experiência do consumo.

Este capítulo tem como objetivo analisar, com base nos estudos culturais, as relações de apropriação e uso que se fazem da cultura, escapando à ordem hierárquica e dominante dos discursos de poder e dominação. A partir desta perspectiva, será possível ver, nos quadrinhos, como em outras manifestações da cultura "popular", as múltiplas possibilidades de leitura e experiências sensórias de que os leitores podem fruir.

2.1 **Mito e herói na cultura de massa**

Chamamos de histórias em quadrinhos as narrativas visuais e sequenciais caracterizadas pelo uso de quadros, dispostos em páginas de papel, onde imagens e textos se relacionam para contar as aventuras e experiências de personagens fictícios ou baseados em pessoas reais, semelhantes aos mitos da Antiguidade ou a situações do cotidiano. Através delas, autores de diferentes culturas vêm contando, há mais de cem anos, histórias fantásticas onde pessoas "normais" convivem com seres sobrenaturais, de poderes extraordinários, por vezes cósmicos, outras vezes místicos, alimentando o imaginário de crianças, jovens e adultos no mundo todo.

Em seu livro *Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular*, Carlos Patati e Flávio Braga (2006), afirmam que:

> O impacto cultural dos quadrinhos, mídia barata e de grande alcance de público, foi tanto imediato quanto duradouro. As histórias em quadrinhos foram, e são ainda, importante ferramenta na construção do imaginário coletivo dos povos ocidentais e orientais. Hoje, diversas HQs são consumidas em escala de massa, com larga variedade de opções temáticas e de tratamentos, embora nenhuma nas escalas gigantescas do passado. Há uma reavaliação do problema de criar produtos para uma variedade de leitores interessados em assuntos diversos, diferente do período inicial, particularmente no período de implantação das HQs na imprensa, no início do século XX. (PATATI; BRAGA, 2006, p. 12)

O que os autores observam no trecho acima é que, à medida que os quadrinhos foram "evoluindo" e se diversificando, cada vez mais, suas tiragens foram distribuídas entre públicos diferentes. A comunicação por meio dos quadrinhos passou a ser dirigida, escolhendo com mais cuidado o público de cada gênero ou personagem. Afinal, o público que consome histórias da Turma da Mônica, produzidas pelo brasileiro Maurício de Souza, será provavelmente muito diferente daquele que consome histórias adultas como *MAUS*, de Art Spiegelman ou, para citar dois clássicos do gênero de super-heróis, *Watchmen*, de Alan Moore, ou *O Cavaleiro das Trevas*, de Frank Miller. Embora isso não exclua o fato de um mesmo leitor, adulto, gostar de ler histórias da *Turma da Mônica* ou de outros títulos infantis, dificilmente uma criança se interessará ou entenderá os quadrinhos adultos, principalmente por não possuir ainda os filtros culturais necessários, parafraseando Martín-Barbero (2008) em seus estudos sobre as mediações na cultura.

Desta forma, as histórias em quadrinhos se distribuíram por idades, épocas e países, como representações da "cultura" de cada grupo, etnia, idade ou nacionalidade sobre as quais

constroem suas narrativas. A constante adaptação e hibridização se faz notar em experimentos como o de Mauricio de Souza, que lançou uma linha de histórias da Turma da Mônica em formato adolescente, misturando a linguagem já conhecida em seus quadrinhos com a dos *mangás*, como são conhecidos os quadrinhos japoneses, hoje cada vez mais influentes no mundo todo. Em entrevista ao jornal *O Globo* (OLIVEIRA, 30/07/2008), o autor, que afirma ter estudado e pesquisado muito para a concepção da revista, acrescenta que "é preciso estar atento aos adolescentes à nossa volta. Tenho um vasto material de inspiração, afinal são muitos filhos e agora netos".

A diferenciação constante ocorrida no universo dos quadrinhos é destacada por Patati e Braga quando dizem que "há quem faça quadrinhos para quem os está vendo pela primeira vez e há quem os faça só para o público especializado" (PATATI; BRAGA, 2006, p.15).

Nos quadrinhos de super-heróis, a figura do herói encarna os ideais de perfeição, a superação dos limites e fraquezas humanas, alimentando a busca de jovens sonhadores em alcançar a grandeza e o poder, enquanto salvam o mundo das forças do mal. Gerard Jones (2006), autor de *Homens do amanhã: geeks, gangsters e o nascimento dos gibis*, fala da influência das histórias de Tarzan, personagem de Harold Foster, criado na década de 1930, sobre as fantasias e a construção da identidade dos jovens leitores:

> O poder de Tarzan estava ligado ao sexo. Afnal, o primeiro corpo nu que um garoto vê é o seu próprio, e ele percebe que o corpo masculino esconde todos os terrores e alegrias do sexo (...) Mas Tarzan representava mais do que o sexo; representava todos os desejos de um garoto a respeito de seu corpo, sua identidade e seu futuro. O Tarzan de Foster era muito controlado, um macho invencível que não vestia nenhuma das fantasias de poder masculino – apenas seu corpo perfeito. (JONES, 2006, p.100)

Segundo o autor, não só os meninos como também as meninas voltaram suas atenções para o herói, cujo corpo atlético, símbolo de potência masculina, despertava sua curiosidade e interesse. Jones afirma, inclusive, que

> Uma vez que o Homem-Macaco não apresentava as mesmas características superficiais que a maioria dos heróis masculinos, ficava mais fácil para elas se identificar com ele. Mesmo sendo másculo como era, Tarzan não estava sujeito ao papel social e à realidade familiar, e isso propiciava às garotas projetar sobre ele seus sonhos de poder individual mais que nos soldados e caubóis que reinavam nas aventuras (JONES, 2006, p.101).

Em *O mito do Superman*, Umberto Eco (2004) aborda a eficácia persuasiva dos quadrinhos, como literatura de massa, ao mobilizar a opinião pública em torno de episódios

criados por seus autores, como no exemplo, dado por ele, do personagem Terry, desenhada por Milton Caniff:

> Aventureiro cujas proezas tiveram início em 1934, popular por uma série de ambíguas vicissitudes nos mares da China, Terry a tal ponto se tornara o ídolo do público norte-americano que, ao eclodir a guerra, foi necessário da noite para o dia restituir-lhe uma virgindade que de fato ele jamais possuíra; transformou-se, assim, em combatente regular, nutrindo a imaginação dos soldados na frente de batalha, e das famílias em ansiosa expectativa (ECO, 2004, p.245).

A preocupação em disciplinar o personagem, ídolo de público e, portanto, tido como modelo de conduta, reforça o argumento de Foucault sobre os corpos dóceis: um corpo disciplinado, especialmente pelo serviço militar, subitamente casto, abandona os prazeres e aventuras mundanos e passa a servir de exemplo de boa conduta e heroísmo para soldados e seus familiares. O corpo do herói é o palco onde atuam forças de dominação simbólica, que através de uma literatura massificada, se pretende disseminar e impregnar os costumes e hábitos da sociedade.

Um dos mais conhecidos exemplos do corpo do herói como signo da identidade nacional é o Capitão América, personagem fictício da Marvel Comics. O herói, surgido em 1941, apenas alguns meses antes do ataque a Pearl Harbor, que levaria os Estados Unidos à Segunda Guerra Mundial, foi parte de uma campanha nada sutil para mobilização nacional em direção à guerra. Patati e Braga comparam a sutileza dos quadrinhos de aventura europeus (entre eles os de Caniff) e os americanos, onde um herói vestido de bandeira nacional esmurrava o rosto de Hitler logo na capa de sua edição de lançamento (PATATI; BRAGA, 2006, p.61).

Em 1938, Jerry Siegel e Joe Shuster criavam o Superman, personagem que inauguraria a chamada Era de Ouro dos Quadrinhos[2], e alteraria para sempre o panorama desta forma de literatura. O herói, vindo do moribundo planeta Kripton e adotado ainda bebê por um casal de fazendeiros de moral e correção incontestáveis, tornou-se o ícone de gerações e impulsionou o surgimento de um novo gênero de personagens, os super-heróis, "que de tal forma aderiu ao imaginário popular que se tornou o subgênero mais longevo dos quadrinhos norte-americanos" (PATATI; BRAGA, 2006, p. 68).

[2] Na história dos quadrinhos de super-heróis, o termo Era de Ouro define o período entre 1938, ano do surgimento do primeiro super-herói, o Superman, e 1945, com o final da Segunda Guerra Mundial. Este período marcou o surgimento dos primeiros super-heróis e o nascimento das editoras Marvel e Detective Comics, hoje, detentoras da maior parcela do mercado editorial de quadrinhos no mundo (GUEDES, 2008, p. 8).

No ano seguinte, conforme relatam Patati e Braga, surge o Batman, personagem sombrio, também com origem traumática – os pais foram mortos durante um assalto, diante do filho ainda criança – e que difere do Superman pela ausência de poderes, bem como pela herança dos quadrinhos e romances policiais, que tornavam suas histórias mais urbanas e detetivescas. Segundo os autores, nos anos que se seguiram, "os perfis de quase todos os super-heróis foram modelados a partir de semelhanças ou diferenças com relação a Superman e Batman" (PATATI; BRAGA, 2006, p. 68).

Nesse ponto, é importante destacar o aparecimento, em 1941, da Mulher Maravilha, guerreira amazona criada pelo psicólogo William Moulton Marston, como uma versão feminina do Superman. Os autores observam a importância da personagem que, décadas depois, seria adotada inclusive pelos movimentos feministas, como símbolo de força e capacidade realizadora que o autor encontrou no mito grego das amazonas, "cuja atualização empreendeu para dar fundamentos minimamente críveis à sua personagem" (PATATI; BRAGA, 2006, p. 79).

Como mídia que emprega discurso verbal e não-verbal de fácil assimilação por públicos de idades, nacionalidades e níveis culturais variados, as histórias em quadrinhos têm papel significativo na construção da cultura e do imaginário popular. Sua leitura rápida e o uso de imagens, cores e símbolos variados tornam-nas atrativas e agradáveis a um público cada vez mais habituado ao universo de imagens e à velocidade da informação na cultura contemporânea. Por meio delas, o homem contemporâneo reinventa, ressignifica e atualiza mitos na forma de personagens que, para Eliade, representam versões modernas de personagens mitológicos ou folclóricos (2006, p.159). Segundo o autor,

> Eles (os heróis de quadrinhos) encarnam a tal ponto o ideal de uma grande parte da sociedade, que qualquer mudança em sua conduta típica ou, pior ainda, sua morte, provocam verdadeiras crises entre os leitores; estes reagem violentamente e protestam, enviando milhares de telegramas aos autores de *comic strips* e aos editores dos jornais (ELIADE, 2006, p. 159).

Considerado um dos maiores mitólogos da atualidade, Joseph Campbell (2000) vê na mitologia e nos ritos de passagem a ela relacionados a função primária de fazer com que o espírito humano caminhe em direção a um novo estágio de existência, deixando para trás os estágios anteriores de sua vida, assim como padrões de vida que tendem a fazê-lo andar para trás (CAMPBELL, 2000, p.21). Para o autor, isso caracteriza uma constante e contínua recorrência de renascimentos que se sucedem a recorrências ininterruptas da morte (CAMPBELL, 2000, p. 26). Morte e renovação são lados da mesma moeda, e da paz e da

virtude emanam a guerra e todos os tormentos pelos quais devemos passar para atingir a mudança. Assim, o herói, figura central dos mitos, é aquele que parte de uma situação de comodidade, de uma vida normal, porém exposta aos perigos da permanência e da estagnação. Sentindo dentro de si um chamado para a aventura, para a mudança, aventura-se em regiões de prodígios sobrenaturais, onde encontra e enfrenta forças destrutivas, perigos e desafios ao final dos quais, vitorioso, deverá retornar ao meio de seus semelhantes, portando consigo dádivas, curas ou benefícios para a coletividade. (CAMPBELL, 2000, p. 36)

Jornadas de transcendência e superação, confrontos com demônios e tentações são frequentes em narrativas míticas e principalmente nas religiosas. Temas e personagens se assemelham mesmo em épocas e culturas distantes, sob a forma de símbolos universalizados. A estes símbolos, carregados de conteúdos místicos, religiosos ou históricos, o psicanalista Carl Gustav Jung denominou arquétipos. Segundo ele:

> O arquétipo é uma tendência para formar representações de um motivo - representações que podem ter inúmeras variações de detalhes - sem perder a sua configuração original (...). O arquétipo é, na realidade, uma tendência instintiva, tão marcada como o impulso das aves para fazer seu ninho ou o das formigas para se organizarem em colônias. (...) É preciso que eu esclareça, aqui, a relação entre instinto e arquétipo. Chamamos instinto aos impulsos fisiológicos percebidos pelos sentidos. Mas, ao mesmo tempo, estes instintos podem também manifestar-se como fantasias e revelar, muitas vezes, a sua presença através de imagens simbólicas. São estas manifestações que chamo arquétipos. (JUNG, 1977, p. 69).

A utilização dos arquétipos como representação coletiva é perceptível na construção dos ídolos e mitos modernos, inclusive nas histórias em quadrinhos. O mito do Superman, no papel do herói virtuoso e incorruptível, a representação da mulher guerreira, na forma da Mulher Maravilha, o paladino sombrio, de trajetória conturbada, marcada por uma grande perda na infância ou juventude, que parte em uma cruzada por vingança ou justiça, e que assim transcende a natureza humana, tornando-se o Cavaleiro das Trevas, o Batman, são apenas alguns dos muitos exemplos de como os arquétipos são reelaborados e apropriados pela indústria do entretenimento para criar mitos modernos. Estes heróis representam, em suas aventuras, o sacrifício em nome da justiça e da virtude, seja nas páginas dos quadrinhos ou nos livros de mitologia clássica.

Umberto Eco, em *Apocalípticos e Integrados*, descreve a mitificação como

> (...) simbolização incônscia, identificação do objeto como uma soma de finalidades nem sempre racionalizáveis, projeção na imagem de tendências, aspirações e temores particularmente emergentes num indivíduo, numa comunidade, em toda uma época histórica . (ECO, 2004, p. 239)

Para Campbell, o estudo dessas simbolizações universais, usadas como representações ao longo da história humana, serve de método para a compreensão dessas figuras no mundo contemporâneo, “mas também a unidade do espírito humano em termos de aspirações, poderes, vicissitudes e sabedoria” (CAMPBELL, 2000, p.40). Segundo o autor, para compreender as diferenças é preciso primeiro conhecer as semelhanças. Para reforçar sua idéia, Campbell cita Heráclito: “os diferentes são reunidos e das diferenças resulta a mais bela harmonia, e todas as coisas se manifestam na oposição”. (HERÁCLITO apud CAMPBELL, 200, p.48)

Autor de diversos trabalhos sobre Mitologia e Literatura Grega, Junito de Souza Brandão realizou um longo estudo dos mitos nos seus três volumes de *Mitologia Grega*. Recorrendo a conceitos como arquétipo, símbolo, rito e religião, Brandão realizou uma análise aprofundada do mito, recorrendo várias vezes a opiniões de outros autores célebres como Joseph Campbell, Freud, Jung, Mircéa Eliade e filósofos da antiguidade como Demócrito, Píndaro, Ésquilo e Eurípedes.

Brandão ressalta a forma como os mitos foram, muitas vezes, ao longo de sua construção, modificados para atender a ditames estéticos, modelos e exigências artísticas. Segundo o autor, “para reduzir um mitologema a uma obra de arte, digamos, a uma tragédia, o poeta terá que fazer alterações, por vezes violentas, a fim de que a ação resulte única, se desenvolva num mesmo lugar e ‘caiba’ num só dia”. (BRANDÃO, 1986, p. 26)

O autor também destaca a desmitificação realizada pelos próprios filósofos gregos durante o século V a.C., que quase determinou a falência dos mitos. A necessidade dos filósofos de compreender e analisar o mito levou-os a decompor o mito a seus ditames estéticos, éticos e morais, tratando-o não como elemento religioso, mas como "alegoria", carregada de significações ocultas e elementos morais.

Mircea Eliade (2006) aponta uma forte tendência à desmitização entre os anos 565-470 da era cristã. Também foi forte, segundo ele, a influência do judeu-cristianismo, que teria considerado falso ou ilusório tudo aquilo que não segue a Bíblia. As outras religiões não passariam, para os cristãos, de alegorias e fábulas pagãs, que com o tempo foram distorcidas ou incorporadas a seus ritos religiosos.

Mas o mito, para Eliade, fornece modelos de conduta e, assim, confere significado e valor para a vida do homem (2006, p.8). Pelo estudo dos mitos, seria possível não só conhecer a história, mas também compreender o pensamento contemporâneo, pois, para ele, os mitos seriam fenômenos de cultura, não como desvios patológicos ou fantasias infantis, mas relatos de realidades representadas, reiteradas, reelaboradas e enriquecidas ao longo dos séculos

(ELIADE, 2006, p. 10). Seriam, na definição correta, narrativas sagradas, de tempos primordiais, sobre como, graças às façanhas de Entes Sobrenaturais, o mundo ou alguma coisa passou a existir (ELIADE, 2006, p. 11). Os mitos seriam, essencialmente, narrativas de criação, histórias sagradas e verdadeiras, pois se referem a uma realidade. "É em razão das intervenções dos entes sobrenaturais que o homem é o que é hoje, um ser mortal, sexuado e cultural." (ELIADE, 2006, p. 16)

Para Ronaldo Helal, os ídolos da mídia, especialmente os do futebol, seriam atualmente os mais semelhantes aos heróis mitológicos, devido a suas trajetórias agonísticas. Segundo Helal, a narrativa do herói do futebol, ligada à luta, à disputa, ao sucesso em virtude da derrota de um oponente, é semelhante às batalhas dos mitos da antiguidade.

> Esta característica do "ídolo-herói" acaba por transformar o universo do futebol em um terreno extremamente fértil para a produção de mitos e ritos relevantes para a comunidade. Dotados de talento e carisma, o que os singulariza e os diferencia dos demais, estes "heróis" são paradigmas dos anseios sociais e através das narrativas de suas trajetórias de vida, podemos perceber alguns traços que são frequentemente recorrentes e super enfatizados.
> Estas narrativas da vida e saga dos heróis, antes "elaboradas" a partir de uma relação mais "próxima", "amadora" e "pessoal" com o público, são, hoje em dia, "midiatizadas" e "elaboradas" de uma forma mais "distante", "profissional" e "impessoal". (HELAL, 1999, p.32)

Para Helal, ao recontar a trajetória dos ídolos, a mídia emprega elementos narrativos que espetacularizam e aproximam suas vidas das dos heróis da antiguidade. Desta forma, atribui a eles virtudes e feitos heróicos, como aqueles que devem dignificar, proteger e enobrecer todo o seu povo. O herói nacional, ao encarnar as esperanças de vitória dos seus conterrâneos, é depositário de fé e esperanças e, ao final de suas batalhas, deve retornar vitorioso, trazendo consigo a taça da vitória. Nesta representação romantizada do ídolo, o herói assume a postura do soldado, que deve ser útil, defender e servir à nação.

A respeito desta representação do herói, Brandão observa que

> Etimologicamente, héros talvez se pudesse aproximar do indo-europeu servã, da raiz ser-, de que provém o avéstico haurvaiti, "ele guarda" e o latim seruãre, 'conservar, defender, guardar, velar sobre, ser útil', donde herói seria o 'guardião, o defensor, o que nasceu para servir'. (BRANDÃO, 1997, p.15)

Assim, define-se como herói aquele que deve guardar e proteger, sacrificando-se para servir de maneira útil à sociedade. Ele é, portanto, aquele que põe o interesse coletivo acima de seus próprios, que se sacrifica por uma causa, um ideal, por um mundo justo onde o bem-comum está acima de tudo.

O herói é representação dos valores, anseios e aspirações do homem comum. Seu corpo é fonte de virtudes que superam os limites humanos e, parafraseando Denise Siqueira (2006), símbolo que se reveste de cultura, adquirindo significados variados de acordo com o pertencimento em determinados grupos sociais.

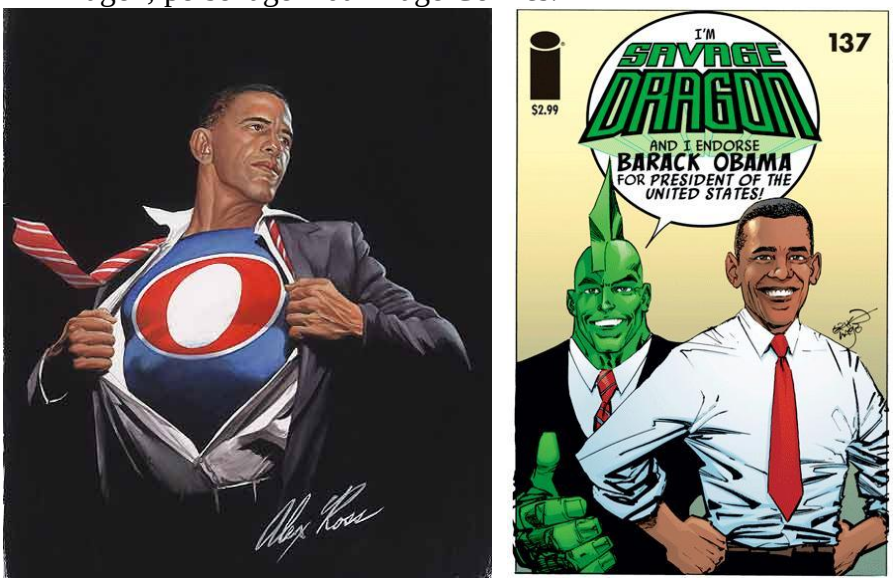
A narrativa dos quadrinhos, como forma de representação e de reiteração de valores coletivos, serve também como mediação entre o leitor e a cultura. Ao incorporarem valores, modelos e linguagens, os quadrinhos possibilitam ao leitor possibilidades de reflexão sobre a sociedade, suas raízes e seu futuro. No próximo capítulo veremos como a abordagem de estudiosos pode ir da crítica à compreensão dos quadrinhos como instrumento de comunicação onde vozes diversas se manifestam, fazendo presente, também, o discurso do popular, em meio à mensagem midiática.

2.2 **Os quadrinhos como mediação cultural**

Ao longo de um século de existência, as histórias em quadrinhos – não só de super-heróis, mas de todos os gêneros – viram surgir uma infinidade de personagens, cada um diferente de todos os outros criados até então. Heróis mitológicos, deuses, alienígenas, mutantes, ciborgues, robôs, todos os tipos de seres superpoderosos – ou não – alimentaram, até hoje, o imaginário de uma indústria que cresce e se diversifica tanto quanto seus personagens.

No entanto, poucas vezes a diversidade esteve no centro das discussões sobre os quadrinhos. Produto de uma indústria de bens culturais distribuídos e consumidos em massa, os quadrinhos sofreram influência e influenciaram, muitas vezes, a cultura – ou as culturas – de sua época. Em 2008, em meio à campanha para eleição presidencial nos Estados Unidos, o candidato Barak Obama, primeiro negro a alcançar o cargo, foi comparado a heróis da cultura pop como Superman e Capitão América, e chegou a ser representado na própria figura dos heróis ou ao lado deles, como verdadeiros cabos eleitorais. Nas imagens a seguir, vemos o presidente eleito americano em pose clássica do Superman, revelando o uniforme do herói kriptoniano, mas com a letra “o”, de Obama, substituindo o “s”. Na figura seguinte, o herói Savage Dragon, da editora Image Comics, aparece na capa de sua revista apoiando a campanha de Obama. As duas situações mostram a posição ativa dos criadores de quadrinhos em relação à política e à sociedade.

Figura 1 - Barack Obama, eleito em 2008 presidente dos Estados Unidos, é representado por artistas de quadrinhos como uma versão do Superman ou associado a outros super-heróis, como o Savage Dragon, personagem da Image Comics.



Para Álvaro de Moya, os avanços nos estudos da comunicação de massa deitaram por terra a afirmação – já antiga – de que os quadrinhos tornavam as crianças preguiçosas mentalmente ou, pior, de que a violência contida neles estimularia a delinquência juvenil, como afirmara, na década de 1950, o psiquiatra Fredrich Wertham, autor do livro *Sedução dos Inocentes* (WERTHAN apud MOYA, 1977, p.71).

Para Wertham, o estímulo à violência e à homossexualidade (tomada, nesse caso, como desvio psiquiátrico), o desrespeito à família e tantas outras formas de perversão atribuídas aos quadrinhos provocariam desvios de caráter nos leitores e, por isso, os quadrinhos deveriam ser submetidos a um código de conduta. Para o psiquiatra, "os quadrinhos eram a maior e mais perniciosa influência sobre os jovens americanos" (WERTHAN apud JONES, 2006, p.297). Baseado numa série de estudos que procuravam justificar na leitura dos quadrinhos as origens da delinquência juvenil, Wertham, apoiado por protestos de grupos de pais, professores, religiosos e organizações puritanas, instaurou uma histeria coletiva que resultou na criação do *Comics Code Authority* (Código de Censura dos Quadrinhos), responsável por uma queda significativa nas vendas e controle rigoroso da produção.

A visão de críticos como Wertham, que procuraram tratar os quadrinhos de forma maniqueísta e limitada, excluindo de suas pesquisas a complexidade do objeto e ressaltando somente os aspectos negativos – que interessavam à crítica, – é tanto restritiva quanto insuficiente para concluir qualquer coisa sobre o assunto. A afirmação de que o Superman

"era uma ameaça tão perigosa quanto as outras, porque suas histórias ensinavam às crianças que a força física é a solução dos problemas" (WERTHAN apud JONES, 2006, p.298) exclui da análise todos os outros elementos contidos na narrativa do herói, como o amor pela sua família adotiva e pelo mundo onde fora criado; o sentimento de dever e responsabilidade de ajudar os necessitados; a Justiça e bondade com que o herói, incorruptível, procura tratar tanto cidadãos como seus inimigos. Estas e tantas outras qualidades do Superman e de outros heróis e personagens dos quadrinhos não interessavam a Wertham, que procurava, de maneira "racional" e "científica", classificar e reduzir os tipos, até obter uma imagem homogênea e generalizada, capaz de justificar seus preconceitos a respeito dos quadrinhos. As acusações de Wertham tratavam os quadrinhos como narrativas previsíveis e limitadas à sua visão, o que não comporta outras possíveis leituras.

Para Umberto Eco (2004), as narrativas míticas da Antiguidade, embora possam ser recontadas infinitas vezes, são narrativas do já acontecido e, portanto, imutável. Para o autor, as narrativas dos quadrinhos, nascidas na civilização do romance, oferecem-nos uma alternativa à previsibilidade dos mitos clássicos, pois deslocam o leitor "para a imprevisibilidade *do que acontecerá* e, portanto, para a invenção do enredo, que passa para primeiro plano. O acontecimento não ocorreu *antes* da narrativa: ocorre *enquanto* se narra, e, convencionalmente, o próprio autor não sabe o que sucederá" (ECO, 2004, p. 249).

A imprevisibilidade apresentada por Eco pode também ser relacionada à fluidez das narrativas e dos próprios personagens, capaz de criar uma variedade outrora marginalizada ou ignorada pela crítica cientificista.

Em *Dos meios às mediações*, Jesús Martín-Barbero (2008) se opõe a abordagens críticas que, segundo ele, insistem em ver a cultura de massa como algo exterior ao popular, existente apenas para comandar e submeter a vontade popular para seu único proveito. Para o autor, isso é possível apenas sob dois pontos de vista: o folclorista, que se opõe a toda mudança como desagregação do que chamaria de uma "pureza original", ou pelo olhar da dominação, que vê a produção popular como mera reprodução de valores advindos das classes hegemônicas (MARTÍN-BARBERO, 2008, p. 310). Críticas como essa, para o autor, seriam formas de ver o popular como mero receptor das ideologias imperialistas, sem considerar seus efeitos, a forma como essas ideologias são recebidas e interpretadas. Para o autor:

> São de massa o sistema educativo, as formas de representação e participação política, a organização das práticas religiosas, os modelos de consumo e os de uso do espaço. Assim, pensar o popular a partir do massivo não significa, ao menos não automaticamente, alienação e manipulação, e sim novas condições de existência e luta, um novo modo de funcionamento da hegemonia. Por isso, frente à crítica da

> massificação, tem-se o direito de perguntar, com A. Signorelli, se o que se rejeita é o que há nela de opressão e domínio, ou o que ela comporta de novas formas de relação social e conflitividade. (MARTÍN BARBERO, 2008, p.311)

Para Martín-Barbero, olhar externamente para a indústria cultural é considerá-la como simples instrumento de dominação, sem levar em conta as formas como as classes populares desenvolvem sistemas de representações próprios, a partir de sua interpretação dos bens simbólicos a elas oferecidos. Esta visão trata a cultura dominante a partir unicamente da forma como vê a si mesma e ao "outro" (MARTÍN BARBERO, 2008, p. 312).

Podemos, assim, entender a cultura de massa não como uma máquina de fabricar "escravos" que só reproduzem o que ela entende do mundo, mas sim como uma nova forma de relação e mediação realizada pela cultura entre o real e o imaginário. A literatura popular, como os romances policiais, os melodramas e os quadrinhos desempenham papel importante no imaginário popular e traduzem a relação de entendimento ou conflito entre autores e leitores.

Partindo desse ponto de vista, podemos dizer que as histórias em quadrinhos, como afirma Will Eisner (1999), autor de *Quadrinhos e arte sequencial*:

> (...) comunicam uma 'linguagem' que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público. Pode-se esperar dos leitores modernos uma compreensão fácil da mistura imagem-palavra e da tradicional decodificação de texto. A história em quadrinhos pode ser chamada 'leitura' num sentido mais amplo que o comumente aplicado ao termo. (EISNER, 1999, p.7)

A visão de Eisner, que toma os quadrinhos como uma nova forma de literatura, e não uma "corrupção" da "verdadeira" literatura contribui para elevá-la a um novo patamar, unindo imagem e texto, numa hierarquia simbólica própria. O autor toma a leitura de palavras como um subconjunto de um sistema simbólico mais geral, que inclui figuras, mapas, notas musicais e tantos outros signos. Ele entende a leitura de revistas em quadrinhos como um ato de percepção estética, por meio da repetição de símbolos reconhecíveis que, ao representarem idéias similares, constituem uma linguagem, ou, como ele chama, uma "gramática da Arte Sequencial" (EISNER, 1999, p.8).

Eisner compreende o aspecto bilateral da comunicação por meio de imagens e afirma que, para ter sua mensagem compreendida, o artista precisa conhecer seu público, pois baseia-se em signos comuns a ambas as partes, e não apenas baseando-se na sua visão única e absoluta do real. Para garantir a eficiência da mensagem, o artista deve, portanto, buscar representações as mais universais possíveis, a fim de que um público cada vez maior tenha condições de dialogar com sua arte. (EISNER, 1999, p. 13)

O autor segue com um estudo minucioso dos elementos constituintes dos quadrinhos, relacionando-os de acordo com a intencionalidade de suas aplicações e seus critérios de efetividade. Descreve, assim, como faz uso, em suas próprias histórias, de signos como o texto, o tempo, o quadro, a anatomia expressiva dos personagens, todos empregados como recursos narrativos que, mesmo seguindo um código já estabelecido ao longo de décadas, ainda estará sujeito à interpretação do leitor.

2.3 **Quadrinhos, representação e consumo: da crítica aos estudos culturais**

Críticas aos quadrinhos sempre renderam longas discussões envolvendo argumentos sobre dominação e corrupção dos leitores. Entre estas críticas, vale a pena destacar a de Ariel Dorfman e Armand Mattelart (1980). Em *Para ler o Pato Donald*, os autores criticam o universo fictício de Walt Disney, criador de personagens mundialmente famosos como Mickey Mouse, Pateta e o Pato Donald. Para os autores, Disney, cujas histórias em quadrinhos e desenhos animados são comercializados em uma infinidade de países, seria o porta-voz não só da *"american way of life"*, mas do *"american dream of life"* (DORFMAN; MATTELART, 1980, p. 127). Isso porque, segundo os autores, Disney e seus personagens fariam apologia não só à forma como os americanos *vivem* a vida, mas como *sonham* vivê-la. A acusação vai diretamente às representações dos ideais de consumo que os autores procuram identificar em seu livro, bem como a maneira como "a metrópole nos exige que representemos nossa própria realidade, para a sua própria salvação" (DORFMAN; MATTELART, 1980, p. 127).

A visão dos autores segue o modo de pensar marxista, colocando as bases materiais no centro de produção de sentidos. "Em toda sociedade, onde uma classe social é dona dos meios de produzir a vida, também essa mesma classe é proprietária do modo de produzir as idéias, os sentimentos, as intuições; numa palavra, o sentido do mundo" (DORFMAN; MATTELART, 1980, p. 127).

Os autores justificam o perigo e a facilidade com que os produtos Disney atingem os países dependentes pela própria dependência econômica, ideológica e intelectual em relação às superestruturas centrais, responsáveis por ditar valores, aspirações, pautas de comportamento. Mas essa importação de produtos engarrafados acarreta também a de valores culturais, mas ausentes dos conteúdos responsáveis pelo desenvolvimento do país fornecedor

de bens industrializados. Pois, para os autores, a história provaria que os países dependentes seriam forçados a manter sua posição de dependência, para que não venham a desenvolver-se e ameaçar a hegemonia dos países desenvolvidos.

Entretanto, pensar a cultura de massa, especificamente os quadrinhos, apenas em termos de dominação e dependência, como fazem, neste caso, Dorfman e Mattelart, é ignorar elementos importantes para um conhecimento realmente abrangente da diversidade e riqueza do universo analisado.

Para Michel de Certeau (1994, p. 95), o que poder-se-ia chamar de "degradação" ou "vulgarização" de uma cultura seriam, na verdade, formas caricaturadas de revanche adotadas contra o "poder dominador da produção". Para Certeau (1994, p.95), "o consumidor não poderia ser identificado ou qualificado conforme os produtos jornalísticos ou comerciais que assimila: entre ele (que deles se serve) e esses produtos (indícios da "ordem" que lhe é imposta), existe o distanciamento mais ou menos grande do uso que faz deles". Desta forma, atribuir aos quadrinhos toda a "culpa" por desvios de conduta ou adoção de outras por parte do leitor seria uma forma ingênua e limitada de entender suas relações com o consumo das narrativas. Equívoco muitas vezes cometido pelos cientistas sociais, ao tentar atribuir à mídia, ao cinema e aos quadrinhos possíveis causas da "corrupção" da juventude.

Para Boaventura Souza Santos (2007), é preciso uma reformulação das ciências sociais e de sua metodologia racionalizadora, que procura classificar e reduzir a realidade a partir de generalismos. Essa prática, à qual Santos se refere como uma razão indulgente, pode ser manifesta de diferentes formas, das quais o autor destaca duas: a razão metonímica e a razão proléptica. A primeira, ao tomar a parte pelo todo, deixa de fora muito da realidade, que considera irrelevante. Contrai, diminui e subtrai o presente, tornando-se, por fim, um desperdício de experiência (SANTOS, 2007, p. 25). Já a razão proléptica afirma já conhecer no presente a história futura, mas não irá contá-lo, pois trata-o como infinito, ideal. Enfim, a razão excludente reduz a diversidade da realidade a alguns tipos concretos e, assim, limitados à sua visão, única e absoluta.

A fim de escapar da "realidade" pensada pela razão indolente, Santos propõe o que chama de uma Sociologia das Ausências e Sociologia das Emergências: os dois conceitos visam, um, tornar presente tudo aquilo que foi tratado como ausente, enfim, incluir no mundo conhecido todo um novo mundo de alternativas e possibilidades antes impensadas; o outro "produz experiências possíveis, que não estão dadas porque não existem alternativas para isso, mas são possíveis e já existem como emergência" (SANTOS, 2007, p. 38).

Em linhas gerais, o que Santos propõe é pensar um mundo onde já não é possível uma teoria geral que, ao tentar classificar o mundo em função das semelhanças, não dá conta das diferenças.

Para Massimo Canevacci (2005), as pesquisas e abordagens generalistas, que por muitos anos serviram de modelo para as ciências sociais, não conseguem dar conta da pluralidade do que definem como "culturas juvenis". Para o autor, as culturas juvenis não podem ser reduzidas a uma visão unitária e global capaz de resumi-las em números, códigos ou receitas (CANEVACCI, 2005, p. 8). Em seu estudo, Canevacci desconstrói os conceitos de subcultura e contracultura que, segundo ele, teriam sido baseados nos mesmos argumentos que outrora fundamentavam "a" cultura do poder, "aquela burguesa, de classe, ou dominante, herdeira do iluminismo – que tende a virar ideologia: uma falsa consciência historicamente necessária que busca afirmar sua parcialidade como se fosse universal" (CANEVACCI, 2005, p. 14). O método proposto pelo autor rejeita generalismos, cientificismos e a "objetividade" homogeneizantes e comuns às ciências positivistas (CANEVACCI, 2005, p. 16). Defende, portanto, a abordagem dos fragmentos, das parcialidades e diferenças, ao contrário da tradição de reunir as semelhanças e excluir as diferenças, de forma a uniformizar e reproduzir esterótipos (CANEVACCI, 2005, p. 18).

Da mesma forma, Roger Chartier (2002) recusa o universalismo e as categorias dadas como invariantes, contínuas. Segundo Chartier:

> É necessário, creio, recusar essa dependência que relaciona as diferenças nos hábitos culturais a oposições sociais dadas a priori, seja na escala de contrastes macroscópicos (entre as elites e o povo, entre os dominadores e os dominados), seja na escala de diferenciações menores (por exemplo, entre os grupos sociais hierarquizados pelos níveis de fortuna e as atividades profissionais). (CHARTIER, 2002, p. 68)

Para Sandra Jatahy Pesavento (1995), os debates acerca da história cultural vêem, não para substituir os pressupostos teórico-metodológicos, mas para somar a eles, acrescentando um novo olhar às análises já realizadas, sem voltar as costas a uma matriz teórica que, para ela, é "fruto de uma reflexão cumulativa" (PESAVENTO, 2002, p.280).

A autora analisa a tomada das representações como forma de pensar o social, o que, para ela, revela uma crise dos paradigmas de pensar a realidade baseados na objetividade e racionalidade que, até então, caracterizavam as ciências humanas. Assim como Chartier, ela propõe um retorno a Mauss e Durkheim a fim de definir o conceito de representação, aceito

como tema central dos estudos culturais (PESAVENTO, 2002, p. 280). Ela aponta a idéia, a partir de Chartier, de que:

> A representação deixa ver uma ausência, estabelecendo-se a diferença entre aquilo que representa (o representante) e o que é representado. Mas, ao mesmo tempo, a representação afirma uma presença daquilo que se expõe no lugar do outro. Entre uma e outra função, viabiliza-se a construção de um sentido, sendo a tarefa do historiador atingir esta inteligibilidade. (PESAVENTO, 2002, p. 281)

Assim, a representação é, também, construção de sentido, ocupando a ausência daquilo a que se refere. Como no caso da história, que é, para a autora, representação de algo que teria ocorrido um dia. Haveria, então, uma distinção entre o real ocorrido e a "história", entendida como representação através de textos e imagens (PESAVENTO, 2002, p. 282). A história seria, em si mesma, uma das múltiplas formas possíveis de captar o passado.

Chartier aponta aí um perigo: o da perversão da relação de representação, sujeita a possíveis incompreesões, seja por despreparo do leitor, seja pelo uso arbitrário dos signos que compõem a mensagem. Estes possíveis desvios levariam o receptor da mensagem a tomar o "engodo" por realidade, podendo servir a interesses que levem ao respeito ou submissão, forma de violência simbólica que substituiria a física, mas de forma ainda mais perigosa, mais interiorizada (CHARTIER, 2002, p.75).

Seja como for, Pesavento entende as representações como parte integrante do que chamamos realidade, e por isso as considera fundamentais para a reconstituição do real, a partir de uma rede de significados socialmente construídos e expressos em seus bens culturais (PESAVENTO, 2002, p.282). A autora reconhece a força imaginária das representações, mesmo admitindo que elas possam ou não corresponder à realidade sensível, como forma de pensar, viver e sonhar o real (PESAVENTO, 2002, p. 286).

Nesse caso, podemos tomar as representações do corpo nos quadrinhos de super-heróis como formas que seus autores encontraram, a partir de códigos socialmente elaborados, de imaginar aquilo que se deseja do real: reelaborações simbólicas do corpo humano, traduzidas em discursos ou imagens de força, grandeza, beleza etc. Se os signos utilizados serão igualmente compreendidos ou assimilados por diferentes leitores, não podemos afirmar, embora, desde já, pareça improvável. Da mesma forma, não é provável que sejam aceitos passivamente, como esperam os críticos dos quadrinhos, que depositam neles as mais negativas expectativas em relação aos usos da informação por parte do leitor. O que importa, aqui, é reconhecer o valor da representação como forma de tornar presente, de maneira simbólica, o que está ausente, proporcionando uma releitura do real.

Para Serge Moscovici (1995), a Psicologia Social desempenha papel fundamental no estudo da teoria das representações sociais. O autor destaca, também, a importância das conversações, onde se elaboram os saberes populares e o senso comum como sistemas coerentes de signos e principais, porém não únicas formas de expressão das representações sociais. E toma como racionais todas as representações coletivas, pois, para ele, nenhum indivíduo poderia ser racional isoladamente. Desta forma, a racionalidade surgiria das formas coletivas, e é delas que deve se ocupar a psicologia social no estudo das linguagens e representações sociais. Valoriza as tensões entre individual e coletivo, um dos quais não existiria sem o outro, e que se regulam pelas representações que elaboram em conjunto, assegurando sua coexistência. Reconhecer o valor destas tensões seria, para Moscovici, o caminho para compreender as mudanças e o dinamismo da sociedade e de seus componentes.

O autor também defende a complexidade e elasticidade da teoria, que não deve se limitar a um único campo do saber, sob o risco de ter que amputar muitos dos aspectos importantes que a compõem, e denuncia o individualismo teórico como formas hegemônicas e tradicionalistas incapazes de enxergar na contradição, na multiplicidade e no conflito o germe da mudança. Defende, assim, uma Psicologia Social de natureza múltipla, tomando a teoria das representações sociais como forma de romper com as tradições e o individualismo teórico que por muito tempo marcou a disciplina e que, ao concentrar-se somente no indivíduo como único objeto de referência, negou a presença e a influência do social na produção dos fenômenos psicossociais. Segundo o autor:

> Se fracassarmos em perceber que o social, enquanto totalidade, produz fenômenos psicossociais, que possuem uma lógica diferente da lógica individual, falhamos também em perceber a relação fundamental entre o todo e suas partes, entre o universal e o particular, entre a unidade e a totalidade. (MOSCOVICI, 1995, p.18)

O autor defende a abordagem do sujeito em sua relação com o objeto-mundo, na qual constrói tanto o mundo quanto a si próprio. E concorda com Durkheim no sentido de valorizar a força do coletivo sobre as representações sociais (as quais Durkheim chamaria representações coletivas), mas discorda quando este se esquece que a força do que é coletivo "encontra a sua mobilidade na dinâmica do social, que é consensual, é reificado, mas abre-se permanentemente para os esforços de sujeitos sociais, que o desafiam e se necessário o transformam" (MOSCOVICI, 1995, p.19).

A abordagem interdisciplinar proposta por Moscovici pode ser comparada à perspectiva de Edgar Morin (1990) a respeito da Complexidade. Falar em complexidade,

como afirma Denise Siqueira (2006), requer que se considere os muitos aspectos indissociáveis de toda e qualquer ideia, por mais simples que pareça, construindo o conhecimento a seu respeito a partir de uma lógica transdisciplinar (SIQUEIRA, 2006, p.32). A complexidade propõe, assim, uma mudança de paradigma, deslocando o olhar científico do reducionismo e lançando mão da criatividade e do que Morin chama de "ordem da desordem" ou "certeza da incerteza".

Ao analisar as representações tomando como objeto os estudos de Bronislaw Malinoswski sobre as crenças de uma tribo de Kiriwina nos espíritos dos mortos, José Guilherme Cantor Magnani (1986) entende o estudo das representações como um processo de reconstituição através de fragmentos. Segundo o autor, não se deve tomar a totalidade da vida social como uma força acima da sociedade, como propõe Durkheim, mas sim como um sistema complexo que só é possível de ser compreendido pela reconstituição de seus muitos fragmentos. Malinowski, citado por Magnani, afirma que

> (...) toda crença reflete-se em todos e cada um dos membros de uma sociedade dada e se expressa em muitos fenômenos sociais. Por conseguinte, cada crença é complexa e, de fato, está presente na realidade social numa incrível variedade que frequentemente é caótica, confusa e escorregadia. (MALINOWSKI apud MAGNANI, 1986, p. 138)

As ideias e crenças dos povos estariam, assim, incorporadas nas suas instituições e condutas, e não nas opiniões conscientes, estas geralmente incapazes de gerar uma justificativa em si para as crenças. Os mitos, as crenças e religiões não necessitam de justificativa, pois estão já naturalizados no *habitus* e na tradição. Reconstruir suas representações requer, portanto, um esforço em organizar e hierarquizar os conhecimentos de ambas as partes para se chegar a um todo complexo.

A partir das diferentes leituras sobre a cultura de massas e suas muitas possibilidades de uso, é possível desconstruir velhos paradgimas e métodos científicos incapazes de perceber, na sensibilidade popular, as transformações sofridas pela cultura e suas representações.

Parte do imaginário da sociedade, as representações exercem papel importante no estudo da história cultural, uma vez que traduzem, na ausência, uma imagem idealizada do que se quer tornar presente. E, mesmo que não constituam uma reprodução exata da realidade, relacionam-se com ela por meio de signos universalizados, reproduzidos socialmente e inscritos no imaginário da cultura. Desta forma, tornam-se tão eficientes e dignas de reconhecimento quanto o próprio objeto a que se referem.

A partir desta visão podemos tomar as histórias em quadrinhos, em seu caráter de representação, como registro de como a sociedade vê, pensa e sonha a si mesma, pelo olhar de uma indústria que cresce junto com seus leitores, influencia e sofre influência deles. Enfim, mais do que ver os quadrinhos como discurso hegemônico, unilateral, devemos encará-los como uma construção coletiva, a partir de fragmentos de uma realidade em constante transformação, tal como os corpos e identidades de seus personagens.

Nos próximos capítulos veremos como as representações do corpo podem influenciar as narrativas de quadrinhos, constituindo terreno para expressão de identidades e valores.

Veremos como o corpo, tomado como primeiro instrumento de relação do homem com o mundo, é também receptáculo de culturas, e com elas se transforma e adequa às diferentes leituras e apropriações feitas de si.

Por fim, analisaremos, nas sagas *Crise de Identidade* e *Guerra Civil*, as transformações nestes corpos e identidades, que fizeram dos personagens de quadrinhos mais que "heróis" ou "vilões", indivíduos complexos e repletos de significados e possibilidades, cujas narrativas refletem um mundo em constante mudança, assim como seus leitores.

3 **ALGUMAS ABORDAGENS SOBRE O CORPO**

Para Marcel Mauss (1974), o homem aprende a utilizar seu corpo por meio de técnicas corporais, transmitidas por meio da tradição e particulares a cada sociedade (MAUSS, 1974, p. 211). Por técnicas corporais, Mauss (1974, p. 211) entende "as maneiras como os homens, sociedade por sociedade e de maneira tradicional, sabem servir-se de seus corpos".

O corpo, com seus comportamentos, técnicas corporais e representações, forma uma linguagem cultural e socialmente coerente. Os hábitos e atitudes corporais adquiridos variam não somente entre indivíduos, mas também entre sociedades, educações, modas e prestígios. O corpo, portanto, aprende seus gestos, posturas, movimentos e atitudes corporais no convívio com a sociedade. Atitudes, sensações e comportamentos aprendidos geram signos e compõem uma linguagem não-verbal que é discurso e representação da sociedade.

O autor observa que, mais do que a simples imitação ou mesmo por efeitos da educação, a *imitação prestigiosa* é um mecanismo importante na reprodução dos hábitos corporais. Por ela, tanto adultos quanto crianças imitam os atos de pessoas que tiveram êxito ou sucesso ou que exercem alguma influência, confiança ou autoridade sobre eles. Tal forma de imitação carregaria em si o elemento social do ato ordenado, autorizado e aprovado em relação a quem imita. Mas o autor não abre mão dos elementos psicológico e biológico também contidos no ato da imitação, sem os quais somente o aspecto social não seria suficiente (MAUSS, 1974, p. 215). Pois é preciso considerar o corpo em sua complexidade, como corpo biológico, psicológico, químico, social...

A partir desta linha de pensamentos, admite-se que, para Mauss, não deve haver uma separação radical entre as disciplinas, portanto deve-se estudar o corpo em sua complexidade: o corpo é biológico, psicológico, sociológico e cultural.

Em sua abordagem, que toma o corpo como fato social total, Mauss adota o conceito de complexidade proposto por Edgar Morin (2007). Para Morin, a complexidade abrange uma extensa gama de interações, possibilidades, incertezas e indeterminações, dentro de sistemas ricamente organizados, semi-aleatórios, "cuja ordem é inseparável dos casos que os concernem" (MORIN, 2007, p. 35). Para o autor, a complexidade adquire caráter fundamental nas ciências a partir do momento em que permitem ao observador científico considerar a imprecisão, a ambiguidade e a contradição dentro de sistemas complexos como, por exemplo, o cérebro humano, a cultura, a sociedade e tudo que, relacionado à natureza humana, é passível de incerteza e imprevisibilidade.

Assim como Mauss, Denise Siqueira (2006), estudiosa do corpo e suas representações na cultura, adota a perspectiva complexa proposta por Edgar Morin. A autora elabora, assim, um estudo do corpo a partir da confluência de diferentes referenciais teóricos, com destaque para a noção de cultura, para a qual busca definição em Morin: "a cultura fornece ao pensamento as suas condições de formação, de concepção, de conceitualização. Impregna, modela e eventualmente governa os conhecimentos individuais" (MORIN apud SIQUEIRA, 2006, p.32). Tal afirmação está de acordo com a proposição de Mauss (1974) de que o corpo adquire significado por meio da experiência social e cultural do indivíduo em seu grupo.

Ao estudar a dança contemporânea, Siqueira define o corpo como um receptáculo de culturas, adquirindo valores através dos quais constrói imagens que serão submetidas à decodificação e interpretação do público (SIQUEIRA, 2006, p.6). Para a autora, o corpo adquire significado por meio da experiência social e cultural do indivíduo em seu grupo. Funciona, portanto, como um signo a ser revestido de significações advindas da cultura e está submetido aos códigos e à moral dos povos, de maneira a reproduzir valores e funcionar de forma produtiva e útil à sociedade. Segundo Siqueira: "no plano histórico, observa-se que desde a Idade Clássica européia o corpo se tornou objeto de um poder exercido por uma verdadeira economia política corporal, implicada nos métodos disciplinares dos exercícios" (SIQUEIRA, 2006, p. 7).

A respeito do poder exercido sobre o corpo, Siqueira recorre ao trabalho de Michel Foucault (1987). No livro *Vigiar e punir: nascimento da prisão*, Foucault analisa as relações de poder às quais o corpo é submetido em sociedade, desde os métodos antigos de suplício até a reformulação do sistema penal, em meados do século XVIII, quando a espetacularização das punições e as torturas públicas foram deixadas de lado e o corpo passou a ser punido através da perda da liberdade. Enclausurado, o corpo deve ser reeducado e disciplinado, reabilitado e, se punido, que isso seja de maneira simbólica, pela perda da liberdade e do poder sobre si mesmo, e não mais no espetáculo público. É sobre essa visão de privação da liberdade que o autor trabalha em seguida, quando fala da docilização dos corpos nos quartéis, nas escolas e mesmo nos hospitais. Segundo ele, a separação física dos corpos em ambientes delimitados, a racionalização de horários e espaços e o uso produtivo dos corpos obedecem a uma lógica de produção que visa ao máximo aproveitamento, em menor tempo e da maneira mais eficiente possível, o que caracteriza a lógica do capitalismo industrial. O corpo é como um mecanismo que deve ser ajustado, modelado, condicionado para que dele se obtenha o melhor funcionamento e, assim, o maior aproveitamento para a sociedade. Um corpo dócil é um corpo pronto para o trabalho, um corpo produtivo e útil.

A racionalização dos corpos por meio da disciplina procura produzir indivíduos comportados e submissos, treinados para a utilização racional e produtiva de seus corpos. Desta forma, evita-se a violência e a exaltação das diferenças, e mantêm-se as relações de arbitrariedade que constituem as forças dominantes que pequenos grupos, indivíduos ou instituições exercem sobre o coletivo. Para Siqueira, "os corpos dóceis, frutos da coação disciplinar, funcionaram como ponto de diferenciação entre o corpo civilizado e o corpo do selvagem" (SIQUEIRA, 2008, p.25).

Veremos, a seguir, a abordagem de autores como Pierre Bourdieu, Mírian Goldenberg e Denise Siqueira do corpo como capital simbólico. A partir da visão destes autores, procuraremos identificar algumas das representações do corpo nos quadrinhos relacionadas às questões de gênero e poder simbólico. Contudo, é importante ressaltar que estes pontos de vista não devem ser considerados como absolutos ou únicos, uma vez que são muitas as possibilidades de representações do corpo na cultura, principalmente nos quadrinhos. Ao logo deste estudo, compararemos as visões de Mauss e Foucault, que tratam o corpo como alvo de poderes externos a eles, com as de outros autores que procuram explorar outras abordagens e perspectivas de corpo e identidade.

3.1 **O corpo como capital simbólico**

A exposição cada vez maior do corpo pela indústria do consumo tem feito dele alvo de estudos nos diversos campos das ciências humanas. Basta uma rápida passagem por uma banca de jornais e revistas para ver um desfile de corpos cada vez mais transformados segundo valores do consumo, da boa forma e da beleza, que lhes atribuem valor de troca simbólica. Veículos de mídia reproduzem ideais ditados pela moda, valorizando em muitos casos o corpo disciplinado, moldado em academias, magro e esbelto, relacionado à idéia de saúde e "beleza". Entretanto, os padrões de beleza seguidos por estes veículos não compreendem a totalidade dos gostos e representam geralmente uma minoria interessada na venda de produtos, bens e serviços voltados para a estética como mercadoria.

A insatisfação do homem com seu corpo é tema recorrente nos discursos da moda e da cultura do corpo "sarado". Em *O corpo como capital: para compreender a cultura brasileira*, Mirian Goldenberg (2006) pensa o corpo da mulher brasileira e suas transformações dentro da lógica do consumo e da imitação prestigiosa, termo que a autora toma emprestado a Marcel

Mauss. A autora alerta para a "macaqueação" dos padrões de beleza estrangeiros, especialmente norte-americanos e europeus, que, segundo ela, vêm ganhando mais força nas últimas décadas. Gilberto Freyre, citado por Goldenberg, sugere que as mulheres mais inclinadas a seguir as modas estariam dispostas a cometer todo tipo de excessos na luta contra o envelhecimento (FREYRE apud GOLDENBERG, 2006, p.116). Goldenberg também aponta para o perigo dos modismos irem além das roupas e penteados, influenciando também as formas de "pensar, de sentir, de crer, de imaginar, e assim, subjetivas, influírem sobre as demais modas" (2006, p. 116). A tendência apontada por Goldenberg para a imitação de valores estrangeiros vai mesmo além das modas de vestir. Parafraseando Mauss, é através da imitação prestigiosa que alguns indivíduos constroem seus corpos e comportamentos.

Para Siqueira, certas representações do corpo, especialmente na mídia, são constituídas a partir valores estéticos, que o modificam, constroem e submetem a uma economia onde a imagem predomina e o corpo se constitui em mercadoria para o consumo. "Reconstruído, docilizado por cirurgias, educação física, dietas, medicamentos, políticas de saúde, o corpo é impregnado de tecnologias e, por extensão, de cultura" (SIQUEIRA, 2006, p.60).

Segundo Pierre Bourdieu (2007), a dificuldade de adequação do próprio corpo à imagem do corpo socialmente exigido pode levar alguns indivíduos a um mal-estar e insatisfação consigo mesmos, podendo variar de acordo com o sexo e posição social (BOURDIEU, 2007, p.81). Para o autor, a incorporação de um *habitus* androcêntrico, produzido e reproduzido a partir de estruturas legitimadoras, proporciona um mercado de bens simbólicos que coloca as mulheres em posição de inferioridade e exclusão. Esse *habitus*, propagado no terreno das trocas simbólicas, propõe um princípio de divisão universal em que a mulher é vista como objeto, "cujo sentido se constitui fora delas e cuja função é contribuir para a perpetuação ou o aumento do capital simbólico em poder dos homens. (BOURDIEU, 2007, p.55) Para o autor, não só as mulheres são vítimas de um "trabalho de socialização que tende a diminuí-las, a negá-las" (BOURDIEU, 2007,p. 63), mas também são prisioneiras das representações "dominantes".

Bourdieu acredita que, para que se legitimem e tornem-se atuantes, as forças simbólicas investidas sobre os corpos devem submeter-se à aceitação de seus dominados, através de todo um trabalho de socialização, a partir do qual se tornam incontestáveis e livres de justificação. "A força simbólica é uma forma de poder que se exerce sobre os corpos, diretamente, e como que por magia, sem qualquer coação física; mas essa magia só atua com o apoio de predisposições colocadas, como molas propulsoras, na zona mais profunda dos corpos". (BOURDIEU, 2007,p. 50).

Para o autor, a masculinidade está associada a valores como nobreza, força, racionalidade, justiça, enquanto o corpo feminino, feito para ser percebido pelo outro, está ligado à fragilidade, à sensualidade, à ambiguidade e à magia. A mulher é sempre alvo de desconfiança, pois é vista como misteriosa e dissimulada, enquanto o homem é nobre e justo. A divisão dos corpos em alto (masculino, racional) e baixo (feminino, sexual), forte e fraco, largo (masculino, ombros, braços, peitoral) e fino (feminino, cintura, braços) caracteriza uma relação de superioridade do homem, que deve ocupar o lugar dominante, protetor, que olha de cima, em relação à mulher, frágil, dócil e voltada para o ato sexual, onde também ocupará o papel passivo.

Segundo Bourdieu, enquanto ao homem interessa parecer grande e viril, musculoso e forte, na mulher valoriza-se o corpo pequeno e frágil, onde apenas os seios ou os quadris podem ser proeminentes, por estarem ligados ao sexo e à reprodução. Em diversas representações, e mesmo nos quadrinhos, embora devamos tomar cuidado com as generalizações, as diferenças demonstradas por Bourdieu ainda estão bastante marcadas, embora em progressiva, porém lenta diversificação ao longo dos anos. Nos quadrinhos, mesmo mulheres guerreiras, acostumadas a carregar armas pesadas e enfrentar homens em pé de igualdade, ainda trazem, em suas representações, elementos ligados a valores estéticos difíceis de se relacionar com suas naturezas guerreiras. São comuns, nos quadrinhos, e especialmente nas capas, onde a imagem tem forte apelo atrativo para o público leitor, imagens de mulheres em poses sensuais, como seios fartos, coxas e quadris volumosos, cabelos lisos e esvoaçantes e outras características que valorizam o corpo como objeto de troca, construído para a visão e deleite do outro.

No artigo *Dominação masculina e saúde: usos do corpo em jovens das camadas médias urbanas*, Goldenberg (2005) observa os diferentes discursos sobre o corpo em jovens das camadas médias cariocas, por meio de uma pesquisa realizada com 1.279 homens e mulheres, moradores da Zona Sul do Rio de Janeiro. A autora observa que, em muitas das respostas a perguntas sobre as preferências de ambos os sexos a respeito do corpo, eram constantes as preocupações femininas com o corpo magro, pequeno e "belo", enquanto os homens pareciam valorizar mais o corpo alto, atlético e "bem dotado" (resposta ligada ao tamanho do pênis), mas não necessariamente "belo". Também são destacados pela autora a cultura do corpo feminino magro, até mesmo anoréxico, propagada muitas vezes em sites na Internet, que ensinam técnicas para emagrecer, para evitar a fome e as refeições e para punir em caso de "recaídas". A punição, como mostra Foucault, é um dos métodos para domar o

corpo e submetê-lo a disciplinas rígidas, aqui aplicada não aos quartéis, mas à busca da representação de determinados grupos do que seria um corpo "perfeito" ou "belo".

Goldenberg observa, também, que não só as mulheres são vítimas de imposições e restrições ligadas à perseguição de determinado modelo de corpo. Também os homens, vistos por Bourdieu como gênero dominante, são vítimas de sua própria dominação. Pois, assim como as mulheres, os homens, como mostram os estudos de Goldenberg, demonstram insatisfação com aspectos de seus corpos, como a estatura, tamanho dos músculos e, principalmente, do pênis, símbolo de força e virilidade: "meninos e adolescentes sofrem silenciosamente, em segredo, não conversam sobre seus problemas, pois, em nossa sociedade, os 'homens de verdade' não devem demonstrar preocupação com a aparência, pois podem ser considerados 'afeminados' ou 'gays'" (GOLDENBERG, 2005, p.95).

Nos quadrinhos, como em muitas outras manifestações da cultura jovem contemporânea, o corpo também sofre adequações a modelos de representação coletiva ligados à imagem de força e virilidade, para os homens, e beleza e sensualidade para as mulheres. Ao longo dos anos, as mulheres assumiram, tanto dentro quanto fora do universo dos quadrinhos, papéis cada vez mais diversificados e relevantes na sociedade. Embora muitas ainda mantenham a posição de dependência em relação aos homens, já podemos ver, há décadas, mulheres assumindo cargos de poder, tanto na política quanto nos negócios, na educação e na administração pública. Muitas mulheres abandonaram o fogão e as vassouras e assumiram escritórios, em pé de igualdade com os homens, como a jornalista Lois Lane, esposa do Superman, e a advogada Jean Loring, esposa do Eléktron, ambos membros da Liga da Justiça.

Entretanto, embora personagens de quadrinhos como a Mulher Maravilha, na DC, e a mutante Tempestade, na Marvel, – sem citar as mulheres de quadrinhos que não os de super-heróis – tenham se destacado e servido de exemplo de força, coragem e liderança, estas mesmas personagens ainda são representadas, na maioria dos casos, segundo a perspectiva masculina, uma vez que há poucas mulheres envolvidas no mercado editorial de quadrinhos.

Nos exemplos a seguir, pode-se observar a predominância, em ambos os gêneros, de corpos atléticos, cujas formas são evidenciadas pelos uniformes colantes e coloridos, e onde as zonas erógenas são fortemente marcadas, de acordo com esterótipos de masculinidade ou feminilidade.

Figura 2 - Nesta cena de *Crise de Identidade*, os uniformes evidenciam características físicas ligadas aos gêneros – o homem com o peito peludo e braços musculosos e nus, enquanto a mulher exibe os seios e a parte inferior do corpo, associados à reprodução

Fonte: Crise de Identidade, 2007, p. 64

Figura 3 - O foco no peito e nos braços hipertrofiados do herói, com o S de Superman ao centro, demarca o tórax como centro de força simbólica e representação da relação do masculino com a parte “superior” do corpo

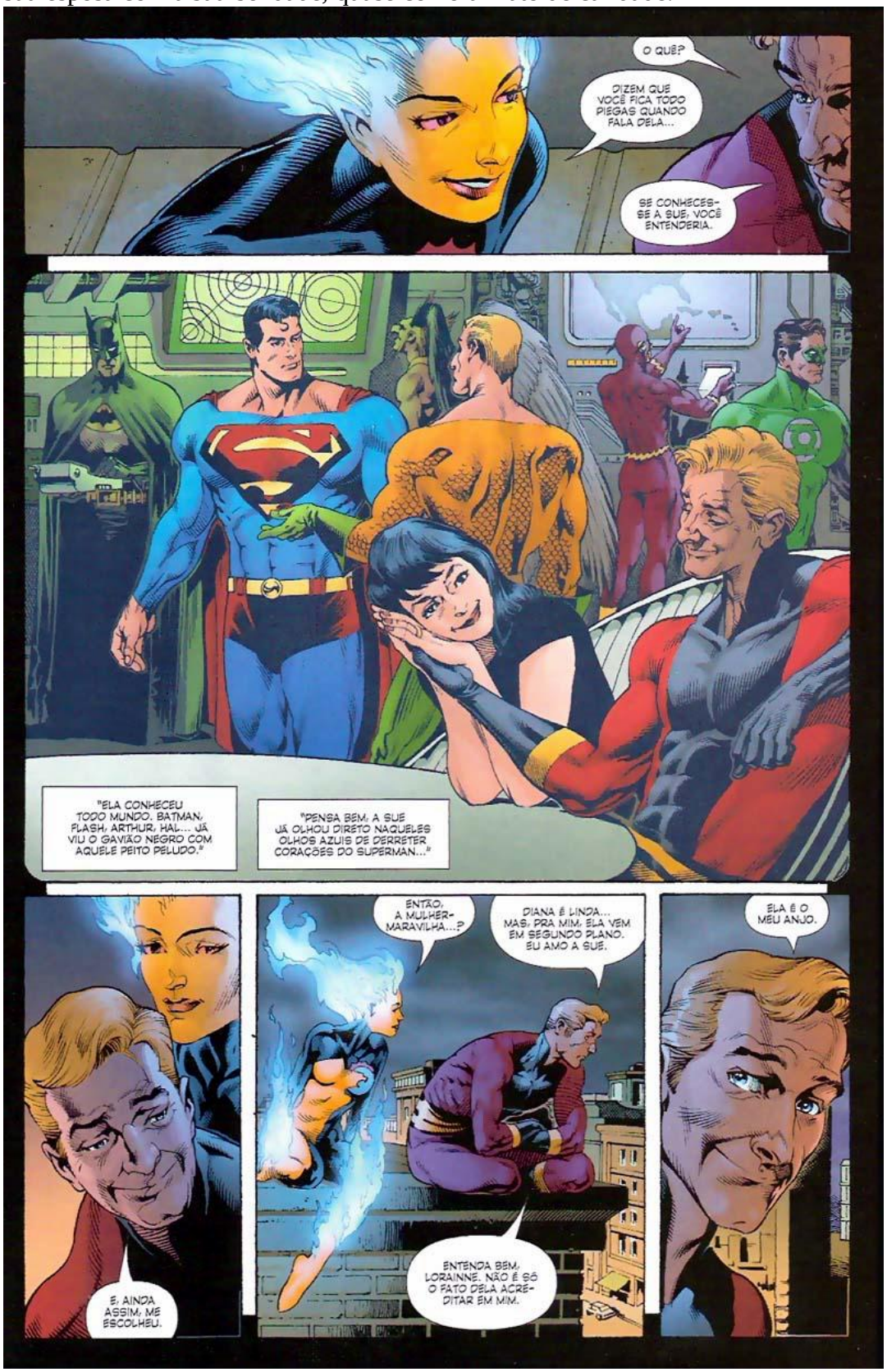
Fonte: *Crise de Identidade*, 2007, p.95

Na minissérie *Crise de Identidade* (2007), um trecho narrado pelo personagem conhecido como Homem Elástico mostra a preocupação do herói com a imagem corporal. Mesmo com poderes extraordinários e um corpo atlético, o herói parece sentir-se inferior a seus colegas de equipe, como Superman, Batman, Flash, Lanterna Verde e Gavião Negro. Ele chega a mencionar o "peito peludo" do Gavião Negro e os "olhos azuis de derreter corações do Superman", como representações de força e beleza, que supostamente deveriam ser suficientes para atrair as atenções da "mocinha". No discurso do Homem Elástico, parece haver uma consciência do estereótipo do corpo atlético como representação de força e virilidade, bem como dos olhos azuis como modelo de beleza. Embora não se sinta tão "belo" ou não tenha um peito tão peludo quanto o do Gavião Negro, o herói consegue ganhar o amor da mulher desejada, mesmo que ela não seja tão "bela" quanto a Mulher Maravilha.

Figura 4 - O Homem Elástico compara o Flash a outro símbolo de sucesso, Frank Sinatra – esterótipo de beleza americanizada, naturalizada através de figuras de sucesso na mídia. Mas valoriza as variações de “sabores”, como alternativas ao padrão midiático

Fonte: Crise de Identidade, 2007, p. 18

Figura 5 - Ao se comparar com outros membros da Liga, o herói se coloca em posição de inferioridade em relação ao estereótipo de beleza e associa a escolha de sua esposa com a sua bondade, quase como um ato de caridade.



O trecho destacado mostra como, mesmo quando estamos cientes de determinados modelos impostos coletivamente, ainda pode ser difícil olhar além deles. Alguns indivíduos podem assumir posturas submissas a determinados estereótipos e adotar estilos de vida destrutivos, perigosos à saúde e ao bem-estar físico e mental. A esse respeito, Goldenberg (2005) observa os crescentes investimentos feitos por milhares de indivíduos em suplementos alimentares, esteróides anabolizantes e métodos milagrosos para alcançar o modelo de corpo da moda, difundido principalmente na cultura das academias e publicações sobre "saúde". Muitas destas substâncias e mesmo a prática exagerada de exercícios físicos podem levar a lesões musculares graves, deterioração de órgãos do corpo, câncer e morte. Mas muitos dos adeptos destes estilos de vida ignoram tais consequências, tamanha sua obsessão pela ideia equivocada de perfeição.

Nas últimas décadas, o aperfeiçoamento de técnicas de produção e a inclusão nas grandes editoras americanas de novos artistas de diferentes nacionalidades, inclusive brasileiros, viu surgirem diferentes estilos artísticos que vêm enriquecendo a cada ano o material visual produzido. Contudo, é preciso observar que muitos destes artistas valorizaram, em suas obras, modelos corporais hipertrofiados, às vezes apresentando dismorfismos corporais graves, que ultrapassam as possibilidades dos corpos "reais". Embora não possamos negar o aspecto fantasioso destas representações, nem a liberdade artística de seus criadores, é preciso admitir, também, possíveis consequências negativas na construção da identidade dos leitores. Mas isso não significa que todo leitor que consumir histórias do Incrível Hulk ou do Poderoso Thor terá a pretensão ou o desejo de se tornar fisicamente igual aos seus heróis. Se, por um lado, as representações coletivas exercem influência sobre os indivíduos, também estes são capazes de filtrar o que lhes é fornecido nos meios de comunicação, entretenimento e cultura, de modo a selecionar o que é benéfico e construtivo e elaborar suas próprias interpretações. Os quadrinhos, como outras formas de representação coletiva, estão sujeitos a múltiplas interpretações, como o apelo à sexualidade (hetero ou homossexual), ao ridículo, à vulgarização, à liberação do corpo, o desafio à moral puritana e à repressão de instituições, entre tantas outras. Não nos importa aqui defender ou condenar uma ou outra representação, pois para cada cultura elas assumirão diferentes significados. Também não nos compete julgar se os quadrinhos o fazem com intenções positivas ou negativas em relação aos leitores, mas sim identificar suas relações com os modelos de representação contemporâneos, seus esquemas simbólicos e possíveis consequências no imaginário dos leitores.

Veremos, mais à frente, na análise da minissérie *Guerra Civil*, algumas das representações do corpo na figura do herói, tendo como foco principal as diferenças, semelhanças e trocas simbólicas entre os gêneros, de forma a compreender como esta mídia se relaciona com o corpo socialmente imaginado.

A seguir, abordaremos o corpo em sua relação com a arte, uma das formas mais antigas de representação utilizadas pelo homem, por meio da qual construímos ou reconstruímos imagens idealizadas de nós mesmos, de nossos sonhos, desejos e temores. Em seguida, veremos como, na visão de Michel Foucault, o corpo, docilizado e submetido a disciplinas rígidas, sofre alterações na forma e na percepção que indivíduos e grupos têm de si mesmos.

3.2 **Mutantes, ciborgues e heróis: novas perspectivas de corporeidade**

A dialética entre humano e bestial, como sugere Nádia Covolan (2003), em *O medo da perda de si mesmo: de Odisseu ao cyborg*, trata da forma como o homem domesticou a si mesmo, construindo, por meio da cultura, um sistema de inibições de suas forças destrutivas e animalescas. A razão, tida como salvadora do homem contra as forças incontroláveis da natureza, se mostra como único caminho para a manutenção da consciência e da individualidade. Os perigos de se aprofundar na psique humana e, com isso, ter que confrontar nossa natureza bestial, sempre estiveram presentes nas narrativas míticas, como observa Joseph Campbell (2000), em *O herói de mil faces*: "a função dos ritos de iniciação ou de instalação não são, como se costuma pensar, de controle da natureza, mas, pelo contrário, de submissão aos seus aspectos inevitáveis (mudanças, crescimento, transformações, morte, renascimento". (CAMPBELL, 2000, p. 369)

O homem busca a afirmação de sua identidade na razão, na submissão dos poderes situados fora dele. A natureza, em sua complexidade e diversidade, é ameaçadora, desconhecida e imprevisível. Portanto, busca-se, pela cultura e pelo convívio social, uma autor-repressão, submissão das forças desconhecidas em busca de uma ideia de segurança alicerçada no controle social, na obediência às regras e ao poder protetor de uma razão ditada pelos detentores do poder simbólico.

Na era do virtual, as novas tecnologias propõem diferentes formas de pensar o corpo. A busca do homem pela superação de seus limites através da razão e da tecnologia tem levado

a constantes modificações nos corpos, que já começam a ser vistos por alguns, como o artista e *performer* Stelarc, como obsoletos. A *body art* ou arte corporal, como descreve Siqueira, "modificação corpórea com finalidade artística ou estética de transgredir e, ao mesmo tempo, mostrar o corpo como suporte para a obra de arte" (SIQUEIRA, 2006, p.62), promove uma fusão entre o corpo e a tecnologia digital, ultrapassando os limites do corpo orgânico.

Edgar Franco (2008), no artigo *Será o pós-humano? Ciberarte & perspectivas pós-biológicas*, afirma que o conceito de pós-humano viria para substituir o termo pós-moderno, que o autor classifica como desgastado. Ainda segundo Franco, o criador do termo, Ihab Hassan, "acreditava que esse neologismo poderia ser usado como mais uma 'imagem do recorrente ódio do homem por si mesmo'" (FRANCO, 2008). Nos anos 90, conforme relata Franco, o conceito ganhou força com a adesão de filósofos, cientistas e artistas que acreditavam na construção de corpos híbridos de homem e máquina, por meio da tecnologia, de forma a transpor os limites do corpo biológico e alçar a um novo conceito de humanidade.

Movimentos como o grupo americano The Extropy[3], acreditam na evolução humana pela transferência da consciência para *chips* de computador. Tais grupos adotaram uma ideologia de que o corpo humano estaria obsoleto, como um *hardware* que, de tempos em tempos, precisa ser substituído por outros com melhor desempenho e durabilidade. Segundo Franco, "eles adotaram o termo (pós-humano) como uma espécie de renovação do conceito nietzschiano de Super-Homem, ou seja, a superação absoluta de todos os valores humanos em um pretenso estágio superior da humanidade" (FRANCO, 2008). Outros pesquisadores, menos radicais, como Katheryne Hayles[4], citada por Franco, acreditam no pós-humano como um aprimoramento e uma evolução natural do corpo humano, livre das utopias e mitificações do poder ilimitado e da existência descorporificada, imortal.

A ficção científica, ambiente rico em narrativas sobre a tecnologia, seus benefícios e ameaças à existência humana, dialoga constantemente sobre a tensão homem x máquina. Isso pode ser visto em livros como *Eu, Robô*, de Isaac Asimov, em filmes como *O exterminador do futuro*, escrito por James Cameron e Gale Anne Hurd e dirigido por Cameron, em 1984, ou nas histórias em quadrinhos, como as dos X-Men, personagens criados por Stan Lee e Jack Kirby, e apresentados ao público em 1963.

---

[3] Grupo formado por cientistas, artistas e filósofos da região do Vale do Silício, nos Estados Unidos, que mais tarde viria a se unir a instituições pós-humanistas e fortalecer o movimento pós-humano. Ver mais em FRANCO, 2008.

[4] Katheryne Hayles é professora da Universidade da Califórnia e autora de *How We Became Posthuman, Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*, publicado em 1999.

A tensão constantemente representada na ficção entre o humano e o pós-humano caracteriza o medo do outro, conforme descrito por Covolan. Segundo a autora, a razão, tal como apresentada por Adorno e Horkheimer na *Dialética do Esclarecimento* (1985), tomada como única forma de livrar o homem do medo da morte e da destruição pela perda do controle da natureza (ameaçadora), converte-se, ela mesma, em mito. Dessa forma, o esclarecimento pela razão, pela inovação técnica, pela ciência e tecnologia, ao invés de suplantar os conceitos religiosos de salvação pelo sagrado, transcedental, renovam-no pelo mito da transcendência na técnica. O homem busca a afirmação de sua identidade na razão, na submissão dos poderes situados fora dele. A natureza, em sua complexidade e diversidade, é ameaçadora, desconhecida e imprevisível. Portanto, busca-se, pela cultura e pelo convívio social, uma autor-repressão, submissão das forças desconhecidas em busca de uma ideia de segurança alicerçada no controle social, na obediência às regras e ao poder protetor de uma razão ditada pelos detentores do poder simbólico.

Covolan fala do mito de Ulisses e do perigo da perda da razão, pelo consumo da flor de lótus. Segundo ela, o efeito causado pela flor, na narrativa mítica, seria o de ocultar os males da vida real e lançar os marinheiros de Ulisses à perda da memória e a uma relação harmoniosa com a natureza. A razão cede lugar ao instinto e, com isso, ameaça a individualidade, lançando a humanidade ao perigo da destruição.

Assim como no mito de Ulisses, podemos analisar o medo da perda do controle dos poderes mutantes nas histórias dos X-Men, equipe de personagens da editora Marvel Comics. Nas histórias dos X-Men, seu fundador e mentor, o Professor Charles Xavier, um cientista e também mutante, tenta reunir e treinar jovens nascidos com características genéticas únicas, os mutantes, ou *homo superior*, como Xavier denomina esta nova espécie, que para ele seria o próximo passo da evolução humana. Embora melhor intencionado que as forças governamentais e os seus inimigos, Xavier exerce um controle simbólico sobre seus alunos. Ele os educa e disciplina em sua Escola para Superdotados, que serve de fachada para o treinamento e educação destes jovens no uso responsável de seus poderes. Assim, garante que eles, por meio da razão, da autor-restrição e da disciplina, não se entreguem aos instintos, como ocorreu com a personagem Jean Grey, a Fênix, uma X-Man que ao adquirir poderes cósmicos, enlouqueceu e ameaçou destruir todo o universo. Jean, uma das primeiras alunas de Xavier, trava uma guerra interna entre instinto e razão. No final, a razão prevalece, mas Jean, temendo perder novamente o controle, comete suicídio, salvando o universo de si mesma. O sacrifício é uma das lições mais importantes passadas pelo mito do herói clássico e é presença constante nas narrativas de heróis de quadrinhos. Poder, disciplina e responsabilidade são

conceitos frequentemente explorados nos quadrinhos de super-heróis. E, no caso dos X-Men, estão no centro das tensões entre o homem comum e seu medo do diferente, que ele mesmo cria e recria repetidamente no mundo da ficção.

Figura 6 - Jean Grey, a Fênix, e quatro dos X-Men originais, Ciclope, Anjo, Homem de Gelo e Fera: ciência, poder, disciplina e controle estão entre os temas discutidos nas histórias dos heróis mutantes.

Siqueira (2008) descreve algumas representações do corpo na ficção científica como formas de apropriação midiática do discurso científico, nas quais a narrativa procura "antecipar" invenções ainda não alcançadas pela tecnologia, mas que estão em vias de se tornarem realidade. A autora analisa narrativas de ficção que tratam o corpo modificado pela ciência como mistificação da tecnologia, que faria do corpo-máquina, o clone ou o ciborgue figuras demoníacas, mais semelhantes a produtos de magia negra (SIQUEIRA, 2008, p. 26).

Embora a autora condene as representações superficiais e tendenciosas da ciência em narrativas de ficção, ela ressalta sua importância na construção do imaginário popular a respeito da ciência, exercendo o papel de mediadores, especialmente junto ao público jovem.

Nas histórias da editora Marvel, muitos personagens ganharam seus poderes como resultado de experiências científicas com o objetivo de criar supersoldados. Entre estes, destacam-se o Capitão América, cuja força, reflexos e agilidade foram consideravelmente ampliados após receber um soro desenvolvido por cientistas do exército americano, e o mutante Wolverine, cujos ossos foram revestidos cirurgicamente com um metal virtualmente

indestrutível. A presença da ciência nas narrativas da editora, como fator determinante do surgimento de muitos superseres, é constante: Bruce Banner se torna o Hulk após uma explosão de radiação gama; os membros do Quarteto Fantástico adquirem seus poderes após exposição a uma tempestade de raios solares; o jovem Peter Parker adquire poderes e se torna o Homem Aranha, após ser picado por uma aranha radiativa; Cable, o filho do X-Man Ciclope, vindo do futuro, é um misto de homem e máquina: contaminado na infância por um vírus tecnoorgânico fatal, que ameaça transformá-lo numa máquina ciborgue, é obrigado a empregar a maior parte de seus poderes mutantes para controlar a infecção e, assim, manter sua metade humana.

Figura 7 - Cable, filho do X-Man Ciclope, é um viajante do tempo que usa seus poderes mutantes para controlar o vírus que ameaça transformá-lo num ser tecnoorgânico. O herói representa a tensão entre o humano-racional e o tecnológico-bestial.

No artigo *Post-humam unbounded: artificial evolution and high-tech subcultures*, Tiziana Terranova fala do pessimismo da ficção *cyberpunk* com relação à substituição do destino biológico por um destino tecnológico (TERRANOVA, 2002, p.270). A autora, porém, alerta para o fato de já sermos, de certa forma, *cyborgs*, graças ao uso de tecnologias como lentes de contato, marca-passos, engenharia genética, nanotecnologia e outras inovações que tendem a mudar o corpo em direção a novas formas de vida (TERRANOVA, 2002, p.271).

Terranova também observa a tendência individualista que caracteriza o movimento pós-humano, presente no discurso dos Extropianos: “to enable those who want to be at the vanguard of the incumbent transformation into a ‘post-human’ age (...) rising above outmoded human beliefs and behaviors[5]” (TERRANOVA, 2002, p.273).

As narrativas fictícias dos X-Men tratam, na maioria das vezes, da questão do ódio racial e do medo do outro. Diferentes desde o nascimento, os mutantes não se enquadram na categoria de superseres como os demais heróis e vilões, que adquiriram poderes ao longo da vida, ou empregam tecnologia para ir além do humano “normal”. Muitas vezes os mutantes são visivelmente diferentes, como o X-Men Kurt Wagner, o Noturno (Nightcrawler, no original), que se assemelha à representação cristã de um demônio: pele azul, orelhas pontudas, olhos amarelos, caninos proeminentes, cauda e apenas três dedos em cada membro, além da capacidade de teleportar-se numa nuvem negra com cheiro de enxofre, andar pelas paredes e camuflar-se nas sombras.

Figura 8 - O X-Man Noturno, que já foi artista de circo e padre, tem a aparência semelhante às representações cristãs de demônios e por isso é alvo constante de temor e preconceito.

[5] “Para possibilitar àqueles que querem estar na vanguarda de uma transformação numa era ‘pós-humana’ (...) elevando-se acima de comportamentos e crenças humanos fora de moda”.

Por causa de suas aparências e poderes sobre-humanos, os mutantes são temidos e caçados, tomados como ameaças e vítimas de preconceito constante. Muitas vezes, em suas histórias, foi discutida a criação de uma lei de registro de mutantes, segundo a qual todo mutante deveria ser registrado ao manifestar suas características especiais, como forma de garantir a segurança da sociedade. Este argumento, explorado repetidamente nas histórias dos X-Men, serviu de inspiração para a minissérie *Guerra Civil*, sobre a qual falaremos nos próximos capítulos.

Para Erik Felinto (2003), as representações da relação entre o homem e a tecnologia são marcadas por uma ambivalência entre fascínio e terror: de um lado, os objetos técnicos são vistos como seres inteligentes dotados de intenções hostis com relação aos homens; do outro, entusiastas da tecnologia atribuem a ela o estatuto do sagrado, como única alternativa de transcendência, no que o autor denomina impulso religioso de transcendência. Segundo Felinto, "a religião se imiscui no horizonte da tecnologia, aproximando assim o espiritual e o material, a divindade e a máquina" (FELINTO, 2003).

O autor destaca, ainda, a força do imaginário e a lógica mítica necessários para o entendimento da cibercultura. Metáforas como a de um inconsciente coletivo, de ambientes oníricos onde mitos, símbolos e variadas analogias são, segundo o autor, constantes nos discursos científicos sobre a tecnologia e os desejos utópicos de transcendência nela depositados. Ele toma de exemplo a perplexidade, descrita por Benjamin, do homem diante da tenologia, em inícios do século XX. Felinto caracteriza essa perplexidade aos estágios iniciais da introdução de cada nova tecnologia numa cultura, tal como estaria ocorrendo, segundo ele, hoje, com a introdução de novas tecnologias digitais, igualmente submetidas a processos de analogias inconscientes, mediadas pelo sonho.

A excitação do imaginário diante das novas tecnologias, convertidas em fetiche, como descreve Felinto (2003), produz um pensamento mitológico, gnóstico, a respeito da tecnologia, elevando-a ao status religioso, como depositário de esperanças de transcendência e salvação. A tecnologia vista desse modo passaria de meio para fim, um estágio superior da existência, onde todos os indivíduos, livres das impurezas e limitações da matéria, se reuniriam e experimentariam todos os tipos de identidades.

Para Jean Baudrillard (1991), os simuladores atuais não tentam reproduzir o real, mas adequá-lo a seus modelos de simulação. Para o autor, "a simulação já não é a simulação de um território, de um ser referencial, de uma substância. É a geração de modelos de um real sem origem nem realidade: hiper-real" (BAUDRILLARD, 1991, p.8). Assim como nos filmes

de ficção científica e nos videogames, as histórias em quadrinhos constroem modelos que vão além das representações, pois não se baseiam em espelhos do real e de suas aparências e conceitos. A simulação não é obrigatoriamente racional, pois, como mostra Baudrillard (1991, p.8), "já não se compara com nenhuma instância, ideal ou negativa. É apenas operacional. Na verdade, já não é o real, pois já não está envolto em nenhum imaginário. É um hiper-real, produto de síntese irradiando modelos combinatórios num hiperespaço sem atmosfera".

Baudrillard também afirma que a silumação refere-se a uma ausência: simular é fingir ter o que não se tem. Desta forma, ao simular o pós-humano e o divino, o criador de quadrinhos faz presente o que estava ausente ao homem: sua divindade, suas potências imaginadas, estados de caráter e modelos de conduta que, desligados do "real", dispensam referência. E viram referências em si mesmos. Pois, ao criar novos heróis, parte-se de um modelo imaginado, uma simulação do que seria o Herói, embora esse modelo não tenha um ancoramento no real ou verdadeiro, mas em si mesmo. E nesse processo expõem o poder aniquilador da simulação, que termina por destruir toda a referência, convertendo-a em simulacro puro. Pois, enquanto as representações procuram fazer uma mediação visível e inteligível, racional, do "real", a simulação, ao tentar simular o que não existe, o que está ausente, como no caso da divindade ou do herói pós-humano, revela que estes na verdade nunca existiram, são simulacros de si mesmos.

Mas para que, afinal, construir simulacros, só para destruí-los? A essa pergunta, Baudrillard responde que "precisamos de um passado visível, um continuum visível, um mito visível da origem, que nos tranqüilize sobre os nossos fins" (BAUDRILLARD, 1991, p.18). Mas na busca por esses mitos, que nos são a princípio desconhecidos, trazemo-los à luz da razão, da ciência, dissecamo-los e com isso os destruímos, tornamos simulacros de si mesmos.

Tal processo ficará mais claro quando analisarmos como a própria indústria dos quadrinhos, ao discutir o conceito de herói, busca trazê-lo à luz e, com isso, o faz desmoronar. Pois ao comparar o herói com o homem "real", descobre-se que este (ou aquele) nunca existiu. Não há herói puro, nem homem totalmente corrupto: há, sim, uma pluralidade de sujeitos que constituem um todo, e ao abraçar-se o todo destroem-se as partes, incluídas e diluídas no geral. Ao presentificar os mitos de origem, os arquétipos de heróis e deuses, os transformamos em nossas próprias representações, e assim os destruímos. Já não haveria mais heróis ou vilões, deuses ou demônios, mas imagens falsas, simulacrais, destituídas de sua originalidade, constantemente morta e ressuscitada, reformulada, a fim de voltar ao original. Desta forma, os quadrinhos matam e ressuscitam de tempos em tempos seus mitos, pois já se perderam deles, embora não consigam admitir.

4 O CORPO NOS QUADRINHOS NA DÉCADA DE 2000: GUERRA CIVIL E CRISE DE IDENTIDADE

Desde sua criação, as histórias em quadrinhos passaram por intensas modificações, visando a adaptar-se às necessidades culturais, raciais e do contexto de seu público consumidor. Sejam crianças, jovens ou adultos, os leitores de quadrinhos parecem procurar uma identificação com os personagens e situações que melhor os representam e, assim, estabelecer um diálogo com seu mundo recriado, em imagens e textos, no universo fictício dos *comics*. O termo em si, surgido da idéia de cômico, de comédia, já não se aplica à totalidade das narrativas de quadrinhos, uma vez que estas se diversificaram tanto em conteúdos e tipos quanto no público leitor.

São muitas as abordagens, contextos e situações retratadas nessa forma de literatura que se espalhou pelo mundo, conquistando cada dia mais leitores. Fiéis e exigentes, esses leitores, ao se "afeiçoarem" a determinado título ou personagem, são influenciados e influenciam as narrativas por meio do consumo. Afinal, as histórias em quadrinhos, como qualquer produto da indústria cultural, obedecem a critérios de mercado, e, por isso, respondem às expectativas e reações do consumidor.

Em *Os meios de comunicação como extensões do homem* (1974), Marshall McLuhan toma como exemplo o mito de Narciso para falar do entorpecimento do homem diante de suas próprias criações. Embora o autor esteja falando mais especificamente do desenvolvimento da tecnologia, podemos estender o exemplo para os meios de comunicação, que vêm sofrendo constantes mudanças ao longo dos séculos graças aos avanços da técnica. O autor afirma ainda que "a contemplação dos ídolos (...) conforma os homens a eles: 'quem os fez será como eles" (MCLUHAN, 1974, p.64).

De certa forma, a relação que o homem tem com seus ídolos pode ser considerada narcísica, como demonstra o autor. Pois se, para ele, o homem amputa ou prolonga seus sentidos por meio de imagens recriadas de si mesmo, ele é como Narciso, que diante de sua imagem "amputada", é vítima do entorpecimento e já não consegue diferenciar seu próprio reflexo de si mesmo.

Da necessidade de contemplar a imagem amputada e, portanto, irreconhecível de si mesmo, nasceu no homem uma necessidade de criar heróis e, neles, depositar seus sonhos de grandeza. Da imaginação de jovens talentosos e sonhadores, surge toda uma mitologia

moderna que hoje alimenta um complexo mercado de entretenimento que já envolve a televisão, o cinema e a Internet. A respeito desses jovens, Gerard Jones escreve que

> Embora mantidos à parte do *mainstream* americano, estavam mais em sintonia com os desejos e angústias desse *mainstream* do que as pessoas que faziam parte dele. Em busca de trocados fáceis, uma novidade espetacular e um pouco de alívio para seus anseios solitários, inventaram uma forma de cultura que foi como uma revelação para crianças de todas as classes e etnias e iria evoluir a ponto de se tornar parte da fantasia de adolescentes e adultos. Essa cultura sobreviveria por mais de 60 anos após o estouro inicial e estabeleceria a norma de entretenimento numa época muito diferente daquela em que foi criada. (JONES, 2004, p.19)

De fato, a indústria dos quadrinhos se tornou um importante braço da indústria do consumo e do entretenimento nos Estados Unidos e, hoje, alcança mercados espalhados por todo o mundo, sendo o Brasil um de seus públicos consumidores. O alcance da mitologia dos quadrinhos já não se limita ao seu meio original, os *comic books* (ou gibis, no Brasil), mas também se estende a outros meios como a TV, a literatura, o cinema e a internet. Hoje é possível ver até mesmo peças de teatro e exposições de arte baseadas em trabalhos de artistas consagrados dos quadrinhos, como Will Eisner, famoso por inaugurar o gênero *graphic novel*.

A influência dos quadrinhos especialmente sobre o público jovem masculino e a formação de sua identidade é determinante para o perfil de herói representado nesse meio. Umberto Eco, em *Apocalípticos e integrados* (1977), afirma que o homem, através de seus mitos, é capaz de representar todos os seus conceitos de grandeza, força, bem e mal, projetando-os em imagens simbólicas que passam a encarná-los. Dessa forma, conhecendo os mitos de uma sociedade é possível também conhecer seus anseios, valores e tendências, representados na arte e na produção cultural, tal qual a imagem de Narciso no espelho do lago.

Neste capítulo analisaremos as representações do corpo nas sagas *Crise de Identidade* e *Guerra Civil*, destacando algumas de suas principais representações de corpo e como essas representações contribuem para a construção de identidades no mundo contemporâneo. A primeira história trata das novas perspectivas de representação do herói, que ultrapassam os conceitos de bem e mal, estreitam os limites entre o humano e o pós-humano, questionam o caráter dos heróis e os usos que fazem de seus corpos. A história questiona o quão sólidos são os conceitos de herói e vilão e explora a crise das identidades no mundo contemporâneo.

Em *Guerra Civil*, analisaremos as representações do corpo em suas relações de gênero, identidade e poder. Serão comparadas algumas representações de personagens masculinos e femininos a fim de compreender como a narrativa dos quadrinhos se utiliza de

seus signos. Existiria, nos quadrinhos de super-heróis, uma igualdade de gêneros, ou ainda estariam estes personagens, como mostra Bourdieu, submetidos a esquemas de oposições rígidas e hierarquizantes?

Além disso, será também estudada, na minissérie, a tensão em torno do corpo do herói, sua natureza pós-humana e as implicações legais decorrentes. Os conceitos de "monstro", disciplina e controle abordados por Foucault servirão de base para as discussões em torno do poder e do papel do herói diante da sociedade e suas leis.

Em Crise de Identidade, analisaremos o corpo e a máscara do herói como formas de representação e construção de identidades múltiplas, a partir de conceitos de identidade e diferença abordados por Stuart Hall, Massimo Canevacci e outros estudiosos da cultura.

4.1 **Deuses e monstros: as mil faces do herói**

A teatralidade e expressividade marcantes nos quadrinhos tornam seus personagens únicos em aspecto e potencialidades. A raiz cômica dos quadrinhos não deve ser encarada como simples fuga da realidade cotidiana ou narcotização do pensamento individual, como pensam alguns de seus críticos. Mais que isso, o riso serve também como forma de desafio à autoridade e à seriedade do mundo oficial e, como afirma Bakhtin, "uma vitória sobre o medo", já que "surge justamente por tornar risível, ridículo, tudo o que causa medo, especialmente o sagrado – o poder, a moral etc - que é de onde procede a censura mais forte: a interior." (BAKHTIN apud MARTÍN-BARBERO, 2008, p. 103)

Para Martín-Barbero, a máscara, com seus aspecto do lúdico e carnavalesco, é instrumento de dissimulação e metamorfose que oculta a verdadeira identidade, indo além do único e estático:

> A máscara, o outro dispositivo do cômico e do Carnaval, exprime ainda mais plenamente a negação da identidade como univocidade. A máscara está na mesma linha de operação que os sobrenomes e os apelidos: ocultação, violação, ridiculizacão da identidade, e ao mesmo tempo realiza o movimento das metamorfoses e as reencarnações, que são o movimento da vida. Mas a máscara joga também sobre um outro registro de sentido, é estratégia de encobrimento e dissimulação, de engano da autoridade e inversão de hierarquias. (BAKHTIN apud MARTÍN-BARBERO, 2008, p. 103)

Desta forma, a partir da análise de Martín-Barbero sobre as máscaras como desafio da autoridade e reconstrução da identidade metamorfoseada, deslocada, percebemos a importância das vestimentas heróicas, não só no sentido do risível, da alegoria e teatralidade - importantes para o discurso dos quadrinhos - mas também na inscrição, no corpo, dos elementos formadores da identidade.

Vemos, assim, a importância do vestuário dos heróis e vilões de quadrinhos como forma de expor e imprimir, em seus corpos, valores e ideologias. Mais que um fator de diferenciação e de representação simbólica, o uniforme e a máscara são também agentes do mistério, da marginalidade em que vivem estes personagens, mesmo os heróis, pois levam ao extremo, na imagem que fazem de si mesmos, suas diferenças para com o homem "comum". Além disso, o uniforme também serve para ocultar a identidade do herói, por trás da máscara do mistério, uma vez que sua natureza belicosa o impede de levar uma vida "normal" a maior parte do tempo e o expõe a perigos em sua vida particular, na maioria das vezes sacrificada em função de um "bem maior".

Enquanto os vilões se escondem da justiça e da autoridade, os heróis muitas vezes se escondem de si mesmos, ou de seus companheiros, a fim de protegê-los. Escondem-se do público que não os compreende e do Estado que regula, de seus inimigos que atentariam contra eles e seus entes queridos. E vivem em relação de cumplicidade com o leitor, com quem partilham seus segredos, suas angústias e sofrimentos com os quais este leitor se identifica e se reconhece via representação.

É possível identificar nas vestes de muitos heróis e vilões de quadrinhos elementos relacionados à identidade, à cultura ou ao pertencimento a determinado grupo ou nacionalidade. Também atuam na constituição das vestes dos personagens algumas tensões e sistemas de oposições básicas como ordem e caos, forte e fraco, bom e mau, certo e errado, que caracterizam, muitas vezes, representações maniqueístas de valores culturais, nacionalismos e moralismos. Um bom exemplo disso são as histórias do Capitão América, herói surgido durante a Segunda Guerra Mundial e que, até hoje, representa os ideais de supremacia norte-americanos. Sua luta contra vilões como o Caveira Vermelha, seu arqui-inimigo, e imagens do herói esmurrando Adolf Hitler serviram para estabelecer uma representação do herói de guerra norte-americano como defensor da liberdade, da verdade e da justiça, enquanto todo aquele que não se unir a ele é retratado de forma ameaçadora e, portanto, potencialmente inimiga.

Isso não significa que tais representações estejam fora da realidade, como mostrou Pesavento (1995), ao analisar sua importância. Ideologias autoritárias como a nazista

ameaçaram, ao longo de toda a história humana, a paz entre as nações e resultaram em milhões de mortes e abusos contra inocentes. Porém, é preciso analisar o caráter estereotipado de algumas representações, quando se trata de heróis e vilões: o Capitão América, com seu porte atlético, feições leves, atitude confiante, portando um escudo nas cores da bandeira americana, posa como o Sentinela da Liberdade; já o Caveira Vermelha, como diz o próprio nome, usa uma assustadora máscara vermelha cobrindo todo o crânio, tirando-lhe qualquer aspecto de humanidade. Está sempre em pose ameaçadora, usando o uniforme do exército nazista, com a suástica como símbolo. É brilhante estrategista, comparável a Napoleão Bonaparte[6], um grande líder e um militar de conduta admirável entre os seus. Contudo, estas qualidades, que não condizem com um vilão, são normalmente ocultadas por trás da imagem nociva do inimigo da América.

As relações de poder presentes nos quadrinhos vão desde a força física a poderes mentais e simbólicos, como podemos ver nas histórias dos heróis mutantes X-Men.

Nascidos com um gen X que os torna diferentes de toda a humanidade, os mutantes representariam, nos quadrinhos da editora americana Marvel Comics, o próximo passo na evolução humana. Seus corpos são a fonte de poderes extraordinários, mas muitas vezes também de estigmas sociais, devido à aparência singular de muitos destes indivíduos.

Nas histórias dos X-Men, os mutantes são, regularmente, classificados como anomalias ou monstros, por aqueles que temem o diferente e o tomam como potencialmente perigoso.

Em *Os anormais*, Foucault (2002) faz uma genealogia dos conceitos de anormalidade e monstruosidade. Embora o autor baseie seus estudos em noções dominantes entre os séculos XVI e XVIII, estes conceitos ainda são aplicáveis à representação dos mutantes nas histórias em quadrinhos. Para Foucault, há três figuras que constituem o domínio da anomalia: o monstro humano, o indivíduo a ser corrigido e a criança masturbadora. Embora estes conceitos possam se entrecruzar e apresentar-se num mesmo indivíduo, interessa-nos especialmente o monstro, por seu caráter de violação tanto das leis da natureza quanto da sociedade, elevada ao extremo. O autor trata a figura do monstro como um problema jurídico-biológico, porquanto infringe ambas as leis, naturais e sociais, em sua existência mesma (FOUCAULT, 2002, p.69). Mais próximo do indivíduo comum e, portanto, visto em taxa muito mais elevada que o monstro – que é um caso extremo e raro – o indivíduo a ser corrigido tem como contexto de referência a família e suas instituições vizinhas (FOUCAULT, 2002, p. 72). Já o masturbador está, no contexto do século XVIII, num nível

[6] http://www.marvel.com/universe/Red_Skull_(Johann_Shmidt)

universal, pois, para Foucault, o ato da masturbação não era característico de um indivíduo excepcional, mas de todos, embora se mantivesse como um segredo nunca compartilhado. Segundo o autor, a masturbação, durante o século XVIII, teria sido vinculada, pela medicina, a todos os possíveis males e doenças corporais, caracterizando toda uma patologia da sexualidade, que persistiria até fins do século XIX e início do século XX. Entretanto, não interessam a este estudo o indivíduo a ser corrigido, tampouco o masturbador, ambos ligados a épocas e contextos tão remotos que já não se aplicariam nem à realidade de nossa época, nem à ficção dos quadrinhos. Contudo, o monstro, se não é "real", está ainda presente no imaginário de algumas de suas representações, mesmo que no olhar distorcido pelo preconceito.

Embora se constitua também numa "infração" das leis naturais, o monstro difere-se do enfermo, do defeituoso, do deformado, porquanto "só há monstruosidade onde a desordem da lei natural vem tocar, abalar, inquietar o direito, seja o direito civil, o direito canônico ou o direito religioso (...) É nesse ponto de encontro de duas infrações que vai se assimilar a diferença entre a enfermidade e a monstruosidade" (FOUCAULT, 2002, p.80). Segundo o autor, no século XVIII, a monstruosidade, como manifestação natural da contranatureza, era, por si só, considerada como indício de criminalidade. Essa relação só se inverteria a partir do século XIX, quando a criminalidade poderia ser vista como indício de monstruosidade: todo criminoso poderia ser, afinal, um monstro (FOUCAULT, 2002, p. 101).

A atribuição, nos quadrinhos, do potencial para o crime aos casos extremos de "desvios" das leis biológicas é motivo de tensões que, como no mundo "real", resultaram em atos de violência física e simbólica, tanto pelas sanções legais – como veremos à frente, na análise das sagas *Crise de Identidade* e *Guerra Civil* – como físicas, como o extermínio de milhares de mutantes nas mãos de indivíduos ou grupos racistas radicais. A semelhança com o holocausto imposto aos judeus, durante a Segunda Guerra Mundial, mostra o poder da representação e sua aproximação com a realidade.

Além disso, outras formas de medo e terror são exploradas nos quadrinhos, talvez não de forma tão direta quanto no caso dos mutantes, mas expressa de forma mais sutil e menos evidente, inculcada no que Bourdieu denomina *habitus* social. Para o autor, a primazia de certas representações estaria afirmada "na objetividade de estruturas sociais e de atividades produtivas e reprodutivas", no senso comum, visto como senso prático, a partir de reconhecimentos práticos que não precisam ser pensados ou explicados (BOURDIEU, 2007, p. 45). Desta forma, reproduzem-se representações etnocêntricas (padrões americanizados de corpo ou estereotipia dos "estrangeiros"), antropocêntricas (robôs, andróides e alienígenas

que, mesmo vindos de galáxias distantes, mantém uma estrutura corpórea humanóide) ou androcêntricas (separações rígidas entre masculino e feminino).

Para Ieda Tucherman (2000), o interesse do homem, em suas narrativas e ficção, pela figura do monstro, realiza-se em parte pela forma como estes nos permitem dialogar com temas contemporâneos através dos quais questionamos os limites da própria humanidade do homem, "esgarçadas as certezas de sua identidade e inteireza neste mundo onde fazemos proliferar associações entre a carne e o metal, o cérebro e o silício e até nos atrevemos a pensar a vida fora da base carbono" (TUCHERMAN, 2000, p.6). A autora acrescenta, ainda, o monstro como representação de hibridações de naturezas diferentes, aproximando-as a ponto de se misturarem. O monstro caracteriza-se, então, como um complexo de aproximações e distâncias, mostrando não apenas o que somos, mas o que poderíamos ser, num sistema de alteridades móveis e instáveis, de subjetividades transitórias que põem em questão até que ponto permanecemos humanos, diante das múltiplas possibilidades, oferecidas pela ciência, de transformar nossos corpos.

Resta, ainda, lembrar que não apenas a natureza biológica é responsável pela formação dos monstros, mas também o uso que se faz dessa natureza e seus extremos. Temos, no monstro, uma advertência, um aviso dos desvios cometidos e do afastamento dos modelos de normalidade, tanto das leis da natureza quanto da conduta.

A partir da saga *Crise de Identidade*, que estudaremos a seguir, será possível analisar alguns exemplos desta advertência, representada no uso dos poderes pós-humanos e das suas conseqüências, tanto da ordem natural quanto na formação identidade do herói.

4.2 **Crise de identidade: o herói e suas máscaras**

Figura 9 - Arqueiro Verde em *Crise de Identidade*: através de uma narrativa de mistério, a minissérie aborda a crise do modelo de herói contemporâneo

Fonte: Crise de Identidade, 2007, p. 37

Do ponto de vista do senso comum, os super-heróis podem ser imaginados como homens e mulheres com corpos poderosos, superpoderosos, trajando uniformes coloridos e sensuais, com capas esvoaçantes, saltando majestosamente sobre edifícios, salvando inocentes do perigo e das forças do mal.

Nas definições de Campbell (2000), Brandão (1986) e Helal (2003, 2004), os heróis seriam vigilantes servis, que devem sacrificar suas vidas, sua intimidade e seu bem-estar pelo bem da sociedade, tendo muitas vezes uma morte gloriosa como recompensa. Imortalizados em suas trajetórias míticas, os heróis teriam suas narrativas construídas dentro de um esquema simbólico mítico, servindo como mediadores entre os homens e os deuses. Seus feitos, mais que suas habilidades incomuns, inatas, fariam parte de um destino glorioso, ao qual estariam predestinados e do qual não poderiam escapar.

A função primordial do herói, seja qual for sua origem ou época, seria servir, velar, defender, vigiar. Ele é, portanto, aquele que põe o interesse coletivo acima de seus próprios, que se sacrifica por uma causa, um ideal, por um mundo justo onde o bem-comum está acima de tudo.

Esse modelo de herói, naturalizado nas representações coletivas de diversas culturas, está também presente na cultura de massa, cujo discurso vem construindo, diariamente, mitos modernos como os do esporte, da música e das histórias em quadrinhos. Destes últimos, podemos destacar o papel significativo do *Superman*, personagem que inaugurou o gênero dos super-heróis e que se tornou ícone da cultura pop, sendo hoje facilmente reconhecido em um grande número de países.

Criado em 1938, o bebê vindo do espaço, único sobrevivente de sua raça, seria criado por pais humanos extremamente corretos e, na vida adulta, assumiria o papel de defensor da humanidade. Disposto combater as forças do mal e defender o mundo da tirania e da corrupção, o herói, então batizado de Superman, formaria, junto com outros heróis, a equipe conhecida como *Liga da Justiça*. Forte, corajoso e virtualmente indestrutível, o Superman, que por muitos anos teve como única fraqueza a *kriptonita* – mineral radiativo oriundo de seu planeta natal – representa o ideal de “justiça” e “liberdade” à americana.

Figura 10 - Superman, personagem que inaugurou o gênero dos super-heróis

Fonte: Crise de Identidade, 2007

Umberto Eco (2004) compara os heróis de histórias em quadrinhos com os mitos da antigüidade, pois estes, como descrevem Helal e Murad, "são paradigmas dos anseios sociais e através das narrativas de suas trajetórias de vida, uma cultura se expressa e se revela" (HELAL; MURAD, 1995).

Por muitos anos, como observou Eco, as narrativas do Superman, bem como de outros heróis de quadrinhos, se mantiveram dentro de esquemas previsíveis, fechados em histórias curtas, com início, meio de fim. Nelas, o herói muitas vezes salvava a "mocinha" das garras de um vilão cruel e provavelmente movido por interesses financeiros, num ciclo que se repetia à exaustão e, assim, reforçava os estereótipos de herói e vilão. Mas à medida que o mercado dos quadrinhos crescia, muito mudou no modo de contar histórias e representar personagens, tanto os super-heróis quanto seus vilões e coadjuvantes.

Ao analisar o mito do *Superman*, Eco traça um paralelo entre o enredo trágico que, conforme estabelecido por Aristóteles, desenvolve uma série de acontecimentos que culminam numa catástrofe, e o enredo romanesco: "quando esses nós dramáticos se desenvolvem numa série contínua e articulada que, no romance popular, tornando-se fim em si mesma, deve o mais possível, proliferar *ad infinitum*" (ECO, 2004, p.250).

Entretanto, para o autor, o *Superman*, que seria o tipo de herói sem adversário à altura, teria um enredo sem possibilidade de desenvolvimento. Segundo ele, as aventuras do herói kriptoniano, por motivos comerciais, seriam destinadas a um público preguiçoso "que se apavoraria ante um desenvolvimento indefinido de fatos que o levasse a empenhar a memória semanas a fio" (ECO, 2004, p. 252).

Décadas após a análise de Eco do mito do Superman, novas abordagens e estudos sobre a cultura de massa possibilitam olhares diferenciados sobre os quadrinhos e seu universo simbólico.

O interesse de pesquisadores de diversas áreas das ciências humanas tem mostrado, mesmo que timidamente, o reconhecimento do gênero dos quadrinhos como uma forma de linguagem complexa e rica em potencial comunicacional, como representação social e até como forma de estímulo a competências cognitivas.

Estudos nas áreas de comunicação, pedagogia e linguagem já abordam o caráter educacional dos quadrinhos e suas aplicações inclusive em salas de aula, onde estimulam não só a leitura, mas também a participação e a criatividade dos alunos.

Em seu artigo *Histórias em quadrinhos: um novo objeto de estudos*, Paulo Ramos (206) traça uma trajetória teórica dos quadrinhos dentro da lingüística e aponta algumas das dificuldades enfrentadas por seus pesquisadores, acusados de "pesquisar o lixo cultural"

(RAMOS, 2006, p.175). Segundo o autor, a recusa inicial de pesquisadores em encarar os quadrinhos como objeto sério de estudos teria relegado o gênero a segundo plano, desqualificando-o como objeto de análise. Ainda assim, ele aponta importantes estudos feitos a partir da década de 70, por pesquisadores da Faculdade de Jornalismo Cásper Líbero, da Escola de Comunicações e Artes e da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da USP. Ramos também aponta a importância de estudos como os de Dino Preti que, em 1973, analisou a fala nas histórias em quadrinhos da Turma da Mônica, de Maurício de Souza, como instrumento de representação coletiva, onde, pela preservação da ortografia oficial, se valorizavam os códigos morais da língua "culta".

Além de seu valor educacional, os quadrinhos também demandam do leitor uma capacitação em diversas áreas, seja na lingüística, no reconhecimento de imagens, na percepção, habilidade de ler, interpretar e associar textos e imagens, memorização e raciocínio lógico, a fim de "digerir" de forma proveitosa e construtiva os conteúdos das histórias. Para Ramos, "quando há presença de elementos referenciais pouco conhecidos do leitor, a intelecção do sentido de humor se torna mais difícil" (RAMOS, 2006, p.1579).

A esse respeito, Fátima Régis (2008) recorre ao conceito de intertextualidade, que se refere à capacidade dos produtos da mídia de, direta ou indiretamente, citarem uns aos outros e, assim, construírem narrativas complementares (RÉGIS, 2008, p.34). Diante destas citações, o indivíduo é obrigado a realizar um esforço para associar conteúdos e linguagens de diversos gêneros num mesmo objeto, de forma mais elaborada que nas práticas tradicionais de leitura.

Segundo a autora, a recombinação de formas, estilos, códigos e linguagens é antiga e tem estado na base do desenvolvimento de diversas culturas ocidentais (RÉGIS, 2008, p.32). As mudanças promovidas por esse processo na indústria do entretenimento têm demandado do público dos meios de comunicação de massa "não apenas atividades mentais, mas a ação do corpo e de formas cognitivas que não se reduzem às habilidades representacionais pelas quais, tradicionalmente, julgamos a indústria do entretenimento" (RÉGIS, 2008, p. 33).

Ainda segundo Régis, os meios de comunicação de massa, como a fotografia, as histórias em quadrinhos, a televisão e o cinema dotaram o espectador de novas formas de perceber o mundo, instruindo-o na exploração de detalhes e invadindo novos campos visuais, sensoriais e cognitivos que o corpo humano precisou ser capacitado a capturar.

Para a autora, as tecnologias do entretenimento proporcionam a capacitação dos sentidos, por meio das recombinações de elementos simbólicos advindos da literatura, do vídeo, da música, da fotografia e das artes. A este processo, conhecido por Lev Manovich (MANOVICH, 2005) como remixabilidade, atribuem-se transformações significativas nos

modos de apreender e consumir os objetos da indústria da cultura. Por meio de estímulos variados, resultantes destas recombinações simbólicas, os indivíduos desenvolvem competências cognitivas, tais como o aprimoramento da atenção, do raciocínio lógico, da capacidade de resolução de problemas e da tomada de decisões.

Assim como a atenção foi reforçada, na Modernidade, de modo a reforçar a concentração e a seletividade, hoje, como aponta Régis, desenvolveu-se também uma forma de desatenção, a partir da qual os indivíduos são capazes de desempenhar tarefas variadas num mesmo espaço de tempo. Este *déficit* atentivo, característico do mundo contemporâneo, favorece a apreensão de informações fragmentadas e cada vez mais ligadas à velocidade frenética da vida nas cidades (RÉGIS, 2008, p.34).

A todo esse contexto de complexificação dos meios de comunicação de massa, especialmente dos bens culturais ligados ao entretenimento, como a televisão, o cinema, os games e revistas em quadrinhos, Steven Johnson (2005) denomina *Curva do Dorminhoco*. O termo baseia-se no filme *Sleeper*, dirigido em 1973 por Woody Allen, no qual o protagonista, interpretado pelo próprio diretor, acorda 200 anos no futuro e descobre que, para os cientistas da época, tortas, doces e caldas de chocolate fazem bem à saúde. O contraste entre a descoberta do personagem, no futuro, e o combate, nos nossos dias, à gordura, açúcar, cigarros e outros hábitos considerados nocivos à saúde, é comparável à inversão das opiniões, no meio acadêmico, em relação aos produtos da indústria cultural. Se, décadas atrás, alguns intelectuais, associações de pais e religiosos pregavam a censura aos quadrinhos, como possível causa da delinqüência juvenil, hoje tanto este gênero quanto a televisão, o cinema e os videogames são estudados por pesquisadores de diversas áreas e até mesmo vistos como benéficos e estimulantes à capacidade cognitiva do público. Em seu livro *Surpeendente*, Johnson (2005) defende:

> Acredito que a Curva do Dorminhoco seja hoje a única força nova mais importante que altera o desenvolvimento mental de jovens e acredito também que ela seja, em grande medida, uma força para o bem: potencializando nossas faculdades cognitivas, e não embotando-as. (JOHNSON, 2005, p.10)

Além disso, o autor procura analisar a mídia em seu potencial para o treinamento cognitivo, e não por juízo de valores (JOHNSON, 2005, p. 12). Não se trata de ensinar moral ou estilos de vida, mas sim de promover a capacitação mental do público.

Segundo esta visão, considera-se que não são histórias violentas, repletas de lutas, assassinatos e agressões que produzem maior efeito nos leitores, mas sim a forma como essas narrativas são construídas, recombinações de elementos, linguagens, imagens e textos, que

fazem com que o leitor emita respostas cada vez mais rápidas aos estímulos oferecidos. Hoje, alguns pesquisadores entendem a cultura popular como uma rede complexa de conhecimentos, capaz de treinar nossas mentes na velocidade de seus programas, jogos e folhetins. Deixando de lado a moralidade, começam a surgir, cada vez mais, estudos voltados para os benefícios cognitivos proporcionados pelas tecnologias do entretenimento.

A minissérie em quadrinhos *Crise de Identidade*, publicada nos Estados Unidos, em 2004, pela editora Detective Comics, e no Brasil, em 2006, pela Panini Comics, é um exemplo de como, dentro de uma mesma narrativa, vários elementos são recombinados e interligados, de maneira que o leitor deva estar não só conectado a todas as outras narrativas complementares, mas também aos elementos-chave que compõem o mistério por trás delas.

Na história, que tem como protagonistas os super-heróis da Liga da Justiça, um assassinato desencadeia uma série de eventos que, ao final da narrativa, levam a uma desconstrução do conceito tradicional de super-herói. Mais que um entretenimento rápido e passageiro, a história convida o leitor a repensar o gênero dos quadrinhos de super-heróis, por meio de estratégias complexas de construção do argumento e do *background* dos personagens. Ao fim, questiona-se o gênero em si, suas origens e expectativas para o futuro.

Figura 11 - Na minissérie *Crise de Identidade*, da DC, elementos narrativos da literatura, do cinema e referências a diversas mídias são remixados, demandando um esforço contínuo de atenção por parte do leitor

Fonte: Crise de Identidade, 2007, p. 10

A página acima, que abre a história, utiliza uma seqüência de planos fechados e de balões de fala, misturados com outros que mostram somente pensamentos do personagem, ainda não apresentado ao leitor. Nenhum dos personagens da cena é mostrado, a princípio, apenas seus nomes, sem mencionar que são super-heróis. O ritmo pelo qual as informações são dadas, quadrinho a quadrinho, apresenta, logo de imediato, o elemento do mistério. Apenas pequenos detalhes dos uniformes se revelam ao leitor, que se supõe já "treinado" a reconhecer personagens de quadrinhos. Planos abertos, fechados e em detalhe se alternam, caracterizando uma linguagem rebuscada do cinema, enquanto o texto sugere uma relação com romances policiais, fazendo referência direta à literatura romanesca.

Outros elementos narrativos, como *flashbacks* freqüentes e narrações em *off*, estreitam a relação dos quadrinhos com a linguagem cinematográfica. Durante um deles, o Homem Elástico, um dos heróis da Liga da Justiça, ao rememorar o dia em que conheceu sua esposa, Sue Dibny, faz referência ao comportamento da mídia em relação às celebridades, ao citar a publicação de biografias não autorizadas, a produção de telefilmes e notícias em colunas de fofocas. A imprensa e a televisão estão também representadas na narrativa fictícia dos quadrinhos. Em outro momento, a personagem Águia Flamejante cita o nome de Nietzsche durante uma conversa com o Homem Elástico.

Referências à mídia, à política, a atualidades, autores célebres, políticos, intelectuais e à ciência estão presentes na narrativa de *Crise de Identidade*, como em muitas outras histórias em quadrinhos contemporâneas.

Também são comuns as referências internas, como em um momento quando um personagem cita acontecimentos de histórias interligadas. Um exemplo disso são referências feitas à morte de personagens conhecidos, como o Flash e o Lanterna Verde, antigos membros da Liga da Justiça, ou de coadjuvantes, como parentes e amigos dos heróis, acontecidas em histórias anteriores, mas que afetam diretamente os personagens no momento presente.

A necessidade de compreender o sentido além do texto retratado nas páginas das revistas em quadrinhos conduz o leitor a uma série de associações muitas vezes produzidas coletivamente, em ambientes simbólicos de relacionamento e discussão, como comunidades virtuais e *blogs* na Internet. Essas redes de relacionamento não só facilitam a discussão sobre o conteúdo dos *comics*, mas também podem produzir material próprio, como as chamadas *fanfics*, artes e histórias produzidas por fãs. Para Régis, as redes de sociabilidade resultantes do consumo de bens culturais proporcionam material para a produção de conteúdo criativo, individual e coletivamente, por meio da colaboração entre indivíduos, num "complexo

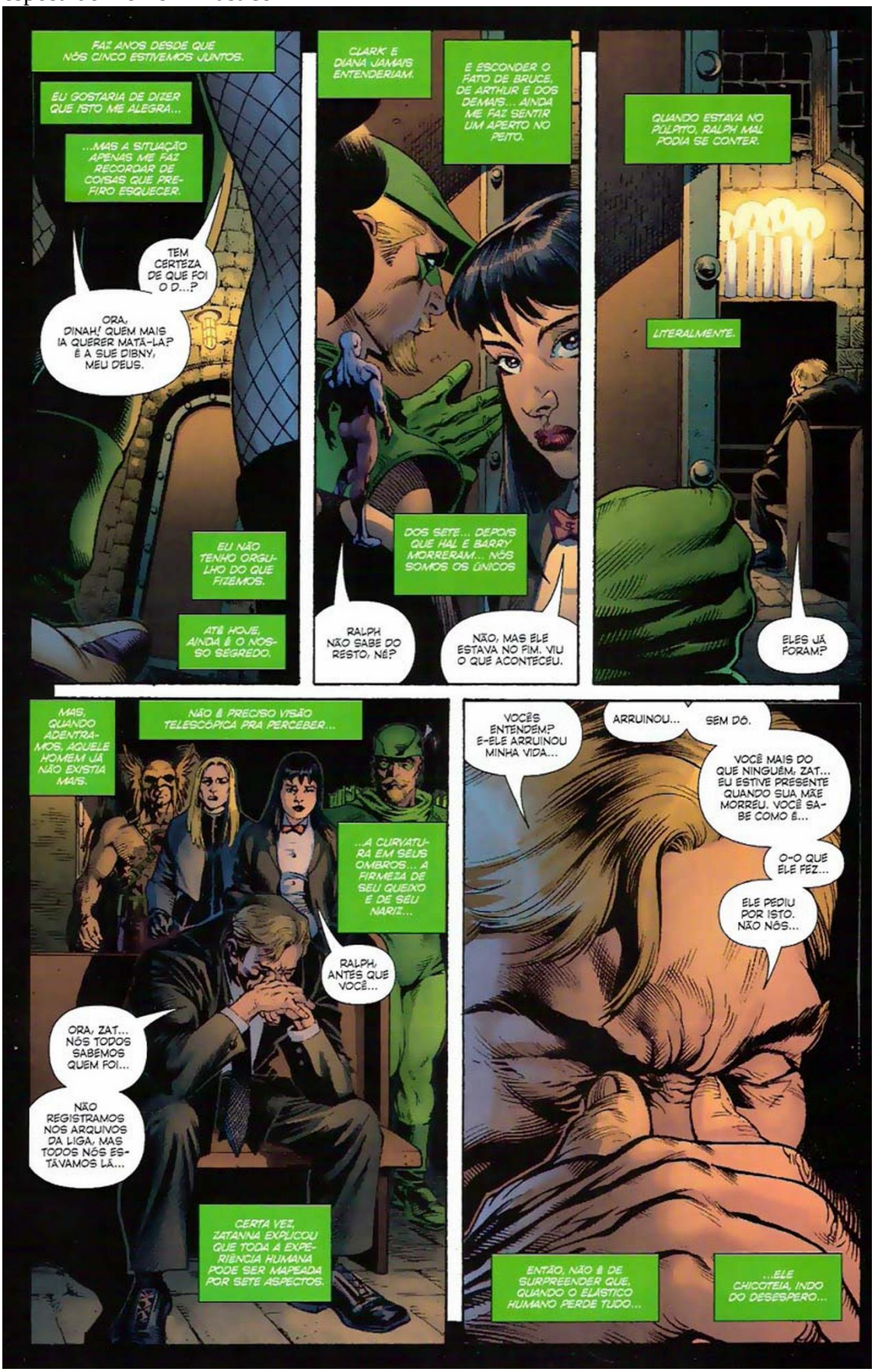
conjunto de instrumentos de comunicação utilizados pelos usuários para trocar informações sobre seus produtos midiáticos favoritos" (RÉGIS et al., 2008, p.167).

Como muitas outras histórias que procuram discutir o gênero em si, bem como o conceito de herói na contemporaneidade, *Crise de Identidade* foge aos padrões de mercado e ao entretenimento puro, lançando um olhar crítico sobre o conceito de herói. Embora sua narrativa principal se conclua ao final de sete edições, a história promove uma discussão que vai muito além do fato narrado, bem como das páginas das revistas. Ao invés de simplesmente repetir a fórmula herói versus vilão, a história leva o confronto para dentro dos personagens, explorando um tipo diferente de adversário, muito mais perigoso que qualquer supervisão: o próprio herói, seus medos, falhas e motivações. Ao explorar o lado humano, frágil e falível dos heróis, *Crise de Identidade* promove uma ruptura nas fórmulas e rótulos e convida o leitor a encarar o diferente, o inesperado e misterioso por trás dos personagens, que nunca mais poderão ser vistos com os mesmos olhos.

Logo após o funeral da personagem Sue Dibny, os heróis da Liga da Justiça se dividem em grupos para caçar todos os possíveis suspeitos do assassinato: os vilões. Porém, um pequeno grupo fica para trás, unido por um evento do passado que, por muitos anos, mantiveram em segredo, e que agora começa, aos poucos, a ser revelado (figuras 3 e 4).

As figuras a seguir mostram uma das reuniões secretas de ex-membros da Liga da Justiça, em torno do Homem Elástico, marido da vítima. O clima tenso e sombrio da cena, bem como a fúria e sentimento de vingança do Homem Elástico contradizem o modelo de herói positivo, racional e disciplinado, visto até então como padrão para os super-heróis de quadrinhos.

Figura 12 - Integrantes da Liga da Justiça se reúnem para descobrir o assassino da esposa do Homem Elástico



Fonte: Crise de Identidade, 2007, p. 46

Figura 13 - Tomado pelo sentimento de vingança, o herói se mostra vulnerável às paixões humanas

Fonte: Crise de Identidade, 2007, p. 47

As páginas acima se referem a um evento do passado, revelado ao longo da trama, quando o vilão chamado Dr. Luz invadira o satélite da Liga da Justiça e, encontrando Sue Dibny sozinha, a violentara sexualmente. Ao retornar à base, a equipe de heróis encontrou o vilão no meio do ato de violência e, após dominá-lo, decidiu não apenas apagar sua mente, mas também alterar sua personalidade, impedindo-o, assim, de voltar a cometer tal tipo de violência.

A atitude da Liga ao decidir mudar a personalidade de um vilão contradiz o conceito de herói justo e infalível, capaz de colocar sua própria vida em risco para salvar até mesmo seus inimigos. Aqui, vemos heróis que, preocupados em proteger suas identidades secretas e a segurança de seus parentes e amigos, colocam-se acima da lei, julgam e decidem o futuro daqueles que possam ameaçá-los.

Nas páginas seguintes, percebe-se a tensão entre os heróis diante de decisões difíceis e o sofrimento pela perda de entes queridos (figuras 14 e 15).

Na seqüência retratada a seguir, o Arqueiro Verde procura convencer Flash de que os assassinatos e atentados contra parentes e amigos dos heróis, nas mãos de supervilões, justificariam as medidas extremas tomadas pelos heróis, como apagar ou manipular mentes de seus adversários, e até de colegas que não partilhassem da sua opinião. Valendo-se de *flashbacks*, o roteirista promove uma associação de fatos do passado, quando os heróis, em suas identidades secretas, choraram sobre os túmulos de entes queridos.

O lado humano do herói, usado como justificativa para atitudes incoerentes com o arquétipo do guardião da Justiça, proporciona uma aproximação com o homem comum, mas também um afastamento do conceito de sobrenatural que colocava o herói acima dos sentimentos e angústias humanos. Descobrimos, então, por trás das máscaras, indivíduos mortais, de carne e osso, dotados de sentimentos e capazes de cometer erros de julgamento, o que não se espera do arquétipo do divino ou sagrado, do qual o herói encontra-se, nos nossos dias, cada vez mais distante.

Figura 14 - Heróis choram diante dos túmulos de entes queridos

Fonte: *Crise de Identidade*, 2007, p. 99

Figura 15 - Ao relembrar atos de violência cometidos pelos vilões, o herói procura justificar seus atos

Fonte: Crise de Identidade, 2007, p. 100

Para Baudrillard, “dissimular é fingir não ter o que se tem. Simular é fingir ter o que não se tem” (BAUDRILLARD, 1991, p.9). No caso da *Crise de Identidade*, vemos a máscara do herói como elemento de dissimulação de sua vida particular. Ao esconder seu rosto do público e da autoridade, o herói se coloca fora e acima da sociedade, de suas leis e restrições morais. A suposta “ausência” de um rosto, de uma identidade, configura-se na representação de outra “ausência”, tornada “presente” na simulação do *outro*: o mito, o arquétipo do divino, do herói como figura intocável, inalterável e inatingível. Pois não se pode atingir aquilo que não existe, que não tem ligação com o real. E ao se distanciar do real, por meio da máscara, o herói se torna ausente também de culpas e responsabilidades. Para o público, que não o conhece, ou para a autoridade cujas leis não se aplicam a ele, o herói permaneceria intocável, irrepreensível. Mas o que acontece quando sua máscara é retirada e sua identidade revelada? O que faz o herói quando seu lado humano vem a público e as leis da vida e da morte o atingem, como a qualquer outro cidadão?

Ainda segundo Baudrillard, a imagem do mito ou do sagrado, aqui representada na figura do herói, põe em causa a diferença do “verdadeiro” e do “falso”, do “real” e do “imaginário” (BAUDRILLARD, 1991, p.9). Além disso, o simulacro, diferente da representação, que vale-se do princípio da equivalência entre o signo e o real, deforma uma realidade profunda, mascara sua ausência e, por fim promove sua exterminação simbólica, ao negar sua própria existência. Assim vem operando a indústria dos quadrinhos: num desejo desenfreado de tornar realidade modelos de herói trazidos de idealizações do passado glorioso, das epopéias clássicas ou de utopias futuristas, “produção desenfreada de real e de referencial, paralela e superior ao desenfreamento da produção material (...) estratégia de real, de neo-real e de hiper-real, que faz por todo lado a dobragem de uma estratégia de dissuasão” (BAUDRILLARD, 1991, p. 14).

Para Martín-Barbero, “a máscara está na mesma linha de operação que os sobrenomes e os apelidos: ocultação, violação, ridicularização da identidade, e ao mesmo tempo realiza o movimento das metamorfoses e as reencarnações, que são o movimento da vida. Mas a máscara joga também um outro registro de sentido, é estratégia de encobrimento e dissimulação, de engano da autoridade e inversão das hierarquias” (MARTIN-BARBERO, 2008, p.103). A figura a seguir mostra como, na história, o herói parece ciente da importância da máscara para a sua sobrevivência, acima e fora da lei.

Figura 16 - A atitude marginal do herói frente à racionalidade da Lei exprime as inquietações da juventude e suas táticas de burlar os mecanismos coletivos de disciplina, que procuram racionalizar o sujeito pela repressão das diferenças

Fonte: Crise de Identidade, 2007, p. 203

A máscara assume nos quadrinhos diversas formas, desde a mudança total de aparência até o simples ato de esconder a identidade por trás de um par de óculos, como faz o Superman. A ironia e o escárnio por trás de uma idéia tão simples revelan o lado cômico dos quadrinhos, em "desafio à seriedade do mundo oficial, ao seu ascetismo diante do pecado", como afirma Martín-Barbero (2008, p.103). A própria imagem desajeitada e ingênua do jornalista Clark Kent, em oposição à força e astúcia do Superman, caracteriza o desafio à imagem estereotipada do homem comum, do *nerd*, escondido na miopia do cotidiano.

João Freire Filho define minoria como "todo grupo social cujas perspectivas e vozes são marginalizadas pelas estruturas de poder e pelos sistemas de significação dominantes numa sociedade ou cultura" (FREIRE FILHO, 2005, p.19). Para o autor, a cultura da mídia e do consumo contribui tanto para forjar a aceitação da dominação e dos estereótipos como para instigar a resistência e a contestação dos modelos e ideologias opressores que reprimem e distorcem a imagem do que é diferente (FREIRE FILHO, 2005, p.19). O autor chama atenção para a representação distorcida de identidades sociais como a da mulher e dos homossexuais, tema que a partir da década de 1960 tornou-se central nos estudos culturais e midiáticos, em consonância com as demandas dos novos movimentos sociais de discussões em torno da identidade (FREIRE FILHO, 2005, p. 20).

Freire Filho destaca o papel das representações como produtoras de sentidos e de formas de reconhecimento, por meio de recursos simbólicos, embutidos no entretenimento, no consumo e na mídia, que articulam formas de pertencimento e identidade. (FREIRE FILHO, 2005, p.21). Para o autor, o estereótipo desempenha papel importante na construção de noções de mundo, de auto-referência e de julgamentos a respeito de si mesmo e dos outros:

> Os estereótipos, a exemplo de outras categorias, atuam como uma forma de impor um sentido de organização ao mundo social; a diferença básica, contudo, é que os estereótipos ambicionam impedir qualquer flexibilidade de pensamento na apreensão, avaliação ou comunicação de uma realidade ou alteridade, em prol da manutenção e da reprodução das relações de poder, desigualdade e exploração; da justificação e da racionalização de comportamentos hostis e, in extremis, letais (FREIRE FILHO, 2005, p.22).

Ao propor um conhecimento pré-fixado sobre o *outro*, construído muitas vezes em representações coletivas, o estereótipo limita o leque de referências e exclui a variedade, as diferenças de atributos, de gêneros, raças e culturas, lançando mão de representações distorcidas, supostamente fixadas pela "natureza". Estabelecem-se esquemas de oposições simbólicas como bem e mal, normal e anormal, natural e patológico, taxando grupos, raças, gêneros ou indivíduos como desviantes, estrangeiros, vulgares. Por meio do exagero e do

excesso, o estereótipo apela para a lógica do senso comum, da previsibilidade e da "naturalidade" como estratégias de legitimação, colocando-se acima de justificativas (FREIRE FILHO, 2005, p.23).

Parece tentador, ao observar superficialmente as histórias em quadrinhos, ceder aos estereótipos de herói e vilão, mocinho e bandido, homem forte e mulher frágil, humano e bestial. Mas o pesquisador atento deve considerar o novo e a diferença como formas de resistência às representações pré-fixadas, deterministas, que limitam o método científico à mera constatação do já conhecido e reconhecido pelas estratégias do poder.

A oposição entre o pós-humano e o ordinário é, em si, um convite à reflexão sobre as múltiplas possibilidades de sujeitos e identidades do mundo contemporâneo, que vêm se manifestando com mais força a cada ano nos quadrinhos. A máscara, como simulação do "outro", não o marginalizado, mas o novo, torna presente uma ausência até então reprimida, ou que se pensava poder reprimir na juventude, levando do grotesco ao cômico, pois, como afirma Martín-Barbero (2008, p. 102) "trata-se de um realismo que se situa nos antípodas daquilo que um racionalismo dissimulado freqüentemente atribuiu ao popular: o modo grotesco funciona por exageração e degradação e não por cópia".

No exagero dos uniformes de cores berrantes, a exaltação da sexualidade, do falo, sempre bem destacado na vestimenta, - do Tarzan, com seu corpo seminu, coberto apenas por uma tanga de pele de animal, ao vermelho erótico do *Superman,* - faz do corpo representação "grosseira" do corpo como materialidade, em oposição ao elevado, espiritual. Ao cérebro, a mente, palco da moral e da racionalidade, opõem-se o glúteo, o falo, as coxas, os seios, zonas do carnal, do erótico e do selvagem. Por meio da exaltação da diferença, os quadrinhos questionam a racionalidade do único e do igual, pondo em dúvida até mesmo sua existência.

Histórias como *Crise de Identidade* exploram, na própria ruína do modelo moderno de herói, estratégias de renovação de um conceito e de uma indústria já decadentes que, na simulação de sua própria morte, procuram escapar à agonia do real. Como afirma Baudrillard (1991 p. 29), "o poder pode encarnar a sua própria morte para reencontrar um vislumbre de existência e de legitimidade". Assim, o mercado de quadrinhos, já desgastado, promove periodicamente um sacrifício simbólico de seus "deuses", a fim de, na ruína da morte (simulada), tentar afirmá-los no seu inverso, na sua forma expurgada, exumada e dissecada em público. Por meio da crise, procura justificar o próprio sistema, assim como o real pelo imaginário, a verdade pelo escândalo, a lei pela transgressão.

Por meio da simulação, o poder testa a si mesmo e suas reações diante do imaginário; fabrica a crise para se legitimar nela: se o herói entra em crise consigo mesmo, e já não

encontra equivalente no real, extermina-se, nega-se todo o sentido e a racionalidade da representação, tornando-se mero simulacro. Baudrillard vê, na negação do poder, seu assassínio ritual, um esforço agonizante de sacrificar-se em nome da imortalidade, para que o ressuscitemos por meio da negativa. É na crise e na total aniquilação que tenta se restituir o poder. Tornar o herói humano, tentar conciliá-lo com o "real" é como tentar traduzir em imagens o religioso, tentar racionalizar o mito, o que termina por exterminá-lo.

Nesse ponto, a escolha do nome da minissérie, *Crise de Identidade*, parece acertada, principalmente no que diz respeito às discussões atuais sobre o tema, entre as quais destacamos o ponto de vista de Stuart Hall (2006). A perda de referencial e de ancoramento em uma identidade sólida, central, caracteriza, para Hall, o que se poderia chamar de uma morte do sujeito "humano", visto como "uma figura discursiva, cuja forma unificada e identidade racional eram pressupostas tanto pelos discursos do pensamento moderno quanto pelos processos que moldaram a modernidade, sendo-lhe essenciais" (HALL, 2006, p. 23).

A análise acima procurou mostrar como, mais do que simples oposições entre herói e vilão, forte e fraco, masculino e feminino, os quadrinhos de super-heróis oferecem um extenso leque de hibridismos que extrapolam o conceito moderno e positivista de identidade. Caracterizam o que Canevacci (2005a) descreve como uma subjetividade sincrética: "sincretismo flutuante nas gemações culturais, comunicacionais, experimentais: explorando discursos, estilos, visões, percepções, estéticas, criações para *além* das concepções dominantes baseadas em visões totalizadoras de verdades únicas ou multiculturalismos convenientes" (CANEVACCI, 2005a, p.1).

A fim de explicar a construção das subjetividades híbridas, especialmente nas culturas juvenis, o autor emprega a metáfora das gemas, que, como espelhos prismáticos, refletem uma perspectiva multíplice e negam os dualismos absolutos, experimentando cruzamentos e deslocamentos que constituem o sujeito como uma multidão do eu (CANEVACCI, 2005a, p.1).

Para Canevacci (2005b), o próprio conceito de cultura foi vítima dos generalismos homogeneizantes derivados de um desejo cientificista de tratar a cultura com a mesma objetividade de ciências como a física, a química, a biologia etc. (CANEVACCI, 2005b, p.16). Contudo, o pensamento científico generalizante tem por hábito uma apologia à identidade, privilegiando o que há de comum, o mesmo, o idêntico, a fim de eliminar as diferenças. Assim, torna-se mais fácil classificar, preguiçosamente, o semelhante, enquanto tudo o que escapa a ele é desconsiderado ou classificado como anomalia. Selecionam-se as singularidades estáticas, do único, em detrimento do plural e do móvel.

Mas já não é possível, diante da multiplicidade dos sujeitos, ignorar a diferença, tampouco classificar como subculturas ou culturas subalternas tudo o que não se iguala ao "geral". Mesmo no caso das representações coletivas, capazes de abranger uma grande parte da cultura de um grupo, não se pode desconsiderar o diverso, o que atravessa o coletivo e se constitui de seus fragmentos e diferenças.

Nesse ponto, Canevacci (2005b, p. 19) enfatiza a força das culturas juvenis, que constituem pluriversos impossíveis de se encerrar nos limites das subculturas. Segundo o autor:

> O conceito de cultura como algo global e unificado, complexo e identitário, que elabora leis universais, dissolveu-se seja debaixo dos golpes da nova antropologia crítica, seja, ainda antes, pela difusão de fragmentos parciais que não aspiram mais a ser unificados, mas que reivindicam, vivem e praticam parcialidades extremas, irredutíveis diferenças (CANEVACCI, 2005b, p. 18).

Para o autor, as culturas juvenis se movimentam em fluxos transversais, que se atravessam e constroem pluriversos de significados simbólicos e, por isso, não são jamais passíveis de redução ao idêntico e imóvel.

Essa multidão de sujeitos, acentuada e levada ao extremo nos quadrinhos, torna seu universo (ou multiverso, termo usado constantemente nas histórias da Detective Comics), um campo tão vasto que procurar defini-lo em termos de semelhanças seria limitar o estudo a uma parcela mínima e pouco representativa da diversidade que abrange o conceito contemporâneo de herói. Contudo, é preciso delimitar um objeto mínimo de estudo, a fim de evitar que a polifonia de signos e representações se perca no caos e se torne ininteligível. Afinal, como definir se ainda é possível manter o conceito de herói no meio de tantos corpos, poderes e usos, tantas mutações sofridas pelos personagens e suas identidades na pós-modernidade? Como identificar um personagem como herói, se, hoje, suas condutas são continuamente questionadas e reavaliadas por seus próprios escritores?

Isso nos leva à questão da perda de identidade e da crise do poder, temas centrais da saga *Guerra Civil*, dos quais trataremos no capítulo a seguir. Nele, aprofundaremos a discussão a respeito da crise do sujeito moderno e da proliferação de identidades múltiplas, em processo constante de reformulação, expressas em personagens como os mutantes X-Men e em equipes jovens como os Novos Guerreiros.

A partir da narrativa, que envolve o conflito entre o novo, o antigo e o poder disciplinador, tal como exposto por Foucault, discutiremos o papel do corpo como fonte e alvo de poderes simbólicos, sobre o qual se inscrevem elementos da cultura. No corpo do

herói procuraremos as representações de mecanismos simbólicos de negação das diferenças em contraste com a produção de identidades diaspóricas, do ponto de vista de Canevacci e Hall.

4.3 **Guerra Civil: Capitão América e os Novos Guerreiros**

A saga *Guerra Civil*, publicada no Brasil entre 2007 e 2008, pela *Panini Comics*, trouxe grandes mudanças ao universo dos quadrinhos da editora Marvel. A partir dos acontecimentos desta minissérie, que repercutiram também em diversas outras revistas da Marvel nesse período, os super-heróis da editora passaram por grandes transformações nas suas relações com o Estado americano e seus cidadãos. A história também abordou um dos temas mais frequentes nas narrativas de quadrinhos americanos: a crise de identidade do herói.

A narrativa começa com a equipe jovem conhecida como *Os Novos Guerreiros*, que, afiliados a um *reality show*, exibem em cadeia nacional a perseguição a um grupo de vilões foragidos. A investida, entretanto, que inicialmente destinava-se a um espetáculo televisivo, termina em catástrofe: perseguido pela heroína Namorita, um dos vilões, Nitro, usa seus poderes de gerar poderosas explosões e devasta todo um bairro na cidade de Stanford, em Connecticut. O saldo de mortes, envolvendo quase toda a equipe dos Novos Guerreiros e o grupo de vilões (apenas o líder da equipe de heróis, Speedball, e o próprio Nitro escapam com vida), fica entre 800 e 900 vítimas, a maioria delas crianças e funcionários de uma escola destruída pela explosão.

A tragédia logo atinge a imprensa e se transforma numa comoção nacional, que joga a opinião pública contra os super-heróis. Uma ação rápida do Congresso americano, com o apoio do empresário Tony Stark, o Homem-de-Ferro, institui o Ato de Registro de Super-humanos. Segundo ele, todo cidadão dotado de poderes especiais, sejam naturais, adquiridos durante a vida ou por meio de equipamentos tecnológicos, deve se registrar junto ao governo americano e, se necessário, receber treinamento para se tornar um super-herói.

A história se desenvolve em torno do conflito entre as duas facções que se delimitam entre os heróis: de um lado, o Homem-de-Ferro e demais heróis a favor do registro e, opondo-se a eles, o Capitão América e seus seguidores. A tensão entre as forças opostas deflagra uma verdadeira guerra em terreno urbano, durante a qual ambos os lados sofrem baixas e que põe

em risco a segurança pública. Na última edição, momentos antes da vitória iminente, o Capitão América surpreende-se ao ver a devastação causada pelo conflito entre super-heróis e decide entregar-se, envergonhado com os rumos tomados por ambos os lados.

Em sua história de origem, o soldado raso Steve Rogers, rapaz franzino e de pouca saúde, considerado incapaz de servir às forças armadas durante a Segunda Guerra Mundial, submete-se a um experimento secreto que tinha como fim criar um soro capaz de transformar pessoas comuns em supersoldados, para lutarem a favor do governo americano. O experimento é bem sucedido, mas devido a um ataque das forças inimigas, o laboratório é destruído e a fórmula se perde, deixando Rogers como o único supersoldado americano. Ele, então, passa a carregar o manto e o escudo do Capitão América, que, junto com as forças aliadas, enfrentaria os exércitos de Hitler.

Após o término da guerra, porém, a popularidade do herói junto aos leitores viria a cair e o herói passaria um longo período afastado, só retornando em 1964, já durante a chamada Era de Prata dos Quadrinhos[7]. Para justificar seu reaparecimento e sua juventude tantos anos depois, criou-se a desculpa de que ele teria passado as últimas décadas preso a um iceberg, após um confronto com seu inimigo, o Caveira Vermelha, que teria tido o mesmo destino.

A narrativa de vida de Steve Rogers, o Capitão América, - que desde 1941 até os dias atuais carregou em seu escudo o estandarte americano e, com ele, a tarefa de defender e servir à nação - caracteriza o herói modelo, irrepreensível, dedicado como só um soldado poderia ser. O heroísmo do Capitão foi espelho de muitos outros que lutaram ao seu lado, como seu parceiro Bucky Burnes, a ex-espiã russa Natasha Romanova, a Viúva-Negra, e mesmo o vigilante Frank Castle, o Justiceiro, que apesar de considerado um sociopata, cujos métodos violentos são muitas vezes criticados até mesmo por outros heróis, tinha Rogers como ídolo.

O Justiceiro, bem como muitos dos heróis surgidos ao longo da história dos quadrinhos, inclusive equipes jovens como os Novos Guerreiros, mostram o quanto o conceito de herói se tornou flexível e líquido em relação aos primeiros personagens do gênero, como o Superman ou o Capitão América. Estes, cujas próprias cores dos uniformes revelam o compromisso com a identidade cultural norte-americana, tiveram muitas vezes que

[7] A Era de Ouro dos quadrinhos compreende o período entre as décadas de 1930 e 1950, iniciada com o surgimento de heróis como Tarzan, Mandrake, o Fantasma, Super-Homem, Mulher Maravilha, Batman e Capitão América, entre outros. A partir de 1940, há um significativo declínio nas vendas, devido ao livro *Sedução dos Inocentes*, do psicólogo Fredric Wertham, e a conseqüente criação do Código de Censura dos Quadrinhos. As vendas só ganham novo impulso a partir da década de 1960, com a reformulação do personagem Joel Ciclone, a criação de J'onn J'onzz, o marciano, e da Liga da Justiça, inaugurando a Era de Prata (MOYA, 1997)

se defrontar com personagens que, embora aparentemente inspirados neles, tornaram-se representações distorcidas do modelo de origem.

A proliferação de equipes e heróis no mundo dos quadrinhos abriu caminho para reciclagens constantes dos mesmos modelos que, copiados exaustivamente, acabam por perder o vínculo ideológico com o original, configurando o que Jameson (2006) classifica como pastiche. Para o autor

> O pastiche, assim como a paródia, é a imitação de um estilo peculiar e único, o uso de uma máscara estilística, o discurso de uma língua morta; no entanto, ele é uma prática neutra de tal mímica, desprovida do motivo oculto da paródia, sem o impulso satírico, sem o riso, sem aquele sentimento ainda latente de que existe algo normal, em comparação com o qual aquilo que é imitado é cômico. (JAMESON, 2006, p. 23)

Em *Guerra Civil*, a falta de compromisso dos Novos Guerreiros com a segurança pública, diante do desejo dos heróis de se tornarem celebridades, resulta na morte de quase toda a equipe e de cerca de 900 pessoas, a maioria crianças de uma escola próxima. Acompanhada de um desfecho trágico, que dá origem a todo o conflito da minissérie, a sequência envolvendo os Novos Guerreiros ironiza o modelo de herói e os pastiches produzidos pelas próprias editoras em busca do lucro no mercado de quadrinhos. Um dos momentos de *Guerra Civil* que melhor caracterizam esse pensamento é a atuação da equipe em um programa de televisão, como mostra a figura a seguir:

Figura 17 - Contratados por um *reality show*, os novos Guerreiros caçam vilões, mesmo quando estes não estão cometendo nenhum delito, em busca de audiência

Fonte: Guerra Civil, 2007 - n° 1, p. 6)

A dicotomia herói/homem comum, presente na dupla personalidade do Capitão América, - que, quando não está empunhando o escudo, é o soldado raso Steve Rogers, - foi descrita na análise feita por Umberto Eco sobre o mito do Superman:

> Clark Kent personaliza, de modo bastante típico, o leitor médio torturado por complexos e desprezado pelos seus semelhantes; através de um óbvio processo de identificação, um *accountant* qualquer de uma cidade norte-americana qualquer, nutre secretamente a esperança de que um dia, das vestes da sua atual personalidade, possa fluir o super-homem capaz de resgatar anos de mediocridade. (ECO, 2004, p. 248)

Não importa se o personagem é o jornalista Clark Kent (o Super-Homem), o fotógrafo *freelancer* Peter Parker (o Homem-Aranha), o soldado Steve Rogers (Capitão América) ou mesmo o advogado cego Matt Murdock (o Demolidor); a maioria das narrativas de super-heróis das Eras de Ouro e de Prata da indústria de quadrinhos americana se valem da identificação do público com a figura do alter-ego humano do herói.

Esses homens "comuns", quando não estão trajando uniformes com forte conteúdo simbólico em defesa da sociedade contra as forças do mal, são passíveis de erros, angústias, temores e frustrações com as quais qualquer leitor pode facilmente se identificar e se reconhecer. Isso nos remete à introdução do elemento da derrota na construção da narrativa heróica, como descreve Helal, em relação à análise das narrativas em torno do atleta Ronaldo, após a final da Copa do Mundo de 1998:

> Na 'derrocada' do ídolo, os fãs 'descobrem' que o mito é um 'mortal', um 'homem como outro qualquer', que tem suas fraquezas, passa mal, dorme abraçado ao pai nos momentos difíceis, sofre de solidão, sente-se aprisionado e ainda, de forma emblemática, trata-se apenas de um 'menino'. (HELAL, 2001, p. 159)

A análise de Helal sobre a "derrota" do jogador de futebol Ronaldinho, na partida final da Copa do Mundo de 1998, serve de exemplo da construção de mecanismos de identificação entre o público e o herói, no momento de suas falhas.

A identificação com a figura do herói também se dá no momento da rememoração de suas narrativas míticas. Segundo Eliade, "ao recitar os mitos, reintegra-se àquele tempo fabuloso, e a pessoa torna-se consequentemente, 'contemporânea', de certo modo, dos eventos evocados, compartilha da presença dos Deuses ou dos Heróis" (ELIADE, 2006, p. 21). Dessa forma, as constantes reformulações de mitos clássicos ou mesmo modernos permitem a identificação com novos públicos, de acordo com os valores da época em que forem recontados.

A respeito das narrativas heróicas do Capitão, Fabio N. Serrano (2008) diz que "seus relatos quase sempre permeiam valores cívicos pré-estabelecidos, invariáveis. A problemática do herói não atinge o nível humano simples e sim revolve numa conjuntura mais ampla e universal. Sempre a coletividade e seus sistemas são mais importantes" (SERRANO, 2008, p. 31).

A análise de Serrano sobre o Capitão América nos mostra que, como já descrito por Campbell (2000), Brandão (1987) e Helal (2003), cabe ao herói "redimir a sociedade" (HELAL, 2003, p.1), "trazendo benefícios aos seus semelhantes" (CAMPBELL apud HELAL, p. 1). Assim, sendo o Capitão América o estereótipo do americano ideal, torna-se insuportável, para ele, ver-se envolvido em um conflito que já não tem como fim a defesa da sociedade, a redenção da nação, mas sim a luta por si só.

O conflito entre heróis, apresentado em *Guerra Civil*, traduz a morte da identidade positiva e centrada do herói, processo iniciado pelo que Hall chama de deslocamento das identidades (HALL, 2006). O autor identifica cinco tipos principais de descentramentos que, para ele, teriam sido responsáveis pelo deslocamento das identidades rumo ao pós-moderno: 1) a ideologia marxista, ao colocar as relações sociais no centro de seu sistema teórico, teria deslocado qualquer noção de agência individual, negando, assim, a ideia de essência universal de homem; 2) com a descoberta do inconsciente, Freud rompe com a idéia de sujeito fixo (cartesiano), ao afirmar que a identidade é construída ao longo da vida, através de processos inconscientes, na relação com o mundo, e não algo fixo e inato; 3) segundo a linguística de Saussure, a língua (e com ela toda uma série de sistemas simbólicos) é um sistema social, e não individual, portanto estaríamos todos sujeitos a significados embutidos na língua e sistemas culturais; 4) a idéia de "regimes disciplinares", estabelecida por Foucault, trata a individualização como descendente, ou seja, origina-se da vigilância, da observação constante, via instituições coletivas; 5) o feminismo, incluído no grupo dos "novos movimentos sociais", rejeita o sujeito cartesiano na medida em que explora as diferenças (homem/mulher, hetero/homossexual, brancos/negros etc.), com a noção de políticas de identidade. Embora muitos destes pontos de vista sejam constantemente questionados e rebatidos por linhas diferentes de pensamento, Hall destaca sua importância pelas contribuições que deram ao descentramento do sujeito rumo ao pós-moderno.

Assim, pela análise dos deslocamentos descritos por Hall, podemos entender a construção de identidades híbridas nos heróis de quadrinhos e a dialética entre o herói e sua identidade secreta. No caso do Capitão América, ao admitir seu erro em ingressar num combate movido por objetivos pessoais, egoístas, e não altruístas, como era de se esperar de

um Herói, ele atribui o erro a Steve Rogers, seu lado humano, que ele mesmo entrega à punição. Seu posterior assassinato, no caminho para o tribunal onde seria julgado, pode ser entendido como a representação da morte simbólica da identidade individual, em contraste com a imortalidade do arquétipo do herói. Rogers morre para que o Capitão América sobreviva.

O conflito de identidades de Rogers, manifestação da crise de identidade instalada nas últimas décadas entre muitos personagens de quadrinhos[8], representa, na figura do herói, a perda de referências que sirvam de ancoramento, como a nacionalidade. Os heróis contemporâneos já não são facilmente definidos em termos de nacionalidade, ideologia ou cultura. Personagens como os X-Men, indivíduos nascidos com um gen mutante que os torna únicos em cada indivíduo, tornam-se cada vez mais comuns nas narrativas de quadrinhos. Este tipo de personagem independe de esterótipos de gênero, raça ou nacionalidade e seus motivos transitam entre o pessoal e o coletivo. Não há uma única identidade mutante, mas uma infinidade delas. Ernest Gellner, citado por Hall, fala da importância do sentimento de identificação nacional na formação da identidade:

> A ideia de um homem (sic) sem uma nação parece impor uma (grande) tensão à imaginação moderna. Um homem deve ter uma nacionalidade, assim como deve ter um nariz e duas orelhas. Tudo isso parece óbvio, embora, sinto, não seja verdade. Mas que isso viesse a parecer tão obviamente verdadeiro é, de fato, um aspecto, talvez o mais central, do problema do nacionalismo. Ter uma nação não é um atributo inerente da humanidade, mas aparece, agora, como tal. (GELLNER apud HALL, 2006, p. 48)

Para Hall, as identidades nacionais não são inatas, mas "formadas e transformadas no interior da representação" (HALL, 2006, p. 48). A nação seria, portanto, uma comunidade simbólica, em torno da qual se formariam sentimentos de identidade e lealdade. As culturas nacionais teriam o papel de construir sentidos a partir dos quais, por identificação, constroem-se as identidades (HALL, 2006, p. 51). O autor, entretanto, questiona essa unidade, a partir da heterogeneidade de tipos e origens raciais, culturais e sociais no contexto da globalização. A partir do momento em que as novas gerações de heróis – como é o caso dos Novos Guerreiros, acendedores do estopim da Guerra Civil – não partilham mais dos sentimentos de unidade, seja nacional, cultural ou racial que antes constituíam a identidade de heróis como o

[8] A editora DC Comics, segunda maior do mercado americano de quadrinhos, vem, há anos, tentando resolver os problemas de identidade de seus personagens, em maxi-séries como *Crise nas Inifinitas Terras* (1985), *Crise de Identidade* (2005) e *Crise Final* (2008).

Capitão América, instalam-se os conflitos e ambiguidades que culminam na morte do sujeito heróico e no surgimento de identidades múltiplas e inacabadas.

Diferente de muitos dos heróis atuais, a criação do Capitão América, em 1941, seguia uma lógica da defesa da identidade nacional e apelava para a entrada estadunidense na Segunda Guerra Mundial. Patati e Braga afirmam que a história do Capitão:

> Era propaganda, um trabalho 'a quente', e no caso deles (Jack Kirby e Joe Simon, os criadores do herói), impecável. O Capitão América era um panfleto. E havia um imenso público para essa fórmula. Leitores que pouco depois se alistariam e combateriam numa guerra mundial. Um público a quem o Capitão faria companhia nas trincheiras. (PATATI; BRAGA, 2006, p. 81)

Se, por um lado, as histórias do Capitão América possuem um tom maniqueísta, colocando a ideologia norte-americana como ideal de liberdade e o soldado americano no papel de herói disposto a libertar o mundo das forças do mal – no caso todo aquele que não for a favor dos Estados Unidos – por outro, constituem uma narrativa da nação, que, segundo Hall, "fornecem uma série de estórias, imagens, panoramas, cenários, eventos históricos, símbolos e rituais nacionais que simbolizam ou representam as experiências partilhadas, as perdas, os triunfos e os desastres que dão sentido à nação" (HALL, 2006, p. 52).

Entretanto, assim como as nações modernas, também suas representações, tomando como exemplo a figura dos heróis, são híbridos culturais. Portanto, nos quadrinhos, a tentativa do Homem de Ferro, em nome do governo americano, de submeter os outros heróis à lei de registro, bem como a criação da Iniciativa Vingadores, ao final da Guerra Civil, representa o que Hall considera um esforço para "costurar as diferenças numa única identidade" (HALL, 2006, p. 65), a fim de uni-los em torno de um mesmo objetivo e, assim, incluí-los no sistema de poderes simbólicos que constituem a unidade nacional. Essa unidade, entretanto, não passa de uma representação ilusória, uma vez que não compreende a diversidade daqueles que pretende incorporar. E, assim como o soldado Steve Rogers, é datada e fadada ao fracasso.

Diferente do Capitão América, que pode ser considerado um herói tipicamente "moderno", outro modelo de herói merece destaque pela sua característica híbrida, típica do sujeito pós-moderno: os X-Men, personagens criados em 1963 por Stan Lee e Jack Kirby e, hoje, entre os mais populares da Marvel Comics.

Em *Guerra Civil*, Após o incidente envolvendo os Novos Guerreiros, que imediatamente vira o assunto principal da mídia, equipes de heróis "veteranos" como os Vingadores e os X-Men unem-se aos bombeiros, à procura de sobreviventes. Vigiados pelo governo, os X-Men – cuja natureza mutante de seus corpos é motivo de medo e perseguição

de facções anti-mutantes – comparecem ao local sob a escolta de dois robôs gigantescos, os Sentinelas, máquinas construídas pelo governo americano, inicialmente para caçar ou exterminar mutantes e, neste período, designadas para vigiá-los e mantê-los sob controle.

Nas histórias dos X-Men, o medo e a desconfiança pública em relação aos mutantes é elemento constante e definidor de muitos dos conflitos do grupo. A origem genética dos poderes mutantes é vista, nas histórias, como um diferenciador entre eles e os humanos comuns. Por causa disso, a raça[9] mutante é constantemente perseguida por grupos extremistas e pelo próprio governo, que muitas vezes considerou a necessidade de criar uma lei de registro de mutantes. A lei consistiria num mecanismo legal de controle, pelo qual todos os mutantes deveriam ser registrados e vigiados, sob o pretexto de possuírem um potencial destrutivo que rivalizaria com qualquer arma já criada pelo homem. O temor de que os mutantes, com seus poderes extraordinários percam o controle e ameacem a população "humana" remete ao medo do Outro, como representação da diferença, da ameaça à perda da razão (TUCHERMAN, 2002), fruto da tensão entre o racional e o bestial (COVOLAN, 2003).

Nos X-Men, encontramos uma das mais fortes manifestações do diverso frente ao convencional no universo dos quadrinhos. A diversidade de corpos, formas, poderes e ideologias torna suas histórias repletas de tensões muitas vezes resultantes em desfechos trágicos, quando os heróis são obrigados a sacrificar-se por um mundo que os teme e odeia. Muitas vezes personagens inocentes, até mesmo crianças, são perseguidos e assassinados sob o pretexto de que seus poderes fariam deles monstros, sem levar em consideração a história de vida, a educação, a cultura. Enfim, limita-se o corpo a instrumento que deve ser submetido ou descartado, não importando a alma que o habita. Alma esta que, "diferentemente da alma representada pela teologia cristã, não nasce faltosa e merecedora de castigo, mas nasce antes de procedimentos de punição, vigilância, de castigo e de coação" (FOUCAULT, 2009, p. 32). É, portanto, na alma que se articulam os efeitos de um poder no qual se origina a referência a um saber que reconduz e reforça os efeitos deste mesmo poder. A alma, onde habitam o saber e a cultura, em sua referência aprendida sobre a realidade, é o campo onde se constroem os mecanismos de aprisionamento do corpo. Daí o que Foucault denomina um investimento político no corpo: através da pedagogia, da educação, do *habitus* e da cultura, se instalam, na própria personalidade dos indivíduos, os mecanismos de sujeição e reforçamento do poder.

[9] Embora não nos atenhamos nesta pesquisa a características ligadas à natureza biológica dos corpos, nas histórias dos X-Men o termo raça é constantemente usado como definidor do comportamento, independente de fatores culturais.

Foucault fala da vigilância hierarquizada com ênfase nas mecânicas de poder que carrega consigo. Através de uma rede de relações que partem do alto até o baixo, e de certo ponto de baixo para cima, organiza-se uma forma de poder integrado, automático e autônomo, cuja força se constrói em todo o aparelho, distribuindo funções a cada indivíduo. Ao empregrar, de forma calculada, tanto o controlador quanto o controlado, num jogo de vigilância sobre o vigilante, o poder disciplinar funciona como uma máquina relacional autossustentável (FOUCAULT, 2009, p. 170).

Foucault observa que tudo o que não está conforme com o modelo disciplinar é considerado, por este, como desvio passível de punição. A penalidade é, então, aplicável a tudo o que não está adequado à regra, tudo o que se afasta dela: "o soldado comete uma 'falta' cada vez que não atinge o nível requerido; a 'falta' do aluno é, assim como um delito menor, uma inaptidão a cumprir suas tarefas" (FOUCAULT, 2009, p. 172).

Entretanto, quando o "delito" parte da própria existência do indivíduo, de seu corpo, sua natureza, entra-se no domínio da anomalia, do "monstro humano", como já vimos anteriormente, aquele cuja própria existência em si e em sua forma viola tanto as leis da sociedade quanto da "natureza", aqui representada a partir de uma concepção de normal como mesmo, sem admitir a presença do Outro (FOUCAULT, 2001, p.69).

Nas histórias dos X-Men, a presença constante dos Sentinelas, robôs gigantes caçadores de mutantes, bem como outras formas de vigilância e controle destes indivíduos, tanto externas quanto internas, remetem ao que Foucault considerou um investimento político no corpo:

> Mas o corpo também está diretamente mergulhado num campo político; as relações de poder têm alcance imediato sobre ele; elas o investem, o marcam, o dirigem, o supliciam, sujeitam-no a trabalhos, obrigam-no a cerimônias, exigem-lhe sinais. Este investimento político do corpo está ligado, segundo relações complexas e recíprocas, à sua utilização econômica; é, numa boa proporção, como força de produção que o corpo é investido por relações de poder e de dominação; mas em compensação sua constituição como força de trabalho só é possível se ele está preso num sistema de sujeição (onde a necessidade é também um instrumento político cuidadosamente organizado, calculado e utilizado); o corpo só se torna útil se é ao mesmo tempo corpo produtivo e corpo submisso (FOUCAULT, 2009, p. 29).

Esse investimento político sobre o corpo, que nas histórias dos X-Men limitava-se aos mutantes, acaba se estendendo a toda a comunidade pós-humana, como mostra a saga *Guerra Civil*. Na narrativa, após o incidente de Stanford, a opinião pública rapidamente se mobiliza e logo a pauta da imprensa gira em torno de uma proposta, no Senado americano, de uma lei de registro de superseres. A lei, que iria além da proposta para o controle dos mutantes, se

aplicaria a qualquer indivíduo com capacidades pós-humanas, incluindo aqueles com implantes, próteses ou armaduras, nascidos ou não com poderes especiais, místicos ou divinos.

Na imagem a seguir, podem-se ver as reações da opinião pública e da mídia em relação aos heróis após o incidente que deu início à *Guerra Civil*.

Figura 18 - O medo da perda de controle sobre os superseres faz com que a opinião pública se mobilize para a institucionalização de suas atividades

Fonte: Guerra Civil, 2007 - n° 1, p. 19

Assim inicia a discussão que dará sentido a toda a minissérie: podem os heróis agir à margem da lei, livres de qualquer controle ou disciplina? Como garantir que seus enormes poderes sejam usados de maneira responsável, segura e produtiva?

Ainda na primeira edição de *Guerra Civil*, os heróis, reunidos, discutem a proposta do governo de alistamento e legalização das suas atividades. Em um diálogo entre a Vespa e Luke Cage, membros dos Vingadores, a heroína demonstra indignação diante da proposta de receber salários, plano de carreira e férias anuais. A indignação é partilhada por outros heróis, até mesmo o Capitão América, como veremos mais tarde.

A fim de defender o direito ao anonimato e à autonomia, alguns heróis recorrem ao uso da máscara como instrumento de dissimulação, como vimos em Baudrillard (1991).

Figura 19 - À idéia da máscara como elemento dissimulador da identidade, opõe-se a necessidade de legalizar o trabalho do herói. No segundo quadrinho, o Coisa repreende a atuação ilegal de Wolverine, um dos X-Men, equipe que não aderiu ao registro de heróis. Apesar de sua aparência monstruosa, o Coisa é aceito na sociedade por submeter-se à Lei e usar seus poderes de forma produtiva

Fonte: Guerra Civil, 2007 - n° 1, p. 27)

Em *Guerra Civil*, o anonimato proporcionado pela máscara serve de argumento para caracterizar o desvio à regra, que contradiz a lei e, parafraseando Foucault, leva a infração ao seu ponto máximo (FOUCAULT, 2001, p. 70). Segundo o autor, "o monstro é uma infração que se coloca automaticamente fora da lei, e é esse um dos primeiros equívocos. O segundo é que o monstro é, de certo modo, a forma espontânea, a forma brutal, mas, por conseguinte, a forma natural da contranatureza" (FOUCAULT, 2001, p. 70).

É, portanto, da "natureza" do "monstro" ser ininteligível, irracional, contra a racionalidade do poder disciplinador. Ele é, para Foucault, o grande modelo de todas as pequenas discrepâncias, que o pensamento positivo moderno se recusa a admitir. Daí a necessidade de classificar, registrar ou punir os desvios à regra, à Lei universalizante, totalizante e normalizadora das ciências positivas.

Nos quadrinhos, sempre coube ao vilão o papel do monstro, já tão banalizado que se justifica em si mesmo, como parte integrante da normalidade. Porém, quando o herói passa a ser incluído nessa categoria, percebe-se um esmaecimento de fronteiras que caracteriza o modelo pós-moderno de identidade, fragmentado, híbrido e em processo de construção, como observa Hall (2006).

Ao analisar o conceito de punição no século XVIII, Foucault recorre à noção de crime, no Direito Clássico, como atentado ao direito e às leis, que representam a expressão da vontade do soberano. O crime, portanto, mais do que um ataque aos interesses da sociedade, era visto como um choque de forças, revolta e insurreição contra o soberano. Portanto, a punição também não servia apenas à reparação dos direitos e interesses da sociedade, mas também à revanche do soberano, o retorno de todas as suas forças (FOUCAULT, 2002, p.102). Essa punição, que visava também a inibir, por meio do terror, o crime futuro, procurava não só responder ao excesso do crime, mas prevalecer sobre ele. Daí um desequilíbrio de forças que tinha, no suplício, expressão presente e reforçadora do caráter insuperável do soberano.

Embora possa parecer, a princípio, inconveniente recorrer a formas de manifestação tão historicamente remotas de poder e controle, a narrativa de *Guerra Civil* permite tal comparação e reforça o caráter aberrante do tratamento dado aos múltiplos conceitos de herói contemporâneos. Pois, séculos depois de abandonados os suplícios, os vemos sendo aplicados aos heróis pós-modernos, de maneira a resgatar a disciplina perdida e punir os que se levantam contra a submissão de seus corpos. E, onde falha o princípio da violência simbólica, defendido por Bourdieu (2007), vemos, na minissérie, o uso direto da força física, seja na repressão violenta exercida pelo Homem de Ferro, na quarta edição, sobre o Capitão América

e seus seguidores, seja no envio de um grupo de super-vilões – recrutados e comandados pelo Estado – para caçar o Homem Aranha, quando este decide abandonar a facção pró-registro.

Para Foucault, "o poder disciplinar é, com efeito, um poder que, em vez de se apropriar e de retirar, tem como função maior 'adestrar'; ou sem dúvida adestrar para retirar e se apropriar ainda mais e melhor. Ele não amarra as forças para reduzi-las; procura ligá-las para multiplicá-las e utilizá-las num todo" (FOUCAULT, 2008, p. 143). Esta forma de apropriação da força dos corpos, não para retirá-la, mas para usá-la em benefício do poder, é bem representada na quinta edição de *Guerra Civil*, quando o Homem de Ferro envia o grupo de vilões conhecidos como Thunderbolts à caça do Homem Aranha. A equipe é formada por super criminosos que, depois de presos, foram submetidos a um programa de "reabilitação" que, ao invés de reintegrá-los à sociedade, utiliza suas forças para realizar serviços que os heróis não fariam. No final da quarta edição, tanto o Sr. Fantástico quanto o Homem de Ferro parecem tentar justificar o uso dos Thunderbolts para caçar os heróis fugitivos, dizendo que sua atuação será apenas temporária e, depois de realizada a missão, todos seriam devolvidos à prisão. Os heróis também informam que todos os vilões carregam chips e nano robôs que irão monitorar todo e qualquer movimento de seus corpos.

Na figura a seguir, podemos observar a reação da esposa do herói Golias, após sua morte, pelas mãos de um clone do deus do trovão, criado e enviado ao campo de batalha pelo Sr. Fantástico, o Jaqueta Amarela e o Homem de Ferro.

Embora admita a "culpa" do herói pela morte do marido, legitimando os poderes do Estado e seu direito de punir os infratores, a personagem procura, no final do diálogo, lembrar o Homem de Ferro dos verdadeiros objetivos a que o herói deve se prestar: de proteger, servir e inspirar o homem comum.

Figura 20 - No enterro do herói Golias, assassinado por um clone do deus do trovão, o Homem de Ferro é lembrado do papel do herói de defender e inspirar o homem comum

Fonte: Guerra Civil,2007 - n° 4, p. 21

Como observa Siqueira (2006), o corpo é constituído socialmente, adquire sentido, significado e transforma-se a partir da cultura. É na história de vida que os indivíduos aprendem a usar seus corpos, tanto mecânica quanto socialmente, constituindo-o como repositório de experiências e memória (SIQUEIRA, 2008, P. 23). O corpo, desprovido de cultura, seria como um computador sem programação: um aparelho desgovernado, que cedo ou tarde tornar-se-ia perigoso para si mesmo ou para os outros.

Ao clonar o deus do trovão, Thor, e enviá-lo ao campo de batalha, o cientista Reed Richards, líder do Quarteto Fantástico, depara-se com um dos pesadelos mais frequentes na ficção científica: o perigo da manipulação do corpo pela ciência, o corpo-máquina, porém mi(s)tificado e comparado à magia negra (SIQUEIRA, 2008, p.26). A ironia do corpo-máquina, obtido por meio da razão científica, revertido na imagem do selvagem, do bruto e do monstruoso, povoa muitas das representações da ciência no universo da mídia, como observa Siqueira:

> O corpo é símbolo da sociedade, precisa fazer parte de um sistema cultural, identificar-se com ele. Nesse sentido, os corpos que a ficção científica apresenta são possíveis, mas não necessariamente desejáveis. São mutações ou híbridos singulares, lugar de imagens monstruosas que refletem problemáticas da cultura e da sociedade de seu tempo. (SIQUEIRA, 2008, p.28)

A mutação constante dos corpos e sujeitos nos quadrinhos revela o que Hall entende como um deslocamento das identidades. Para o autor, a identificação, necessária para que se possam relacionar as semelhanças que incluem os indivíduos num mesmo grupo, no caso os super-heróis, não é um processo completo, mas em construção. Assim, não se pode definir a identidade como algo terminado, mas em processo, algo que pode ser ganho ou perdido, de acordo com a situação. A identidade assume, então, um sentido de temporalidade, de momento, e não de lugar, como algo central. "A identificação é, ao fim e ao cabo, condicional; ela está ao fim e ao cabo, alojada na contingência. Uma vez assegurada, ela não anulará a diferença. A fusão entre o 'mesmo' e o 'outro' que ela sugere é, na verdade, uma fantasia de incorporação" (HALL, 2008, p.106).

Hall adota uma concepção pós-moderna de identidade que não admite um núcleo estável e imutável do eu, que atravessa a história sem se alterar. Para o autor, as identidades apropriam-se de recursos da história, da linguagem e da cultura para a produção de subjetividades não baseadas num passado histórico ou étnico, mas no porvir. "Têm a ver não tanto com as questões 'quem nós somos' ou 'de onde nós viemos', mas muito mais com as questões 'quem nós podemos nos tornar', 'como nós temos sido representados' e 'como essa

representação afeta a forma como nós podemos representar a nós próprios'" (HALL, 2008, p.109). O pensamento de Hall parece responder ao dilema da crise de identidade do herói, ou pelo menos indicar um caminho coerente a ser seguido. Não se trata mais de buscar as origens do conceito ou tentar aproximar os diferentes heróis na afirmação das semelhanças, mas sim de incluir as diferenças, em direção ao novo, ao que está por vir.

No interior do discurso das histórias em quadrinhos, onde o herói do futuro é o herói híbrido, mutante, em eterna construção, devemos estudar as identidades, e não a semelhança que reduz e imobiliza o sujeito.

Como representação do pluriverso juvenil, rico em fragmentos de identidades diaspóricas, sincréticas e mutantes, os quadrinhos constituem-se num vasto objeto para análise do corpo como palco de construção de subjetividades. No corpo do herói, rico em hibridismos, corpo-máquina, corpo divino, demoníaco, mutante ou alienígena, atuam poderosos processos simbólicos que não podem ser contidos pela estagnação do cientificismo racionalista.

Se nas histórias em quadrinhos os mutantes são vistos como ameaças, é porque se reconhece seu poder de transformação, de transcendência ao único e ao singular. A necessidade de condenar, como desviantes, estes indivíduos, de reduzi-los ao estereótipo do jovem transgressor, como se fez na *Guerra Civil*, com os Novos Guerreiros, faz parte dos mecanismos de repressão da diferença, que temem o salto evolucionário dos corpos juvenis e suas incorporações do imaginário tecnológico.

O terror da perda do corpo "humano" como ancoramento, porto seguro para um "humanismo" conservador e alienante, faz com que proliferem as mitologias do corpo monstruoso, "marcado pelo mal, por uma aliança entre o mal do capitalista e o do maligno" (CANEVACCI, 2005b, p. 32). Essas transformações, que Canevacci vê, não como um mero extensionismo do corpo por meio das novas tecnologias, mas como mutações tenológico-científicas capazes de tornar flexíveis os limites naturais do corpo humano. Mutantes, ciborgues, clones, todo tipo de híbridos tecnorgânicos, tantas vezes representados como metáfora do não-criado, do desafio a Deus ou à natureza, adquirem novos contornos e fazem desmoronar as fronteiras entre o orgânico e o inorgânico. "Essas mutações não são mais marcadas pelo desafio luciferiano a Deus, mas, ao contrário, assiste-se a uma fratura entre os terrores do golem e os prazeres do ciborgue" (CANEVACCI, 2005b, p. 33).

A relação entre o corpo orgânico e os avanços tecnológicos vai muito além dos dilemas e fantasias da ficção científica. Para João Freire Filho (2005a), os avanços tecnológicos proporcionam um espaço para a disseminação de estratégias contra-hegemônicas

no espaço físico real (FILHO, 2005a, p. 153). Diferente de fantasias midiáticas pessimistas que vêem na tecnologia um portal para dimensões demoníacas em que o corpo natural é pervertido ou submetido à máquina, ferramentas de comunicação como a *Internet* possibilitam o estreitamento de vínculos, a divulgação de informações, o intercâmbio de experiências e o recrutamento em massa de indivíduos dispersos geograficamente, possibilitando a mobilização contra instituições e estruturas mantenedoras de sistemas de dominação e reprodução de estereótipos acerca da juventude e seus estilos de vida (FILHO, 2005a, p. 153).

A apropriação dos veículos de mídia e artefatos culturais comumente ligados à manutenção do *status quo*, da dominação social e da reprodução de valores permite uma virada cultural por meio da qual a juventude, ao ressignificar o material simbólico da mídia, é capaz de contestar as estruturas estagnadas e conservadoras. E, ao quebrar os padrões da rede relacional que perpetua o controle e a submissão de grupos considerados "minorias", negam-se os dualismos simbólicos entre normal e anormal, masculino e feminino, natural e patológico, abrindo espaço para a reflexão sobre a pluralidade de sujeitos e suas intermináveis culturas.

Guerra Civil é uma representação das tensões entre o corpo em sua natureza pós-humana, o Estado e suas leis reguladoras e o papel do herói de servir ao povo, acima dos próprios interesses. Em meio a conceitos como anomalia, monstro e de controle e punição como formas de revanche do poder legitimador instala-se um caos onde a identidade do herói se perde e, àqueles que defendem o conceito clássico de herói, como o Capitão América, já não sobram alternativas, senão a morte, física ou simbólica.

Vemos, desta forma, como as transformações, hibridações e mutações constantes nos corpos e nas ideologias dos heróis afetam também suas narrativas e identidades e colocam em cheque o conceito primordial do defensor. Como afirma Canevacci, o sujeito diaspórico "é um sujeito desconexo, que opta por atravessar os fluxos metropolitanos e comunicacionais, pondo em discussão toda e qualquer sólida configuração daquilo que foi realizado, etnicizado, sexualizado por parte da lógica classificatória do Ocidente" (CANEVACCI, 2005, p.4).

É, portanto, fundamental compreender o corpo do herói, bem como sua subjetividade, como algo fluido e caótico, em conflito consigo mesmo e com as forças nele investidas, tanto de dentro, quanto de fora. Mais que determinações biológicas, devemos levar em conta os diversos contextos culturais pelos quais os heróis e seus corpos transitam, a partir dos quais múltiplas discussões e leituras poderão se originar, sem que, contudo, se possa diminuir a

análise a classificações fixas, datadas, que seriam, por si só, a negação do diverso, do mutante, do servo-vigilante, defensor-infrator que é, hoje, o herói.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nos estudos contemporâneos sobre a cultura, as representações exercem papel importante como fonte de conhecimento sobre o homem, seus símbolos e a construção de processos simbólicos pelos quais elabora suas visões de mundo e de si mesmo.

Nos meios de comunicação, encontramos traços fortes da cultura, representados em signos diversos, muitas vezes recontextualizados e adaptados à linguagem média, a fim de dialogarem com o maior público possível. A comunicação de massa, como afirma Siqueira (2008), exerce papel de mediador entre o homem e uma série de mensagens, conhecimentos e informações, valendo-se de um vasto repertório simbólico no qual textos, imagens e sons se complementam, formando linguagens ricas e elaboradas.

Parte do universo midiático, as histórias em quadrinhos são, hoje, uma mídia que abrange um público misto, que vai de crianças a adultos, homens e mulheres, de variados locais ou poder econômico. Graças às novas tecnologias, é possível ter acesso não só a edições de luxo, caríssimas, como formatos digitalizados, em *sites* gratuitos, na *Internet*. E, através de redes de relacionamento e solidariedade, parafraseando Certeau (1994), os ambientes virtuais constroem maneiras de utilizar a produção cultural dos meios de comunicação. Mais do que simplesmente consumidor de "enlatados" prontos, elaborados por meio de uma produção racionalizada e imposta por meios externos, o leitor de quadrinhos é parte de um público astuto e "treinado" em maneiras de usufruir a produção industrial. Assim, não devemos tratá-lo como consumidor passivo, que absorve superficialmente a leitura, exatamente da maneira como a recebe, mas como parte do processo de criação de sentidos, uma vez que reelabora a mensagem, a partir dos usos que faz dela (CERTEAU, 1994, p.93). Desta forma, devemos entender a elaboração da cultura como um jogo de práticas cotidianas onde atuam fatores diversos, imprevisíveis, onde a pluralidade e criatividade exercem papel fundamental ante os mecanismos de submissão e controle do consumo (CERTEAU, 1994, p.93).

A partir deste ponto de vista, percebemos que os quadrinhos, linguagem complexa, reelaborada a partir de um vasto repertório simbólico, que envolve signos inclusive de outras mídias, como o cinema, a televisão e a literatura, constitui terreno fértil para a construção de sentidos e, por isso, merece a atenção das ciências. Mas, como vimos em Santos (2007), Canevacci (2005a/2005b) e Hall (2006), é preciso também ir além do cientificismo classificatório, que procura, pela supressão das diferenças, reduzir todo objeto de análise a um

único "racional", aproximando semelhanças, mas excluindo ou marginalizando tudo o que é diferente.

Vimos em Siqueira (2008) e Freire Filho (2005a) como as representações na mídia podem contribuir para a construção de representações distorcidas capazes de promover tanto a exclusão de "minorias", como negros, mulheres e homossexuais, quanto a informação tendenciosa sobre temas mitificados como a ciência.

Assim, entendemos que as representações, elaboradas no seio da cultura, exercem papel estratégico na formação de identidades, uma vez que, nelas, são elaboradas e legitimadas concepções de gênero, raça, sexualidade, beleza, sucesso, "entre outros critérios e referenciais significativos para a condução da vida diária e a capacidade de situar-nos no mundo moderno" (FREIRE FILHO, 2005a, p.20).

Pesavento (2002) observa a importância das representações como forma de tornar presente aquilo que está ausente. Mas, ao fazer isso, também se substitui o que estava ausente por uma presença reelaborada, interpretada pelo mediador e que será, posteriormente, reinterpretada pelo receptor, aqui visto como parte do processo criativo. Desta forma, existe uma distância, muitas vezes longa, entre o objeto representado e a representação.

Assim como Pesavento, Chartier (2002) percebe as representações como parte do que conhecemos como realidade, noção construída a partir de uma rede de significados elaborados a partir da cultura. Os autores reconhecem a força das representações na construção do imaginário, mas também alertam para os perigos de suas distorções, uma vez que elas podem ou não corresponder ao "real".

Segundo este ponto de vista, vimos como a reelaboração simbólica de conceitos importantes para a condução da vida podem influir na formação de identidades, seja no campo das nacionalidades, do consumo ou na vida particular.

Neste trabalho, tratamos das representações a partir do estudo do corpo do super-herói, figura que, desde a década de 1930, participa do imaginário de crianças, jovens e adultos e, hoje, pode ser vista não só nos quadrinhos, mas também no cinema e na televisão. Nosso recorte, contudo, foi feito sobre as histórias em quadrinhos, meio onde surgiu este gênero de heróis.

Na análise das minisséries *Crise de Identidade* e *Guerra Civil*, das editoras americanas *Detective Comics* e *Marvel Comics*, estudamos algumas representações do corpo na figura do super-herói, seu papel na formação de identidades e algumas das estratégias de poder representadas nas narrativas dos *comics*.

Embora, como visto em Bourdieu (2007), ainda perdurem muitas representações do corpo como símbolo da dominação masculina, a exemplo da construção do corpo do herói a partir de oposições entre alto e baixo, masculino e feminino, forte e fraco, racional e emocional, também pudemos ver, nas séries estudadas, a presença de características diversas, mutantes, que vão muito além das oposições e das classificações dualistas.

Como observa Siqueira (2006), o corpo, "suporte de identidades ao mesmo tempo em que matriz de significados" é também construído e modificado culturalmente. Para a autora, o corpo nunca é neutro, uma vez que é modelado e disciplinado a partir de valores culturais e estéticos (SIQUEIRA, 2006, p.39).

Nos quadrinhos da Marvel e DC, vimos como a construção do corpo do super-herói obedece também a padrões estéticos, seja nos corpos hipertrofiados e poderosos dos homens, seja nas curvas acentuadas e sensuais das mulheres. Mesmo a Mulher Maravilha, personagem inspirada nas amazonas da mitologia greco-romana e resultado de um período de forte influência feminista, tem seu corpo construído a partir do modelo midiático moderno: seios fartos, pernas compridas e bem torneadas, pele clara, feições caucasianas. Arrancada de sua cultura e época de origem, a personagem é ressignificada para atender aos padrões estéticos de nossa época, gerando assim identificação com um público que não necessariamente precisa conhecer o corpo comum a uma amazona nos tempos míticos.

Para Baudrillard (1991), o perigo da representação distorcida, repetida ao extremo, torna presente uma ausência que não encontra referência na realidade: o hiper-real. Nele, a simulação procura fazer-se coincidir com o real, mas como não está ligada a ele, procura adaptar nossa concepção a seu respeito, até que não se possa separar o real da simulação. O autor relaciona a construção simbólica do hiper-real com as estratégias de conservação e renovação do poder: pela crise do real, localizada no seio das simulações, o poder encontra sua ameaça, seu oposto, e nele renasce.

Na minissérie *Crise de Identidade*, vimos este esforço para, por meio da crise, destruir e reconstruir o conceito de herói. Perdido em meio aos pastiches, à reprodução e imitação gratuitas, o herói, destituído de suas características e valores originais – a defesa do coletivo, o sacrifício, a morte grandiosa – busca uma nova identidade, ou muitas delas. Pois, se não há mais como classificar o herói por meio de um modelo central, único, estável, devemos buscar, no *outro*, na diferença, parafraseando Campbell (2000), as "mil faces do herói" e, na exaltação da diferença como desvio à regra, torná-la regra em si mesma.

Se, por um lado, o super-herói se afastou do seu modelo original, bem representado na época da primeira publicação do Superman, em 1938, também muito se acrescentou ao

gênero, nas narrativas de outros personagens que hoje atraem milhares de fãs para os quadrinhos, como a equipe de heróis mutantes conhecida como X-Men. Pois foram estas narrativas que começaram a tratar, nos quadrinhos, do sujeito em processo de construção e da diferença como parte integrante da semelhança.

Fruto de uma sociedade baseada no modo de produção capitalista, onde as inovações tecnológicas proporcionam constantes alterações nas formas de perceber e representar o mundo, os super-heróis norte-americanos partilham tanto das aspirações utópicas do imaginário da cultura midiática quanto de seus temores apocalípticos. Mutantes, alienígenas, ciborgues, deuses e demônios convivem, de forma pacífica ou não, com cidadãos "comuns" no universo imaginado dos *comics*. Herdeiros da ficção científica, onde, como observa Siqueira (2008), ciência e tecnologia são mescladas ao poder mágico dos mitos, os quadrinhos produzem seus próprios "monstros", e até mesmo "antecipam", em suas narrativas, alguns dos avanços possíveis da ciência. (SIQUEIRA, 2008, P. 20)

Os mitos de transcendência reforçados pela crença na ciência como forma de aperfeiçoar o corpo humano são parte dos elementos que constituem as representações do herói nos quadrinhos. Tais crenças se tornam evidentes nas histórias das duas maiores editoras de *comics* americanas: na Marvel Comics, personagens como o Capitão América, Wolverine e Homem de Ferro são resultados de experimentos militares ou avanços tecnológicos capazes de criar supersoldados ou híbridos de homem e máquina, com capacidades acima da média humana; na detective Comics, o milionário Bruce Wayne, valendo-se de sua fortuna, que emprega na produção de alta tecnologia, e em treinamentos rígidos, torna-se o Batman.

Além destes, outros heróis adquiriram seus poderes graças a "acidentes" envolvendo o acaso ou incidentes científicos inesperados: Flash, o homem mais rápido do mundo, adquiriu seus poderes após ser atingido por um raio, combinado com diversas substâncias químicas, em seu laboratório; já os heróis do Quarteto Fantástico, da Marvel, tiveram seus corpos alterados após a exposição a uma tempestade de raios solares, durante uma expedição científica ao espaço sideral.

A lista de personagens que representam o mito do homem-máquina, do anjo cibernético salvador ou portador da destruição do mundo é interminável, quando se trata do imaginário da cultura juvenil. E isso se intensifica nos contos de ficção científica e nas narrativas cada vez mais intrincadas dos super-heróis.

Desde a primeira publicação do Superman, heróis, vilões e criaturas das mais variadas formas e origens foram apresentados a leitores que, pelo consumo, aprenderam a dialogar com eles, influenciando-os e, muitas vezes, incorporando-se ao mercado produtor de quadrinhos,

como artistas em ascensão. A diversificação e complexificação das narrativas abriram caminho para discussões sobre o próprio gênero, que hoje questiona a si mesmo e é objeto de estudos de diversos pesquisadores das ciências humanas.

Quando analisado por Umberto Eco (2004), o Superman podia ser considerado o modelo de herói de nossa época: um ser quase mitológico, tão distante do homem comum que viria de um outro planeta, dotado de poderes sobre-humanos, mas educado por pais terrestres que o ensinaram o valor da vida, a honestidade e a ser "belo, humilde, bom e serviçal" (ECO, 2004, p. 247).

Conforme analisou Eco (2004, p. 247):

> (...) numa sociedade particularmente nivelada, onde as perturbações psicológicas, as frustrações, os complexos de inferioridade estão na ordem do dia; numa sociedade industrial onde o homem se torna número no âmbito de uma organização que decide por ele, onde a força individual, se não exercida na atividade esportiva permanece humilhada diante da força da máquina que age pelo homem e determina os movimentos mesmos do homem – numa sociedade de tal tipo, o herói positivo deve encarnar, além de todo limite pensável, as exigências de poder que o cidadão comum nutre e não pode satisfazer.

A ideia de herói positivo, capaz de ultrapassar, de forma utópica, os limites da realidade "opressora", onde o homem comum é vítima do controle vindo de cima, do Estado, do capital, da indústria cultural ou de quaisquer convenções e regras que a sociedade lhe imponha, cai, porém, na sua própria armadilha. Pois, para considerar o herói um mecanismo de conformação do indivíduo, que estaria supostamente "satisfeito" em identificar-se com o alter-ego patético do herói (o atrapalhado Clark Kent), é preciso admitir sua dualidade e, com isso, sua ambiguidade.

Se, de um lado, o herói é símbolo de submissão e controle, do Poder maior que vigia, protege e pune, é também o disfarce por trás do qual se esconde o "fraco", o "oprimido", que, valendo-se dos mecanismos do Poder, enfrenta-o e utiliza-o segundo suas próprias regras. À margem da lei, o herói, criado na dor e no sofrimento, no anonimato e na humilhação, desfere o primeiro golpe contra o Poder dominador: usa-o e submete-o à sua vontade, desafia-o e escarnece dele com suas máscaras coloridas e escandalosas, sensuais e monstruosas, tudo ao mesmo tempo, escapando da estagnação do idêntico, do previsível.

Se outrora era possível considerar as narrativas do Superman previsíveis e repetitivas, que dizer hoje do herói que já morreu e retornou, viajou no tempo e no espaço, conheceu e enfrentou versões alternativas de si mesmo, de universos paralelos, casou-se, lutou ao lado de

aliados e inimigos e, quando necessário, foi obrigado a tirar vidas, ao invés de sacrificar a sua própria?

Não só o Superman como muitos de seus contemporâneos sofreram mudanças significativas ao longo das décadas, a tal ponto que hoje não se pode definir uma identidade heróica, mas sim uma multidão de identidades em trânsito, mutantes.

Como observam Jameson (2006) e Hall (2006), a concepção de sujeito que caracterizou o modernismo era a de um indivíduo centrado, de identidade particular, singular e seguro em sua individualidade. Hoje, esta concepção é questionada tanto por correntes que a consideram coisa do passado, substituída por novas identidades, múltiplas, deslocadas, quanto por aqueles que vêem nela apenas um mito, algo que nunca chegou a existir, mas serviu apenas como ilusão de individualidade e singularidade para persuadir as pessoas a pensarem que agiam de forma autônoma.

A crise dos sujeitos reflete-se também na cultura de massas e nas representações midiáticas, como podemos ver nos quadrinhos. A partir dos X-Men, dos Novos Guerreiros, e de muitas outras equipes e gêneros de personagens, o herói adquiriu características múltiplas, mutantes, sempre em trânsito, recombinando-se repetidamente, às vezes perdendo-se no que Jameson (2006) define como pastiche: a cópia da cópia da cópia, reproduzida e imitada a tal ponto que nada mantém em relação ao original.

Embora, como já vimos em Pesavento (2002) e Chartier (2002), a reprodução possa tornar presente o que estava ausente, o original, ela nos priva de sua trajetória, podendo afastá-la a tal ponto que o que percebemos já não tem sentido: perdeu seu significado. Assim acontece com alguns "heróis" da atualidade, como é o caso dos Novos Guerreiros ou dos Jovens Vingadores, na Marvel: equipes de jovens que, inspirados em heróis já quase mitológicos, como o Capitão América, poderiam tornar-se grandes defensores da sociedade. Contudo, gerações após o surgimento dos primeiros super-heróis, estes jovens superpoderosos perderam-se do objetivo inicial, o de servir, defender a pátria, a coletividade, os fracos, e já não lutam por nada além da luta em si: buscam o *status* de celebridades, vendendo-se como artistas num *reality show*.

Embora a fragmentação das identidades dos heróis os tenha afastado do conceito clássico do defensor, também os levou além do estanque, rompendo com as barreiras da norma. Ao ultrapassar as fronteiras do próprio, parafraseando Certeau (1994, p. 99), o herói, dissimulando-se por meio de suas máscaras, entra no terreno do Outro, do até então ausente, daquilo que era marginal, fora da lei. Às estratégias do poder, opõe as táticas e astúcias dos fracos, quebrando paradigmas e postulados. É pelo uso criativo que fazem de seus corpos e

dos poderes adquiridos por meio da ciência, pela genética ou pela origem mitológica que os heróis se diferenciam e, com isso, se distanciam do Herói clássico, aproximando-se da noção de indivíduo pós-moderno, diaspórico, que se reelabora nos usos que faz de seus corpo e dos poderes originados e investidos sobre ele.

Vimos, em Foucault, que o corpo é, para o poder, instrumento a ser docilizado, racionalizado e construído para tornar-se útil à sociedade. Assim poderíamos definir a construção do corpo, representada nos quadrinhos, por meio da ciência: a construção de supersoldados, ciborgues e mutantes superpoderosos é representação das estratégias de manipulação do corpo em prol do uso racionalizado e disciplinado.

Nas histórias dos X-Men, personagens nascidos com características genéticas únicas, o poder do Estado e da ciência é evocado como forma de controlar o Outro, o diferente, que, quando ausente de restrições morais e disciplinadoras, é taxado como monstruoso. Diante do medo da perda da razão, como vimos em Covolan (2003) e Tucherman (2000), cria-se o oposto à imagem do corpo, o corpo do Outro, aquele que, ao se afastar do modelo do Semelhante, construído a partir de uma mitologia judaico-cristã, encarna em si o desvio, a diferença como quebra do modelo (TUCHERMAN, 2000, p.5). Mas, se de um lado a diferença expõe e ridiculariza a regra, também a reforça, se não a substitui, uma vez que ser diferente torne-se a nova regra.

Para Tomás Tadeu da Silva (2008), identidade e diferença estão em relação de estreita dependência, uma vez que uma só existe em oposição à outra. Desta forma, pode-se dizer que, para se afirmar, o herói depende do vilão, pois só é um enquanto não é o outro. Tais oposições simbólicas são saudáveis na medida que justificam uma à outra. Contudo, como afirma Silva, quando consideramos a diferença como um produto da identidade, tomamos essa identidade, a nossa, como referência, tornando o que somos norma, enquanto o Outro passa a ser considerado como desvio da norma. Identidade e diferença seriam, então, resultados de um processo de construção simbólica no qual atuam forças que se opõem e disputam pelo poder. Não seriam relações harmônicas, mas hierárquicas, sujeitas a vetores de força e impostas socialmente.

No centro desta tensão entre opostos, do poder hierárquico da dominação, Bourdieu (2007) encontra o discurso da dominação masculina, que se imprime no corpo como um sintoma da cultura. Para o autor, a construção da sexualidade se faz no corpo socializado por meio de divisões arbitrárias, que o revestem de significado social e estabelecem zonas de alto e baixo, separando masculino e feminino, alto e baixo, forte e fraco (BOURDIEU, 2007, p.16).

Vemos nos quadrinhos, como na cultura de massa, sinais do tratamento mítico-ritual feito do corpo por meio do consumo simbólico de hábitos de saúde e estereótipos de beleza, força e sucesso. Inscritos na objetividade de sistemas hierárquicos de diferenças, estes estereótipos são naturalizados no discurso do pré-existente, do "normal", até que se tornem inquestionáveis. Certos discursos se tornariam tão "naturais" que dispensariam justificativas: estariam contidos "na ordem das coisas", no cotidiano, "em todo o mundo social e, em estado incorporado, nos corpos e no *habitus* dos agentes, funcionando como sistemas de esquemas de percepção, de pensamento e de ação" (BOURDIEU, 2007, p. 17).

Os mecanismos de imposição da dominação estariam tão ligados à imagem que os indivíduos fazem de si mesmos, da sua relação com seu corpo e com o corpo do outro, que afetariam as estruturas cognitivas, enraizando-se e alterando suas expectativas em relação ao mundo da maneira como o percebem. Tanto homens quanto mulheres estariam sujeitos a estes mecanismos, de modo que mesmo os homens, tidos como gênero dominante (se tomarmos a mulher como Outro, oprimido), tornar-se-iam vítimas do próprio discurso, uma vez que também seriam obrigados a legitimar, na imagem que fazem de si mesmos, o modelo de masculino socialmente aceito. Para Bourdieu, o trabalho de construção simbólica da dominação "se completa e se realiza em uma transformação profunda e duradoura do corpos (e dos cérebros), isto é, em um trabalho e por um trabalho de construção prática, que impõe uma definição diferencial dos usos legítimos do corpo, sobretudo os sexuais, e tende a excluir do universo pensável e do factível tudo que caracteriza pertencer a outro gênero" (BOURDIEU, 2007, p. 33).

Siqueira (2006) entende o corpo como instrumento de comunicação construído socialmente. É signo carregado de significados que contribuem para a formação de identidades, por meio da experiência social. Já foi visto como espaço do pecado e, por isso, submetido a torturas, punições e suplícios, como observou Foucault. O corpo é recurso e fonte de conhecimento sobre o homem e sua cultura, seja no trabalho disciplinado, na dança, no esporte ou na indústria do entretenimento.

Nos quadrinhos, o corpo, diversificado e em constante construção, é palco onde se constroem subjetividades diaspóricas, parafraseando Canevacci (2005a). Para o autor, as gemas servem como metáfora para as identidades que germinam e se propagam no mundo pós-moderno, entrecruzando-se e trilhando caminhos diversos. "As gemas sincréticas e diaspóricas desatam o além dos dualismos e cruzam um sujeito que experimenta a multidão do eu" (CANEVACCI, 2005a, p. 1).

Canevacci (2005a, p.4) vê no sujeito diaspórico um sujeito desconexo, desligado de matrizes étnicas, atravessando todos os fluxos metropolitanos e pondo em questão tudo o que pensava-se passível de racionalização pela lógica do Ocidente. A partir desta perspectiva, entende-se o sujeito como um emaranhado de significados antagônicos, complexos, e não em esquemas de oposições fixas, centralizadoras e dominantes.

Assim são as identidades jovens e suas representações na mídia: como os super-heróis, vestidos em suas roupas de cores múltiplas, debatendo-se em meio à racionalidade das metrópoles, em seu interminável desafio ao controle do Um. Desafio à lei e à ordem, estes heróis, que já não são Heróis, mas híbridos selvagens e descontrolados, experimentam-se diasporicamente, expandindo-se *ad infinitum* em oposição ao modelo centralizador. Este "novo modelo" – que não segue modelo nenhum – bem representado na figura dos mutantes X-Men, contradiz os mecanismos de construção da ordem simbólica que procuram, parafraseando Bourdieu, através da acentuação de certas diferenças, ou do obscurecimento de certas semelhanças, qualquer tipo de separação cultural, social ou sexual do Outro como forma de desvio do "correto".

Podemos dizer, enfim, que os quadrinhos de super-heróis, embora parte de uma sociedade onde mecanismos de forças se opõem entre dominação e submissão, também são uma forma complexa de discurso a respeito da diferença. Na inclusão do Outro, não como monstro, mas como alternativa à norma, o super-herói é representação do incomum, do múltiplo. Em seus corpos mutantes, ciborgues, divinos ou demoníacos, os super-heróis desafiam a lei e fazem uso dos mecanismos legais para impor suas próprias interpretações de justiça. São como a própria juventude, híbrida, mutante, eXtrema: fragmentados e intermináveis, os super-heróis não se relacionam com um passado histórico ou uma origem primordial, mas com um futuro promissor, cheio de incertezas e conflitos, mas também de possibilidades infinitas, intermináveis (CANEVACCI, 2005b).

Este estudo procurou mostrar como mesmo um meio de comunicação dirigido às massas é capaz de representar a identidade como algo fluido e interminável, impassível de reduções. Nos super-heróis, vemos um reflexo de nossa própria cultura, uma cultura que não obedece a fronteiras físicas nem ideológicas, que influencia e sofre influência da opinião pública e participa de suas transformações, esperanças e temores.

Por sua linguagem rica e repleta de simbolismos intermináveis, os quadrinhos constituem objeto para uma série de estudos ainda por vir. Este trabalho, portanto, não busca conclusões nem verdades definitivas, mas caminhos para o conhecimento cada vez mais

abrangente de uma mídia em crescimento e diversificação, tal como os muitos sujeitos do mundo “real” e do mundo fantástico, de realidades extremas, o mundo dos *comics*.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor, HORKHEIMER, Max. *Dialética do esclarecimento*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

BOURDIEU, Pierre. *A dominação masculina*. Tradução Maria Helena Kühner. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2007.

_____. Sociologia. Org. Renato Ortiz. 2. ed. São Paulo: Ática, 1994.

_____. Introdução a uma sociologia reflexiva. In: _____. *O poder simbólico*. Lisboa: Difel, 1989.

BOURDIEU, Pierre; PASSERON, Jean-Claude. *A reprodução: elementos para a teoria do sistema de ensino*. 3. ed. Rio de Janeiro: Livraria Francisco Alves Editora, 1992.

BARTHES, Roland. *Mitologias*. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1972.

BRANDÃO, Junito de Souza. *Mitologia Grega*. Petrópolis: Vozes, 1986. v. I.

_____. *Mitologia Grega*. Petrópolis: Vozes, 1987. v. III.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Cultrix, 2000.

CANEVACCI, Massimo. *Gemação diaspórica e subjetividade sincrética*. palestra de Massimo Canevacci. Universidade La Sapienza – Roma, 2005a. Disponível em <http://www.sescsp.org.br/sesc/Conferencias/subindex.cfm?Referencia=3503&ID=204&ParamEnd=6&autor=3582>. Consulta em 23/11/2008.

CANEVACCI, Massimo. *Culturas eXtremas: mutações juvenis nos corpos das metrópoles*. Trad. De Alba Olmi. Rio de Janeiro: DP&A, 2005b.

CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano: artes de fazer*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.

CHARTIER, Roger. *À beira da falésia: a história entre certezas e inquietude*. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2002.

CIRNE, Moacy. *A explosão criativa dos quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1970.

_____. *História e crítica dos quadrinhos brasileiros*. Rio de Janeiro: Europa, 1990.

COVOLAN, Nádia T. O medo da perda de si mesmo: de Odisseu ao cyborg. *Cadernos de Pesquisa Interdisciplinar em Ciências Humanas*, n. 58, dez. 2003. Disponível em: <http://www.cfh.ufsc.br/~dich/TextoCaderno58.pdf>. Acesso em 23/05/2008.

DEBORD, Guy *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DORFMAN, Ariel; MATTELART, Armand. *Para ler o Pato Donald: comunicação de massa e colonialismo*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 2004.

ELIADE, Mircea. *Mito e realidade*. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2006.

FELINTO, Erik. *A religião das máquinas: pressupostos metodológicos para uma investigação do imaginário da cibercultura*. Disponível em: <http://www.comunica.unisinos.br/tics/ textos/2003/GT12TB1.PDF>. Acesso em 24/05/2008.

_____. O pós-humano incipiente: uma ficção comunicacional da cibercultura. *Revista Intercom*, v. 29, n. 2, 2006. Disponível em: <http://revcom2.portcom.intercom.org.br/ index.php/rbcc/article/view/1007/754>. Acesso em: 30/04/2009.

_____. Os computadores também sonham? Para uma Teoria da Cibercultura como Imaginário. *Intexto*, Porto Alegre: UFRGS, v. 2, n. 15, p. 1-15, julho/dezembro 2006.

FRANCO, Edgar. *Será o pós-humano? Ciberarte & perspectivas pós-biológicas*. Disponível em: <http://www.antropologia.com.br/colu/colab/c33-efranco.pdf>. Acesso em: 24/05/2008.

FREIRE FILHO, João. Das subculturas às pós-subculturas juvenis. *Contemporânea*, v. 3, n. 1, p 138-166, jan. 2005a.

_____. Força de expressão: construção, consumo e contestação das representações midiáticas das minorias. *Revista FAMECOS*, Porto Alegre, n. 28, 18-29, dez. 2005b.

FOUCAULT, Michel. *Vigiar e Punir: história da violência nas prisões; tradução de Raquel Ramalhete*. 36. ed. Petrópolis: Vozes, 2009.

_____. *Microfísica do poder*. 21. ed. Organização e tradução de Roberto Machado. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1979.

_____. *Os anormais*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

GEERTZ, Clifford. *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1989.

GOLDENBERG, Mirian. Dominação masculina e saúde: usos do corpo em jovens das camadas médias urbanas. *Ciência & Saúde Coletiva*, v. 10, n. 1, p. 91-96, 2005.

GOLDENBERG, Mirian. O corpo como capital simbólico: para compreender a cultura brasileira. *Arquivos em movimento*. Rio de Janeiro, v. 2, jul./dez. 2006.

GUARESCHI, Pedrinho A.; JOVCHELOVITCH, Sandra (orgs.). *Textos em representações sociais*. Petrópolis: Vozes, 1995. p.7-25.

GUEDES, Roberto. *A era de bronze dos super-heróis*. São Paulo: HQ Maniacs, 2008.

HALL, Stuart. *Identidade cultural na pós-modernidade*. Tradução Tomaz Tadeu da Silva, Guacira Lopes Louro. 11. ed. Rio de Janeiro,: DP&A, 2006.

HELAL, Ronaldo. Cultura e Idolatria: ilusão, consumo e fantasia. In: ROCHA, Everardo (Org.). *Cultura e Imaginário*. 1. ed. Rio de Janeiro: Mauad, 1998. v. 1, p. 135-150.

_____. Mídia, Ídolos e Heróis do Futebol. *Comunicação, movimento e mídia na educação física*, Santa Maria, Rio Grande do Sul, v. 2, p. 32-52, 1999.

_____. Mídia e Esporte, a construção de narrativas de idolatria no futebol brasileiro. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 26., set. 2003, Belo horizonte. *Anais do...* São Paulo: Intercom, 2003. CD-ROM.

HELAL, Ronaldo; CATALDO,G.. A Morte e o Mito: as narrativas da imprensa na cobertura jornalística da morte de Ayrton Senna. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 27., 2004. Porto Alegre. *Anais...* São Paulo: Intercom, 2004. CD-ROM.

HELAL, Ronaldo; SOARES, Antonio Jorge G.; LOVISOLO, Hugo. *A invenção do país do futebol: mídia, raça e idolatria*. Rio de Janeiro: Mauad, 2001.

JAMESON, Fredric. *A virada cultural: reflexões sobre o pós-modernismo*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

JOHNSON, Steven. *Surpreendente: a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

JONES, Gerard. *Homens do amanhã: geeks, gângsters e o nascimento dos gibis*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.

JUNG, Carl G. *O homem e seus símbolos*. São Paulo: Nova Fronteira, 1977.

JUNIOR, Gonçalo. *A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

LUCCHETTI, Marco Aurélio. *Desnudando Valentina: realidade e fantasia no universo de Guido Crepax*. São Paulo: Opera Graphica, 2005.

MAGNANI, José Guilherme. Discurso e representação ou De como os baloma de Kiriwana podem reencarnar-se nas atuais pesquisas. In: CARDOSO, R. (org.). *Aventura antropológica*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1986.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. Dos *meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia*. Prefácio de Nestor García Canclini; Tradução de Ronaldo Polito e Sérgio Alcides. 5. ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2008.

MARTINS, Francisco Menezes. Interfaces, visibilidade e devir pós-orgânico. *Intexto*, v. 2, 2004. Disponível em: <http://www.seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/4074/4447> Acesso em: 30/04/2009.

MAUSS, Marcel. As técnicas corporais. In: MAUSS, Marcel. *Sociologia e Antropologia*. São Paulo, EDUSP, 1974. v. 2, p. 209-234

MCLUHAN, Herbert Marshall. *Os meios de comunicação como extensão do homem*. São Paulo: Cultrix, 1974.

MELTZER, Brad. *Crise de identidade*. Ilustrada por Rags Morales. São Paulo: Panini, 2005.

MILLAR, Mark. *Guerra Civil.* Ilustrada por Steve McNiven. São Paulo: Panini, 2007.

MOORE, Alan. *Watchmen*. São Paulo: Abril, 1999.

MORIN, Edgar. *Cultura de massa no século XX*. 8. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária , 1990. v. 1: Neurose

_____. *Introdução ao pensamento complexo*. 3. ed. Porto Alegre: Sulina, 2007.

MOYA, Álvaro de. *Shazam!* São Paulo: Perspectiva, 1977.

_____. *Vapt Vupt*. São Paulo: Clemente & Gramani, 2003.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. Muito além do espaço: por uma história cultural do urbano. *Estudos Históricos*, Rio de Janeiro, v. 8, n. 16, p. 279-290, 1995.

_____. História, memória e centralidade urbana. *Rev. Mosaico,* v. 1, n. 1, p.3-12, jan./jun., 2008.

_____. O pós-humano incipiente: uma ficção comunicacional da cibercultura. Intercom – *Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*. São Paulo, v.29, n.2, p. 103-118, jul./dez. 2006. Disponível em: <http://revcom.portcom.intercom.org.br/index.php/rbcc/article/view/1007/754>. Acesso em 30/11/2008.

PESAVENTO, Sandra Jatahy; Schulz, Mauro. Como ser pós-humano na rede: os discursos da transcendência nos manifestos ciberculturai. *E-Compós (Brasília)*, v. 3, 2005. Disponível em: <http://www.compos.org.br/e-compos/>.

OLIVEIRA, Fernando. *Mônica e seus amigos agora são adolescentes e vão encarar os conflitos típicos da idade*. *Jornal O Globo Online*. Plantão | Publicada em 30/07/2008 às 08h31m.

PATATI, Carlos e BRAGA, Flávio. *Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

SANTOS, Boaventura de Sousa. *Renovar a teoria crítica e reinventar a emancipação social*. São Paulo: Boitempo, 2007.

SERRANO, Fabio N. A *estrutura da magia: um estudo sobre as histórias em quadrinhos.* Disponível em: <www.facom.ufba.br/pex/fabio.doc>. Acesso em 21/06/2008.

SILVA, Tomaz Tadeu da (org.), HALL, Stuart e WOODWARD, Kathryn. *Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira. *Comunicação e ciência: estudos de representações e outros pensamentos sobre mídia*. Rio de Janeiro: EDUERJ, 2008.

_____. *Ciência na televisão: mito ritual e espetáculo*. São Paulo: Annablume, 1999.

_____. *Corpo, comunicação e cultura: a dança contemporânea em cena*. Campinas, SP: Autores Associados, 2006.

SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira; VIEIRA, Marcos Fábio Medeiros. De comportadas a sedutoras: representações da mulher nos quadrinhos. *Comunicação, Mídia e Consumo,* São Paulo, v. 5, p. 179-200, 2008.

SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira; SIQUEIRA, Euler David de. Para uma reflexão sobre corpo, arte e mídia. *Revista LOGOS 25: corpo e contemporaneidade*, Ano 13, jul./dez. 2006.

SODRÉ, Muniz. *A máquina de Narciso*. São Paulo: Cortez, 1994.

SOUZA, M. *A 'Nação em chuteiras': raça e masculinidade no futebol brasileiro*. Dissertação (Mestrado) - Universidade de Brasília, Brasília, 1996.

TERRANOVA, Tiziana. Post-human unbounded: artificial evolution and high-tech subcultures. In: BELL, David; KENNEDY, Barbara M. (ed.). *The cybercultures reader.* USA; Canada: Routledge, 2002.

TUCHERMAN, Ieda. Entre anjos e cyborgs. *Revista de Comunicação e Linguagens*, Lisboa, n. 28, p. 157-171, 2000. Disponível em: <http://www.pos.eco.ufrj.br/docentes/publicacoes/itucherman_7.pdf>. Acesso em: 25/11/2008.

VIEIRA, Marcos Fábio Medeiros. Mito e herói na contemporaneidade: as histórias em quadrinhos como instrumento de crítica social. *Revista Contemporânea*, Rio de Janeiro, v. 8, p. 78-90, 2008.

ANEXO A - Linha do tempo: acompanhe a seqüência de eventos que levaram ao conflito que está dividindo o Universo Marvel

Disponível em: <http://web.hotsitepanini.com.br/guerracivil/interna.php?secao=exclusivo&origem> Acesso em 5/11/2008.

GUERRA KREE-SKRULL
Muitos anos atrás, a Terra viu-se envolvida no milenar conflito entre os krees e os skrulls, dois impérios alienígenas. Mesmo desacreditados por um agente infiltrado skrull disfarçado de senador, que deflagrou uma campanha difamatória contra o grupo, os Vingadores conseguiram, num golpe de sorte, impedir que a Terra fosse transformada num sangrento campo de batalha.

A INVASÃO DA LATVÉRIA
Após a morte de seu regente — Victor von Doom, o Doutor Destino —, a Latvéria tornou-se um alvo fácil para os países vizinhos. Disposto a evitar que as armas de destruição em massa de seu velho inimigo caíssem em mãos igualmente erradas, o líder do Quarteto Fantástico, Reed Richards, tomou uma decisão radical: assumir o controle da Latvéria. O ato foi considerado uma violação do Direito Internacional e uma força militar multinacional encabeçada pelos Estados Unidos e pela SHIELD depôs o Quarteto Fantástico do poder. A invasão trouxe sérios problemas para o grupo, que caiu em desgraça perante a opinião pública e perdeu todos os seus bens para o governo. A imagem do grupo só se recuperou vários meses mais tarde, quando o Quarteto impediu a destruição de Manhattan por alienígenas.

A DESTRUIÇÃO DE BONE
Depois de receber uma dose extra de radiação, a Mulher-Hulk perdeu o controle sobre seus poderes e irrompeu em fúria. Envergonhada, ela reverteu à sua identidade civil de Jennifer Walters e se refugiou na pequena cidade de Bone, Idaho. Quando os Vingadores foram em seu encalço, Jennifer descontrolou-se novamente e arrasou a cidade, sendo contida graças à providencial intervenção do Gavião Arqueiro e do próprio Hulk, que acabou levando a culpa pelo episódio. Não houve vítimas fatais, mas os prejuízos materiais foram incalculáveis. Posteriormente, foi revelada a participação da Mulher-Hulk no caso.

O REINADO DE THOR
Alçado ao trono de Asgard após a morte de seu pai, Odin, o Deus do Trovão e vingador Thor decidiu que a melhor forma de ajudar a humanidade seria assumindo o controle do planeta. Para tanto, ele materializou a Cidade Dourada nos céus acima de Manhattan e declarou-se Senhor da Terra. A intervenção asgardiana desestabilizou governos, economias e religiões ao redor do mundo, gerando caos e jogando Thor contra seus colegas de equipe, Capitão América e Homem de Ferro. Com o tempo, o Deus do Trovão percebeu o erro de seus métodos, mas o estrago na confiança pública já estava causado.

A GUERRA SECRETA DE NICK FURY
Quando a SHIELD descobriu que a nova governante da Latvéria, Lúcia von Bardas, estava financiando supercriminosos para que cometessem ataques terroristas em território norte-americano, Nick Fury levou a descoberta ao presidente. Estarrecido, foi informado de que nada seria feito, uma vez que a ascensão de von Bardas ao poder tinha sido apoiada pelos

Estados Unidos. Disposto a evitar um novo 11 de Setembro, Fury reuniu secretamente um pequeno grupo de super-heróis e, numa ação não autorizada, depôs a governante latveriana. Depois, apagou o incidente da memória de todos os envolvidos.

VINGADORES: A QUEDA
Quando Wanda Maximoff, a Feiticeira Escarlate, teve um colapso nervoso e perdeu o controle sobre seus poderes mutantes de alteração da realidade, voltou-se com fúria avassaladora contra seus colegas Vingadores, a quem culpava pela perda de seus filhos. No ataque, a base do grupo foi destruída e três integrantes da equipe — Homem-Formiga, Gavião Arqueiro e Visão — morreram. Como resultado das ações de Wanda, Tony Stark caiu em desgraça e perdeu o cargo de Secretário de Defesa dos Estados Unidos. Sem recursos para continuar atuando, os Vingadores acabaram encerrando oficialmente suas atividades.

INIMIGO DO ESTADO
O x-man Wolverine é seqüestrado pela organização terrorista Hidra e sofre lavagem cerebral, desencadeando uma série de brutais ataques contra super-heróis e ameaçando matar o presidente dos Estados Unidos. Detido a muito custo por uma força conjunta de heróis e da SHIELD, ele é desprogramado e inocentado. O rastro de cadáveres deixado pelo caminho, contudo, atinge a casa das centenas.

EXTREMIS
Atuando novamente em segredo como Homem de Ferro, Tony Stark enfrenta um terrorista doméstico chamado Mallen, que foi infectado com uma recém-criada arma nanotecnológica: o vírus Extremis, que reconfigura o corpo humano dando-lhe incríveis poderes e tornando-o praticamente indestrutível. Espancado quase até a morte, Stark não tem outra escolha senão submeter-se à infecção pelo Extremis. Com o corpo literalmente recriado, o industrial desenvolve a capacidade de interagir diretamente com qualquer tipo de dispositivo eletrônico, integrando-se como nunca antes à armadura do Homem de Ferro.

EXPLOSÃO EM FILADÉLFIA
Depois de assassinar o Caveira Vermelha, o ex-general soviético Aleksander Lukin ordena a detonação de uma arma de destruição em massa em Filadélfia a fim de energizar um Cubo Cósmico — dispositivo que transforma em realidade qualquer desejo de quem o possui. O fato deixa a opinião pública em pânico.

A VINGANÇA DE VON BARDAS
Um ano depois de ser deposta, Lúcia von Bardas inicia sua vingança contra os heróis envolvidos na Guerra Secreta de Nick Fury. Luke Cage é gravemente ferido e fica entre a vida e a morte. Heróis e criminosos se enfrentam numa batalha brutal num cais de Nova York, onde a própria Lúcia von Bardas, ameaça detonar uma bomba nuclear. A ameaça é contida graças a um plano de contingência de Nick Fury, que deixa o cargo de diretor da SHIELD e torna-se foragido. Para sucedê-lo no cargo, é escolhida a agente Maria Hill. A história é acobertada pela imprensa.

A FUGA DA BALSA
Seis meses após a dissolução oficial dos Vingadores, um bando de heróis reunidos ao acaso tenta impedir uma fuga em massa da prisão de segurança máxima para supercriminosos conhecida como Balsa. Embora consigam impedir que a maioria dos detentos fuja, 42 deles conseguem escapar. Convencido de que a reunião do grupo era uma obra do destino, o Capitão América convence o Homem de Ferro a formar uma nova equipe de Vingadores,

desvinculada do governo. A nova formação conta ainda com Luke Cage, Homem-Aranha, Mulher-Aranha, Sentinela, Wolverine e Ronin. Criado em segredo, o grupo provoca desconfiança tanto na opinião pública quanto nas autoridades.

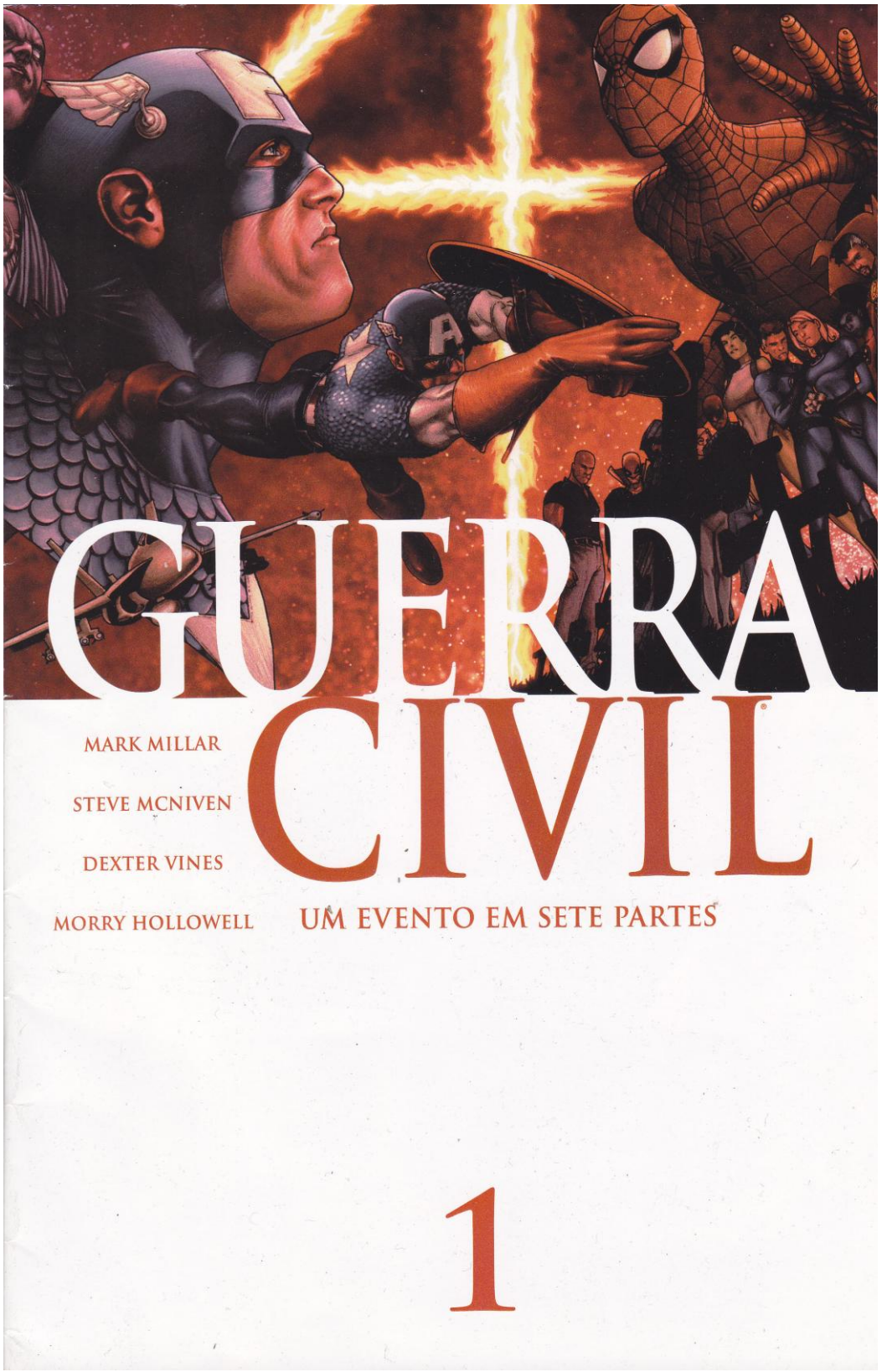
DINASTIA M/DIZIMAÇÃO

Os Novos Vingadores e os X-Men se unem para decidir o destino da Feiticeira Escarlate. Levada por seu pai, o terrorista mutante Magneto, para a devastada Ilha de Genosha a fim de ser submetida a um tratamento psíquico por Charles Xavier, Wanda perde cada vez mais o contato com a realidade, ameaçando destruí-la com seu poder caótico. Para impedir que seus ex-aliados matem sua irmã gêmea, Pietro Maximoff — mais conhecido como o vingador Mercúrio — convence Wanda a remodelar o mundo numa utopia mutante controlada por Magneto. Graças ao esforço de um pequeno grupo de heróis que descobre o plano, a realidade como a conhecemos é restaurada, mas milhões de mutantes perdem seus poderes. Sem saber do que se passou no universo alterado da Dinastia M, a humanidade batiza a data em que os Homo superior perderam seus poderes como Dia M. Num planeta onde outrora havia milhões de mutantes, restam agora apenas 198.

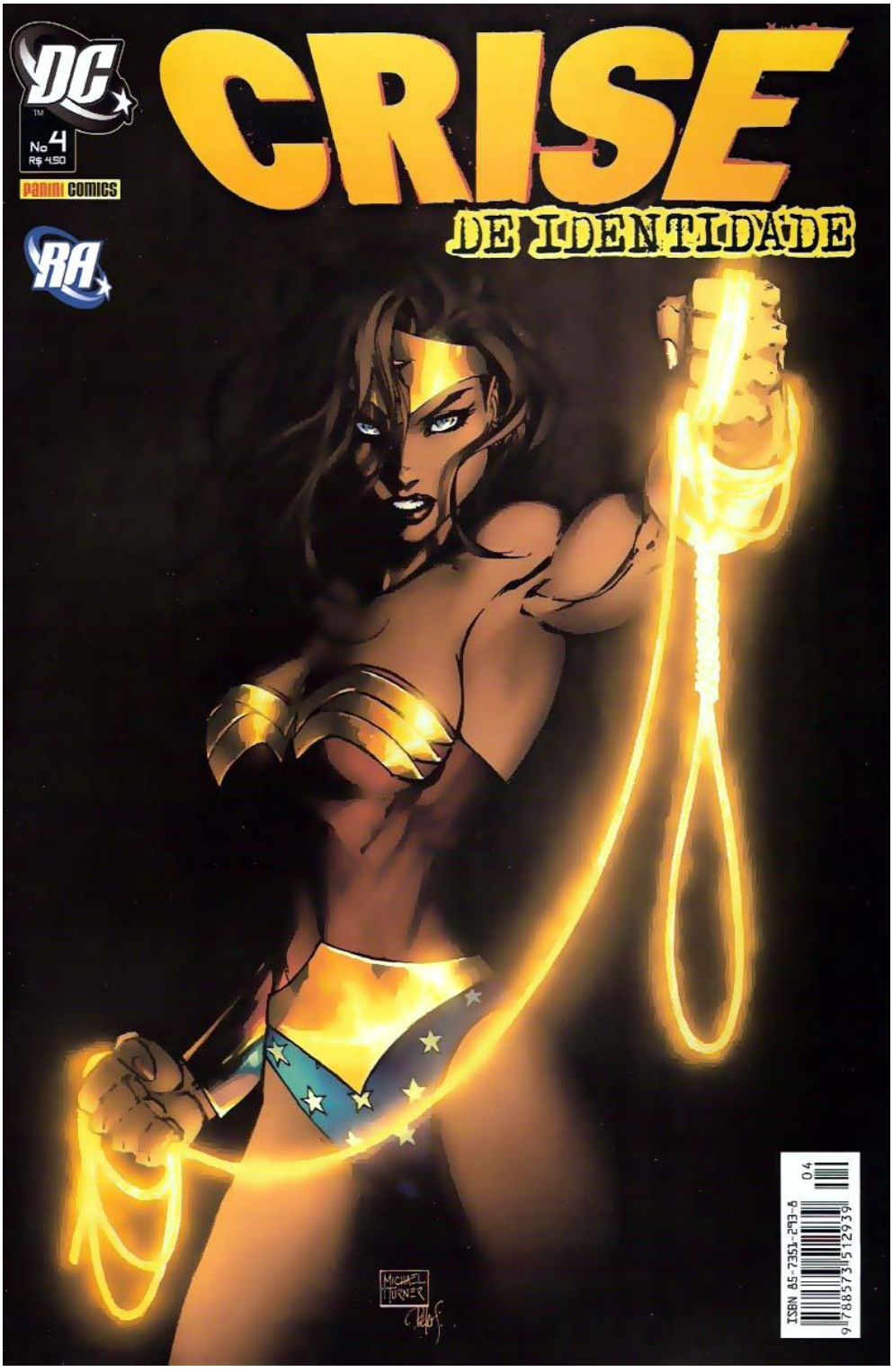
HULK ESMAGA LAS VEGAS

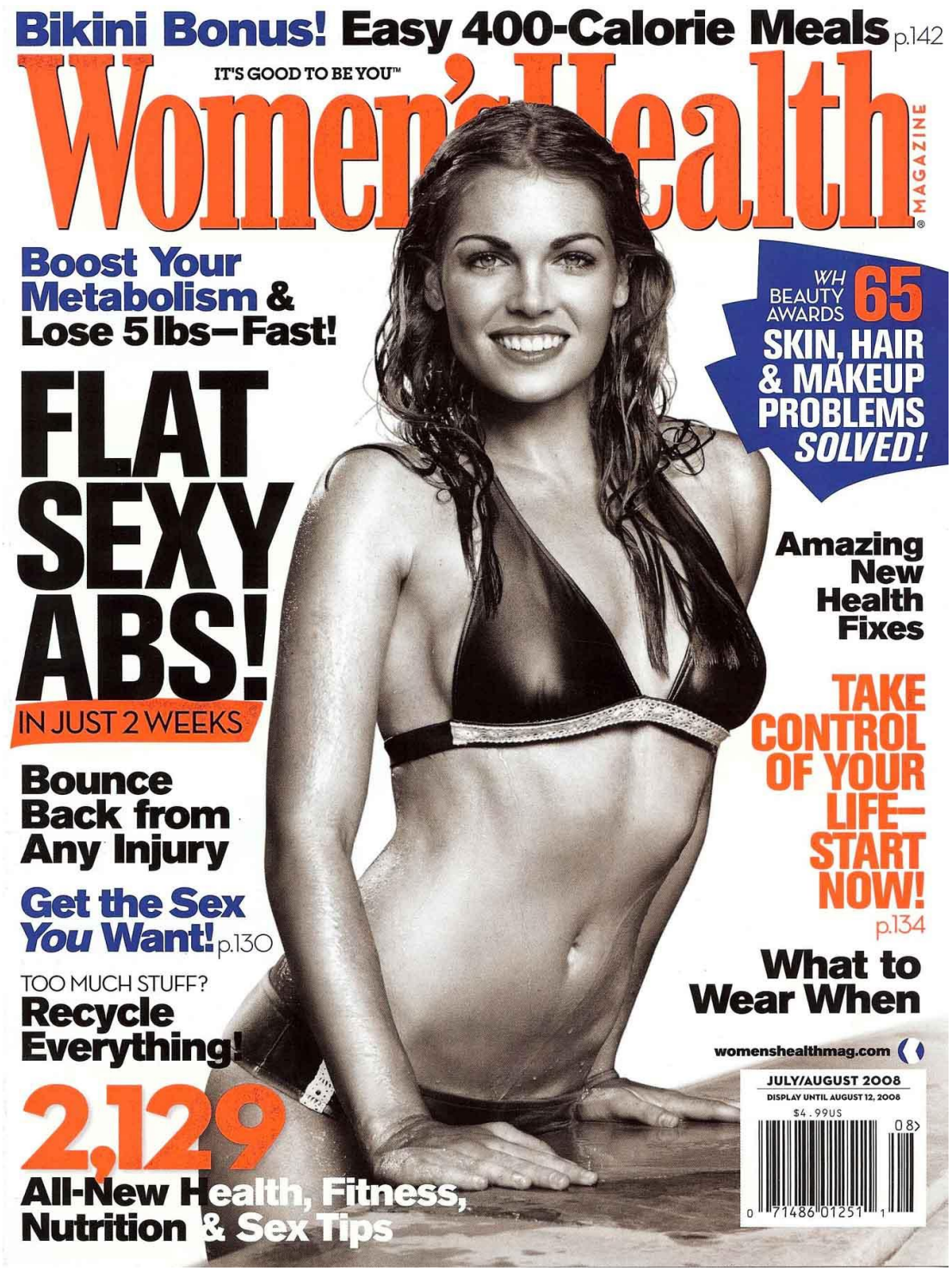
Contatado pela SHIELD para desativar uma bomba gama no Deserto de Nevada, o Hulk é colhido pela explosão do artefato e fica totalmente desorientado, revivendo mentalmente momentos trágicos de sua carreira e deixando um rastro de destruição. Dois integrantes do Quarteto Fantástico — o Tocha Humana e o Coisa — são enviados em seu encalço. Após um violento confronto, o Gigante Verde finalmente recupera a consciência. Saldo da tragédia: 26 mortos e milhões de dólares de prejuízos. Para evitar que a tragédia se repita, os últimos remanescentes dos Illuminati — grupo secreto originalmente formado por Homem de Ferro, Reed Richards, Dr. Estranho, Charles Xavier, Namor e Raio Negro — decidem exilar o Hulk no espaço. Um projeto de Lei de Registro de Super-humanos é enviado ao Congresso norte-americano.

ANEXO B - Capa da primeira edição de Guerra Civil, publicada no Brasil pela Editora Panini Comics, em 2007.



ANEXO C - Capa da quarta edição brasileira de Crise de Identidade: a Mulher Maravilha, uma personagem inspirada nas guerreiras amazonas da mitologia grega, é representada com o tipo físico comum ao cultuado nas revistas de boa forma: corpo magro, esguio, caucasiano e "sexy".



ANEXO D - Capa de uma edição americana da revista Women's Health destaca o abdome magro e "sexy": sexualidade e magreza são características relacionadas ao estereótipo ocidental feminino

(Fonte: http://www.chineselaundrybags.com/images/InitialSet/Chinese%20Laundry%20Bags_Womens%20Health_ July%202008_cover.jpg. - consultada em30/04/2009)