

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL**  
**FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO**

**O SUPER-HERÓI E AS PRESENÇAS DO OUTRO**

Rafael Conter

Porto Alegre

2015

Rafael Conter

## **O SUPER-HERÓI E AS PRESENCAS DO OUTRO**

Dissertação apresentada à banca examinadora do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Informação da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para obtenção do título de Mestre.

Orientadora:

Profa. Dra. Ana Taís Martins Portanova Barros

Porto Alegre

2015

Rafael Conter

### **O Super-Herói e as Presenças do Outro**

Dissertação apresentada à banca examinadora do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Informação da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para obtenção do título de Mestre.

Orientadora:

Profa. Dra. Ana Taís Martins Portanova Barros

#### BANCA EXAMINADORA

---

Profa. Dra. Ana Taís Martins Portanova Barros

---

Profa. Dra. Lúcia Maria Vaz Peres

---

Prof. Dr. Alexandre Rocha da Silva

---

Prof. Dra. Miriam de Souza Rossini

---

Prof. Dr. Sean Hagen (suplente)

## **AGRADECIMENTOS**

Às presenças que me cercam e preenchem cada uma de minhas ausências.

De paixão, rigor e colaboração na imagem de minha orientadora e meus colegas de pesquisa.

De inspiração, revolta e poder na imagem do super-herói que escapa ao privilégio.

De afeto, alteridade e amor na imagem de minha família e meus amigos.

Do que divide, mantém e transforma minha própria presença, na imagem de minha esposa.

## RESUMO

Esta pesquisa trata das relações entre história em quadrinhos e alteridade a partir da leitura da imagem do super-herói. O corpus empírico é constituído e povoado pelos personagens de Os Vingadores de *Marvel Now*, em um conjunto delimitado de relações e publicações. Tais relações levantam questões sobre a alteridade, na forma de imagens de estereótipo e privilégio que se desdobram em presenças e ausências do eu e do outro. Com base nos personagens escolhidos, realizo um cruzamento entre os conceitos de Scott McCloud, Umberto Eco e Moacyr Cirne e estabeleço teorias relativas à linguagem dos quadrinhos. Além disso, apoiado pelos escritos de Gilbert Durand, Jean-Jacques Wunenburger e Ana Taís Martins Portanova Barros, monto esferas de relação entre os diversos campos do Imaginário e os aproximo da imagem do super-herói, formando um olhar capaz de apreendê-la e complexificá-la. Em meio a tais esferas de relação, é especialmente relevante a teoria durandiana de trajeto de sentido, que reposiciona e movimenta o conceito de imagem. Também resgato, nos estudos sobre alteridade de Ella Shohat, Robert Stam e Tzvetan Todorov, ideias relativas à imagem do eu e do outro, em uma busca pelo que constitui suas respectivas presenças e ausências. A premissa é a de que o super-herói das histórias em quadrinhos, em sua multiplicidade de vozes, torna-se rico em imagens de representação, de colaboração e de conflito entre o eu e o outro. A partir disso, realizam-se leituras e buscam-se conceitos para tornar visíveis e dar nome a tais imagens.

**Palavras-chave:** história em quadrinhos, super-herói, imagem, imaginário, alteridade.

## ABSTRACT

This research establishes connections with the comic book media and the concept of otherness from the standpoint of superhero comic book runs, which is shaped and populated by a limited set of characters and publications from The Avengers of Marvel Now. Such connections bring forth issues of privilege and stereotype, which are built and unfolded into images of presence and absence under the I and the Other. Based on the selected set of characters, there follows a cross-examining of the theories in Scott McCloud, Umberto Eco and Moacyr Cirne, to establish the concepts concerning the comic book media language. Moreover, supported by the writings of Gilbert Durand, Jean-Jacques Wunenburger and Ana Taís Martins Portanova Barros, spheres of influence and cooperation are set between the fields of the Imaginary studies and those of the superhero's image, shaping a view with the tools to capture and widen it. Among these spheres, the theories relating to Durand's symbolic anthropology are highlighted to put into place new motions to the concept of image. Also key components to the ideas and notions of the I and the Other are the studies of Ella Shohat, Robert Stam and Tzvetan Todorov, which help on the quest for what constitutes their respective presences and absences. The major premise relies on the superhero's multiplicity of voices, which makes it rich in images of representation, collaboration and conflict over the I and the Other. From it, readings and notions are made and worked with to show and assign a name to such images.

**Keywords:** comic book media, superhero, image, imaginary, otherness.

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 – Flash Gordon, Fantasma e Mandrake.....	10
Figura 2 – O Sombra, Doc Savage e Action Comics 1.....	12
Figura 3 – Homem-Aranha e seus Duplos.....	16
Figura 4 – Os Vingadores: Maiores, Superiores, Multiculturais.....	18
Figura 5 – Esquema Visual.....	19
Figura 6 – Capitã Marvel e Ms. Marvel.....	20
Figura 7 – Loki e Thor.....	21
Figura 8 – Jovens Vingadores.....	22
Figura 9 – Sam Wilson.....	22
Figura 10 – Os Vingadores de Marvel Now.....	40
Figura 11 – Capitão América: Figura Central.....	42
Figura 12 – O Vermelho e a Imagem do Sangue.....	50
Figura 13 – Presença Racial: Imagens de Combate.....	51
Figura 14 – Vingadores LGBTTT.....	70
Figura 15 – Jovens Vingadores: Imagens de Afeto.....	72
Figura 16 – A Metanarrativa no Contato com a Página.....	73
Figura 17 – Kamala Khan.....	77
Figura 18 – A Busca pelo Espaço em Ms. Marvel.....	79
Figura 19 – O Belo, o Feio e o Estranho.....	80
Figura 20 – Loki: Herói ou Vilão?.....	81
Figura 21 – O Agente.....	82

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	9
1.1 Tema – parte I.....	10
1.2 Justificativa.....	12
1.3 Tema – parte II.....	17
1.4 Problemas e objetivos.....	23
2. A LEITURA DO OUTRO.....	25
2.1 Linguagem dos quadrinhos.....	25
2.2 Teorias da cor.....	28
2.3 Esquema iterativo.....	30
2.4 Teorias do imaginário.....	32
2.5 Imagem do eu.....	36
3. INTERLÚDIO: PRIMEIRAS IMAGENS.....	40
4. AS PRESENÇAS DO OUTRO.....	46
4.1 Presença racial.....	46
4.2 Presença sexual.....	51
4.3 Presença marginal.....	74
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	83
6. REFERÊNCIAS.....	87

## 1. INTRODUÇÃO

O Senhor vê? O que não é Deus é estado do demônio. Deus existe mesmo quando não há. Mas o demônio não precisa existir para haver – a gente sabendo que ele não existe, aí é que ele toma conta de tudo (ROSA, 2001, p. 49).

O anjo-caído, o aquele, o austero, o canhoto, o cão, o capeta, o coisa-ruim, o coxo, o danado, o das trevas, o ele, o mal-encarado, o maligno, o oculto, o pai da mentira, o pai do mal, o que-não-existe, o que-não-fala, o que-não-ri, o sangue-d'outro, o sujo, o tentador, o torto. O alienígena, o antissocial, o atrasado, o banalizado, o *bystander*, o *camp*, o coadjuvante, a cópia, o criminoso, o derivado, o desobediente, o espectador, o estrangeiro, o exótico, o falso, o feio, o híbrido, o infantil, o invisível, o marginal, o mestiço, o mutante, o nu, o paralelo, o primitivo, o sexualizado, o *sidekick*, o supervilão. A imagem do outro se ramifica como o personagem do demônio em Grande Sertão: Veredas, em uma profusão de nomes que, ao significarem a mesma coisa, diversificam-na sem nunca se referirem a ela de forma direta. Cada nome é um símbolo oculto do outro, aspectos de sua figura que, em conjunção, formam tudo aquilo que não sou eu. O demônio, como imagem pejorativa máxima, simboliza tudo o que há de Mal; o outro, em estereótipos de maior ou menor grau, junta-se a ele e a todo o mal que o acompanha: este justifica aquele, e serve como seu substituto.

A imagem do outro se faz presente mesmo ao estar ausente, em lacunas que a depreciam e a tipificam tanto ao nomeá-la quanto ao ignorá-la. Essa presença/ausência, força-motriz da noção do eu e do outro, circula em uma sociedade por diversos meios. Meios físicos como os artefatos da cultura de massa e meios simbólicos como as narrativas populares que preenchem um ou mais mitos. Entre esses artefatos, vários se destacam em sua força mítica. Entre essas narrativas, várias se destacam em sua massificação. E como força de união entre as duas características, poucas têm tanto potencial e são fonte tão rica de conflito entre a presença e a ausência do outro quanto as histórias em quadrinhos, em especial as de super-heróis. Nas histórias em quadrinhos de super-heróis estão presentes/ausentes diversas das imagens que representam o outro, e da colaboração do outro com sua própria representação.

## 1.1 Tema – parte I

Vários fatores se combinaram para criar uma identidade ao que hoje chamamos de super-herói e um formato ao que hoje entendemos como histórias em quadrinhos. Outros mais foram necessários para reuni-los e torná-los mais do que a mera soma de suas partes. Kantor & Maslon (2013) citam, em primeiro lugar, a criação das *Adventure Strips*, tirinhas de aventura que se deslocavam do gênero puramente cômico até então dominante nos jornais americanos da década de 20. “[Elas] eram muito mais sérias em seu conteúdo e apresentavam uma espécie de herói estiloso (geralmente acompanhado por um ou mais parceiros de aventura), forte e ao mesmo tempo sagaz, enfrentando toda sorte de perigos e ameaças” (KANTOR & MASLON, 2013, p. 14, tradução minha). Entre esses primeiros heróis coloridos e encapuzados, destacam-se as figuras de Flash Gordon, Fantasma e Mandrake, aventureiros espaciais, selvagens e urbanos que estabeleceram um padrão visual que serviria de base às futuras histórias envolvendo super-heróis.



Figura 1 - Flash Gordon, Fantasma e Mandrake

Em segundo lugar, os autores comentam sobre a percepção – e seu contínuo crescimento e aceitação – das histórias em quadrinhos como forma legítima de arte, e não apenas como veículo de uma indústria submetida a artes supostamente maiores.

Alex Raymond, um dos criadores de Flash Gordon, resume essa consciência da seguinte forma:

Decidi que os quadrinhos eram uma forma de arte própria. Eles refletem a vida e os tempos atuais de forma mais precisa e mais artística que as demais ilustrações da cultura de massa, já que dependem inteiramente da criatividade. Um ilustrador comum trabalha com câmeras e modelos; um artista de quadrinhos começa com uma folha em branco e imagina o processo inteiro – ele é, ao mesmo tempo, roteirista, diretor, editor e artista (KANTOR & MASLON, 2013, p. 17, tradução minha).

Em terceiro lugar, o meio presenciou o desenvolvimento da aventura serializada, a qual acabaria por adotar. Essas aventuras em série (também chamadas de *pulp fictions*, ou *pulps*) estabeleceram um novo modelo de continuidade ao adiarem, sempre que possível, o final de uma determinada história. Fosse no rádio, no jornal ou em outra mídia, a ideia era prender a atenção da audiência em um modelo contínuo, teoricamente infinito, de narrativa. Os dois personagens mais populares dessa safra foram O Sombra e Doc Savage, que estabeleceriam os padrões a serem seguidos por todo super-herói subsequente: o primeiro, o do homem comum, sem superpoderes, munido apenas de seu gênio e de seus recursos (em geral, vastos); o segundo, o do herói semidivino, superpoderoso, dotado de capacidades físicas sobre-humanas; ambos, o do indivíduo que se esconde por trás de uma máscara ou de uma identidade secreta para combater o crime.

A quarta etapa desse processo ocorreu durante a década de 30, quando as tirinhas e os pulps adotaram, afinal, o formato dos quadrinhos tal como ainda o concebemos, em revistas especializadas e títulos seriados sob o selo de uma mesma editora. Em sua versão inicial, tais edições eram apenas reimpressões, coletâneas e antologias do que já havia sido lançado em outro meio. A última etapa seria, então, a publicação de histórias inéditas dentro desse formato. “Combinar essa nova mídia visual com a narrativa vigorosa das aventuras em série seria o elemento final e transformador [desse processo]” (KANTOR & MASLON, 2013, p. 24, tradução minha). Até que, por fim, rápido como uma bala e forte como uma locomotiva, o mundo presenciou a criação daquele que seria considerado mais tarde o primeiro super-herói: o Superman, personagem que reuniu, de uma só vez, em seu formato e narrativa, (1) a

história de aventura, (2) a combinação de elementos artísticos, (3) a publicação serializada e (4) o meio físico das histórias em quadrinhos em (5) um título próprio e original. Estaria, enfim, formado o terreno do tipo de personagem que “mudaria o destino do mundo” (KANTOR & MASLON, 2013, p. 26, tradução minha).

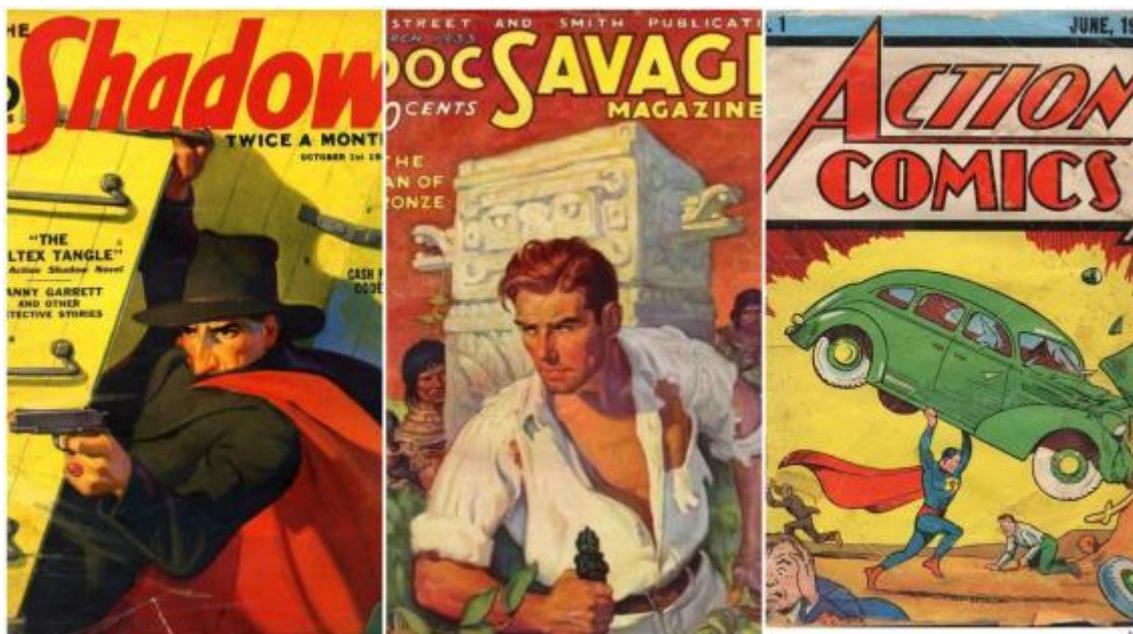


Figura 2 - O Sombra, Doc Savage e Action Comics 1

Tal encontro se revelou, desde sua formação, palco extremamente fértil de imagens e confrontos pela representação – e, de certa forma, sempre receptivo à figura do outro. Mas sua história, que envolve todo um campo de estereótipos e ideologias, também não se fez sem percalços. A relação com o outro gira em torno de três eixos (TODOROV, 1999, p. 223): julgamento de valor, aproximação/afastamento e neutralidade/indiferença. Aproximar-se do outro não implica, necessariamente, reconhecer sua identidade; assim como reconhecê-lo nem sempre envolve uma aproximação. De tempos em tempos, as manchas dessa trajetória revelam seus estereótipos e fazem ver a doença da alteridade.

## 1.2 Justificativa

A representação do outro nos quadrinhos de super-heróis não é uma verdade absoluta: suas imagens não nos dão acesso direto ao real, ao que realmente significa ser esse outro. Mas é, apesar dessa impossibilidade, uma verdade contingente, com

imagens que fazem referência a uma vida social comum e sobre a qual emite julgamentos.

“A despeito do fato de que não existe uma verdade absoluta, nenhuma verdade distante da representação e da disseminação, ainda existem verdades contingentes, qualificadas a partir de certas perspectivas, que informam a visão de mundo de certas comunidades (SHOHAT & STAM, 2006, p. 263)”.

Mesmo a existência de estereótipos do outro, dentro dessa representação, não impede tais verdades – ainda que contingentes – de terem efeitos reais sobre o mundo.

“A arte é inegavelmente social não porque representa o real, mas porque constitui uma ‘enunciação’ situada historicamente – uma rede de signos endereçados por um sujeito ou sujeitos constituídos historicamente para outros sujeitos constituídos socialmente” (SHOHAT & STAM, 2006, p. 265).

As histórias em quadrinhos, e não apenas as de super-heróis, não se referem à “realidade do mundo”, mas representam a linguagem e os discursos de seus sujeitos históricos. A questão, portanto, não é a fidelidade da representação do outro, e sim os efeitos e os significados de sua construção. Ou seja, como se constrói esse outro, para quem e em conjunção com quais ideologias. Além disso: como ele mesmo, o outro, colabora com sua própria representação, seja ela fiel ou não. A ênfase na colaboração põe em jogo uma possibilidade de controle que evitaria, mesmo diante dos inevitáveis estereótipos, possíveis generalizações, distorções e imagens negativas de todo um grupo social a partir de um único exemplar desse mesmo grupo.

Qualquer comportamento negativo de um membro da comunidade oprimida é imediatamente generalizado como típico. (...) Por outro lado, as representações dos grupos dominantes não são vistas como alegóricas, mas como ‘naturalmente’ diversas, exemplos de uma variedade que não pode ser generalizada (SHOHAT & STAM, 2006, p. 269).

É um exercício consciente e constante, uma luta contra a confinamento em tipos e categorias, uma batalha de resistência da imagem pelo controle sobre sua própria representação. Aumont (1993, p. 213) afirma que não há imagem desinteressada, que todas estão submetidas a uma ou mais ideologias. Cirne (1982, p. 21) defende a necessidade de uma “história em quadrinhos de resistência”, tanto na produção

quanto na leitura. A partir dessa base ideológica, a imagem garante, reforça e explicita as suas (e as nossas) relações com o mundo.

Sob essas condições, o super-herói dos quadrinhos se apresenta como um personagem polifônico. Por sua natureza, e ao combinar-se com o meio das histórias em quadrinhos, ele transforma suas aventuras em narrativas polifônicas. E é essa combinação que garante uma mistura de vozes única, particular e colaborativa. “A diversidade [nos quadrinhos] não surge apenas com a criação de personagens diversificados; é preciso também uma diversidade de vozes” (CLARK, 2014, tradução minha). A narrativa polifônica é aquela que apresenta visões de mundo autônomas e, por vezes, contraditórias; é aquela na qual seus personagens são veículos de sua própria palavra, que se confunde ou até mesmo abafa a de seus autores; e, acima de tudo, é aquela na qual tais vozes, além de múltiplas, são também não-subordinadas, no sentido de terem competência própria. “O herói tem competência ideológica e independência, é interpretado como autor de sua concepção filosófica própria e plena e não como objeto da visão artística do autor” (BAKHTIN, 1981, p. 1).

O super-herói dos quadrinhos é um personagem sem dono. Ele não é propriedade única e exclusiva de seu criador, e sim uma imagem a ser dialogada por muitos e diferentes autores, sejam eles artistas, editores ou leitores. Mesmo quando ícone já pré-estabelecido e relativamente constante em sua natureza, ele se torna veículo de vozes desiguais e não necessariamente concordantes entre si. Além de sem dono, o super-herói é também dono de si próprio. Mais do que mero objeto, e graças a sua criação em comum, ele se encontra “acima do estilo pessoal e acima do tom pessoal” (BAKHTIN, 1981, p. 10). Mesmo quando veículo de diversos autores, o super-herói ainda é veículo de sua própria palavra, e suas características mais icônicas acabam por se confundir com ou abafar as ideias individuais de seus criadores – o que implica uma não-subordinação e a capacidade de colaborar com a construção de sua própria imagem.

Dessa união entre super-herói e história em quadrinhos resulta uma polifonia em vários níveis. Além dos personagens, há as características intrínsecas ao meio. Os conteúdos seriais – em quadrinhos – da narrativa obrigam seus personagens a

dialogarem com seus pares em espaços de simultaneidade, confronto e contraponto. Bakhtin (1981, p. 22) fala em “interpretar o mundo [ao] pensar todos os seus conteúdos como simultâneos”, o que ocorre de forma natural entre o conteúdo de um quadro e outro nas páginas que dão vida ao super-herói. Cirne (1970, p. 35) complementa: “Não é a magia formal de um plano isolado, fora de seu contexto, que faz a força de uma história [em quadrinhos]: é a relação crítica (o desencadeamento de estruturas) entre todos eles”.

Ao levar em conta um material que se insere entre os artefatos da cultura de massa, em imagens simbólicas e narrativas míticas, chega-se também à voz não-subordinada do leitor. Mais do que falar *do* super-herói, falamos *com* o super-herói. O herói dos quadrinhos está sempre inserido em um grande diálogo, em uma situação que Bakhtin (1981) define como aquela que “leva a sério a palavra do outro e é capaz de focalizá-la enquanto opção racional ou enquanto um outro ponto de vista” (BAKHTIN, 1981, p. 54). A voz do super-herói é, portanto, duplamente aberta, ou não-surda: primeiro em termos técnicos, onde os diversos personagens de uma editora devem estar conscientes e fazer referência àqueles que vivem em seu universo – mesmo quando “fora” de sua revista, seu espaço físico oficial; e também em termos narrativos, onde sua imagem está construída em meio a um contexto que, para se definir heroico, precisa levar em conta a presença do outro – é a voz do herói desdobrada nos pontos de vista e na consciência do outro. É a colaboração que surge no ato de ouvir a ideia do outro “sem afirmá-la nem fundi-la com sua própria ideologia representada” (BAKHTIN, 1981, p. 71).

O conceito de polifonia se ramifica ainda mais e alcança as características do gênero, tanto com relação ao personagem (o super-herói) quanto no que diz respeito ao meio (os quadrinhos). “O viver do gênero consiste em renascer e renovar-se permanentemente em obras originais” (BAKHTIN, 1981, p. 122). Estudar o super-herói é, de certa forma, estudar o gênero original dos quadrinhos, aquele que nasceu em suas páginas e que volta a elas constantemente em um processo de eterna renovação. Como gênero fundamental, o super-herói apresenta uma combinação de elementos que vão da aventura ao fantástico, da tragédia à comédia, da sátira política à paródia, tocando o horror, o romance e o mistério. O gênero do super-herói é, portanto, um

microcosmo dos quadrinhos como um todo, é sua força imaginativa básica, é uma partícula de luz que forma o todo de seu holograma.

Além de renovar o gênero, o herói polifônico também revitaliza a si próprio. Há “vários duplos, que os parodiam de diferentes maneiras [...] Em cada um deles (ou seja, dos duplos) o herói morre (isto é, é negado) para renovar-se (ou melhor, purificar-se e superar a si mesmo)” (BAKHTIN, 1981, p. 110). O super-herói é um ser de eras distintas<sup>1</sup>. Em cada uma delas, e em diversas sub-eras, ele se recria para superar a



Figura 3 - Homem-Aranha e seus Duplos

si mesmo – e se oferecer a um público novo, atualizado, também ele renovado. A questão dos duplos, na imagem do herói, vai além de sua identidade secreta. Pois o herói se duplica em outros heróis, cada um deles faceta renovada de seu modelo primeiro. Cada “versão” de um herói é um centro autônomo, um duplo não-passivo e colaborador em potencial de seu próprio discurso. Apesar de obedecer a diversas influências, tal super-herói é, por si mesmo, narrador, auto-enunciador e responsável por seus próprios duplos. Ele faz parte de um diálogo que “permite substituir com sua própria voz a voz de outra pessoa” (BAKHTIN, 1981, p. 186).

O resultado é a formação, no meio das histórias em quadrinhos, de diversos círculos de consciência, os quais giram ao redor de seus autores, leitores e personagens sem nunca perder sua força discursiva ou seu papel em meio ao gênero. Há uma polifonia de vozes, na qual cada uma é igual em sua importância a todas as outras. Não há uma palavra final, apenas interações entre sujeitos, sejam elas no nível da produção, da narração ou da leitura. Cada um “fala não de si mesmo, não de um outro mas consigo mesmo e com um outro” (BAKHTIN, 1981, p. 213). E é essa

---

<sup>1</sup> No mundo dos quadrinhos, falamos, por exemplo, sobre as eras de Ouro, Prata e Bronze, momentos específicos de sua história que ajudaram a redefinir o gênero. Atualmente, os super-heróis encontram-se na *Era Heroica*.

polifonia, inescapável ao microcosmo do super-herói, que dá vida ao gênero e à força da imagem do outro no meio dos quadrinhos.

### **1.3 Tema – parte II**

Assim como o super-herói atua como um microcosmo das histórias em quadrinhos, os Vingadores servem de modelo a todo esse gênero. É um microcosmo dentro de outro, com personagens exemplares selecionados por seu potencial simbólico. Como parte do universo mítico da editora *Marvel Comics*, os Vingadores se apresentam como “os heróis mais poderosos da terra”. Em sua primeira formação, de 1963, os Vingadores surgiram com o propósito de reunir, em uma mesma série, os personagens mais poderosos, populares e rentáveis da editora. Dentro do espaço narrativo, a ideia era juntar as forças, reunir-se contra uma ameaça comum que nenhum de seus membros seria capaz de enfrentar sozinho. Desde esse primeiro momento, é visível o voluntarismo inerente a sua formação. Ao contrário dos outros grupos de heróis Marvel, como o Quarteto Fantástico e os X-Men, os Vingadores sempre se agruparam sob uma lógica militar de (auto)-nomação e merecimento. “Não uma família, não uma minoria, não um grupo reunido geograficamente ou pelo governo, os Vingadores são os Vingadores porque eles querem ser” (KANTOR & MASLON, 2013, p. 286, tradução minha). Essa característica, ainda presente após inúmeras renovações e relançamentos, aproxima-os a uma lógica de guerra: são soldados liderados por um capitão, geralmente em missão de resgate ou pacificação, sempre a serviço de uma ordem social específica.

Outras características foram sendo inseridas ou readaptadas ao longo do tempo. Entre as diversas transformações, três momentos ajudaram a posicionar os Vingadores no estado em que atualmente se encontram. O primeiro deles deu-se ainda na década de 60, na edição de número quatro da série: a adição, entre as fileiras do grupo, do personagem do Capitão América. Criado duas décadas antes, durante a Segunda Guerra Mundial, o Capitão América “renasceu” (foi reencontrado pelos membros fundadores do grupo, congelado em um estado de animação suspensa) e rapidamente assumiu o posto de seu líder oficial, o qual mantém até os dias de hoje. Vestido quase literalmente na bandeira americana, seu personagem simboliza o

patriotismo, a síndrome do *make my day*<sup>2</sup>, o herói enquanto filho da ciência: seu uniforme, uma armadura de combate acompanhada por um escudo, é inteiramente azul, vermelho e branco, e coberto por listras e estrelas; seu comportamento, consequência de seu estado enquanto homem fora de seu próprio tempo, sonha com um futuro repleto de ideais do passado; sua origem e superpoderes são fruto de um experimento secreto do governo com o objetivo de criar um supersoldado, uma “pessoa de destruição em massa”.



**Figura 4 - Os Vingadores: Maiores, Superiores, Multiculturais**

A segunda e a terceira transformações estão intimamente ligadas: trata-se de um esforço, por parte da editora, de apresentar os Vingadores como o título principal do selo Marvel Comics, seu carro-chefe e estandarte. Em 2004, com a publicação dos Novos Vingadores, o grupo finalmente alistaria em suas fileiras dois dos super-heróis mais populares de toda a indústria: o Homem-Aranha e o Wolverine. Desde essa injeção de popularidade, e após o sucesso do filme lançado em 2012<sup>3</sup>, ocorreu a última etapa dessa estratégia. Em 2013, sob a linha editorial de *Marvel Now* (Nova Marvel, no Brasil), os Vingadores foram mais uma vez relançados, e sua série novamente

<sup>2</sup> Exemplificada pelo personagem de Dirty Harry em sua atitude de vingador das massas. A síndrome do *makemyday* é a resposta violenta que “torce” por uma provocação que a legitime.

<sup>3</sup> *Os Vingadores* (dirigido por Joss Whedon) arrecadou mais de um bilhão de dólares mundialmente, tornando-se a terceira maior bilheteria da história do cinema.

renumerada. A ideia, além de aumentar as vendas, era torná-los um grupo maior, superior, multicultural. Segundo seus criadores, os Vingadores de Marvel Now, através de suas diversas formações, seriam capazes de “representar o mundo inteiro” (SUNU, 2012). Entre seus membros seria possível representar as minorias e ver-se (quem quer que esteja olhando) também por eles representado. E é esta formação, em seu recorte espaço-temporal, que corresponde ao corpus de personagens deste trabalho.



Figura 5 - Esquema Visual

Além do Capitão América, outros de seus membros merecem destaque, sejam eles parte ou não do grupo principal – mas sempre mais ou menos constantes em sua trajetória ou significativos em sua suposta representatividade cultural. Antes disso, no entanto, há ainda outra inovação a ser comentada com relação à série renumerada do grupo. Trata-se da criação de um esquema visual, elaborado em conjunto por seus autores e personagens, que apresenta os Vingadores como um verdadeiro sistema solar. Cada um dos membros do grupo-base equivale a uma estrela – que, em número de seis, formam um círculo entre si. Ao redor de cada estrela há um sistema solar, corpos celestes individuais (membros do grupo estendido) que formam, em camadas exteriores, novos círculos orbitais. É um infográfico de super-heróis, uma máquina de Vingadores, um sistema cósmico de símbolos e ícones. E a imagem desse esquema traz consigo a noção do microcosmo, onde cada um dos personagens é um astro em potencial. A seleção dos personagens específicos do grupo (que conta, entre suas

fileiras, com mais de uma centena de heróis) partiu justamente desse esquema. Após a escolha do material básico e da influência dos personagens centrais, realizei diversas leituras flutuantes<sup>4</sup>, saltando o olhar de um círculo a outro, em busca dos personagens complementares a esse material. Um olhar que percorre o estado atual de publicação dos quadrinhos e se deixa levar pelas relações entre publicações, autores, personagens e leitores, em um movimento contínuo de coleta de dados.

Figura 6 - Capitã Marvel e Ms. Marvel



Entre as seis estrelas desse sistema, somente uma é feminina. Entre os círculos mais externos, no entanto, há outros, como a super-heroína **Carol Danvers**. Atualmente sob o codinome de Capitã Marvel, ela assumiu o posto que antes pertencia a um personagem masculino (o falecido Capitão Marvel), readquiriu revista própria (característica essencial à visibilidade de todo super-herói) e se tornou, em muitos aspectos, um fenômeno à parte, um planeta em expansão. A Capitã Marvel, assim como sua roteirista atual, Kelly Sue DeConick, atingiu um status único quando da criação do fã-clube *Carol Corps* – a maior comunidade, em número de membros, dedicada a uma super-heroína (e que também conta, entre suas fileiras, com a

<sup>4</sup> A leitura flutuante é o primeiro contato com o corpus, uma espécie de toque-do-olhar que se deixa levar pelas primeiras hipóteses e questões até a seleção mais ou menos final dos objetos de pesquisa.

participação dos próprios autores e autoras envolvidos na publicação de sua série). Sua importância no mercado atual dos quadrinhos vai ainda mais longe: ao assumir uma nova identidade, Carol Danvers deixou de lado seu antigo codinome, Miss Marvel – que foi, por sua vez, adotado por uma nova super-heroína, **Kamala Khan**. Essa nova Miss Marvel é a primeira (e ainda única) super-heroína *mainstream* muçulmana dos quadrinhos. No esquema visual dos Vingadores, Kamala Khan é como um satélite natural do planeta Capitã Marvel, um corpo celeste não-oficial dessa máquina universal.

Ao lado de uma das estrelas há um buraco negro, um reflexo sombrio da imagem grandiosa do cosmos. É a imagem de **Loki**, irmão de **Thor**, deuses mitológicos em meio a corpos mortais. Loki é o inimigo original dos Vingadores, o motivo pelo qual, há mais de cinquenta anos, o grupo se reuniu pela primeira vez. Deus da mentira e da trapaça, ele se encontra em um caminho de redenção – e, por isso, também conquistou seu direito a uma série própria em meio a esse mar de objetos brilhantes. Aos poucos, como um buraco negro que atrai a essência de uma estrela, Loki absorve o heroísmo de Thor e reflete o mais profundo de sua vilania. Juntos, eles dialogam com a própria natureza do que significa ser herói ou vilão em meio a um super-universo.

Figura 7 - Loki e Thor



Figura 8 - Jovens Vingadores



Há ainda dois outros fenômenos nesse sistema: uma chuva de meteoros e diversos planetas eclipsados. A primeira são os heróis de os **Jovens Vingadores**, versões adolescentes de membros mais antigos do grupo. Vez ou outra, esses jovens heróis assumem série própria em um movimento de ascensão e queda que não se estende por mais do que algumas edições, antes de se dissolver na atmosfera em uma combustão pulsante de energia. Seus membros, em seu movimento cadente e apaixonante, chamam a atenção por expressarem seus

desejos e sua sexualidade (coisa rara no mito do super-herói), em geral de forma não convencional. Por fim, escondidos atrás de astros mais visíveis, há os Poderosos Vingadores e outros integrantes solitários (mas sempre autossuficientes), sob os quais uma luz é muitas vezes recusada. Neste grupo, todos os heróis são negros (ou ao



Figura 9 - Sam Wilson

menos não identificáveis como brancos). E sua força racial os habilita a fazer parte de um sistema próprio, ainda que marginal e muitas vezes à sombra do dominante. Há pouco tempo, uma dessas sombras passou a ganhar destaque especial: trata-se do personagem de **Sam Wilson**, o Falcão, primeiro super-herói negro a assumir a identidade do Capitão América e atuar em uma série própria. Resta saber se tal movimento luminoso indica um realinhamento cósmico de todo esse sistema, ou se acabará por revelar-se como mais um entre tantos eclipses de duração efêmera. O tempo dirá – por enquanto, basta a situação de movimento (e de possível conflito) por si só.

A seleção dos personagens foi além de sua possível representatividade multicultural. A simples acumulação cultural não gera compreensão de diferenças – para que haja colaboração e transformação de estereótipos, é preciso interação. Se faz necessário:

Um mundo onde as certezas locais perdem sua exclusividade e podem, por isso, ser menos mesquinhas, onde os estereótipos com que representávamos o distante se decompõem na medida em que o encontramos com frequência, um mundo que oferece a chance (sem muitas garantias) de que a convivência global seja menos incompreensiva, com menos mal-entendidos, do que nos tempos da colonização e do imperialismo (CANCLINI, 2007, P. 28).

#### **1.4 Problemas e objetivos**

Em resumo: as histórias em quadrinhos de super-heróis são um espaço de manifestação de imagens do eu e do outro, palco de narrativas míticas e confrontos pela representação. **Em meio a esse espaço, como se constroem tais imagens? Para quem e em conjunção com quais ideologias? Quem é esse outro que, ao escapar a mim, revela também o eu? Quais são (ao menos em parte) suas presenças e ausências? Há uma colaboração em sua imagem ou apenas representações generalizadas?**

Para responder a tais questões, imagino atingir um determinado estado mental. Procuo o outro no inconsciente pessoal, o qual se encontra imerso no símbolo do herói – que, por sua vez, povoa uma ou mais consciências coletivas. É como sair de si para atingir um estado mítico e voltar a si em busca do outro, das presenças do outro que constituem e giram ao redor do que de outra forma seria somente a ausência do eu. A busca pelo outro não é uma busca pela igualdade, e sim justamente pela diferença, pela contradição que há em cada eu. As presenças do outro são imagens estereotipadas que orbitam ao redor de uma ou mais camadas de preconceito, em um movimento que se repete do nível molecular, inconsciente, ao cósmico e pulsante de histórias vivas.

Atingir tal estado mental exige certos meios, técnicas físico-imaginativas de transcendência. A primeira, mais geral, é **investigar as imagens do outro no mercado atual dos quadrinhos através das histórias míticas dos Vingadores**. As seguintes, mais

específicas, consistem em: selecionar quais, dentre os diversos personagens que compõem os Vingadores, apresentam-se ricos em presenças do outro; relacionar técnicas de leitura que auxiliam em tal busca; identificar, através dessas e outras técnicas, os pontos de encontro entre o eu e o outro; verificar, em meio a esses níveis, se tais pontos de encontro constituem ou não uma colaboração pela imagem do outro; entender como, no atual estado dos quadrinhos de super-heróis, se apresenta a imagem da diversidade que representaria, de fato, o mundo inteiro.

Com tais questões e estratégias em mente, os capítulos seguintes foram divididos em número de três: (1) A Leitura do Outro, (2) Interlúdio: Primeiras Imagens e (3) As Presenças do Outro. O primeiro organiza teorias relativas à linguagem dos quadrinhos para dar início à leitura de imagens; em seguida, acrescenta conceitos específicos à cor e à natureza do super-herói como forma de aproximar sua linguagem aos campos do imaginário; por último, discorre sobre a circulação dos mitos (com ênfase ao mito da nação americana) e a noção de trajeto das imagens (que se tornam fonte de estereótipo e preconceito), além de montar um esboço da presença do eu na figura do Capitão América. O segundo é uma pausa e uma ponte – nele se formam as primeiras imagens que as teorias precedentes auxiliaram a ver e que as teorias subsequentes ajudarão a nomear. O terceiro constrói o conceito de presença, apoiado em três categorias de análise: a racial, que leva em conta a cor; a sexual, que lida com o sexo; e a marginal, que trabalha com o espaço, tanto o geográfico quanto o ideológico. Em cada uma delas, é realizada uma leitura abrangente das imagens que compõem o eu e o outro na figura do super-herói.

## 2. A LEITURA DO OUTRO

Se o leitor possui alguma riqueza e vida bem acomodada, sairá de si para ver como é às vezes o outro. Se é pobre, não estará me lendo porque ler-me é supérfluo para quem tem uma leve fome permanente. Faço aqui o papel de vossa válvula de escape e da vida massacrante da média burguesia. Bem sei que é assustador sair de si mesmo, mas tudo o que é novo assusta (LISPECTOR, 1998, p. 30).

Nessa saída de si, damos as mãos (para conter um pouco os sustos), de um lado, à comunicação, e, de outro, à arte visual. Assim amparados, encaramos novos espaços de alteridade como se, ao nosso redor, poderes maiores velassem por nós; atravessemos com a confiança de que há, de fato, um caminho seguro. O que resta é saber exatamente o quê, dentro desse espaço (que se reúne e se dá forma na mídia dos quadrinhos), é possível e preferível de fato decompor, analisar e estudar, ou seja: ler. Quais de seus pedaços, ou aspectos de sua linguagem, podem e devem ser observados no momento de investigar a imagem do outro, e percorrê-la sem maiores sobressaltos. “É preciso saber ler formalmente os quadrinhos para que consigamos lê-los ideologicamente”, diz Cirne (1982, p. 14). O pressuposto, além de que as histórias em quadrinhos possuem uma linguagem única, é de que as relações entre autor, leitor e personagem permitem uma espécie de movimentação do olhar que atinge vários níveis, tocando a indústria e a arte através de seu vocabulário particular.

### 2.1 Linguagem dos quadrinhos

McCloud (2005) fala sobre o ícone, conceito formador das imagens presentes em uma história em quadrinhos, e que representa as diversas pessoas, coisas e ideias em uma narrativa visual. Divididos em um ou mais níveis, os ícones variam em significados mais fixos (como os não-pictóricos) ou mais abstratos (como as palavras), e atingem um certo equilíbrio nas figuras – ícones fluidos mas não já definidos ou abertos a qualquer interpretação. Quanto mais abstrata uma determinada figura, mais ela estará no nível do cartum, conceito que define sua linguagem e potencializa sua expressão. “Nós, humanos, somos uma espécie centrada em nós mesmos. Nós vemos a nós mesmos em tudo. Atribuímos identidade e emoção onde não existe nada. E transformamos o mundo à nossa imagem” (MCCLLOUD, 2005, p. 32-33). O autor enfatiza nossa insistência em, ou necessidade de, atribuir um rosto a tudo que vemos,

e de como as formas mais “simples” (cartuns ou figuras que se aproximam ao cartum) são mais ricas em sua capacidade de representar o eu. Daí resulta que, diante de um desenho mais realista, vemos o rosto de outra pessoa; e que, inversamente, o cartum reflete nosso próprio rosto. Sendo assim, o primeiro e mais importante aspecto a ser observado é justamente a figura humana – a face do homem em sua abstração ou rigidez, próximo ao cartum ou ao realismo, imagem do eu ou do outro. E além, pois a consciência do eu, segundo o autor, também se estende aos objetos. Centrados em nós mesmos, não escapamos de centralizar as coisas ao nosso redor, e de fazê-las girar em nossas órbitas. O personagem traz consigo tudo que o cerca, como a roupa que veste e os objetos que carrega. E é justamente por esse motivo que os cenários de fundo tendem a ser mais realistas do que os personagens que o compõem: por não fazerem parte dessa consciência, por estarem por trás e além, não precisam estabelecer nenhum tipo de identificação. O cenário, por si próprio, é também material de análise, mas no caminho inverso: entre sua simplicidade e complexidade, o que está sendo mostrado, e o quanto (não) estamos vendo de nós mesmos?

Alguns aspectos dessa leitura lidam com a questão do espaço, outros com a noção do tempo. E todos, de uma forma ou de outra, dependem do que McCloud (2005, p. 63) chama de conclusão, ou da “arte de completar os espaços”. A conclusão é o que há entre um quadrinho e outro e, em verdade, aquilo que não está realmente ali, mas que é acrescentado pelo leitor no momento mesmo da leitura. É um pacto de entendimento entre autor e leitor, um contrato pré-estabelecido para lidar com a mudança e o movimento em uma forma visual inicialmente estática. “Cada ação registrada no papel pelo desenhista é auxiliada e apoiada por um cúmplice silencioso. Um cúmplice imparcial do crime conhecido como leitor” (MCLOUD, 2005, p. 68). Tudo isso faz do espaço vazio entre os quadrinhos – e a transformação que ocorre de um quadrinho a outro – a segunda imagem mais importante (ainda que invisível) a ser estudada. Nos quadrinhos, tal espaço é conhecido como sarjeta. McCloud (2005) divide essa transformação em tipos básicos, e aponta a transição ação-ação como a mais comum nas histórias que envolvem super-heróis. Ela é aquela que apresenta “um único tema em progressão distinta” (MCLOUD, 2005, p. 70). Não é, portanto, uma mudança de momento para momento (que exige pouca conclusão) nem de tema para

tema (que exige um alto grau de conclusão). É um equilíbrio, uma transição popular e massificada, escolhida por sua aparente facilidade. É uma “dança silenciosa”, um movimento ininterrupto entre o que está e o que não está lá.

Há outras formas de moldar o tempo e o espaço nos quadrinhos. A mais comum com relação ao primeiro aspecto é o texto, as palavras presentes em uma determinada história. É na leitura das palavras que se estabelece o desenrolar de uma ação, na maneira como o leitor decodifica tal ação a partir de um tempo previamente distribuído e visualmente representado. E as palavras, assim como o som em geral, se apresentam, nos quadrinhos, em balões ou onomatopeias, que variam em estilo visual e fontes tipográficas. Há também a forma do próprio quadrinho, em seu limite de requadro, emoldurado e delimitado. Seu formato, que varia em tamanho, repetição e quantidade, contribui para construir uma ou mais percepções de tempo. Quanto ao espaço, há as linhas de movimento, códigos pré-estabelecidos para expressar deslocamento ou conceitos que envolvem não apenas a visão como também o cheiro, a temperatura e até mesmo estados de espírito. “Todas as linhas carregam consigo um potencial expressivo” (MCCLLOUD, 2005, p. 124). Sua presença e potencial maleabilidade são vitais à criação dos quadrinhos, assim como sua capacidade de representar emoções. Qualquer traço, do mais incerto ao mais firme, pode ser utilizado para sugerir um sentimento. E, além de todos estes, há ainda a cor – que merece, por sua importância e potencial, um subcapítulo à parte.

Dessa leitura formal, segue-se a ideológica. A partir dos critérios estabelecidos por Shohat & Stam (2006, p. 302/303), a transição de uma leitura a outra pode levar em conta as seguintes questões/estratégias de pesquisa: Quanto espaço, dentro de cada requadro, é destinado à imagem do outro? Ele é visto em *close-up* ou apenas à distância, como parte do cenário (é uma imagem ativa ou meramente decorativa)? Com que frequência e por quanto tempo sua imagem se faz ver? O leitor é encorajado a se identificar com seu olhar? Quem está à frente e ao centro? Há imagens de hierarquia, arrogância, servidão, orgulho, ressentimento? Se sim, de que formas? Há um segregação estética da imagem? De quem é o ponto de vista em cada enquadramento? O que seu texto nega e/ou silencia?

## 2.2 Teorias da cor

Em uma página de capa intensamente colorida, um homem musculoso em colante azul e uma esvoaçante capa vermelha eleva um carro verde sobre sua cabeça – com as próprias mãos! (...) No canto inferior esquerdo da página, um homem corre de encontro a nós, de olhos esbugalhados e mãos na cabeça, completamente traumatizado. Esse pobre homem nunca viu nada como esse fenômeno em vermelho-e-azul antes. Ninguém viu. Era o começo de uma explosão que iria colorir a cultura americana durante as próximas décadas (KANTOR & MASLON, 2013, p. 11, tradução minha).

A descrição acima, propositalmente dramática, faz referência à capa de *Action Comics #1*, primeira aparição do Superman e marco inicial do gênero super-heróico. O drama, no entanto, tem fundamento por um motivo muito claro: a aparição, o uso e o significado da cor no mundo dos quadrinhos. Como indústria, como arte e como gênero, a imagem do super-herói está inextricavelmente ligada a esse “fenômeno em vermelho-e-azul”. Para dar conta dessa explosão, que se mantém atual e relevante desde seu surgimento, trabalho com teorias da escola da Bauhaus intermediadas pelos estudos de Ried (2006). Além de sua relação com as histórias em quadrinhos, aproximo tais estudos da cor ao campo do imaginário. O propósito, como em uma paleta, é oferecer opções de mistura, cores que, por contraste, adição ou subtração, pintem a imagem do outro em novos e diferentes tons.

Ried (2006) destaca os três objetivos básicos da Bauhaus. O primeiro deles é a promoção de projetos cooperativos e a união de diversas especialidades. Em uma história em quadrinhos percebemos tal cooperação na prática: mesmo quando concentrada nas mãos de um único autor, apresenta a união do roteirista, do ilustrador e do colorista, em uma contribuição que, por sua própria natureza, “liberta” cada artista de seu isolamento. O segundo objetivo diz respeito à distinção entre arte “vulgar” e arte “elevada”, e a busca pela dissolução dessa distinção. Mais uma vez, a natureza ao mesmo tempo popular e autoral das histórias em quadrinhos faz uma espécie de ponte entre estes dois mundos muitas vezes tão opostos: por seu alcance de massa e sua reunião de diferentes técnicas artísticas, os quadrinhos contribuem para a destruição dessas fronteiras. Por último, a escola de Bauhaus tem como objetivo estabelecer uma parceria entre a arte e a indústria. Nos quadrinhos, como

consequência das características anteriores, ambos os mundos são inseparáveis: atinge-se as massas e aumenta-se sua popularidade justamente ao fazer parte de uma indústria, ao mesmo tempo em que atinge-se o patamar de arte e de expressão autoral ao abrir novos espaços criativos dentro e fora dessa mesma indústria.

As ideias a respeito da cor, como trabalhadas pelos professores-artistas da Bauhaus, tocam em muitos pontos os princípios fundadores e atuantes das diversas teorias relativas aos estudos do imaginário. Ried (2006) identifica a presença de forças geratrizes de formas, como leis primordiais que estabelecem as reações visíveis e físicas da cor. Também enfatiza o uso da cor como linguagem universal, como exploração de técnicas que, ao se fazerem visíveis e físicas, estabelecem, para além de significados mais simbólicos, padrões de movimento, temperatura e som. É uma eterna transformação, como um caleidoscópio de formas visuais que nunca se aproximam totalmente de uma versão “pura”, seja em direção ao arquétipo ou ao estereótipo de cada cor.

Itten (apud RIED, 2006) utiliza a noção do contraste para trabalhar a física da cor, tanto a físico-química de sua constituição quanto a realidade psicofisiológica de nossa percepção. A primeira, a composição puramente química da cor, é o que chama de agente cromático; A segunda, o efeito da cor em nós, de efeito cromático. O que muda de uma física para a outra é justamente o contraste, ou seja: a natureza da cor ao estar presente junto a outra. “Um quadrado cinza claro parece mais escuro num fundo branco do que num fundo preto, e maior no fundo preto do que no branco” (RIED, 2006, p. 74). A cor, como elemento fundamental da imagem do outro nos quadros de super-heróis, nunca pode ser vista de forma isolada. Da mesma forma, e sob a ótica desses mesmos contrastes, uma leitura do outro deve levar em conta sua presença (ou ausência) com relação às outras presenças que o cercam, imagens que, por sobreposição ou contato, aumentam ou diminuem o significado de sua representação. A ideia é questionar-se a respeito do que muda em um personagem quando exposto a outro. Há, nesse contraste de heróis, um equilíbrio ou um tom dominante? Quais se complementam e quais se tornam redundantes? Além de Itten, Albers (apud Ried, 2006) traz o conceito de contexto cromático, que amplia as relações do personagem não só em seu contraste com o outro, mas também em seu contraste

com o cenário – que, nas histórias de super-heróis, envolve toda a composição do quadrinho. “Tudo começa com a ideia de que é impossível o estudo isolado das cores, pois elas estão sempre envolvidas no contexto de um cenário, onde as figuras são percebidas em contraste com os panos de fundo” (RIED, 2006, p. 221). Sob esse contexto, nenhum personagem deve ser visto isoladamente, mas sempre em constante interação com outros e com o próprio quadrinho que o cerca.

Assim como não existe uma versão pura da cor (pois a mesma está constantemente em um movimento de contraste e interação), também não existe uma versão pura do outro, que deve ser encarado através dessa mesma perspectiva fluida. Klee (apud Ried, 2006) retoma esse postulado em suas investigações da cor, em seu “esforço sobre-humano para lançar-se ao universo desconhecido do inconsciente, ao estágio da prefiguração” (RIED, 2006, p. 113). Tais investigações levam em conta a construção das formas, e não seu resultado final. Seus esforços trabalham com o que se encontra “no meio”, nas forças mediadoras da cor, e não suas versões limite (mas ainda não puras). Para o autor, tal característica mediadora estaria presente no cinza – a cor neutra –, enquanto as cores-limite – azul, magenta e amarelo – orbitariam ao seu redor em uma esfera de totalidade cromática. Tais movimentos, que pintam e reciclam tons dominantes e marginais, circulam como mitos que se desgastam e se renovam. Destaco a função e a presença do cinza em meio a essa esfera. Em minha busca pelos desdobramentos do outro, o cinza faz o papel do eu, daquele que se posiciona no meio, na ideologia média ou “natural”, na ausência de características extremas ou diferentes. Em sua posição central, o cinza do eu estabelece a interação, o contraste e o movimento das cores do outro que o rodeiam. Apenas ele atinge um estado “puro” e livre de estereótipos, base fundamental da totalidade cromática dos tipos. É, no entanto, uma imagem fria, sem vida e sem movimento, que Kandinski (apud RIED, 2006, p. 191) chama de “imobilidade sem esperança”.

### **2.3 Esquema iterativo**

Eco (2006) estabelece a noção de esquema iterativo ao trabalhar a natureza do super-herói dos quadrinhos. Mesmo que seu texto não faça referência direta aos estudos do imaginário, os conceitos utilizados pelo autor estão intimamente ligados à

busca pela imagem do estereótipo. Através de uma leitura do personagem Superman, ele identifica uma dualidade na natureza do super-herói dos quadrinhos. Segundo o autor, todo super-herói é, ao mesmo tempo, símbolo e ícone. Símbolo porque remete, em um processo de mitificação, a um arquétipo, a uma imagem primordial de significado conceitual, “símbolo tangível de um status” (ECO, 2006, p. 243). O herói é fonte de associações e identificações, seja por parte de seus leitores, de seus criadores ou dos outros personagens que o cercam. É, portanto, símbolo de algo maior, equivalente a situações e sentimentos que ultrapassam seu papel enquanto mero personagem, relacionando-o a imagens de beleza, honra, bondade, nobreza, etc. “Quando uma imagem se reúne com um sentido, um aspecto vivenciado, temos um símbolo”, reforça Barros (2010, p. 128). O super-herói se apresenta, então, como símbolo. E o símbolo, ao cruzar o trajeto do arquétipo ao estereótipo, da imagem primordial à imagem banalizada, está sujeito também a um papel de desmistificação, ou seja: de perda de sentido, de valor, de significado. Em outras palavras: o símbolo, por sua própria natureza, pode – e deve – gastar-se. Mas, por seu caráter ao mesmo tempo icônico, deve caminhar em direção a sua própria destruição sem jamais verdadeiramente atingi-la – e, de certa forma, sem nunca morrer.

Essa qualidade é o que estabelece a dualidade deveras singular do super-herói, seu paradoxo fundamental, a que dá origem ao esquema iterativo. Como filho não só da arte, mas também da técnica, o super-herói se vê herdeiro de uma “civilização do romance” (ECO, 2006, p. 249). Como fragmento da indústria cultural, está inserido em um formato narrativo que dá valor ao inesperado do “o que será que vai acontecer?”. Deve, portanto, consumir-se, avançar, caminhar em direção à morte – e isso, graças a suas características, sem nunca deixar de existir, ou sequer mudar. Eco (2006) defende a função específica da imagem do super-herói, que cumpre um papel importante no equilíbrio psíquico de seus leitores. Tal função, que se encontra no cerne da questão da associação e da identificação, põe o super-herói (e seus autores) em um impasse: ao mesmo tempo em que suas histórias – e sua vida – devem se desenrolar, nada pode realmente acontecer. É como se, quanto mais corresse, mais ele voltasse ao lugar de onde partiu. Deve ser, ao mesmo tempo, estático e imprevisível, herdeiro do mito e da aventura, símbolo e ícone.

Ele tem que ser (...) a soma de determinadas aspirações coletivas, e, portanto, deve, necessariamente, imobilizar-se numa fixidez emblemática que o torne facilmente reconhecível (e é o que acontece com a figura do Superman); mas, como é comerciada no âmbito de uma produção 'romanesca', deve submeter-se àquele desenvolvimento característico, como vimos, da personagem do romance (ECO, p. 251).

É por isso que o super-herói dos quadrinhos nunca morre de verdade, pois isso implicaria o desaparecimento de seu símbolo. Ele é, apesar de degradável, imortal.

E no que tudo isso resulta? Em primeiro lugar, isso faz das histórias em quadrinhos um meio especialmente rico de estudo, que se posiciona em todos os cantos do trajeto da imagem e potencializa diversas teorias do campo do imaginário; segundo, com que seu formato esteja em constante atualização, o que leva a incontáveis renumerações e *reboots* de séries regulares e origens específicas; terceiro, com que seu conteúdo envolva uma “suspensão de descrença” (ECO, 2006, p. 260), um contrato de esquecimento, uma participação exclusiva de todos os envolvidos no ato de ler e produzir uma revista de super-heróis; quarto, com que suas mensagens se tornem redundantes, e, nesse caso, também ricas em leituras de caráter mitocrítico, de coleta de padrões que se repetem.

## 2.4 Teorias do imaginário

O imaginário é mais um paradigma do que um objeto de estudo propriamente dito. Não se analisa o imaginário; pelo contrário, o usamos tal qual uma lente, uma forma de olhar as produções humanas e suas manifestações criativas. “[O imaginário é] um ponto de vista sob o qual o pesquisador se coloca, uma perspectiva que ele assume, uma dimensão que ele explora” (BARROS, 2010, p. 127). O imaginário pulsa e dá vida a este trabalho, afluindo em todos os cantos de minha pesquisa, iluminando cada aspecto de minhas leituras. Uso-o como uma droga alucinógena que me revela sensorialmente um mundo de sonhos e delírios velados. Que me mostra, como luzes psicodélicas, o caminho oscilante do arquétipo em direção ao estereótipo, de uma imagem que brilha com mais intensidade ao revelar-se como símbolo ou como mito.

O imaginário inclui e ultrapassa a mitologia e a imaginação. Mais do que uma relação, ele é um sistema. Sistema tanto cultural quanto biológico, vivenciado em um

ao ser injetado em outro, de origem tanto física quanto social. O ato comunicacional não se firma puramente em dados históricos, sociológicos e culturais, tampouco em pulsões inconscientes. Na verdade, esses dois pólos definem a trajetória simbólica, também chamada de trajeto antropológico e, ainda, de trajeto de sentido (BARROS, 2010, p. 129). Essa noção aproxima a imaginação ao corpo e à matéria. É o que Bachelard (1993) chama de imaginação material, relação entre a corporeidade e a atividade criativa. Os quadrinhos, com sua carga visual – e um visual que depende de estereótipos para ser reconhecido –, são exemplo de imaginação material em estado de leitura, campo mitológico fértil de imagens simbólicas que se apresentam em formato de requadro.

O trajeto de sentido é percorrido pela imagem em quatro pontos: (1) arquétipo, (2) símbolo, (3) mito, (4) estereótipo. Muitos autores têm sua própria concepção de **arquétipo**. Neste trabalho, a noção usada é aquela estabelecida por Durand (2012): o arquétipo é a imagem em seu estado “puro”, primordial, inalcançável à consciência racional, invisível a olho nu. Como o extremo de uma curva assíntota, está sempre um passo além de ser vislumbrado, como o último número na escala negativa, a última cor no espectro infravermelho. Quanto ao **mito**, ele é a narrativa exemplar, é o modelo das atividades significativas do ser humano, é a forma através da qual o arquétipo se faz reconhecido. Dos quais os quadrinhos constituem um exemplo primoroso, ao atualizarem a imagem do super-herói (seu **símbolo** máximo) em busca de sentidos para sempre desconhecidos – mas eternamente imaginados. No lado inverso, encontra-se a última ponta da escala, o número positivo final, a cor ultravioleta mais vibrante: o **estereótipo**.

Barros (2009, p. 2) retoma algumas dessas características, posicionando a imagem do estereótipo no fim desse trajeto que surge do inconsciente coletivo, de imagens primordiais e universais que se banalizam em “preconceitos em forma visual”: “A imagem nasce num fértil subsolo arquetípico, torna-se consciente em símbolos, mitos e, possivelmente, estereótipos, numa escala que vai da máxima pregnância simbólica ao seu esvaziamento total”. Além da generalização, há uma banalização do outro, um esvaziamento de sua significação. Tal característica, passível de reduzir e empobrecer ainda mais a já mal-vista imagem do outro, por outro lado amplia e

enriquece ainda mais as possibilidades de sua leitura. Posicionar o estereótipo no fim de um trajeto também fornece conceitos àquilo que antecede a imagem do outro. Neste caso, ao símbolo do super-herói e ao mito dos quadrinhos. Símbolo do super-herói por sua diversidade de aspectos, em uma passagem que implica a “adequação a concretudes históricas, sociais, culturais” (BARROS, P. 2). E mito dos quadrinhos por sua organização, um processo de racionalização “no qual os símbolos se resolvem em palavras e os arquétipos em ideias” (BARROS, P. 2). O que leva, por fim, à seguinte escala: do arquétipo (nunca facilmente apreendido) ao super-herói, deste às histórias em quadrinhos, destas à imagem do outro. Arquétipo, símbolo, mito, estereótipo.

Barros (2009) resgata Durand para demonstrar como se dá esse trajeto, de que formas, afinal, a imagem se banaliza ao percorrer tal caminho. O motivo desse desgaste seria a própria circulação dos mitos, à qual Durand dá o nome de tópica sociocultural (apud BARROS, 2009). Sob essa noção, toda sociedade se dá sentido pela presença de um ou mais mitos, que circulam entre seus níveis de imaginário em um processo de revitalização de forças ao mesmo tempo em que se degradam. “É assim que imagens míticas, inicialmente fortes, com alta capacidade de suscitar a simbolização, perdem alguns de seus aspectos, têm outros desmesuradamente reforçados, outros, ainda, substituídos” (BARROS, p. 3). É assim que, no mito dos quadrinhos, aspectos da imagem do outro se tornam marginalizados (ou excluídos, banalizados, generalizados), enquanto outros aspectos, na forma de ideologias ou imagens de privilégio, passam a reforçar-se e serem vistos como “naturais”. O símbolo do super-herói, tal como atualizado no mito dos quadrinhos, é fonte especialmente rica dessa pobreza imagética. Por sua natureza icônica, deve fazer referência “ao já-dito, ao já-visto, ao já-sabido” (BARROS, P. 6), ou seja: deve perpetuar sua natureza de imagem facilmente reconhecível. E o formato dos quadrinhos, palco dessa atualização, também trabalha com o já-sabido, também faz referência a uma linguagem já estabelecida que possa ser facilmente reconhecida por seu público (pois é, no fim das contas, produto de uma indústria cultural).

Entre as diversas formas de trabalhar o já-visto e o já-dito, destaco o método mitocrítico. A mitocrítica, como trabalhada por Durand (2012), é um método de leitura que vai atrás da repetição para, de certa forma, voltar à origem do esgotamento, do

que dá razão a esse “já”. Trata-se de um recenseamento do que aparece mais (mais forte e com mais frequência), das imagens que de tanto se atualizarem já fazem parte da mente coletiva de uma determinada cultura. A mitocrítica tem, como relembra Barros (2010, p. 6), “o objetivo de verificar temas ou metáforas obsessivas presentes em obras da cultura em geral”. Proponho, então, aproximar o método mitocrítico ao universo dos quadrinhos. Em sua busca pelo estereótipo, tal exercício também oferece os meios de percorrer o caminho inverso, de entender um pouco do que a imagem já-vista já-foi (e, no fundo, ainda é), ou seja: voltar ao mito, ao símbolo, às proximidades do arquétipo. As histórias em quadrinhos de super-heróis estão cheias de imagens que resistem ao tempo. Em seu vocabulário visual há diversos padrões que se repetem e que, ao se repetir, se esgotam, dando então espaço a padrões novos. Há, aqui, uma espécie de paradoxo: ao mesmo tempo em que se faz presente, o estereótipo se esvazia de sentido. Ao mesmo tempo em que se mostra, a imagem deixa de causar impacto. Ao mesmo tempo em que colabora com sua própria representação (e se faz olhar), o outro se transforma em metáfora, em fonte de sua própria generalização (e não é mais visto).

Além dos imaginários individuais, é possível falar de imaginários coletivos. Entre estes últimos, Wunenburger (2007, p. 79) cita os imaginários de um povo, e discorre sobre aqueles que dão sentido à nação americana. “Ele [o imaginário] alimenta uma memória cultural nacional e molda inevitavelmente o gosto, a sensibilidade, as obras, os estilos, os valores de um povo”. Que seria constituído, em grande parte, pelas diversas narrações míticas desse povo. E, como parte fundamental de tais narrações, nas histórias em quadrinhos é possível perceber e destacar vários desses gostos, sensibilidades e valores. Em sua análise, Wunenburger (2007) chama atenção a quatro itens: são eles (1) o maniqueísmo, (2) o mito matriarcal, (3) a comunidade fusional e (4) o culto ao dinheiro.

“Considerando-se os eleitos do novo reino de Deus na terra (...), os primeiros americanos percebem a si mesmos como homens bons” (WUNENBURGER, 2007, p. 82). Aqui encontramos o primeiro aspecto da imagem do privilégio, o de decidir o que é certo. Desse maniqueísmo resulta que, se há um lado “bom”, também deve existir um “mau”. Um mal que surge na forma do inimigo exterior ou interior ao grupo.

“Aquele que vem de fora”, nos quadrinhos, assume o papel do estrangeiro; “aquele que vem de dentro”, por sua vez, se encaixa no que Wunenburger (2007, p. 83) chama de as “figuras violentas de transgressores”.

A segunda característica é a do mito matriarcal. Wunenburger (2007) identifica, em meio à sociedade norte-americana, uma figura paterna impotente ou até mesmo ausente; e, por consequência, uma imagem materna “supervalorizada como figura nutridora, símbolo de segurança e de abundância” (WUNENBURGER, 2007, p. 84). E a consequência dessa segunda característica é que, privada de um pai e confortada pela mãe, a sociedade americana permanece em uma cultura de juventude, eternamente imatura e infantilizada.

O terceiro mito apontado por Wunenburger (2007) é o da comunidade fusional, uma sociedade não alicerçada pelo Estado ou outra instituição similar, mas sim ao Deus que os tornou “eleitos”. É a sociedade em forma de irmandade, de relações sociais em “igualdade mítica” (WUNENBURGER, p. 84). Ainda assim, nada impede que tal comunidade também seja elitista e fundamentalmente desigual, apesar de sua aparente característica agregadora. “As prescrições igualitárias (...) nunca foram fatos incompatíveis com as maiores desigualdades, como testemunham os porta-vozes históricos da comunidade, que não viam nenhuma contradição em ser simultaneamente igualitaristas e segregacionistas” (WUNENBURGER, 2007, p. 84). O terceiro item, dessa forma, toca o primeiro duplamente: além de eleitos, a irmandade norte-americana pressupõe a existência dos excluídos, dos não-eleitos, dos não-heróicos.

O quarto mito é o culto mítico ao dinheiro. Nesse ponto, o dinheiro segue a mesma lógica da ciência, que pode expor seu possuidor tanto ao bem quanto ao mal, uma faca de dois gumes a ser empunhada corretamente apenas por aqueles que merecem, ou que foram devidamente orientados. “Se sem dúvida pode expor ao mal, o dinheiro pode ao contrário tornar melhor seu possuidor caso tenha sido bem ganho, em virtude de boa gestão dos negócios” (WUNENBURGER, 2007, p. 85).

## **2.5 Imagem do eu**

Em um estudo do personagem do Capitão América, enquanto avatar da nação americana e símbolo máximo de seu mito, a característica mais rapidamente perceptível é o maniqueísmo. Como o escolhido por seu país para fazer parte do projeto do supersoldado, o Capitão América se vê como o mais indicado para, em retorno, liderar esse mesmo país (e não apenas servi-lo), em um auto-imposto privilégio que o permite decidir não só *o quê* está certo, mas também *quem*.

Deste ponto, segue-se a infantilização própria ao mito matriarcal. Nos raros momentos em que acompanhamos a história do Capitão América quando jovem (antes de adquirir superpoderes), vemos que ele mora com a mãe e é, de fato, órfão de pai. Ao acordar de seu bloco de gelo, décadas mais tarde, adotará definitivamente sua pátria como sua verdadeira mãe. Os super-heróis, como o Capitão América, se recusam a crescer. Em primeiro lugar, praticamente não envelhecem, permanecendo com a mesma idade desde seu nascimento, ou origem; segundo, dificilmente resolvem seus problemas de forma adulta, preferindo apelar para a violência ou para a discussão binária certo/errado; terceiro, usam fantasias (mesmo quando uniformes de combate) e manipulam brinquedos (mesmo quando armas) em público; por último, nunca ou quase nunca se envolvem em atividades profissionais, permanecendo em um período pós-escolar durante toda sua não-existente carreira.

Em seguida, há sua relação com o mito de comunidade fusional e seu aspecto “divino”. O Deus, no universo dos Vingadores, assume vários e diversos aspectos: é, ao mesmo tempo, a fonte de seus poderes e a ideologia pela qual lutam, na forma de ideais de Ciência, Natureza, Beleza e Heroísmo. Sua comunidade é, de uma só vez, uma unidade militar, composta de voluntários e recrutas, e familiar, de irmãos e irmãs, parceiros e amantes, tutores e filhos adotivos. Reunidos pelo poder sobre-humano e místico, o Capitão América e seus seguidores instituem uma vigilância mundial fundada na separação.

Por último, e talvez a menos evidente entre as quatro características, o culto ao dinheiro – que, ainda assim, permeia o imaginário dos super-heróis em sua luta contra o que consideram “o mal”. A riqueza, nesse universo, representa as condições contraditórias apontadas por Wunenburger (2007, p. 85) em sua análise: o vício e as

torpezas, mas também a virtude e o (honesto) trabalho. Nessa questão, o Capitão América cede lugar a seu segundo-em-comando, o Homem-de-Ferro. Dono de uma das maiores fortunas de seu planeta, o Homem-de-Ferro é quem financia as investidas heróicas dos Vingadores, que chegam, inclusive, a morar em sua própria torre particular, a *Stark Tower*, a mais alta de Manhattan, sede empresarial, base de operações e lar de seus diversos membros. O dinheiro que financia os Vingadores foi, em grande parte, adquirido através do comércio de armamentos, futuramente abandonado em favor de transições comerciais menos nocivas, como investimentos em pesquisa científica. A fortuna do Homem-de-Ferro (e, conseqüentemente, do Capitão América) o permite agir sem a permissão do governo de seu país, mesmo que a maior parte de suas missões conte com a união entre ambos.

Em resumo: o Capitão América, como porta-bandeira da nação americana, absorve para si os aspectos de seu imaginário enquanto povo, aplicando-os, por fim, ao conflito super-herói versus super-vilão e à relação entre a produção, a distribuição e a própria leitura dos quadrinhos. Como fonte de análise, os quatro itens aqui destacados cumprem a função de mitemas, repetições que, nesse caso, indicam a natureza da imagem do eu, identificado como o privilégio que parte da imagem do Capitão América.

Como personagem centralizador dos Vingadores, o Capitão América está associado à imagem do cinza. Seu uniforme, como a bandeira americana, é azul, vermelho e branco. Sua pele, como descendente de imigrantes irlandeses, é clara. Mas sua natureza, como força concêntrica de autoridade, é cinzenta. Kandinski (apud RIED, 2006), ao traçar o mapa emocional do azul, o relaciona à paz; o do vermelho, à agitação; o do branco, à esperança. O Capitão América, no entanto, foi criado – e é, por sua vez, constantemente recriado – para e durante a guerra (seja ela a Segunda ou contra o “terror”). E, em seus aspectos mais “cinzas”, representa a não-agitação e a falta de esperança. Como todo guerreiro que luta pela paz, é um personagem paradoxal. Assim como toda cor, como ressalta Kandinski (apud RIED, 2006) é, por si mesma, ambígua. Em seu próprio contraste tricolor e acinzentado, o Capitão América, ao se expor aos outros heróis, desperta tal contradição.

Por seu papel de líder oficial dos Vingadores, o Capitão América também cumpre a função de recrutador. Como o ícone do Tio Sam, percorre o universo heroico de dedo em riste e proclama: *We Need You*. É o que ocorre no primeiro número dos Vingadores sob o selo de Marvel Now. Aliado ao Homem-de-Ferro, o Capitão América escolhe pessoalmente os membros do que considera um grupo multicultural capaz de representar o mundo. Ou seja, todos aqueles que, em um ou mais aspectos (não-branco, não-homem, não-americano, não-heróico) são diferentes dele – e, em muitos casos, de seus autores e de seus leitores. O Capitão América é o que os traz ao centro, e não só ao centro midiático dos quadrinhos, mas também ao centro ideológico-imperialista que move suas ações. Ao atraí-los, indivíduos de diferentes constituições, comportamentos e superpoderes, equilibra-os. Tira-os de seus extremos e os posiciona no meio, em uma função não-radical. Ao torná-los aparentemente iguais, acaba por assimilá-los.

Ainda no papel de líder dos Vingadores, o Capitão América tem presença constante em suas revistas. Ele está sempre lá, por trás das missões desempenhadas pelas diversas e fluidas facções do grupo. Como seu comandante, é quem permite ou veta o exercício de suas funções. Ao mesmo tempo, e por causa disso, o Capitão América quase nunca se envolve diretamente em uma batalha. Ele está sempre presente, mas tem pouca ou nenhuma participação física. É apenas uma mancha em meio à página. É, apesar de toda sua presença, o cinza frio, sem vida, sem movimento. E, como um cinza em perfeito equilíbrio emocional, vê tudo, sempre, em perfeito preto ou branco. Para o Capitão América, há apenas dois lados em qualquer situação: o “bom” (o seu) e o “mau”, ou ignorante ao bem (o dos outros não-assimilados). Apesar de exercer tal papel, ele mesmo não se vê como cinza. A seu modo, vê a si mesmo e a seu grupo de recrutas como “puros”, como os eleitos que se encontram do lado justo da balança maniqueísta. Nesse ponto, seu comportamento toca profundamente o da nação americana em geral – de quem é, afinal de contas, protetor –, como discutido por Wunenburger (2007) ao falar dos mitos fundadores dos povos. Dessa forma, como o personagem que mais se aproxima do estereótipo, o Capitão América também se posiciona exatamente no meio do privilégio.

### 3. INTERLÚDIO: PRIMEIRAS IMAGENS

Vimos do que é feito o super-herói e os motivos pelos quais é constantemente refeito. Vislumbramos a natureza do arquétipo, do símbolo, do mito e do estereótipo, em um trajeto de degradação da imagem que atravessa diferentes mídias e narrativas. É hora de combinar essas premissas e propostas em uma leitura colaborativa, de limpar o terreno do que veio antes e preparar o palco para a apresentação principal. Essa análise contemplativa unifica a primeira aventura dos novos e revitalizados Vingadores (lançada nos Estados Unidos no início de 2013 e, no Brasil, no fim desse mesmo ano) com as teorias da imagem discutidas até aqui – abrindo espaço, logo em seguida, para presenças ainda invisíveis. Como microcosmo do universo do super-herói e dos quadrinhos hegemônicos ocidentais, meu “todo contido no individual”, meu “sabor do oceano contido em uma gota” (CAMPBELL, 2004, p. 20, tradução minha), os Vingadores são fonte, ao mesmo tempo, de lembrança e esquecimento, voz e negação do outro. Eles foram recriados em um esforço de incluir, entre suas dúzias de membros, representantes e colaboradores de diversas minorias (termo que reúne, de uma só vez, todo tipo de estereótipos e ausências). Visto que a natureza ao mesmo tempo simbólica e icônica do super-herói dos quadrinhos lhe permite – e o obriga a – se revitalizar constantemente, aproveito o ressurgimento dos Vingadores sob o selo de Marvel Now para traçar os primeiros passos desse caminho que vai do eu ao outro, dessa trajetória mítica em vários níveis.



Figura 10 - Os Vingadores de Marvel Now

Os três primeiros números da nova série regular dos Vingadores foram escritos por Jonathan Hickman e ilustrados por Jerome Opeña – mas narrados por uma multitude de vozes. A história, que se desenvolve de forma não-linear, começa com um chamado. Um ou mais arautos são responsáveis por alertar os candidatos a heróis sobre a necessidade de partir em uma aventura. A primeira dupla de arautos é o par Capitão América/Homem-de-Ferro. Ao mesmo tempo, debruçados em suas páginas, Hickman e Opeña cumprem exatamente essa mesma função: ambas as duplas percorrem o universo dos super-heróis recrutando novos e antigos membros para remontar o grupo e oferecer suporte ao que consideram sua base principal, fundamental (composto pelos integrantes do primeiro filme). Em seu recrutamento, alistam mais de uma dezena de novos membros, deixando-os em estado de espera. Não há recusa a esse chamado – o Capitão América e os Vingadores são, afinal de contas, ídolos e modelos de conduta. Alistar-se entre suas fileiras é o sonho máximo do super-herói Marvel, a chance de jogar pelo time de elite.

Em seguida, há uma captura e um segundo chamado, um problema a ser resolvido que servirá de motivo a uma nova convocação. O grupo principal, após viajar a Marte para investigar o disparo de bombas biológicas em direção a Terra, é capturado e aprisionado. O Capitão América, único a escapar, reúne os novos membros e os apresenta a sua primeira missão: resgatar os antigos. Devido ao grande número de personagens, a apresentação de cada um é feita rapidamente, quase às pressas. Artistas e super-heróis recorrem a um grande número de estereótipos visuais para representar os diversos ícones da história. O grupo principal, composto pelos membros mais populares, é apresentado em apenas duas páginas. Um pequeno comentário, ou ação de um quadrinho só, é suficiente para “relembrar” o leitor sobre os poderes e as características de cada um.

O grupo reserva, no entanto, necessita de um pouco mais de cuidado. Sua apresentação deve se revelar mais eficaz, já que entre seus membros há diversos “estrepantes”, meros candidatos ao posto de heróis mais poderosos da terra. Ao chegarem a Marte, cada um deles deve provar-se duplamente digno: primeiro em relação ao grupo, mostrando-se capaz de resgatar os membros aprisionados; segundo, e talvez mais importante, aos olhos do próprio leitor, que também deve reconhecê-lo

como indivíduo merecedor. Ao contrário do grupo base, sua ação de destaque deve surpreender por sua capacidade, e não apenas lembrar o que cada um é capaz.

Ao reunir o grupo reserva pela primeira vez, o Capitão América se apresenta em todo seu privilégio de figura central: em uma ilustração de página inteira, os novos membros orbitam a seu redor, posicionados em volta do símbolo máximo que de certa forma lhes dá vida. Brilhante em seu papel de imagem do eu, o Capitão América trocou as listras e as estrelas por cintas e fivelas, a máscara pelo capacete, a fantasia pelo uniforme de combate. Em outras palavras, militarizou-se. Suas palavras, que incluem ordens como “avancem ao amanhecer” revelam sua postura usual. Como bons soldados, o Capitão América e seus comandados estão prontos para a guerra de assimilação.



Figura 11 - Capitão América: Figura Central

Todo o combate se desenrola em Marte. Nesse aspecto, os Vingadores se posicionam fora de uma área de ação meramente comunitária, e ampliam sua esfera de atuação para abarcar não só diferentes países (já que as bombas foram disparadas em direção a espaços tão distintos quanto o Japão, a Índia, a Croácia, a Noruega, o Canadá e a Inglaterra) como inclusive outros mundos. É a mudança de foco, do nível comunitário ao interplanetário, e a demarcação de um novo território a ser

conquistado. O processo de assimilação envolve o confronto contra os supervilões dessa aventura, os seres que se tornam obstáculo ao renascimento do herói. Seu plano consiste em, literalmente, acelerar o processo evolutivo do planeta Terra, e forçar seus habitantes a tornarem-se “merecedores” da vida (segundo critérios estabelecidos pelos próprios agentes dessa evolução) – ou, então, provaram-se inaptos e serem, conseqüentemente, eliminados (de acordo com esses mesmos critérios). Tudo se resume a uma busca pela legitimação, já que ambos os lados lutam por aquilo que consideram certo: a manutenção (no caso dos Vingadores) ou a transformação (no caso de seus inimigos) do status quo. “Só quero salvar vocês de si mesmos”, afirmam os supervilões, emulando o discurso básico do super-herói de caráter militar. “É perfeição”, declaram os primeiros a respeito de seus objetivos. “É genocídio”, rebatem os últimos, em uma troca de palavras tão eficaz quanto o desfile de superpoderes.

O combate se desenvolve contra três inimigos principais, criaturas alienígenas de origem semidivina e aparência monstruosa: Aleph, Ex Nihilo e Abismo. O primeiro é um dos seres mais antigos do cosmo, pertencente a uma raça de semi-andróides que percorre o universo eliminando todos aqueles que consideram não-evoluídos o suficiente. Dele também se originam os outros dois, um casal de irmãos gerado com o propósito de atuar como um “jardim”, como duas sementes a serem depositadas nos mundos recém-dizimados. Através deles, esses mundos podem ser repovoados por raças mais “puras” ou “merecedoras” do que antes. Ex Nihilo, de aspecto similar a um minotauro, é o símbolo da vida, o poder criador; Abismo, figura feminina de aparência sombria, é o símbolo da morte, o poder do esquecimento. Juntos, os três se revelam oponentes formidáveis, e o combate só pode ser resolvido pelo auxílio sobrenatural, divino, de uma personagem singular.

A própria Deusa, personificação do universo e “vida de tudo que vive” (CAMPBELL, 2004, p. 89, tradução minha), torna-se membro dos Vingadores. Seu codinome é Capitã Universo, e o conflito só se resolve quando ela própria resolve interceder. Ao revelar-se, a Capitã Universo imediatamente submete Ex Nihilo e Abismo a seu poder, ordenando-os a deixar o planeta Terra em paz, como uma mãe que põe fim às brincadeiras irresponsáveis de seus filhos; além disso, desintegra Aleph com apenas um gesto, como um deus que dá fim à vida que ele mesmo arrependeu-se

de ter criado. A imagem dessa personagem enquanto membro dos Vingadores os eleva a outro patamar, ao de super-heróis de nível cósmico. Sua presença em meio ao grupo reforça ainda mais sua posição de “escolhidos” e seres abençoados; além disso, reforça o argumento de que os Vingadores atuam em uma escala planetária, como defensores e de um mundo inteiro, em toda sua diversidade e pretensa representação de minorias.

Com a resolução desse confronto, os Vingadores conquistam diversos troféus. Um deles é a adição de um novo personagem entre suas fileiras: trata-se de Adam, filho de Ex Nihilo e Abismo gerado já adulto como um exemplo de ser humano “melhorado”. Esse Adão se torna símbolo das demais conquistas do grupo, imagem de renascimento, evolução e união entre diferentes mundos. Renascimento na figura do parto e na renumeração de sua atual revista; evolução na figura da Deusa e na expansão de seus membros, astros circundantes em cuidadoso equilíbrio; união na figura de seus líderes e em sua relação com a ciência e a natureza, a técnica e a arte. Renascidos, os Vingadores estão livres para dar continuidade a sua mais recente série regular, e sob o comando de uma nova dupla criativa. Evoluídos, consideram-se prontos para estreitar séries regulares inéditas, de personagens e autores os mais diversos. Unidos, mostram-se uma junção de sistema (filhos do mito e da natureza) e máquina (filhos da indústria e da ciência).

Diversas figuras, palavras e outros ícones demonstram essa união. Os próprios líderes, ao discutirem entre si a melhor forma de selecionar aqueles que mais tarde fariam parte do grupo, declaram ver a situação como um “estado de espírito” ou um “problema de engenharia”, visões complementares que revelam qualidades opostas. Seus inimigos, nesse primeiro arco, também servem de referência à conquista de ambos os mundos. Enquanto Aleph representa a máquina (e inclusive se expressa em padrões visuais e semânticos similares aos de um computador), Ex Nihilo e Abismo representam o sistema natural e vivo desse combate, que inclui imagens primordiais que variam de ícones mitológicos – como os chifres, o sopro de dragão e a pele dourada de Ex Nihilo – a aspectos do regime místico do imaginário (DURAND, 2012) – como os longos cabelos escuros e o domínio sobre a água demonstrado por Abismo.

Dessa união se revelam outras junções, como a que há entre roteiro/ilustração e texto/imagem, qualidade exclusiva dos quadrinhos enquanto arte e indústria. Ao comentar e dar ênfase a esse processo único de trabalho, os Vingadores perpassam sua natureza de símbolo (o herói) e mito (a mídia dos quadrinhos), e as ultrapassam em ambos os sentidos, oferecendo um rico material de análise às imagens que se aproximam do arquétipo e do estereótipo. “As melhores ideias são sempre as mais simples”, comenta a dupla Capitão América/Homem-de-Ferro, ao decidir seu próximo curso de ação. E é justamente isso que Hickman e Opeña realizam ao apoiar sua aventura inicial em um plano já estabelecido de sucesso, reinventando ao fazer o simples, ou seja: seguindo a lógica dos próprios quadrinhos. Em determinado momento da história, logo após dar cabo do grupo “titular” de Vingadores, Ex Nihilo declara: “Esses heróis eram o melhor que vocês tinham a oferecer. E foram considerados... inadequados”. Ou seja: para que o título seja um sucesso e o grupo se torne o carro-chefe da editora, é preciso incluir personagens novos, mais aptos e à altura dessa expansão planejada. Resta saber se esse esforço, além de contribuir com a divulgação e consequente consumo de seu produto, também faz jus às presenças que constituem o outro.

## 4. AS PRESENCAS DO OUTRO

Base do pensamento racista, ao mesmo tempo pressuposto e consequência desse mesmo preconceito, o pensamento binário certo/errado está na raiz do que faz a imagem do outro crescer ou enterrar-se. A atribuição de valor é o que justifica a oposição de um (o eu) sobre o outro, assim como a manutenção do(s) privilégio(s) que os mantém afastados. “É a tentativa de estigmatizar a diferença com o propósito de justificar vantagens injustas ou abusos de poder, sejam eles de natureza econômica, política, cultural ou psicológica” (SHOHAT & STAM, 2006, p. 51). A partir dessa lógica binária entre ausência/presença, identifiquei três categorias de análise, três hipóteses de presença que se opõem à ausência do eu: (1) a **racial**, (2) a **sexual** e (3) a **marginal**. A presença racial leva em conta a cor da pele, a pele que de fato *tem cor* – o outro que escapa ao branco-normativo; a presença sexual tem relação com o gênero e sua imagem sexualizada, em geral *feminina* – o outro que escapa ao hetero-normativo; a presença marginal se refere ao que está ou vem “de fora”, em uma posição *geográfica* (o estrangeiro, ou aquele estranho a seu próprio país) ou *ideológica* (o de moral inconveniente) – o outro que escapa à centralização. “Somos poderosos porque estamos certos, estamos certos porque somos poderosos” (SHOHAT & STAM, 2006, p. 45). Em cada uma das três presenças, que se misturam e se entrelaçam no símbolo do super-herói (e que se mesclam em discrepâncias e desigualdades internas), multiplicam-se os estereótipos do que significa “estar certo” (e ser *super-poderoso*) ou, sob a mesma lógica e na direção oposta, “ser errado” (e estar desprovido de poder algum).

### 4.1 Presença racial

Hoje amanheceu chovendo. É um dia simpático para mim. É o dia da Abolição. Dia que comemoramos a libertação dos escravos. Nas prisões os negros eram os bodes expiatórios. Mas os brancos agora são mais cultos. E não nos trata com desprezo. Que Deus ilumine os brancos para que os pretos sejam feliz. (DE JESUS, 2007, p. 31)

O discurso racista vai muito além da cor da pele. Atinge, em seus vários níveis de preconceito, também o gênero (sexismo e homofobia) e outras diversidades menos aparentes. Mesmo assim, o preconceito mais imediato em tal discurso é justamente aquele que lhe dá nome: o de raça, com ênfase especial à cor da pele. É aí que a

imagem do estereótipo, manchada pela lógica binária do certo/errado, se faz mais imediatamente visível. E é sobre ela que se apóia a hipótese de uma presença racial.

Concentrando-se justamente na questão racial, Shohat & Stam (2006, p. 286) fazem um panorama dos papéis associados à figura do negro enquanto personagem da indústria cultural. Em número de cinco, a lista conta com: (1) o empregado servil; (2) o negro ingênuo, na forma do palhaço inofensivo ou do filósofo simplório; (3) o mulato trágico, na forma da mulher vítima de dupla herança racial ou do mulato demonizado, ambicioso e pouco confiável; (4) a *mammy*, figura feminina da empregada gorda, falante mas de bom coração; e (5) o negro brutal e hipersexualizado. Em qualquer contexto, uma lista como essa já serve de manifesto e denúncia às nuances de um preconceito. Adaptada ao meio dos quadrinhos, serve também como base a uma leitura primária de estereótipos. E é a partir dela e de uma presença disfarçada em papéis que desdobro e amplio a imagem do outro não-branco nos quadrinhos de super-heróis.

Em uma primeira leitura, os Vingadores de Marvel Now refletem um espectro multicolor de super-heróis negros: (1) James Rhodes é o **Patriota de Ferro**, uma mescla de Capitão América e Homem-de-Ferro, *a knight in shining armor* a serviço dos Estados Unidos; (2) T'Challa é o **Pantera Negra** e líder máximo de Wakanda, pequena nação africana reconhecida por seus depósitos de metal precioso; (3) **Miles Morales** é o Homem-Aranha da linha Ultimate, versão paralela do universo oficial da editora; (4) **Luke Cage**, símbolo de resistência negra durante a década de 70, é o líder dos (5) **Poderosos Vingadores**, grupo composto totalmente por personagens não-brancos. No entanto, apesar de toda essa gama de personagens, leituras subsequentes os colocam à sombra de seus irmãos brancos, como super-heróis eclipsados que têm seu lugar ao sol apenas enquanto durar o espetáculo. Um olhar mais atento revela um outro espectro: as aventuras do Patriota de Ferro, como um fenômeno de menor escala, duraram apenas cinco edições – nas quais atuou apenas como legítimo empregado servil a seu patrão, a nação americana; o Pantera Negra não estrela séries próprias há anos e permanece como coadjuvante em títulos menores – assim como sua imagem permanece associada à hipersexualidade da figura animal, ao exótico e ao primitivo, como líder de um país distante e dono de um temperamento selvagem; Miles Morales

é *um* (e não *o*) Homem-Aranha, versão não-verdadeira de um super-herói “original” – herdeiro de um legado que não lhe pertence e que se destaca como vítima trágica de uma farsa; Luke Cage e seus Poderosos Vingadores, apesar de possuírem revista própria, não se encontram entre as prioridades da editora (suas histórias simplesmente não se qualificam como “uma boa história em quadrinhos”<sup>5</sup> – além disso, atuam como negros brutais organizados exclusivamente em nível comunitário e a serviço de uma lógica de guerra de gangues. Nesse (de)limitado panorama, estereótipos da presença racial entram em contato direto com a lista de papéis relacionados à imagem do negro – e a mantém prisioneira da lógica binária.

Mas há uma imagem, no limite desse espectro, que alça voo e escapa, que alcança matizes particulares em alguns de seus tons: a de **Sam Wilson**, o novo Capitão América. Antigo *sidekick* de Steve Rogers, Capitão América original, Sam Wilson recentemente assumiu os símbolos (de uma só vez, codinome, ranking e escudo) que pertenciam a seu “chefe” e que agora o elevam à posição de líder dos Vingadores. Apesar de compartilhar alguns dos estereótipos que infectam a presença racial da editora, muitos de seus traços mais marcantes foram abandonados. Antes, enquanto parceiro de combate do homem branco, Sam Wilson não passava de um serviçal; agora, como o protagonista de *All-New Captain America*, tem série regular, artistas de renome mundial e *sidekick* próprios. Seu antigo uniforme e codinome remetiam ao falcão, selvagem em seu aspecto e urbano em suas habilidades; atualmente, porta suas asas sob novas cores e posturas, não mais como exemplo de um mundo exótico, e sim como imagem de liberdade (ainda que pretensa), não mais defensor de sua vizinhança, mas sim de todo um mundo (ainda que a serviço de um conceito exclusivo de “paz”). De inofensivo a protagonista, Sam Wilson carrega consigo uma presença racial duplicada. Em sua imagem de contraste à figura de Steve Rogers, expõe o símbolo do Capitão América a novos e diferentes ângulos. Desse eclipse luminoso que brilha ao redor de uma figura central o estereótipo racial mistura e ressignifica suas cores.

---

<sup>5</sup> Segundo Cirne(1971, p. 51), aquela que apresenta “informações novas no campo da linguagem, relação entre imagem e texto, reflexão de preocupações básicas e processo criativo”.

Um dos aspectos mais visíveis na imagem de Sam Wilson é sua relação com a cor vermelha. O vermelho, por sua natureza de cor-limite (RIED, 2006), é a cor do movimento e da agitação. Força, triunfo e paixão atingem, no vermelho, seu grau máximo (ainda que não final) – o que há além, como o arquétipo de um infravermelho, não nos é dado conhecer. É, da mesma forma, a cor que mais se aproxima de seu observador, que o proíbe e o convida em um jogo incessante de contexto cromático. Como o cinza, que atua como mediador e a tudo centraliza, o vermelho também age como força de atração – mas no sentido inverso, ao “expulsar” as formas de uma centralidade estática e fazê-las percorrer um caminho extremo. Ao invés de mediador, atua como força de radicalidade. Impulsiona o outro na direção de uma presença e para longe da imagem negativa da ausência de si.

A cor é mais do que a ferramenta de uma técnica visual: o vermelho, nas páginas de All-New Captain America, estende-se à natureza de Sam Wilson e desperta grande parte sua presença racial. Muito mais ativo do que seu predecessor, que despeja ordens de fora, no background da ação, Sam Wilson voa de corpo e alma em direção ao perigo. Ele está sempre em movimento, desde o primeiro contraste e o primeiro requadro. Todo o primeiro arco de sua série gira ao redor de tal temática, que dá ênfase especial à questão mais radical de sua experiência enquanto super-herói, de imagem que sofre, sua e sangra. O sangue que circula em suas veias também pulsa ao redor de suas páginas. Suas aventuras estão intimamente relacionadas ao que há de mais visceral na questão racial: a cor interior à pele. Desde o início, já na página dedicada a revelar/relembrar sua origem, o vermelho é a única cor visível, símbolo extremo da perda de seu pai e de seu trauma super-heróico.

Já em sua primeira missão, Sam Wilson entra em conflito com inimigos que planejam derrotá-lo através do sangue. Sua estratégia é coletar o plasma inumano, geneticamente modificado, de um agente esterilizador e utilizá-lo como arma bacteriológica contra a humanidade – restando apenas os eleitos, os considerados sangue-puro, em uma estratégia de limpeza genética e racial em seu nível mais extremo (tática máxima de conquista: impedir o outro de nascer). A partir daí, o sangue e a dor que ele imprime também se fazem presentes em seus confrontos físicos com supervilões. A luta em sua forma mais pura desempenha um papel

primordial em All-New Captain America: há pelo menos cinco páginas de combate um-contra-um em cada edição da revista, muito maior do que a média em uma história de quadrinhos de super-heróis. Se esse aspecto ainda remete à brutalidade estereotipada de sua presença racial, também mostra o quanto, pelo mesmo motivo, sua imagem precisa lutar para se fazer ver. É a luta racial em metáforas de combate, com toda a carga de suor e lágrimas que sua radicalidade exige.



Figura 12 - O Vermelho e a Imagem do Sangue

A presença racial é, portanto, estereótipo de luta e de controle pelo sangue. Ela penetra a pele até a cor que se encontra por baixo, menos aparente mas fundamental à imagem que *resiste*, que pulsa na direção contrária ao que planeja torná-la sem vida, cinzenta e sem cor como um corpo morto, drenado de sangue. Nesse sentido, cada presença do outro é uma forma de resistência. Ao mesmo tempo em que se submete a sua característica mais geral, mais esgotada, a utiliza para quebrar o estereótipo que lhe aproxima à imagem negativa, meramente (sub)representada. A presença racial,

nesse caso, é também fonte de opressão e revolta – de *raça* – e faz referência ao aspecto mais selvagem e mais puro do super-herói. O vermelho ilumina o negro e as características positivas de uma imagem que busca se libertar de sua própria ofuscação. Que assume novos papéis enquanto busca modificar os antigos, ao rasgá-los de dentro para fora em uma atitude colaborativa que eleva sua cor a substâncias mais profundas do que a mera superfície de sua pele.



Figura 13 - Presença Racial: Imagens de Combate

#### 4.2 Presença sexual

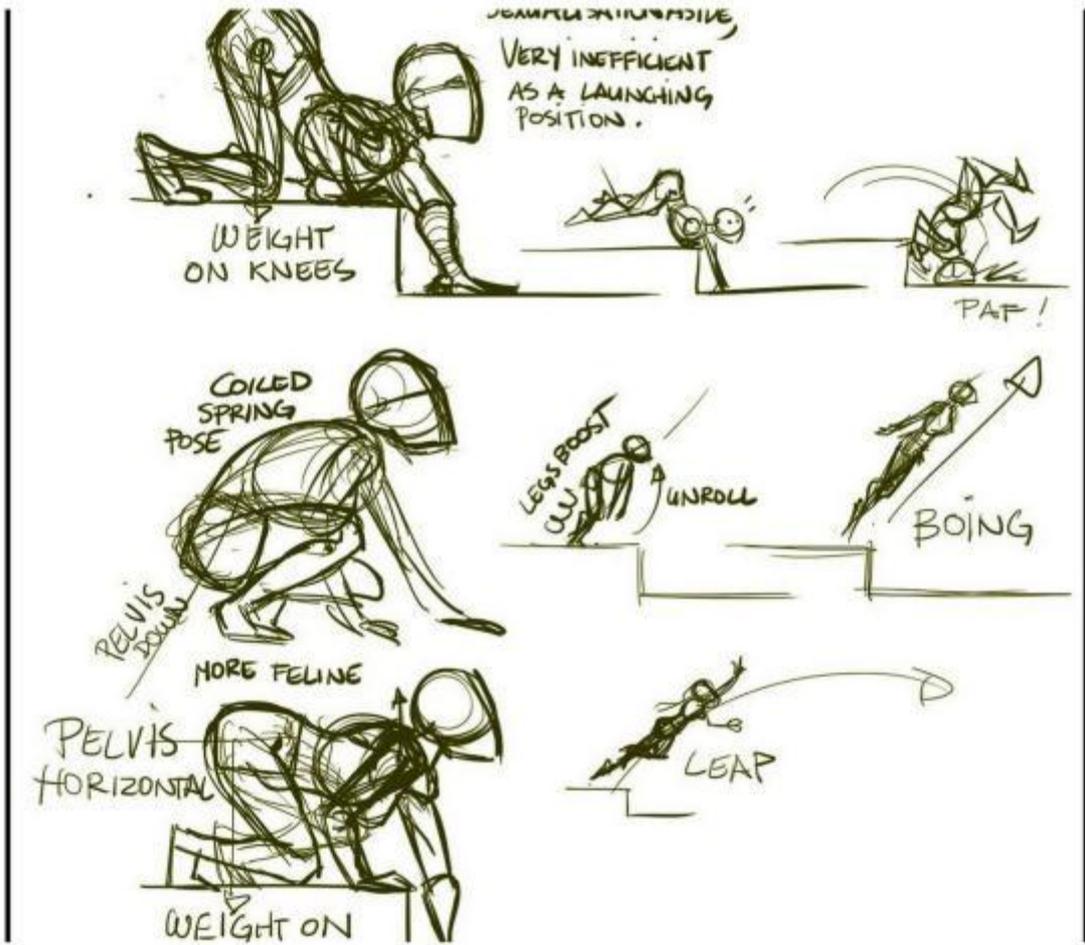
porque uma mulher boa  
é uma mulher limpa  
e se ela é uma mulher limpa  
ela é uma mulher boa  
(...)  
mas a heroína deste poema  
era uma mulher muito feia  
extremamente limpa  
que levou por muitos anos  
uma vida sem eventos  
(FREITAS, 2012)

“Muitas vezes, o racismo vem acompanhado pelo sexismo” (SHOHAT & STAM, 2006, p. 50). Ao continuar sua leitura, os autores também identificam certos aspectos da figura feminina, tropos e metáforas do outro enquanto não-homem, e apontam

alguns desses estereótipos com base em metáforas sexuais, nas quais identificam diferentes níveis de preconceito. Berger (1999) também estuda a figura feminina na arte visual. O autor trabalha a questão do olhar na relação personagem/espectador. “Os homens olham as mulheres. As mulheres vêem-se sendo olhadas” (BERGER, 1999, p. 49). Tal definição, ainda de caráter sexual ao fazer referência a um olhar que deseja (e a um que se sabe desejado), relaciona a imagem feminina a mais uma oposição. Além do certo/errado, temos também uma oposição de sujeito/objeto. E, assim como a noção do “estar errado” assume ramificações próprias, a do outro como objeto se duplica, nesse caso, em espetáculo e espectador. A mulher como o espetáculo, o leitor como o espectador, ambos presos em uma imagem passiva e meramente observante, movida por uma troca de desejos. Berger (1999) justifica essa diferença da imagem feminina ao ressaltar a reciprocidade de seu olhar, que ocorre mesmo quando esta não o devolve diretamente. A mulher se apresenta em toda sua expressão, o que pode ser identificado na grande variedade de posturas sexuais assumida pelas personagens não-homens dos quadrinhos de super-heróis.

Contemplo, a partir disso, a segunda presença do outro: a imagem sexualizada do gênero não-masculino. A mulher enquanto não-homem (presença negativa), a figura feminina enquanto objeto visual/de desejo. Dessa relação imediata entre a mulher e sua própria figura, proponho uma primeira leitura puramente visual: um sub-capítulo, de cunho introdutório, composto inteiramente de imagens. Trata-se de um exercício do olhar, uma proposta de ensaio-sem-texto que escapa às palavras e de imagens que falam por si mesmas (retiradas do meio dos quadrinhos e re combinadas em meio às páginas deste trabalho). Por sua natureza, ultrapassam a categoria de figuras – e, portanto, não apresentam legenda e não estão incluídas no índice.



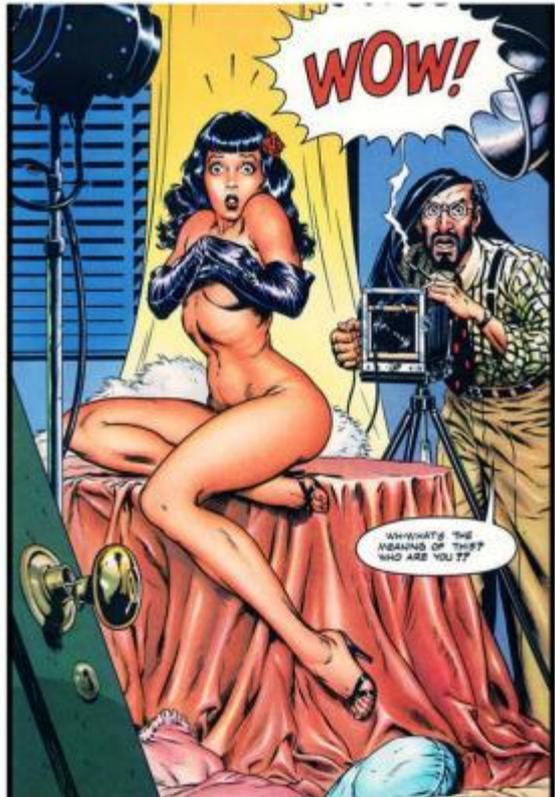






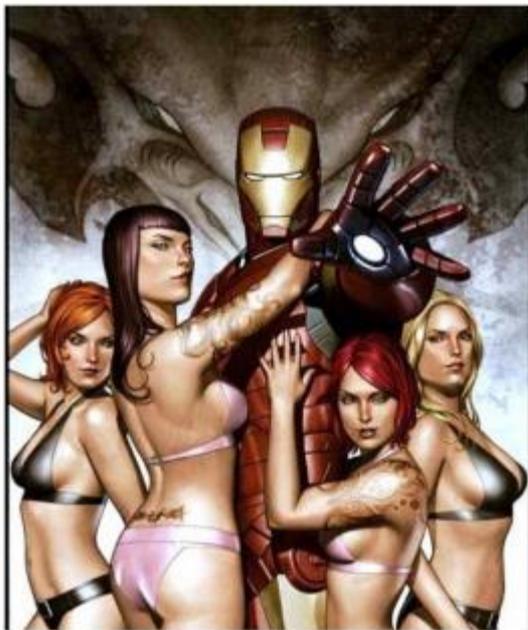


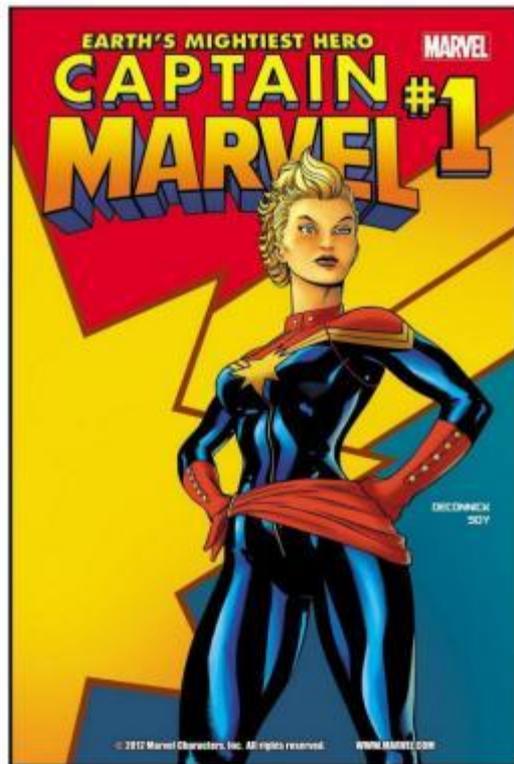
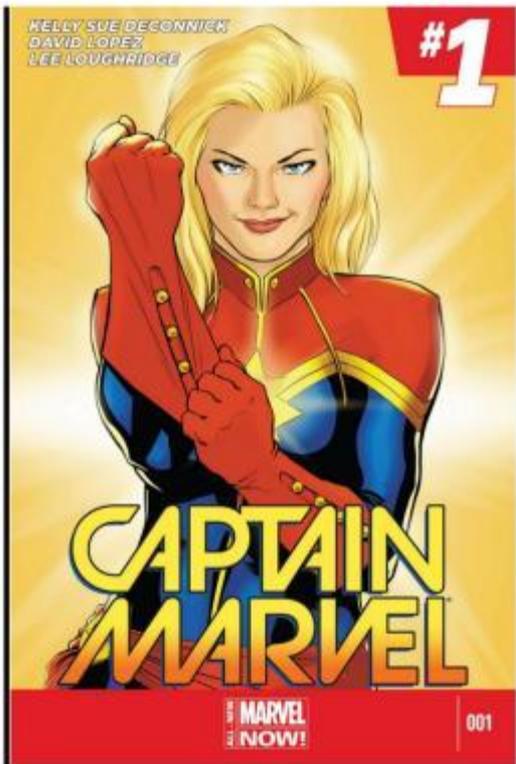




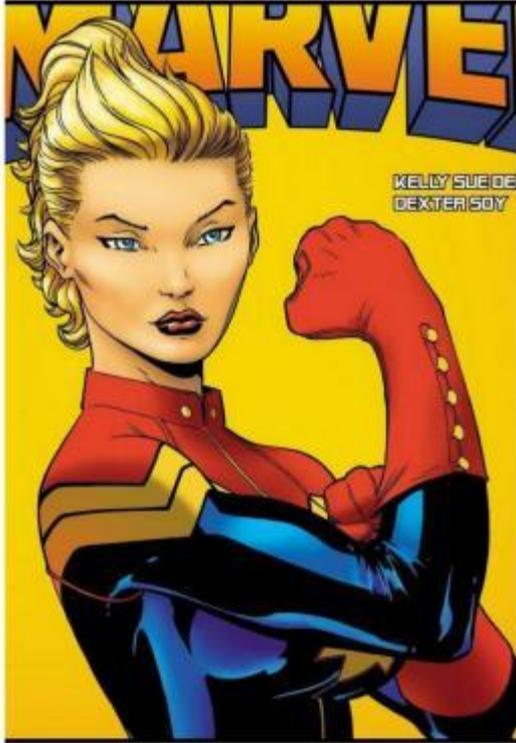












A mulher desenhada é Galatea; seu ilustrador é um Pigmalião, um escultor que busca a "forma perfeita" de cada um de seus traços: curvatura "natural" dos seios, divisões "exatas" do rosto, proporções "ideais" entre a cintura e o quadril, conjunto divino da "obra". Nos quadrinhos, ensina-se a desenhar a Mulher por Excelência, a personificação do que todas as outras têm "de melhor". Por vezes, tal busca envolve retratos anatomicamente impossíveis - ou comicamente improváveis. Em sua natureza bidimensional, de traços no papel, a figura feminina corre o risco de dobrar sua própria perspectiva, de oferecer a si mesma, e os pedaços sexualizados de sua imagem, a um olhar único, de fonte particular, mas que ataca e ameaça seu corpo por todos os lados e de todas as direções.

Da busca pela forma perfeita segue-se a ausência de diversidade. A figura masculina pode ser "feia", monstruosa, de uma vilania mesquinha ou grotesca; a feminina, por outro lado, mesmo quando assume o papel do monstro ou do vilão, permanece "bela", "proporcional" ou malignamente sexy. Muda-se a cor da pele e um ou outro traço menor; mantém-se o manequim e a consciência de se ver observada - e eternamente julgada por um padrão imutável. Fora do papel, em seus traços tridimensionais, a variedade da mulher que (não) se vê representada percorre um espectro muito maior, em padrões individuais que modificam estereótipos (colaboram com sua representação) e que propõem uma beleza própria no ato de se fazer ver.

A heroína desenhada, por outro lado, preserva a unicidade e a generalização. Uma imagem banalizada que se revela por trás de seus uniformes, de seus colantes, decotes e trajes de banho. Menos do que super-heróica, ela se veste (e se encontra vestida) como uma *pornstar* (um termo que, por si só, já se define por estereótipos); por consequência, se comporta como tal. Seu papel, enquanto heroína, esgota-se na imagem sexual - não há, de sua parte, performance autônoma ou exercício de poder, ambas essenciais ao símbolo do herói. Há apenas a presença super-objetificada de si.

Tudo isso a serviço de uma fantasia masculina que inclui imagens de *catfight*, sadomasoquismo e estupro, em uma espiral sexual de controle e submissão que surge com o aparentemente inocente e recai, com frequência, na opressão violenta. Sob a ótica do espetáculo, a heroína não precisa vencer seu oponente - e, através disso,

subjugá-lo. Pelo contrário: deve apenas *entrar em contato* com ele, engajar-se física e sexualmente em um confronto de abraços e carícias mútuas. Da mesma forma, tal embate não envolve derramamento de sangue - o que se rasga, em geral, não é a pele, mas a *roupa*. A pele é o que *sobra*, o que fica exposto após esse ato simbólico de estupro visual.

Não se precisa, afinal de contas, estar despido para encontrar-se nu. O nu, ao contrário da nudez, está no ato de olhar (BERGER, 1999). Um olhar violento, ou no mínimo não-inocente, que suscita uma auto-consciência, uma presença que olha de volta (oferecendo-se) ou para dentro de si mesma (julgando-se ou não merecedora). Dentro da página, devolver o olhar é olhar-se no espelho, ver-se refletida na visão masculina e expor-se totalmente - mesmo vestida, e ainda que coberta da cabeça aos pés - a sua autoridade. A heroína, e não o rei, está nua.

Em seu esforço em busca de merecimento, essa heroína, mais uma vez, distorce as próprias possibilidades visuais. No meio dos quadrinhos, há o conceito (exclusivamente aplicado à figura feminina) de *brokeback*. Ele descreve, chamando atenção às impossibilidades anatômicas, a postura sexual por excelência: a que exhibe, de uma só vez, as diversas fatias sexualizadas do corpo da mulher. Algo que, como o próprio nome diz, só seria possível em uma condição de "costas quebradas" - mais um dos sacrifícios exigidos à heroína desenhada.

Como forma de demonstrar o absurdo de tal situação, iniciou-se o projeto colaborativo *Hawkeye Initiative*<sup>6</sup>. Trata-se de um manifesto em constante atualização que substitui, através de edições e ilustrações amadoras, a figura da heroína em situação de *brokeback* (ou qualquer outra posição sexual) por um personagem similar masculino (em geral o próprio Hawkeye, membro dos Vingadores, que deu nome ao projeto). A ideia é, justamente, ridicularizar a presença sexualizada da personagem feminina ao compará-la, de imediato, a uma imagem livre de tais estereótipos. Mais uma vez, o contraste torna visível uma banalização que, de outra forma, estaria ausente - força-se uma presença inexistente para que outras, desgastadas, revelem-se nada sutis.

---

<sup>6</sup> <http://thehawkeyeinitiative.com/>

Sem esses e outros contrastes, a imagem da heroína permaneceria em um estado submisso quase subliminar. Que, com o tempo, justificaria a própria opressão - e os estereótipos que a acompanham - ao associá-la a imagens em segundo plano, de valor menor, reduzido. Sem revista própria, sem exercício de poder, a personagem feminina perde seus direitos mais básicos. Torna-se um mero *plot device*, um artifício de roteiro, um prolongamento do cenário - apenas mais um cadáver para se guardar na geladeira<sup>7</sup>. Submissa ao herói - e ao leitor -, existe apenas como espetáculo, como história paralela que reforça o símbolo masculino. Tal é o destino de nossas super-heroínas. Mas, felizmente, não de todas.

A personagem de **Carol Danvers**, a nova Capitã Marvel, está entre as exceções mais recentes e, de várias formas, mais *visíveis*. Já em seu (novo) uniforme, ela mostra a que veio: coberta do pescoço aos pés, apresenta-se como super-heroína e atleta (Carol Danvers é também piloto), e não como Miss (em referência a seu antigo codinome) ou supermodelo. Em sua última reedição, sob o selo de *All-New Marvel Now*, sua capa de estreia a ostenta em pé, de olhar confiante, não só inteiramente vestida (e não despida, ou nua) como no próprio ato de se vestir, estática em seu momento final e decisivo, de luvas em punho, prenhe de poder. Para além de suas capas e em meio a suas páginas, mais imagens de desafio e colaboração: Carol está, sempre que possível, no "centro", de si mesma e do universo ao seu redor, e não na convergência de desejos sexuais que partem de um olhar masculino. Ela é o centro quando lidera seu próprio grupo de heróis; quando, ao invés de se ver resgatada, atua como salvadora; quando, liberada do estereótipo puramente sexual, dá espaço à diversidade das outras personagens femininas de sua revista.

E, como consequência, às próprias leitoras dessa mesma revista. Para fora de suas páginas, mas ainda através delas, a presença sexual se estende para além da linguagem dos quadrinhos e atinge a ideologia na imagem do feminismo. Carol inspirou (EDIDIN, 2014) a criação do *Carol Corps*, fã-clube autônomo e descentralizado que atua como uma espécie de sororidade (mesmo que, entre seus membros, alguns sejam homens), espaço colaborativo de empoderamento feminino. A própria

---

<sup>7</sup> Em referência ao conceito *Women in Refrigerators*, que expõe a prática de utilizar a personagem feminina como um pedaço de carne a ser facilmente descartado.

personagem, assim como sua principal autora, Kelly Sue DeConnick, são membros de tal grupo - basta declarar-se e agir como tal para tornar-se, de fato, um integrante -, o que serve de símbolo à construção colaborativa do outro enquanto *mulher* (e não simplesmente não-homem). Há colaboração nessa representação circular, que vai e vem de uma a outra, e a todas ao mesmo tempo, sem prender-se a nenhuma em particular - é a imagem movimentando-se na direção contrária a seu desgaste, afastando-se do estereótipo em direção ao seio do mito que lhe deu vida.

Dentro desse universo, nem tudo é libertador. A Capitã Marvel ainda serve, em grande parte, a interesses patriarcais, em especial ao lutar em nome de suas estruturas políticas (como parte mais ou menos autônoma do exército estadunidense). Ainda assim, ela questiona e desafia muito mais do que perpetua, distanciando-se em vários níveis desses mesmos interesses. Em suas aventuras mais recentes, Carol Danvers tornou-se uma heroína espacial, atuando em outros sistemas como representante do planeta Terra. Ao fazê-lo, deixou o nível comunitário (que antes estava restrito à ilha de Manhattan) para abarcar o intergalático - que não inclui (e, de certa forma, até esconde) a diversidade cultural de nosso mundo, mas que também não se restringe à geografia norte-americana. Sua série, como exemplar máximo da presença sexual nos quadrinhos, é um espaço de confronto. Enquanto assim permanecer, não pertencerá definitivamente a nenhum "lado". Sob essa mesma ótica, deverá manter-se como território colaborativo, de visibilidades potencialmente não-hegemônicas.

No estereótipo da presença sexual, o outro – a mulher – não é mais do que um objeto. Sua sexualidade é mero espetáculo, *eye-candy* a ser desfrutado até perder o gosto e ter o sentido esvaziado. Exige uma supressão unilateral do desejo, e transforma a imagem sexual em pura ausência dominadora. Nesse sentido, afeta não só o gênero binário masculino/feminino, mas normatiza sua própria construção – e generaliza a própria afetividade. No que a imagem sexual, ao não encontrar espaços, fixa-se a uma normalidade cissexista e apaga a existência de suas trans-variedades. A sexualidade “natural”, nesse caso, seria não só a de um gênero subjugado a outro, mas a falta de opções entre o que constitui, de fato, cada um desses gêneros. O que leva a

imagens invisíveis, negativas ou estereotipadas de personagens não-cis ou anti-heteronormativos.

Alguns casos específicos, no entanto, fogem à regra e combatem suas estruturas em múltiplas frentes. Entre eles, os **Jovens Vingadores** de Kieron Gillen e Jamie McKelvie, heróis pós-adolescentes que, em sua mais recente encarnação (do início de 2013), revelaram-se como o primeiro supergrupo mainstream totalmente LGBTTT. Em aventuras mensais em quinze edições, os Jovens Vingadores, assim como



Figura 14 - Vingadores LGBTTT

seus autores e seus leitores, construíram uma presença sexual diversificada e colaborativa em vários níveis – tanto na linguagem dos quadrinhos quanto na imagem sexualizada do super-herói, ao brincar e experimentar com suas estruturas básicas. Grande parte desse jogo envolveu a manipulação metanarrativa de seus conceitos fundamentais, em diálogos visuais que incluíram o formato e o alcance de sua mídia. Além disso, sua série contou com uma alta dose de afetividade, de imagens não só relacionadas ao sexo e a uma sexualidade múltipla como também aos aspectos mais sutis do que constitui um relacionamento.

Esse prisma multicolor de relações tem sete lados, ou integrantes, como a bandeira ideológica de um movimento plural: America Chavez (Miss Marvel), “uma misteriosa super-heroína interdimensional de passado misterioso e misteriosos ataques de raiva”; Kid Loki, “um ‘deusinho’ amável e travesso que não é malvado de forma alguma e que definitivamente não está manipulando ninguém”; Billy (Wiccan), “um mágico-do-caos pseudo-messias que pensa ter perdido tudo no mundo menos o amor de sua vida”; Teddy (Hulkling), “um herdeiro transmorfo do Império Skrull que realmente perdeu tudo no mundo menos o amor de sua vida”; Noh-Varr (Marvel Boy), “um guerreiro Kree exilado que perdeu tudo menos sua coleção de vinis – e sua espaçonave”; Kate Bishop (Hawkeye), “uma

garota rica sem poder algum – e um arco (o arco é importante)”; “quem mais encontrarmos pelo caminho que pareça interessante – nós damos valor a pessoas interessantes (interessante > chato)”; e “milhares e milhares de leitores devotados, que são lindos, fortes, gentis, perspicazes e – acima de tudo – numerosos” (tradução minha a partir de suas próprias palavras). Cada um deles, de uma forma ou de outra, enquanto membro dos Jovens Vingadores, ilumina um ou mais aspectos desse todo sexual que escapa ao estereótipo e propõe uma presença colaborativa, menos pré-concebida, do outro.

A série de os Jovens Vingadores nunca se vendeu – ou se rotulou – como LGBTTT. Ao calar-se sobre o conteúdo de suas aventuras, atingiu uma presença sexual em dois níveis. Primeiro, a de uma presença disfarçada de ausência, camuflada como uma revista “normal”, de super-heróis ligeiramente deslocados mas não descaradamente anti-normativos (sua natureza trans-formadora só seria revelada na última edição de seu arco, atingindo seu alvo retroativamente e permitindo ao leitor que relese as histórias desde o início com uma nova visão em mente). Segundo, a de uma presença que, no fim das contas, não precisa de disfarces: seus personagens se definem por sua natureza super-heróica, e não pelos limites de sua sexualidade. Não foi uma série sobre super-heróis LGBTTT, mas sobre super-heróis que, entre outras coisas, apresentaram-se como sexualmente diversos.

O aspecto afetivo de os Jovens Vingadores também atinge dois níveis. Há as imagens afetivas (não necessariamente sexuais) que circulam entre os personagens do grupo e as que incluem o próprio formato da mídia dos quadrinhos – alcançando, dessa forma, também o leitor e seus autores. O primeiro requadro da primeira edição da série já fala sobre sexo/afeto: Kate Bishop abre os olhos e está deitada na cama de Noh-Varr: “Estou em uma cama. Não é minha. Isso é novidade”. Novidade para ela, que aparentemente não costuma dormir fora de casa; para uma história de super-herói, que não costuma trabalhar com imagens sexuais/afetivas; para o leitor, que não costuma ter contato com uma presença sexual não-objetificante. Na medida em que somos apresentados aos outros personagens, as imagens se repetem: Billy aparece ao pé da cama, olhando em direção a seu namorado (que se esgueira pela janela) e a seu leitor (que se esgueira pela página). As imagens se sucedem: há beijos, abraços,

apertos de mão, páginas inteiras dedicadas a momentos de carinho, textos inteiros dedicados a palavras de amor.



Figura 15 - Jovens Vingadores: Imagens de Afeto

O amor – e a falta dele – é, inclusive, o maior inimigo de os Jovens Vingadores. O principal supervilão de sua aventura é um parasita interdimensional que se auto-proclama *Mother* (Mãe), e cujo poder inclui a transformação de adultos em soldados zumbificados dedicados a punir jovens e crianças. Entre seus principais agentes, encontram-se os ex-namoradxs dos integrantes do grupo, que agem em busca de vingança, paixão ou ambos ao mesmo tempo. É uma luta pelo afeto e pelo controle emocional – se não de si, do outro que lhe escapa enquanto o atrai. E, no final, tudo acaba em um beijo: um beijo homossexual de amor verdadeiro no melhor estilo Disney (mas com padrões subvertidos). E em festa – que, por sua vez, inclui ainda mais beijos, corações partidos, demonstrações de amor e juras de ódio eterno.

Os personagens de os Jovens Vingadores se envolvem romanticamente com as próprias páginas na qual se expõe. O leitor de quadrinhos, por sua vez, se envolve fisicamente, através de toques e sensações, com a história que tem em mãos. Essa cumplicidade os aproxima ainda mais, e estabelece sua própria relação de afeto. Os Jovens Vingadores é uma dedicatória, uma carta de amor ao formato dos quadrinhos – em grande parte graças a sua estrutura meta-narrativa. Billy, o jovem feiticeiro

mutante, é capaz de controlar a própria realidade. Ele é o único capaz de derrotar Mother definitivamente e livrar os adultos de sua influência. Para tanto, Billy altera a própria estrutura da história: manipular a realidade, enquanto imagem dos quadrinhos, é ser capaz de controlar seus quadros, seu texto, suas bordas, sua sarjeta – enfim, tudo que compõe seu formato. Billy passeia entre as páginas, reorganizando-as, espiando o que virá depois e o que já se passou (como um leitor apaixonado que folheia sua revista e acaricia a superfície de seus personagens em releituras e contratos de olhar).



Figura 16 - A Metanarrativa no Contato com a Página

Além disso, sua série é repleta de comentários direcionados ao leitor, com citações e referências ao mundo “real”, ao universo do fã de quadrinhos. Seus personagens têm perfis e redes sociais, citam passagens de seriados americanos e tiram *selfies*. Comportam-se como o leitor e tornam-se seus amigos – ao invés de meros representantes de uma normatividade ausente que não dá margem a colaboração. Soma-se a isso o fato de que, em seu conjunto, apresentam-se como um grupo totalmente LGBTT e temos uma breve e passageira revolução sexual. Que, ainda que efêmera como uma estrela cadente, se mostrou visível a todo tipo de desejo.

### 4.3 Presença marginal

Do Grajaú ao Curuzu, pra imigração meu povo é mula  
Inspiração é Black Alien, é Ferrez não é Tia Augusta  
Verso mínimo, lírico de um universo onírico  
Cada maloqueiro tem um saber empírico  
(CRIOLO, 2014)

A lógica binária do certo/errado vai além dos preconceitos relacionados à cor e ao gênero. Considerar a si mesmo como o “normal” está intimamente ligado a considerar-se também o “centro”. E não só as características físicas, nesse centro, cumprem o papel de assimiladoras ou subjugadoras do outro. Além das questões relacionadas à raça e ao sexo, o privilégio de estar no centro do mundo se estende às características culturais de um determinado grupo social, tanto em um sentido geográfico quanto ideológico. Há um núcleo habitado pelos eleitos e berço de tudo que é bom. Por isso mesmo, há também uma ou mais margens, habitadas pelos outros, os do “lado de lá”, os bastardos, os bárbaros – o estrangeiro.

Todo microcosmo tem uma “grécia”, um berço, um ponto convergente devidamente cartografado. No microcosmo dos quadrinhos de super-heróis temos Nova York e, em seu seio, Manhattan. É lá, nessa pequena ilha, que a grande maioria dos super-heróis estabelece sua base de operações. Nova York é também destino e alvo principal de todos os estrangeiros, seja para transformá-la em sua nova casa, seja para destruí-la ou conquistá-la (o que é verdade até mesmo para as ameaças alienígenas, que veem a cidade como o coração, o ponto vital do planeta). Em uma de suas definições do estrangeiro como visto pelo eu, Shohat & Stam (2006) o identificam como “um ser que vive em outro tempo, associado a períodos anteriores da existência individual (a infância) ou da história humana (primitivismo), em oposição a uma ‘modernidade’ vibrante”. Essa descrição, além de cruzar as relações de espaço geográfico com as de tempo histórico, dá início a uma ideia do que significa ser esse outro enquanto ser “de fora”, com presença marginal.

Todorov (1999) leva a questão adiante ao relacionar a lógica binária do certo/errado à noção de estado natural versus convenção. O estado natural (o certo) é aquele no qual se encontra o eu; o outro, por sua vez, vive através de convenções (que estarão erradas até que se aproximem do eu). Nesse sentido, tudo o que está à

margem encontra-se em um estado temporário, como ideias subdesenvolvidas e hábitos ultrapassados. Da mesma forma, o centro indica o desenvolvimento pleno, o estágio máximo de evolução até aquele momento. É o outro que já foi descoberto, mas que ainda não é reconhecido pelo que é, e sim pelo que deveria ser: eu. Para que seja aceito, deve rejeitar seus costumes e assumir os meus. Enquanto não o fizer, não merecerá minha simpatia e justificará sua eventual assimilação; se o fizer, aceitará sua própria conquista e terá, para sempre, um respeito restrito de superioridade indiferente. Tal é o eterno dilema da presença marginal, que se encontra em uma posição intermediária e sem saída, em meios às frestas da barbárie e as sarjetas da civilização.

Nesse espaço restrito, é relativamente fácil identificar o marginal: ele é aquele que não pronuncia as palavras de forma “correta”, aquele que é “estranho” em seu modo de falar. Como bem disse Todorov (1999, p. 269), “a língua sempre acompanha o império”, e a supremacia de um leva à supremacia do outro. Daí resulta a primeira consequência desse ato, a primeira gota de sangue derramada por esse golpe simbólico, que é alienar a própria vontade do outro, impedi-lo de reconhecer seu direito à voz própria. A língua “oficial” nos quadrinhos de super-heróis é o inglês. É nela que se produzem as primeiras versões de suas aventuras, compostas por autores que escrevem em inglês e por editoras que publicam em inglês. Disso resulta que, em uma série específica, todo e qualquer contato do super-herói com o outro-estrangeiro, ao ser realizado em língua inglesa, apresentará o último em uma das seguintes versões: ou ele domina a língua “oficial” e revela sua inferioridade ao submeter-se e adotar um idioma que não é o seu, ou não a domina, o que revela sua inferioridade ao mostrar-se incapaz de estabelecer uma comunicação em pé de igualdade. Não há escapatória ao dilema do estrangeiro, que ao ver-se desprovido de linguagem acaba por apresentar-se inferior de uma forma ou de outra. O outro sem linguagem é o outro sem voz, primeira ramificação da presença marginal que o submete a uma posição inferior – da geografia de sua origem às regiões delimitadas pelas estruturas linguísticas do império, centro do mundo.

A imagem do outro como o sem-voz se desdobra em mais uma consequência. Ao suprimir o discurso do outro e alienar sua vontade, nem sempre se acaba por deixá-

lo de fora – é possível, também, inibir seus costumes: educá-lo ao invés de erradicá-lo, mantê-lo afastado justamente ao estabelecer uma aproximação, no paradoxo de criar uma desigualdade ao vê-lo como uma versão inferior, não-original (ainda que parte de seu centro) de si mesmo. Com grandes poderes, diz o herói, vêm grandes responsabilidades. Mas determinar que responsabilidades são essas e como são postas em prática envolve muito mais do que uma posição físico-geográfica ou linguística. A segunda face da presença marginal lida com os próprios fundamentos da natureza do super-herói, com o que de fato determina quem, nesse universo superior, é realmente heróico – e quais, sob essa mesma lógica, são não apenas não-heróicos como também ideologicamente marginais, não-centrais em suas próprias estruturas mentais. A existência de um inimigo é fundamental na construção do herói. É preciso, afinal de contas, contrapor-se a quem está “errado” para estar de fato “certo” – e, quando o mundo exterior se vê esgotado de ameaças, nada mais natural do que procurá-las em seu próprio círculo social, em meio aos povos com quem se divide seu lar.

Em uma história em quadrinhos de super-heróis, a posição marginal de caráter ideológico é aquela que leva a aventura adiante. Eco (2006) associa o “bem” ao que é considerado legítimo. Segundo ele, o heroísmo não é apenas a “reprovação terminal do mal” e o “triunfo dos honestos”, já que os próprios conceitos de mal e honestidade dependem de uma legitimidade.

“Cada uma delas [super-heróis dos quadrinhos] é dotada de poderes tais que poderia, de fato, derrubar o governo, desbaratar um exército, alterar o equilíbrio das relações planetárias (...) Ora, um ser dotado de tais capacidades, e votado ao bem da humanidade, teria diante de si um imenso campo de ação (ECO, p. 274-275)”.

O que é exatamente o que *não* acontece nos quadrinhos, onde o herói permanece em um nível de ação comunitário ou, no máximo, nacional. Realiza apenas atos parciais, nunca mudanças totais; e legitima suas ações sob a lógica da preservação do status quo, em oposição a sua possível ameaça ou transformação. “O enredo deve ser estático e eludir todo desenvolvimento (...), nunca uma tomada de consciência total. E a virtude, em contraposição, deve ser caracterizada pela prática de atos unicamente parciais, a fim de que o enredo resulte estático” (ECO, 2006, p. 277). A presença marginal é *transformadora*, é presença de revolta e insatisfação. Busca a

permissão de falar por si mesma e em seus próprios termos, além da validação do que se fala e do que se pensa. É uma vontade de mudar o mundo que, como as outras presenças, mantêm-se no estereótipo ao não alcançar legitimação. Enquanto isso, e apesar de legítima, na imagem do eu há apenas uma satisfação incômoda. E para identificar o outro-marginal basta ver se há movimento, quebra de barreiras e luta por acesso, transposição de margens e multiplicidade de centros.



Figura 17 - Kamala Khan

A super-heroína **Kamala Khan**, atual e mais recente Miss Marvel, série apresenta diversos aspectos relacionados à marginalidade de sua posição geográfica: Kamala Khan é descendente de paquistaneses, vive em uma comunidade de imigrantes em Nova Jersey, encontra-se rodeada de nacionalidades as mais variadas e, assim como o restante de sua família, faz parte da religião muçulmana (condição singular em uma editora mainstream). Como se não bastasse, Kamala Khan também está à margem em sua posição enquanto super-heroína: apesar de possuir série própria, ainda está em busca de reconhecimento, seja em relação a seus pares super-heróicos, à comunidade em que habita ou, em seu status de presença exclusiva, aos olhos do leitor. Não é uma vingadora no termo oficial da palavra, mas orbita seu universo de várias formas: pelo nome, que herdou de Carol Danvers, atual Capitã Marvel, e que remete a ex-integrantes do grupo; pela relação de fã, já que admira seus antecessores super-heróicos e chega até mesmo a escrever *fanfics* sobre eles; e por sua própria origem, que foi e continua sendo por eles inspirada. Sua criação se revela como parte de um conjunto que toca a colaboração de diversos personagens e autores do meio dos quadrinhos: sua primeira aparição deu-se no último número da penúltima

série de Carol Danvers; e Kamala Khan é também membro confessa do fã-clube Carol Corps.

Kamala Khan vive em um conflito incessante de busca por acesso, o que não é nada menos do que um conflito por espaço. Em sua característica mais fundamental, utilizada inclusive para promover sua criação e eventual publicação, ela é muçulmana e descendente de paquistaneses. Como tal, está inserida em uma comunidade (dentro e fora dos quadrinhos) que não compartilha de sua religião; e se vê, ao mesmo tempo, como americana legítima, natural de Nova Jersey. Ao mesmo tempo em que faz parte de uma tradição deslocada, nasceu e cresceu em meio a culturas as mais diversas – entre elas, a própria cultura do super-herói. Kamala os admira e escreve histórias sobre eles, em especial sobre Carol Danvers, a quem vê quase como uma figura messiânica. Kamala está em um espaço intermediário, de assimilação tensionada, a meio do caminho do acesso que busca um espaço próprio e atrai outras culturas para si. Por isso mesmo, suas aventuras envolvem posições claramente delimitadas, além de transições estreitas entre uma posição e outra. Há espaços permitidos e proibidos, os obrigatórios e os negados. Em casa, ela transita do quarto à mesa de jantar; por vezes, é expulsa de um e castigada a permanecer em outro. Na rua, caminha como em um mapa: da casa à escola, de lá à mesquita. Em cada um, espaços lhe são negados: no colégio, deve permanecer em sua sala de aula, sem percorrer os corredores e entrar em vestiários alheios; na mesquita, deve recolher-se à ala feminina, destinada a “protegê-la” do contato de olhares masculinos.

Mas Kamala Khan também desafia cada um desses espaços: em casa, escapa pela janela de seu quarto; na escola, esconde-se no banheiro; da mesquita, foge para a rua. Sua vontade de “escapar” torna-se inevitável ao adquirir superpoderes, ao ver-se imersa em névoas sobre-humanas que libertam seu potencial genético – e que se insinuam pelas frestas de seu mundo até aprisioná-la em um casulo transformador através do qual se vê renascida. Acima de tudo, Kamala Khan é símbolo de toda sua comunidade e das comunidades que lutam por espaço. Ela é a ideia de que mulheres muçulmanas também são dignas de adquirir e exercer poder – até mesmo *superpoder*. E, em suas relações com aqueles que a cercam (dentro e fora de sua mídia), ela se torna símbolo de toda uma posição geográfico-religiosa.



Figura 18 - A Busca pelo Espaço em Ms. Marvel

Kamala Khan vai além e re-delimita a posição geográfica de si mesma. Considerar a presença marginal única e exclusivamente na forma de uma personagem muçulmana que finalmente adquiriu série própria é seguir um *checklist*, tratar as imagens do outro como uma lista multicultural de supermercado, como itens a serem preenchidos e apresentados como prova de diversidade. “Um rosto correto não garante a representação” (SHOHAT & STAM, 2006, P. 280), muito menos a colaboração. Sozinha, a presença falsamente diversa não se sustenta – e a personagem concorda, pois as põe em cheque através de seu próprio corpo. Seu superpoder, que envolve transformação física, é o símbolo dessa ressignificação: Kamala Khan é uma metamorfa, alguém capaz de alterar a própria estrutura biológica em nível molecular – o que significa, entre outras coisas, aumentar ou diminuir de tamanho e parecer-se com, ou ver-se idêntica a, outra pessoa. No entanto, ela não tem controle sobre seu corpo, e não apenas por ser uma super-heroína iniciante, ainda ignorante de seu pleno potencial. Ela está, no fundo, à margem de si mesma, e não sabe exatamente quem ou o quê deseja ser. É como se, através de seu corpo, expressasse suas condições mentais, na forma de membros desobedientes e alterações na percepção de seu tamanho. Kamala Khan mal controla sua própria mão, com a qual precisa gritar ordens no melhor estilo *Dr. Strangelove*. Ao tentar alterar sua aparência, precisa convencer-se

a voltar ao normal, já que seu movimento corporal mais instintivo é torná-la uma cópia de Carol Danvers (loira, branca, segura de si). Ela diminui ao sentir-se pequena, e não o contrário; da mesma forma, cresce ao sentir-se poderosa e capaz. Ela é, nesse sentido, marginalmente múltipla, em termos físicos e comportamentais. E sua presença, além da geográfica, inclui uma metamorfose de si.

Essa metamorfose de si se revela em vários níveis, entre eles o próprio formato dos quadrinhos. A linguagem, em Miss Marvel, é “torta”. Os traços são incertos, quebradiços, como se pudessem, a qualquer momento, assumirem outra forma; os quadros, ao redor dos quadrinhos, variam em ângulo e traçam caminhos entrecruzados, em uma espécie de desafio à religião da linha reta. Há, aqui, toda uma transgressão do que

Figura 19 - O Belo, o Feio e o Estranho



significa ser *belo*. Kamala Khan já surge como uma personagem diferente até mesmo em seu aspecto físico: não é bonita nos padrões convencionais, mas traz sua própria beleza justamente por assumir uma “estranheza” própria e subjetiva. O mesmo acontece com seus poderes e habilidades: Kamala Khan é elástica, moldável, quase grotesca em seus movimentos e transformações. Ela se estica, se espalha, se retrai, se vomita, se atualiza em versões cada vez mais extravagantes. Cria, em suas constantes metamorfoses, novas dualidades de beleza – e se torna, dessa forma, bela como nenhuma outra super-heroína, em todo o desastre de sua figura.

Resta o segundo aspecto da presença marginal, o que diz respeito a uma posição ideológica. Assim como a geográfica, tal posição implica um redirecionamento entre margem e centro, seja com a criação de novas esferas ideológicas ou a desconstrução de estruturas antigas, estereotipadas. E o olhar salta, mais uma vez, para além dos integrantes convencionais do grupo que forma os Vingadores. Assim como Kamala Khan, que não é, oficialmente, membro do supergrupo (mas que ainda assim toca seu círculo e orbita a seu redor), há a figura de **Loki**, ex-Deus da Mentira,

rival de Thor e inimigo original dos Vingadores. Recentemente, Loki adquiriu série

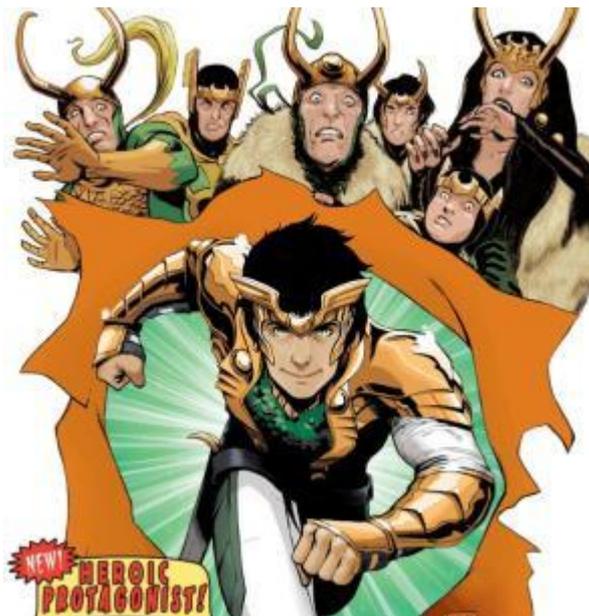


Figura 20 - Loki: Herói ou Vilão?

própria e reimaginou seu próprio conceito. Não mais preso ao papel de supervilão, ele luta para abandonar o peso de sua história – que, segundo ele, insiste em tratá-lo como um agente do "mal". Através de suas aventuras mais recentes, a ideia do que significa ser super (herói ou vilão) adquire tons completamente novos, como um estereótipo que se reconhece como tal e se esforça para percorrer, por conta própria, o caminho em direção ao

símbolo.

As histórias de Loki estão repletas de imagens relacionadas ao universo do agente secreto. Imagens de agência e segredo permeiam suas páginas enquanto reposicionam sua ideologia. Suas aventuras são as de um super-espião, armado de artefatos tecnológicos, bugigangas mágicas e um aparato de truques e ilusões, além de identidades duplas e forjadas, atos de espionagem e infiltração – tudo a serviço de uma força maior, parcialmente responsável por seus atos, mas com certa autonomia para agir por conta própria. Na figura desse James Bond super-heróico há, histórica e narrativamente, metáforas a uma vilania subjetiva, questionadora e, no fim das contas, não-má. Ligada a estereótipos visuais, resume o modelo ideológico do personagem e se vê livre para partir em direções menos generalizadoras.

Como ex-Deus da Mentira, Loki está armado da “verdade”. No passado, ele não tinha escolha senão mentir; como atual agente de Asgard, sua terra divina natal, ele está livre para dizer a verdade, da forma que preferir ou bem entender. Loki se apossa das palavras como os artefatos mais valiosos a sua disposição, e as utiliza como o principal meio de atingir uma eventual mudança. A figura do super-vilão enquanto agente de transformação assume, aqui, o papel inverso: é o super-herói, aquele com série própria e canal privilegiado de comunicação, que busca desmontar o status quo.

E não apenas reagindo ao que o submete, mas forçando outros a reagirem à transformação de sua imagem. Assim como ocorre com Kamala Khan, Loki deseja, acima de tudo, transformar a si mesmo. Consciente do peso de seu passado, ele deseja se libertar das amarras da própria estrutura narrativa, a que coloca o Deus da Mentira (ou da Trapaça) como alguém vil, não-digno, não-heróico. Loki busca mudar o mundo e a forma como é visto por aqueles que o cercam. Ele é, mais do que nenhum outro, o símbolo em estado de revolta, nadando contra a maré que o joga incessantemente na direção do esgotamento, do papel que sempre lhe coube e no qual até mesmo sua mídia o aprisiona. Um trajeto que, como o das outras presenças, não se percorre da noite para o dia. Refletindo sobre a natureza da magia e sua capacidade de reimaginar o mundo, Loki se pergunta (e se dirige ao leitor): “Por que então eu não mudo tudo pra melhor em um passe de magia?”. Ao que ele mesmo responde: “Porque aí não seria uma *boa* história, seria?”.



Figura 21 - O Agente

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

“O que será, para o leitor, uma aventura? Aceitemo-la como um sonho: a necessidade de sonhar a aventura, de captá-la como se fora uma existencialidade febril, de vivê-la em devaneios que se fabricam como labirintos íntimos” (CIRNE, 1971, p. 67). Este trabalho foi, para mim, uma aventura. Dela fui não só escritor – e, com o tempo, também leitor –, mas acima de tudo sonhador. Como em uma história em quadrinhos, (re)visitei constantemente suas páginas em olhares bruscos, irregulares e, por vezes, involuntários – mas sempre com o objetivo (e a necessidade) de vivê-la e de dar forma a seus labirintos mais íntimos.

A aventura começou com a vontade de falar sobre o outro. Ou sobre mim. Ou sobre os outros que habitam em mim. Por que falar sobre o outro? É possível falar sobre o outro? Tenho permissão para falar pelo outro? Como fazê-lo? A primeira pergunta não se responde: sente-se. Quanto a segunda e a terceira, a resposta é sim – desde que, ao falar sobre o outro, eu o reconheça em mim; e, ao pensar sobre mim, eu o leve em consideração. Trata-se de falar *com* ele, e não *por* ele. Restava a última pergunta, que se respondeu sozinha (por mim): através do delírio das imagens, que falam por si mesmas. Em uma trajetória imagética pessoal, percorri o arquétipo dessa vontade (nunca conscientemente atingível) e encontrei meu corpus na união do símbolo do super-herói e do mito das histórias em quadrinhos. Dali, vislumbrei os primeiros aspectos desse outro que se encontrava no final de meu trajeto. Como sua imagem permanecia distante, fazia-se necessário aproximar-me (e, ao mesmo tempo, focalizar meu olhar). Ao retornar à universidade, o primeiro problema foi resolvido: ao redor de colegas e professores, eu garantira meu transporte. A partir deles, solucionei também o segundo: entrei em contato com a química do imaginário e aprendi a abrir as portas da percepção.

Essa vontade surgiu já em minha graduação, enquanto concluía o curso de Comunicação com a leitura de *V for Vendetta, graphic novel* escrita por Alan Moore e ilustrada por David Lloyd nos anos 80. Tal leitura, que se revelou meu primeiro trabalho acadêmico sobre histórias em quadrinhos, envolveu a relação entre esse meio e diversos conceitos relacionados à imagem e às ideologias presentes em tal obra.

Desse primeiro contato e entrecruzar de ideias, ficou a semente do que, mais tarde, floresceria em novas teorias. Após um tempo afastado do mundo acadêmico, retornei à Comunicação e aos estudos que lá – e em mim – germinavam. E logo no início dessa nova trajetória, ou caminho reencontrado, aproximei-me, uma vez mais, do universo dos quadrinhos. Como exercício de análise e de olhar, já imerso no mundo do imaginário, trabalhei as adaptações de 2001: Uma Odisseia no Espaço e Laranja Mecânica (em um artigo publicado pela XI Semana da Imagem). Tal leitura, amparada pelas perspectivas de meu grupo de pesquisa, forneceu a base conceitual do que viria ser esta dissertação.

E o que vi, em meio a isso tudo? Que o outro, ao contrário do eu, é feito de presenças. Ele é definido, e se define, por aquilo que não tenho, que em mim não passa de ausências. Vi que estudar o outro é um processo e um eterno confronto – que, ao não ser questionado, transforma sua presença em mero estereótipo. Percebi também que as histórias em quadrinhos eram, de fato, um meio ideal nessa busca. Na fronteira entre arte e entretenimento, na relação entre imagem e texto, no contrato entre criador e leitor: tudo nelas envolve interdependência e colaboração, um “falar com” que ultrapassa e inclui o “falar por”. Nos quadrinhos, o eu, apesar de ausente, é fluido.

Nesse direcionamento do olhar, parti em busca do que já havia sido produzido a esse respeito no Brasil. Um levantamento detalhado das publicações, em suas centenas de teses e artigos, revelou um terreno fértil com solos ainda inexplorados. Entre eles, muitos se arriscavam pelos caminhos do imaginário, em especial com relação à formação dos mitos relativos ao herói (e sua variante super-heróica); outros tantos discorriam a respeito da alteridade, aprofundando-se em questões específicas de gênero e raça ou de certas identidades nacionais; todos, de uma forma ou de outra, trabalhavam com personagens e histórias do universo dos quadrinhos, concentrando-se em personagens como Superman, Batman, Mafalda, Turma da Mônica e diversos mangás. Faltava, no entanto, algo que levasse em conta os três aspectos – o imaginário, a alteridade e os quadrinhos – e os relacionasse a leituras mais atuais de suas respectivas linguagens. De fato, poucas publicações trabalham com histórias *mainstream* contemporâneas, menos ainda propõem leituras que perpassam mais de

um campo da alteridade e as encaram sob o ponto de vista do imaginário, suas metáforas obsessivas e investigações míticas.

E o que senti? Que a imagem do outro é feita de pulsões, de vontades que ultrapassam e incluem a minha. Não sei se alcancei o outro – mas a própria busca por alcançá-lo me permitiu senti-lo. Com ele (e em comunhão com a química do imaginário) compartilhei tais pulsões, esse enraizamento psíquico-antropológico que dá vida às imagens. Senti a presença racial que há na pele e no sangue, a presença sexual que há no gênero e no afeto, a presença marginal que há nas bordas e em suas transformações. Senti, mais do que aprendi, uma presença de resistência em duas frentes, a estética (que rompe com a forma dos quadrinhos) e a política (que combate a normatividade e a sub-representação).

A busca pelo outro foi uma das questões principais desta pesquisa. Mais do que “tudo aquilo que não sou eu”, o outro é uma contradição e uma diferença. De início, e apoiado pelos estudos de Shohat e Stam, busquei o outro nas verdades contingentes, que movimentam perspectivas e informam novas visões de mundo. A partir disso, mergulhei nos conceitos de Bakhtin e encontrei no outro suas autonomias múltiplas e não-subordinadas. Para dar conta dessa multiplicidade, delimiti sua imagem e a enquadrei no microcosmo dos Vingadores, entre os quais destaquei e destacaram-se os personagens individuais. Aproximei-me do outro em sua linguagem de massa e elemento pictórico, em sua linguagem simbólica e elemento cósmico. Ataquei-o por várias frentes e pude senti-lo em algumas de suas presenças (além de perdê-lo em certas ausências). Através de Sam Wilson, Carol Danvers, os Jovens Vingadores, Kamala Khan e Loki, o outro se mostrou, respectivamente, em sua radicalidade, insubmissão, reafirmação, auto-legitimação e revolta.

E o que faltou? Muitas e diversas presenças do outro. Entre as negações e os silêncios de um texto, há inúmeras imagens sem rosto e sem voz. Encontrei uma presença racial combativa, mas generalizada em uma só cor; encontrei uma presença sexual afetiva, mas esteticamente bela; encontrei uma presença marginal transformadora, mas ainda subordinada. Não encontrei, verdadeiramente, o mestiço, o travesti, o obeso, o esquelético, o louco, o pobre, o prisioneiro, o mendigo, o animal,

o deficiente, o indígena. De alguns destes, vi apenas traços entre requadros; de outros, nem mesmo rastros entre sarjetas.

Mas acredito que algo também sobrou: a própria presença de meu trabalho em meio à comunicação e aos campos, aqui permeados, que a cercam. Para além de um material que trabalha com a cultura de massa e as relações entre seus meios, esta pesquisa contribui com o que ela mesma é, e não apenas sobre o que discorre. Penso que uma estrutura mais fluida, por vezes quase poética, tem muito a acrescentar em uma área que se diz e se pensa, acima de tudo, humana. Sem esquecer o rigor científico deste e de qualquer outro estudo acadêmico, acredito que certos temas podem – e até devem – dialogar por caminhos literários e autorais. Não se trata de dificultar ou confundir o leitor; trata-se, pelo contrário, de respeitá-lo enquanto pesquisador e indivíduo pensante, oferecendo-o mais de um caminho possível de leitura. E de, ao mesmo tempo, respeitar o próprio tema sobre o qual se pensa e pesquisa.

Ao que a aventura chegou ao fim, e a seu novo começo. Sei que um trabalho como esse não é uma contemplação passiva ou uma leitura morta: é uma travessia e, talvez, um sonho que faz pensar. Entendo que muito desse percurso se faz em contradições, e aceito cada uma delas, assim como o destino das palavras que, ao escrever, já não mais me pertencem. A partir de agora, um pouco mais livres do que as prendiam a mim, renascerão por sua própria conta. Quanto a mim, me vejo ainda pulsante com sua expressão, mas já animado por ideias novas.

As aventuras, como os sonhos e os delírios, jamais se esgotam.

## 6. REFERÊNCIAS

- ALVERSON, Brigid. **Questioning Labels in LGBTQ Comics**. Disponível online em: <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=56645>, 2014.
- AUMONT, Jacques. **A Imagem**. São Paulo: Papirus, 1993.
- AUMONT, Jacques. **O Olho Interminável**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- BACHELARD, Gaston. **A Poética do Espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- BAKHTIN, Mikhail. **Problemas da Poética de Dostoiévski**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1981.
- BARROS, Ana Taís Martins Portanova. **A Saia de Marilyn: do Arquétipo ao Estereótipo nas Imagens Midiáticas**. E-Compós, Brasília, v. 12, 2009.
- BARROS, Ana Taís Martins Portanova. **Comunicação e imaginário: uma proposta metodológica**. Intercom, São Paulo, v. 33, p. 125-143, 2010.
- BARROS, Ana Taís Martins Portanova. **Fotologs: da Comunicação Social à Comunicação de Si**. São Paulo, v. 14, p. 111-124, 2011.
- BARROS, Ana Taís Martins Portanova. **O Sentido Posto em Imagem: A Comunicação de Estratégias Contemporâneas de Enfrentamento do Mundo Através da Fotografia**. São Paulo, n. 19, p. 213-225, 2010.
- BERGER, John. **Modos de Ver**. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.
- BRUM, Eliane. **Diálogos Sobre o Fim do Mundo**. Disponível online em: [http://brasil.elpais.com/brasil/2014/09/29/opinion/1412000283\\_365191.html](http://brasil.elpais.com/brasil/2014/09/29/opinion/1412000283_365191.html), 2014.
- CAMPBELL, Joseph. **The Hero With a Thousand Faces**. Nova Jersey: Princeton University Press, 2004.
- CANCLINI, Néstor García. **A Globalização Imaginada**. São Paulo: Iluminuras, 2007.
- CASTRO, Alex. **Qual é a Cor da Turma da Mônica? – Racismo e normalidade parte II**. Disponível online em: <http://www.papodehomem.com.br/racismo-e-normalidade-2/>.
- CIRNE, Moacy. **A Explosão Criativa dos Quadrinhos**. Rio de Janeiro: Vozes, 1970.
- CIRNE, Moacy. **A Linguagem dos Quadrinhos – o universo estrutural de Ziraldo e Mauricio de Souza**. Rio de Janeiro: Vozes, 1971.
- CIRNE, Moacy. **Para Ler os Quadrinhos – da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada**. Rio de Janeiro: Vozes, 1982.
- CIRNE, Moacy. **Uma Introdução Política aos Quadrinhos**. Rio de Janeiro: Angra/Achiamé, 1982.

CLARK, Cardner. **NYCC: Diversity and the World Outside Marvel Comics' Window**. Disponível online em: <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=56522>, 2014.

CONNELLY, Cody. **The Problem With Women in Fantasy Art**. Disponível online em: <http://dungeonsandcaverns.blogspot.com.br/2013/04/the-problem-with-women-in-fantasy-art.html>, 2013.

CRIOLO. **Esquiva da Esgrima – Convoque seu Buda**. Disponível online em: <http://www.criolo.net/convoqueseubuda/>, 2014.

DE JESUS, Maria Carolina. **Quarto de Despejo – Diário de uma Favelada**. São Paulo: Ática, 2007.

DURAND, Gilbert. **A imaginação simbólica**. Lisboa: Edições 70, 1995.

DURAND, Gilbert. **As Estruturas Antropológicas do Imaginário**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2006.

ECO, Umberto. **História da Feiúra**. Rio de Janeiro: Record, 2007.

EDIDIN, Rachel. **The Minor-League Superhero Who Changed the Face of Fandom**. Disponível online em: <http://www.wired.com/2014/04/captain-marvel-carol-corps/>, 2014.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

ELFRING, Matt. **Why Diversity in Comics is Much More Important Than You Think**. Disponível online em: <http://www.comicvine.com/articles/why-diversity-in-comics-is-much-more-important-than-you-think/1100-149018/>, 2014.

FREITAS, Angélica. **Um Útero é do Tamanho de um Punho**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

FREITAS, Frederico. **Perspectivism and the Decolonization of the Subject**. Disponível online em: <http://fredericofreitas.org/2011/03/13/433/>.

GILLY, Casey. **Body of Work: Expanding the Expectations of Body Image in Comics**. Disponível online em: <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=51519>, 2014.

HOFFMAN, Carla. **The Fifth Color – Representation in 'Ms. Marvel'**. Disponível online em: <http://robot6.comicbookresources.com/2014/02/the-fifth-color-representation-in-ms-marvel/>, 2014.

ILLIDGE, Joseph Phillip. **The Mission: "Mighty Avengers" and the Importance of "Chameleons"**. Disponível online em: <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=55546>, 2014.

LISPECTOR, Clarice. **A Hora da Estrela**. São Paulo: Rocco, 1998.

KANTOR, Michael; MASLON, Laurena. **Capes, Cows, and the Creation of Comic Book Culture**. Nova York: Crown Archetype, 2013.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M Books, 2005.

MCCLLOUD, Scott. **Reinventando os Quadrinhos**. São Paulo: M Books, 2006.

MIETTINEN, Mervi. **Superhero Comics and the Popular Geopolitics of American Identity**. University of Tampere, 2011.

MONTGOMERY, Paul. **It's Time for an All-New Captain America**. Disponível online em: <http://marvel.com/news/comics/22895/its-time-for-an-all-new-captain-america>, 2014.

OTONI, Isadora. **“Sexo é Estratégia Política”**. Disponível online em: <http://revistaforum.com.br/digital/138/sexo-e-estrategia-politica/>.

RICHARDS, Dave. **Remender Rebuilds a Many-Headed Hydra in “All-New Captain America”**. Disponível online em: <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=57500>, 2014.

RIED, Lilian. **A Cor no Processo Criativo**. São Paulo: Senac, 2006.

ROSA, João Guimarães. **Grande Sertão: Veredas**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2001.

SHANNON, Hannah Means. **Tales from the Four-Color Closet – LGBTQ Young Avengers**. Disponível online em: <http://www.bleedingcool.com/2014/01/21/tales-from-the-four-color-closet-lgbtq-young-avengers/>, 2014.

SHANNON, Hannah Means. **The Pictorial Narrative, Roy Lichtenstein and the Pregnant Moment in Saga**. Disponível online em: <http://www.bleedingcool.com/2014/08/12/the-pictorial-narrative-roy-lichtenstein-and-the-pregnant-moment-in-saga/>, 2014.

SHANNON, Hannah Means. **What if Invisibility Really Was Your Secret Power? – Race and gender in comics at New York Comic Con**. Disponível online em: <http://www.bleedingcool.com/2014/10/14/what-if-invisibility-really-was-your-secret-power-race-and-gender-in-comics-at-new-york-comic-con/>, 2014.

SHANNON, Hannah Means. **Why Are Transgendered Characters Associated With Disguise and Deception?** Disponível online em: <http://www.bleedingcool.com/2014/10/14/why-are-transgender-characters-associated-with-disguise-and-deception-gail-simone-morgan-boecher-and-p-kristen-enos-at-new-york-comic-con/>, 2014.

SHOHAT, Ella; STAM, Robert. **Crítica da Imagem Eurocêntrica**. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

SNYDER, Daniel D. **Will Film's Superheroes Ever Get to Save the World?** Disponível online em: <http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2014/11/black-superheros/383042/>, 2014.

SUNU, Steve. **Hickman, Alonso & Brevoort Bring “Avengers”, “New Avengers” to Marvel Now!** Disponível online em <http://www.comicbookresources.com/>, 2012.

THOMPSON, Kelly. **She Has No Head! – Revisiting ‘No, It’s Not Equal’.** Disponível online em: <http://goodcomics.comicbookresources.com/2014/06/16/she-has-no-head-revisiting-no-its-not-equal/>, 2014.

TODOROV, Tzvetan. **A Conquista da América – A Questão do Outro.** São Paulo: Martins Fontes, 1999.

WEILAND, Jonah. **G. Willow Wilson Taps Into the Zeitgeist with “Ms. Marvel”.** Disponível online em: <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=56339>, 2014.

WHITE, Brett. **In Your Face Jam: Join the Carol Corps.** Disponível online em: <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=46032>, 2013.

WHITE, Brett. **In Your Face Jam: Why Representation Matters to Me.** Disponível online em: <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=50726>, 2014.

WUNENBURGER, Jean-Jacques. **O Imaginário.** São Paulo: Loyola, 2007.