



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

CORPO, IDENTIDADE E PODER NOS QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS: UM ESTUDO DE REPRESENTAÇÕES¹

Marcos VIEIRA²

Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ, Rio de Janeiro, RJ

RESUMO

Primeiro instrumento pelo qual o homem se relaciona com o mundo, o corpo é parte do repertório de elementos que compõem o discurso das histórias em quadrinhos de super-heróis americanos. Estas, por sua vez, constituem um universo repleto de representações nas quais o homem projeta imagens de si mesmo, de seu cotidiano e de sua identidade. Através da análise de algumas histórias em quadrinhos de super-heróis produzidas na última década pelas duas maiores editoras de quadrinhos norte-americanas, Marvel e Detective Comics, pretende-se estudar a construção da imagem de corpo relacionada à identidade cultural, às relações de poder e subjetividade no contexto contemporâneo. Este estudo trata das histórias em quadrinhos de super-heróis norte-americanas e suas representações do corpo na contemporaneidade, onde a ficção constitui terreno fértil à construção de novas mitologias, narrativas heróicas e subjetividades.

PALAVRAS-CHAVE: Corpo; herói; identidade; representação; quadrinhos.

Introdução

Berço dos quadrinhos de super-heróis, as editoras norte-americanas Marvel e Detective Comics³ detêm, atualmente, a maior parcela do mercado editorial mundial de quadrinhos. Obras de ficção, as histórias em quadrinhos representam um universo onde seres super poderosos, entidades sobrenaturais, alienígenas, deuses e personagens mitológicos convivem com o homem comum e participam de sua história. Terreno fértil para a construção de mitos e heróis, os quadrinhos possuem seus próprios códigos e representações, que dialogam com o mundo “real” e transportam para si muitos de seus elementos, os quais interpretam e ressignificam de acordo com o olhar e a bagagem cultural de autores e leitores.

A partir do estudo de duas histórias publicadas na década de 2000 pelas editoras Marvel e Detective Comics, pretende-se analisar as principais representações de corpo

¹ Trabalho apresentado no II Seminário Interno PPGCOM UERJ – Grupo Temático: Representações e Sociabilidade.

² Marcos Vieira é aluno do Programa de Pós Graduação, Curso de Mestrado Acadêmico da Universidade do Rio de Janeiro, UERJ. Estuda as representações da cultura e do corpo nas histórias em quadrinhos, seus mitos e heróis. marcosfv@inca.gov.br

³ Ver Patati, Braga.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

nos quadrinhos de super-heróis, as relações de poder que o investem e a construção da identidade do herói de quadrinhos contemporâneo.

Estes personagens e suas narrativas, que há setenta anos participam da cultura jovem, serviram como registro da história ocidental, das representações e referências simbólicas de um público cada vez maior e mais diversificado. O estudo das relações de forças e dos mecanismos de controle ou resistência representados nos corpos dos personagens possibilitará a compreensão do corpo como objeto e alvo de poder e de suas relações com a construção de identidades dentro dos quadrinhos.

A partir das transformações e hibridações sofridas pelas identidades dos personagens de quadrinhos de super-heróis, manifestas em seus corpos, é possível compreender como o homem representa a si mesmo e suas percepções de corpo. Pois, como afirma Cecília Minayo (1992), “nas ciências sociais (as representações) são definidas como categorias de pensamento, de ação e de sentimento que expressam a realidade, explicam-na, justificando-a ou questionando-a” (MINAYO, 1992: 158). Desta forma, a autora corrobora a idéia de que as representações são a forma como uma sociedade reconhece e expressa sua realidade. Isto nos possibilita recorrer a obras de ficção, como é o caso dos quadrinhos, para compreender o mundo externo a eles. Pois, por mais fantástica que pareça sua realidade, ela guarda fortes semelhanças com a visão de mundo de seus autores e do público para quem escrevem.

Entre o cotidiano e a epopéia, os quadrinhos desfrutaram, muitas vezes, “de mais liberdade crítica acerca dos costumes e da moral de seu tempo do que as formas de imprensa”, segundo afirmam Patati e Braga (2006). Portanto, estudar o universo dos quadrinhos e os personagens que por ele transitam pode proporcionar um entendimento das diversas culturas nas quais estes se originaram e cresceram, bem como responder a uma série de perguntas como: quais as representações mais comuns de corpo nas narrativas de quadrinhos? Como esses corpos são elaborados e quais as relações de poder que deles se originam e sobre eles atuam? Como isso opera na formação da identidade dos super-heróis, vilões e cidadãos “comuns”, representados neste universo? É possível traçar um perfil claro e objetivo de herói ou vilão? Existe, na mitologia dos quadrinhos norte-americanos, um sujeito passível de classificação, segundo os modelos de pensamento modernos? Ou já teriam os super-heróis e vilões nascido pós-modernos,



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

mutantes, tanto em seus corpos como em suas identidades? Como esses corpos se relacionam com as leis e mecanismos de controle que regem a sociedade humana? Estariam eles acima das leis, como nas “épocas primordiais” descritas por Mircea Eliade, quando as leis da moral que hoje conhecemos ainda não estavam afixadas? Viveriam eles na anarquia ou teriam suas próprias regras e códigos de conduta?

A fim de responder a estas e outras perguntas, foram selecionadas para análise as sagas *Guerra Civil* e *Crise de Identidade*, publicadas nos Estados Unidos, pelas editoras Marvel e Detective Comics, entre 2004 e 2006. Ambas trazem em suas histórias um elenco significativo de personagens das duas editoras e questionam, em seus argumentos, o conceito de herói na contemporaneidade, seus deveres e responsabilidades e seu papel na sociedade humana. A partir das questões levantadas nas duas sagas é possível estabelecer correlações com os conceitos de cultura de massa, representação, herói, corpo, capital simbólico, identidades híbridas e poder simbólico.

Com base na leitura de autores como Joseph Campbell, Umberto Eco e de trabalhos de pesquisadores brasileiros como Álvaro de Moya, Moacyr Cirne, Denise Siqueira, Junito Brandão e Ronaldo Helal, entre outros, estudaremos a construção do mito e do corpo e sua importância na cultura de massa, principalmente nos quadrinhos. Também analisaremos o conceito de representação a partir dos estudos de autores como Roger Chartier, Maria Cecília de Souza Minayo, José Guilherme Cantor Magnani e Serge Moscovici, além de considerações destes autores sobre o pensamento de Émile Durkheim, Max Weber e Karl Marx.

Além disso, serão levantadas as contribuições dadas por outros estudiosos como Michel Maffesoli, Marcel Mauss, Stéphane Malysse, Lerleau-Ponty e Henry-Pierre Jeudi no campo dos estudos sobre o corpo e a arte. Também neste tema serão abordados os trabalhos de Mirian Goldemberg e Denise Siqueira, que tratam das questões do corpo na cultura de massa, na arte e na contemporaneidade, como objeto de trocas simbólicas e de poder. A partir das interpretações de Michel Foucault e Pierre Bourdieu, será traçado um panorama das relações de poder simbólico atuantes sobre o corpo nas diferentes sociedades, as influências das instituições e do *habitus* social sobre o comportamento dos povos. Será levado também em conta o conceito de mediações



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

proposto por Jesús Martín-Barbero, a fim de considerar o papel das mediações nas relações do homem com a cultura de massa.

Corpo, identidade e poder nos quadrinhos

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

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

Para Michel Foucault (1987), o corpo é objeto sobre o qual se exercem poderes, de forma a regular suas atividades e torná-lo socialmente útil. Esses poderes, exercidos por diversos atores sociais e legitimados por leis e códigos de moral e conduta, visam, mais que reprimir o corpo, aprimorá-lo e submetê-lo a disciplinas rígidas, de forma a torná-lo cada vez mais mecanizado e apto a produzir de maneira eficiente.

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



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

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

Hoje, a partir de autores como Milton Santos, Boaventura Souza Santos, Roger Chartier, Stuart Hall e Massimo Canevacci, podemos compreender essas relações e examiná-las de uma perspectiva horizontal, levando em conta a diversidade e a transversalidade dos aspectos culturais que as compõem. A partir destes autores, veremos conceitos como liquidez, horizontalidade, descontinuidade, contra-hegemonias e apropriação, que propõem uma desconstrução da imagem de imobilidade e do racionalismo opressor que, muitas vezes, foi tomada como absoluta na análise de narrativas de quadrinhos. O alargamento de fronteiras, hoje perceptível no campo da cultura, já se faz presente nas narrativas de quadrinhos e deve ser explorado em sua diversidade, e não na diferença como símbolo de opressão ou exclusão.

Da mesma forma, será considerado o conceito de mediações, conforme descrito por Martín-Barbero. Tomando a cultura como mediadora entre os diversos atores sociais que participam do processo comunicacional, o autor desconstrói o argumento Frankfurtiano de que os meios de comunicação de massa seriam capazes de controlar a opinião pública livremente, sem a possibilidade de resistência ou diálogo. Segundo Martín-Barbero, através das mediações exercidas pela cultura, adquirimos filtros que modificam a forma como a informação é apreendida, interpretada e devolvida ao emissor. Desta forma, já não se pode pensar em termos de hegemonia e submissão, mas sim numa comunicação multilateral, onde todos os atores contribuem para a construção da cultura. A partir desta perspectiva, é possível encarar as histórias em quadrinhos não mais como um instrumento de alienação e apologia a comportamentos agressivos e destrutivos, como muitos de seus críticos afirmaram ao longo dos anos.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Quadrinhos e cultura popular: dos meios às mediações

Como os demais meios de comunicação de massa, os quadrinhos proporcionam um ambiente de livre troca de conteúdos e valores, onde autores não só dialogam constantemente com seu público como são também influenciados por ele. Por meio das aventuras dos mais variados personagens, de bêbados e vagabundos a guerreiros mitológicos, alienígenas e ciborgues, os quadrinhos representam o mundo sob o ponto de vista de um público jovem e em constante renovação. Neles, é possível discutir temas da atualidade, narrar acontecimentos históricos, prever e especular sobre o futuro, as vitórias e derrotas do homem, fazer rir ou chorar, divertir ou estimular o pensamento e a imaginação do leitor. Neles, milhares de jovens, crianças e adultos do mundo todo depositam seus sonhos e esperanças de que o homem pode e deve voar.

As histórias em quadrinhos participam do imaginário do público e constituem importante meio de representação da cultura popular e contemporânea. Alicerçados em mecanismos de identificação e projeção dos anseios e aspirações de sua época, os quadrinhos respondem ao que Martín-Barbero descreve como uma demanda de mitos e heróis na era da racionalidade instrumental. Para o autor,

(...) se uma mitologia ‘funciona’, é porque dá resposta a interrogações e vazios não preenchidos, a uma demanda coletiva latente, por meios e esperanças que nem o racionalismo na ordem dos saberes nem o progresso na dos haveres têm conseguido extirpar ou satisfazer. A impotência política e o anonimato social em que se consome a maioria dos homens reclama, exige esse suplemento-complemento, quer dizer, uma razão maior de imaginário cotidiano para poder viver. Eis aí, segundo Morin, a verdadeira mediação, a função de meio, que cumpre dia a dia a cultura de massa: a comunicação do real com o imaginário. (MARTÍN-BARBERO, 2008: 91)

A partir da análise dos meios de comunicação de massa pela perspectiva das mediações, Martín-Barbero nos oferece um olhar diferenciado do que a crítica apocalíptica - parafraseando o termo utilizado por Eco (2004) -, lançava à indústria cultural. Liberta das acusações de alienar e manipular o público, a indústria cultural passa a ser vista não como instrumento de submissão e fuga improdutiva do real, mas como um conjunto de mecanismos de produção de cultura em massa, ou, segundo Martín-Barbero, “dispositivos que proporcionam apoios imaginários à vida prática e pontos de apoio prático à vida imaginária” (idem, p. 90).



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Partindo da visão dos meios como mediações culturais, propomos uma análise dos quadrinhos de super-heróis a partir de um de seus principais elementos de diferenciação, já muito estudado em outros meios, mas que nos quadrinhos adquire um potencial ilimitado: o corpo.

Para Stuart Hall (2006), o corpo é representação de uma identidade fragmentada e mutante, deslocada de seu centro, a ponto de não se poder mais definir como única. Com a crise das estruturas e processos centrais que se instalou nas sociedades modernas, as identidades vêm se deslocando e perdendo a referência e a ancoragem que antes se imaginava possível em termos de modernidade. Para o autor, essa mudança estaria “fragmentando as paisagens culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade, que, no passado, nos tinham fornecido sólidas localizações como indivíduos sociais” (HALL, 2006: 9).

A idéia de sujeito único, centrado em si mesmo, imutável, característica do iluminismo, já não pode ser aplicada à nossa época, em que a cultura aparece como poder simbólico capaz de mediar a vida e a natureza da humanidade. A identidade pós-moderna, segundo Hall, é “uma celebração do móvel: formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam” (HALL, 2006: 13).

Veremos, a seguir, como as sagas *Guerra Civil*, da Marvel, e *Crise de Identidade*, da Detective Comics, representam as transformações na identidade do herói na pós-modernidade, a partir de mutações fluidas, tendo o corpo como fonte e alvo de poderes dentro da sociedade ocidental.

Guerra civil e crise de identidade: identidades fluidas e a desconstrução dos mitos nas HQs

Publicada originalmente nos Estados Unidos, entre 2006 e 2007, *Guerra Civil* (no inglês, *Civil War*) é uma minissérie de sete edições escrita por Mark Millar e desenhada por Steve McNiven. A história dá seguimento às séries *Avengers Disassembled*, *House of M*, *Decimation* e *Secret War*, também publicadas pela editora Marvel, nos Estados Unidos, entre 2004 e 2005.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

A saga trata do conflito que envolveu a maioria dos super-heróis da editora, resultante de uma cadeia de eventos que instalaram um clima de desconfiança pública em relação aos heróis. O estopim da guerra foi um incidente envolvendo a equipe jovem *Os Novos Guerreiros*, que culminou com a morte de cerca de 600 inocentes e serviu de motivo para a aprovação, na história, de uma lei obrigando o registro de todos os super-humanos residentes nos Estados Unidos. Divididos entre aceitar ou não o registro, os heróis guerrearam entre si, pondo em risco a segurança pública e a vida de centenas de inocentes.

No Brasil, *Guerra Civil* foi publicada em 2008, pela editora Panini. Além das sete edições centrais, a saga se estendeu a outras revistas da editora Marvel, conforme a tabela a seguir, que descreve as edições americanas ligadas à saga:

<ul style="list-style-type: none"> • Amazing Spider-Man #529-538 • Black Panther #18, 21-25 • Blade #5 • Captain America #22-25 • Cable & Deadpool #30-32 • Civil War #1-7 • Civil War Battle Damage Report • Civil War: Choosing Sides • Civil War Chronicles #1-12 • Civil War Files • Civil War: Front Line #1-11 • Civil War: Heroes For Hire #1-8 • Civil War: Opening Shot Sketchbook • Civil War Poster Book 	<ul style="list-style-type: none"> • Civil War: Road To Civil War • Civil War: The Confession • Civil War: The Initiative • Civil War: The Return • Civil War: War Crimes • Civil War: X-Men #1-4 • Civil War: Young Avengers & Runaways #1-4 • Daily Bugle Special Edition: Civil War • Fantastic Four #536-543 • Fallen Son: Death of Captain America: Wolverine, Avengers, Captain America, Iron Man, Spider-Man • Ghost Rider #8-11 • Heroes for Hire #1-3 	<ul style="list-style-type: none"> • Iron Man #13-14 • Iron Man / Captain America: Casualties of War • Marvel Spotlight: Civil War Aftermath, Captain America Remembered, Mark Millar and Steve McNiven • Moon Knight #7-9 • Ms. Marvel #6-8 • New Avengers #21-25 • New Avengers: Illuminati Special • Punisher: War Journal #1-3 • She-Hulk #8 • Thunderbolts #103-105, 110 • Winter Soldier: Winter Kills • Wolverine #42-48 • X-Factor #8-9
---	--	--

Extraída do checklist original, disponível no endereço

<[http://en.wikipedia.org/wiki/Civil_War_\(comic_book\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Civil_War_(comic_book))> consultado em 5/11/2008.

Serão consideradas para análise as sete edições que compõem a série principal de *Guerra Civil*. Contudo, a fim de enriquecer o estudo, poderão ser consultadas, eventualmente, as demais edições constantes no *checklist* oficial da saga, conforme



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

tabela acima. Os principais personagens analisados serão os Vingadores, os X-Men, o Quarteto Fantástico, o Homem Aranha, Justiceiro, Demolidor, Thor e os Novos Guerreiros. Contudo, outros personagens também poderão ser citados, conforme a necessidade da pesquisa.

A saga *Crise de Identidade*, publicada originalmente nos Estados Unidos, em 2004, foi escrita por Brad Meltzer e desenhada por Rags Morales (lápiz) e Michael Bair (nanquim). A história tem como ponto de partida o assassinato brutal de Sue Dibny, esposa do Homem Borracha, membro da Liga da Justiça. Durante a investigação, descobre-se que, no passado, a equipe recorreu, mais de uma vez, a lavagens cerebrais e até mesmo mudanças na personalidade de pessoas consideradas perigosas, como o vilão Dr. Luz. A história revela decisões controversas dos heróis, que vão contra o código de honra e moral outrora seguido nas histórias em quadrinhos do gênero. Entre os personagens que serão analisados estão o Arqueiro Verde, Batman, Super-Homem, Mulher Maravilha, Flash, Zatanna, Canário Negro, Homem Falcão, Robin, Átomo, Homem Borracha e Hal Jordan⁴. Entre os vilões, estão Dr. Luz, Exterminador, Capitão Bumerangue, Merlin e o Calculador.

Em ambas as sagas, é questionado o papel dos heróis na sociedade e os limites e deveres impostos àqueles dotados de poderes especiais, que os tornam diferentes de toda a raça humana. Os autores realizam uma desconstrução da imagem do herói, tal como descrito por Junito de Souza Brandão em seu primeiro volume de *Mitologia Grega* (1986). Para o autor, a desmitificação realizada pelos próprios filósofos gregos durante o século V a.C., quase determinou a falência dos mitos. A necessidade dos filósofos de compreender e analisar o mito levou-os a decompor o mito a seus ditames estéticos, éticos e morais, tratando-o não como elemento religioso, mas como "alegoria", carregada de significações ocultas e elementos morais. Como afirma Vieira (2007), "esta tendência a 'desmitizar' o mito existe até os dias de hoje, através dos pensadores modernos, que procuram, como os filósofos da Antiguidade, compreender o mito em todas as suas formas e reduzi-lo a elementos simples e compreensíveis dentro ou fora do seu contexto" (VIEIRA, 2007:85).

⁴ Mais conhecido como o Lanterna Verde da Era de Prata, Hal Jordan tornou-se, após sua morte, o Espectro, o Espírito da Vingança. O personagem retornou à vida anos depois, retomando seu anel de poder e reconstruindo a Tropa das Lanternas Verdes.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

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

Mas o mito, para Eliade, fornece modelos de conduta e, assim, confere significado e valor para a vida do homem (ELIADE, 2006:8). Pelo estudo dos mitos, seria possível não só conhecer a história, mas também compreender o pensamento contemporâneo. Pois, para o autor, os mitos seriam fenômenos de cultura, não como desvios patológicos ou fantasias infantis, mas relatos de realidades representadas, reiteradas, reelaboradas e enriquecidas ao longo dos séculos (idem, p. 10). Seriam, na definição correta, narrativas sagradas, de tempos primordiais, sobre como, graças às façanhas de Entes Sobrenaturais, o mundo ou alguma coisa passou a existir (idem, p. 11). Os mitos seriam, essencialmente, narrativas de criação, histórias sagradas e verdadeiras, pois se referem a uma realidade. “É em razão das intervenções dos entes sobrenaturais que o homem é o que é hoje, um ser mortal, sexuado e cultural.” (idem, p. 16)

Define-se como herói aquele que deve guardar e proteger, sacrificando-se para servir de maneira útil à sociedade. Ele é, portanto, aquele que põe o interesse coletivo acima de seus próprios, que se sacrifica por uma causa, um ideal, por um mundo justo onde o bem-comum está acima de tudo. Hoje, porém, o termo “vigilante” tem sido usado, nos quadrinhos, de forma pejorativa, relacionado a personagens que se colocam acima da lei e praticam atos muitas vezes condenáveis pela moral coletiva. Exemplo disso são personagens como Batman (na DC) e o Justiceiro (na Marvel).

Em uma cena da sexta edição de *Guerra Civil*, o Justiceiro, após executar a tiros dois vilões, é violentamente reprimido pelo Capitão América. Assistindo à cena, um dos membros dos Jovens Vingadores pergunta ao Homem Aranha por que o Justiceiro não reagiu aos golpes do Capitão América. O diálogo segue da seguinte maneira:

Homem Aranha: Are you kidding me? Cap's probably the reason he went to Vietnam. Same guy, different war.

Capitão América: Wrong. Frank Castle is insane. (MILLAR, 2006:12-15)



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

A reação do Capitão América, ao censurar o Justiceiro, mostra as diferentes representações de herói dentro de um mesmo universo: embora ambos tenham lutado em guerras pela mesma nação e acreditem no papel do herói como defensor da sociedade, seus métodos são bastante diferentes. Enquanto o Capitão usa um escudo como símbolo de defesa, proteção, o Justiceiro emprega armas de fogo e munição letal, não hesitando em julgar e executar seus inimigos, de acordo com suas próprias noções de Justiça. E, embora respeite o Capitão, o Justiceiro⁵ pretende tomar para si o poder que, normalmente, seria exercido pelo Estado.

Assim como em *Guerra Civil*, a saga *Crise de Identidade* apresenta situações-limite entre os conceitos de herói e “vigilante”. Ao investigar a morte da esposa de um de seus membros, a Liga da Justiça depara-se com revelações de decisões arbitrárias tomadas por seus membros no passado. Uma delas teria sido a de apagar as lembranças e alterar a mente do vilão Dr. Luz, após este ter estuprado a personagem Sue Dibny, esposa do Homem Borracha. Durante a investigação, O Arqueiro Verde revela ao Flash como, ao longo dos anos, vários vilões tiveram suas recordações apagadas, a fim de proteger a identidade secreta e os entes queridos dos heróis.

A tensão entre heróis e vilões serviu, durante muitos anos, na indústria dos quadrinhos, como modelo disciplinador. Vistas de maneira generalizada, as narrativas prezam pelo restabelecimento da paz e pela vitória das forças da ordem, representadas pelo herói ou pelas forças do Estado.

Brandão, em seus estudos sobre *Mitologia Grega*, afirma que “etimologicamente, *héros* talvez se pudesse aproximar do indo-europeu *servā*, da raiz ser-, de que provém o avéstico *haurvaiti*, “ele guarda” e o latim *seruāre*, ‘conservar, defender, guardar, velar sobre, ser útil’, donde herói seria o ‘guardião, o defensor, o que nasceu para servir’” (1997, p.15). Essa definição apresenta um caráter ambíguo do herói: aquele que serve, protege, vela, é também o mesmo que vigia. Mas, quando estes heróis decidem tomar para si o governo, não só de suas vidas, mas de outros, inclusive dos cidadãos “comuns”, eles cruzam a linha que, antes, delimitava de maneira clara as diferenças entre “heróis” e “vilões”.

⁵ O nome original do personagem, *Punisher*, significa, no inglês, Punidor.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Hoje, nos quadrinhos, temas em torno de ciência, poder e identidade orientam discussões a respeito de raça, poder bélico, político, ideológico ou econômico. Personagens como os mutantes X-Men, dotados de características genéticas que os diferenciam de toda a humanidade, lutam por tolerância e igualdade racial. Enquanto isso, outros, como Batman e Homem de Ferro, nascidos como “humanos comuns” usam seu poder econômico para construir aparatos tecnológicos, tanto para uso na luta física quanto no campo empresarial. Alguns possuem natureza divina, como Hércules e Thor, enquanto outros, como Cable, Deadpool e Ciborgue valem-se de próteses cibernéticas tanto para sobreviver quanto para combater.

De um modo geral, entre variedades de corpos e mentes super-poderosas, os heróis e vilões de quadrinhos empregam suas capacidades extraordinárias baseados em objetivos e ideologias diversos, nem sempre agindo de acordo com as leis que regem as sociedades. As diferentes representações e usos feitos destes corpos manifestam, na pós-modernidade, o hibridismo que caracteriza identidades nômades, mutantes. Nascidas a partir de culturas jovens, extremas, que se opõem à fixidez de modelos hegemônicos e generalistas, estas identidades transformam também os conceitos de herói, já não mais passíveis de classificação segundo os padrões históricos das ciências sociais.

Referências bibliográficas

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

BOURDIEU, Pierre. *A dominação masculina*. Tradução Maria Helena Kühner. – 5ª edição. Rio de Janeiro, Bertrand Brasil, 2007.

_____ e PASSERON, Jean-Claude. *A reprodução: elementos para a teoria do sistema de ensino*. 3ª edição. Rio de Janeiro: Livraria Francisco Alves Editora, 1992.

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

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

BRANDÃO, Junito de Souza. *Mitologia Grega*. vol. III. Petrópolis: Vozes, 1987.

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



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

- CAMPBELL, Joseph. O herói de mil faces. São Paulo: Cultrix, 2000.
- CIRNE, Moacy. A explosão criativa dos quadrinhos. Petrópolis: Vozes, 1970.
- _____. História e crítica dos quadrinhos brasileiros. Rio de Janeiro: Editora Europa, 1990.
- COVOLAN, Nádia T. O medo da perda de si mesmo: de Odisseu ao cyborg. Cadernos de Pesquisa Interdisciplinar em Ciências Humanas. Nº 58 – dezembro de 2003. (<http://www.cfh.ufsc.br/~dich/TextoCaderno58.pdf>) Consultado em 23/05/2008.
- DEBORD, Guy A sociedade do espetáculo. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- DORFMAN, Ariel, MATTELART, Armand. Para ler o Pato Donald: comunicação de massa e colonialismo. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.
- ECO, Umberto. Apocalípticos e integrados. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- FOUCAULT, Michel. Vigiar e Punir: nascimento da prisão; tradução de Raquel Ramallete. Petrópolis, Vozes, 1987. 288p.
- _____. Microfísica do poder. 21. ed. Organização e tradução de Roberto Machado. – Rio de Janeiro: Edições Graal, 1979.
- GOLDENBERG, Mirian. O corpo como capital simbólico: para compreender a cultura brasileira. Arquivos em movimento. Rio de Janeiro, v.2, julho/dezembro, 2006.
- GUARESCHI, Pedrinho A. e JOVCHELOVITCH, Sandra (orgs.). Textos em representações sociais. Petrópolis: Vozes, 1995, p.7-25.
- GUEDES, Roberto. A era de bronze dos super-heróis. São Paulo: HQ Maniacs, 2008.
- HALL, Stuart. Identidade cultural na pós-modernidade. Tradução Tomaz Tadeu da Silva, Guacira Lopes Louro. – 11ª edição. – Rio de Janeiro,: DP&A, 2006.
- HELAL, Ronaldo; SOARES, Antonio Jorge G.; LOVISOLO, Hugo. A invenção do país do futebol: mídia, raça e idolatria. Rio de Janeiro: Mauad, 2001.
- HELAL, Ronaldo . Cultura e Idolatria: ilusão, consumo e fantasia. In: Everardo Rocha. (Org.). Cultura e Imaginário. 1 ed. Rio de Janeiro: Mauad, 1998, v. 1, p. 135-150.
- _____. Mídia, Ídolos e Heróis do Futebol. Comunicação, movimento e mídia na educação física, Santa Maria, Rio Grande do Sul, v. 2, p. 32-52, 1999.
- JONES, Gerard. Homens do amanhã: geeks, gângsters e o nascimento dos gibis. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

- JUNG, Carl G. O homem e seus símbolos. São Paulo: Nova Fronteira, 1977.
- JUNIOR, Gonçalo. A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- LUCCHETTI, Marco Aurélio. Desnudando Valentina: realidade e fantasia no universo de Guido Crepax. São Paulo: Opera Graphica Editora, 2005.
- MAGNANI, José Guilherme. Discurso e representação ou De como os baloma de Kiriwana podem reencarnar-se nas atuais pesquisas. In: CARDOSO, R. (org.). Aventura antropológica. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1986.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia. Prefácio de Nestor García Canclini; Tradução de Ronaldo Polito e Sérgio Alcides. 5. ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2008.
- MAUSS, Marcel. As técnicas corporais. In: MAUSS, Marcel. Sociologia e Antropologia. São Paulo, EDUSP, vol. 2, 1974. pp. 209-234
- MCLUHAN, Herbert Marshall. Os meios de comunicação como extensão do homem. São Paulo: Editora Cultrix, 1974.
- MELTZER, Brad. Crise de identidade. Ilustrada por Rags Morales. São Paulo: Panini, 2005.
- MILLAR, Mark. *Civil War #1-7*. Illustrated by Steve McNiven. NY: Marvel, 2006-2007.
- MORIN, Edgar. Cultura de massa no século XX. 8. ed. Rio de Janeiro, Forense Universitária (vol. 1: Neurose), 1990.
- MOYA, Álvaro de. Shazam! São Paulo: Perspectiva, 1977.
- _____. Vapt Vupt. São Paulo: Clemente & Gramani Editora, 2003.
- OLIVEIRA, Erik Felinto. A religião das máquinas: pressupostos metodológicos para uma investigação do imaginário da cibercultura. (<http://www.comunica.unisinos.br/tics/textos/2003/GT12TB1.PDF>). Consultado em 24/05/2008.
- _____. O Pós-Humano Incipiente: Uma Ficção Comunicacional da Cibercultura. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 28., 2005. Rio de Janeiro. Anais... São Paulo: Intercom, 2005. CD-ROM.
- _____. Como ser Pós-Humano na Rede: os Discursos da Transcendência nos Manifestos Ciberculturais. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 27., 2004. Porto Alegre. Anais... São Paulo: Intercom, 2004. CD-ROM.



II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

PASSETTI, Edson. Segurança, confiança e tolerância: comandos na sociedade de controle. São Paulo Perspec., jan./mar. 2004, vol.18, no.1, p.151-160. ISSN 0102-8839.

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

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

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

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

_____ e VIEIRA, Marcos Fábio Medeiros. De comportadas a sedutoras: representações da mulher nos quadrinhos. Comunicação, Mídia e Consumo (São Paulo), v. 5, p. 179-200, 2008.

_____ e SIQUEIRA, Euler David de. Para uma reflexão sobre corpo, arte e mídia. Revista LOGOS 25: corpo e contemporaneidade. Ano 13, 2º semestre 2006.

TERRANOVA, Tiziana. Post-human unbounded: artificial evolution and high-tech subcultures. In: The cybercultures reader. Edited by David Bell and Barbara M. Kennedy. USA and Canada: Routledge, 2002.

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

Quadrinhos e Ideologia. Revista de Cultura Vozes. Editora Vozes, 1973, 84p.