

UFRRJ

INSTITUTO DE EDUCAÇÃO/ INSTITUTO MULTIDISCIPLINAR

**CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO, CONTEXTOS
CONTEMPORÂNEOS E DEMANDAS POPULARES**

DISSERTAÇÃO

**O “PODER” DO REI T’CHALLA E DA JOVEM KAMALA KHAN:
Identidades e subjetividades das juventudes contemporâneas.**

Diego das Neves Ribeiro

2020



UFRRJ

**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO / INSTITUTO MULTIDISCIPLINAR
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO,
CONTEXTOS CONTEMPORÂNEOS E DEMANDAS POPULARES**

**O “PODER” DO REI T’CHALLA E DA JOVEM KAMALA KHAN:
Identities e subjetividades das juventudes contemporâneas.**

DIEGO DAS NEVES RIBEIRO

Sob a Orientação do Professor
Aristóteles de Paula Berino

Dissertação submetida como requisito parcial para obtenção do grau de **Mestre em Educação**, no Curso de Pós-Graduação em Educação, Contextos Contemporâneos e Demandas Populares, Área de Concentração em Educação, Contextos Contemporâneos e Demandas Populares.

Seropédica/Nova Iguaçu, RJ
Fevereiro de 2020

Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Biblioteca Central / Seção de Processamento Técnico

Ficha catalográfica elaborada
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

R484 Ribeiro, Diego das Neves , 1985-
O "poder" do rei T'challa e da jovem Kamala Khan:
Identidades e subjetividades das juventudes
contemporâneas. / Diego das Neves Ribeiro. -
Seropédica;Nova Iguaçu, 2020.
129 f.: il.

Orientador: Aristóteles de Paula Berino.
Dissertação(Mestrado). -- Universidade Federal Rural
do Rio de Janeiro, Programa de Pós-graduação em
Educação, Contextos Contemporâneos e Demandas
Populares, 2020.

1. Identidade. 2. Juventudes. 3. Relações étnico
raciais. 4. Histórias em quadrinhos . 5. Cultura da
convergência . I. Berino, Aristóteles de Paula , 1965
, orient. II Universidade Federal Rural do Rio de
Janeiro. Programa de Pós-graduação em Educação,
Contextos Contemporâneos e Demandas Populares III.
Título.

UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO / INSTITUTO MULTIDISCIPLINAR
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO, CONTEXTOS CONTEMPORÂNEOS E
DEMANDAS POPULARES

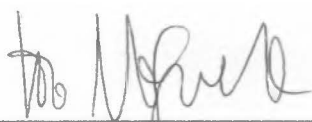
DIEGO DAS NEVES RIBEIRO

Dissertação submetida como requisito parcial para obtenção do grau de **Mestre em Educação**, no Curso de Pós-Graduação em Educação, Contextos Contemporâneos e Demandas Populares, área de Concentração em Educação, Contextos Contemporâneos e Demandas Populares.

DISSERTAÇÃO APROVADA EM 18/02/2020.



Aristoteles de Paula Berino. Dr. UFRRJ
(Orientador)



Renato Nogueira dos Santos Junior. Dr. UFRRJ



Fabio Sampaio de Almeida. Dr. CEFET/RJ



Sonia Beatriz dos Santos. Dra. UERJ

AGRADECIMENTOS

A minha mãe Maria de Fátima Ignácio das Neves e a minha avó Irany do Carmo das Neves (*in memorian*), mulheres extraordinárias, sem as quais nada disso seria possível.

Ao meu tio Luiz Carlos Ignácio das Neves (*in memorian*)

A minha companheira Rejane Alves de Araújo que com todo amor sempre encorajou cada passo dessa caminhada.

Ao meu orientador Aristóteles de Paula Berino que, muito sabiamente, guiou o curso desta pesquisa e possibilitou que ela fosse executada de forma eficiente e saudável.

Aos professores do programa de pós-graduação em educação da UFRRJ com os quais tive a oportunidade de ter aulas excelentes, em especial o professor Renato Nogueira por participar da banca examinadora.

Aos demais membros da Banca examinadora, professor Fábio Sampaio e professora Sônia Beatriz dos Santos.

A todos os amigos e professores que auxiliaram nesta etapa de minha formação.

"O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001"

"This study was financed in part by the Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Finance Code 001"

RESUMO

RIBEIRO, Diego das Neves. **O “PODER” DO REI T’CHALLA E DA JOVEM KAMALA KHAN: Identidades e subjetividades das juventudes contemporâneas.** 2020. 129p. Dissertação (Mestrado em Educação, Contextos Contemporâneos e Demandas Populares). Instituto de Educação/Instituto Multidisciplinar, Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Seropédica/Nova Iguaçu, RJ, 2020.

Super-heróis permeiam o imaginário dos jovens contemporâneos. São capazes de atingir diversas mídias com suas histórias e princípios morais. O universo de super-heróis criados por grandes editoras, como a *Marvel Comics*, é rico em sua diversidade cultural. Ao apresentarem ao público heróis negros, mulçumanos, nativos americanos, chineses, japoneses etc., acabam colocando jovens alheios a tais realidades em contato com essas culturas. Quando notamos o poder de influência destas obras sobre os jovens, surge a possibilidade de analisar super-heróis como o Pantera Negra (T’Challa) e a *Miss Marvel* (Kamala Khan), um rei negro africano e uma jovem mulçumana em constante conflito com os princípios estadunidenses a respeito de suas etnias. Podemos então, buscar compreender como estes conhecimentos prévios, oriundos das histórias desses personagens, podem ser utilizados para enriquecer e aprimorar o processo de conscientização dos jovens sobre a diversidade cultural. Para tal, a compreensão do conceito de identidade e a percepção a respeito das formas com que estas histórias projetam determinadas formas de representação se mostram fundamentais, assim como o estudo sobre a construção das ideias de juventudes. Deste modo, o trabalho se propôs a analisar o contexto sócio histórico em que estes conceitos se desenvolveram, levando em consideração o que compõe este gênero de histórias, a indústria dos quadrinhos de super-heróis e seu potencial transmidiático capaz de alterar a capacidade de produção de subjetividade de personagens que surgiram nas páginas das histórias em quadrinhos.

Palavras-chave: Relações étnico-raciais; juventudes; identidade; histórias em quadrinhos; cultura da convergência

ABSTRACT

RIBEIRO, Diego das Neves. **THE “POWER” OF KING T’CHALLA AND YOUNG KAMALA KHAN: identity and subjectivity of contemporary youth.** 2020. 129p.. Dissertation (Master in Education, Contemporary Contexts and Popular Demands). Institute of Education / Multidisciplinary Institute, Federal Rural University of Rio de Janeiro, Seropédica/Nova Iguaçu, RJ, 2020.

Super-heroes permeate the imaginary of contemporary youth. They are capable of reaching various media with their stories and moral principles. The universe of super-heroes created by large publishers, like Marvel Comics, is rich in its cultural diversity. By presenting to the public Black heroes, Muslim, Native American, Chinese, Japanese, etc., they end up raising youth awareness about such realities in contact with these cultures. When we notice the influence power of these works over young people, comes the possibility of analyzing super-heroes like the Black Panther (T’Challa) and Miss Marvel (Kamala Khan), a black king and a young Muslim in constant conflict with the American principles concerning their ethnics. We can then seek to comprehend how those previous knowledges, born from the stories of these characters, can be used to enrich and hone the youth’s awareness process about cultural diversity. We can then seek to understand how this previous knowledge, derived from the stories of these characters, can be used to enrich and improve the process of raising young people's awareness of cultural diversity. To this end, the understanding of the concept of identity and the perception of the ways in which these stories project certain forms of representation are fundamental, as well as the study of the construction of youth ideas. In this way, the work aimed to analyze the socio-historical context in which these concepts developed, taking into account what makes up this genre of stories, the superhero comics industry and its transmedia potential capable of altering the production capacity of subjectivity of characters that appeared on the pages of comic books.

Keywords: Ethnic-racial relation; Comics; identity; Youth; Convergence culture

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Capa Capitão América nº 1 de 1941.....	64
Figura 2 - Capa Quarteto Fantástico nº 1 de 1961	67
Figura 3 - Susan “Sue” Storm fala da importância em superar os comunistas	68
Figura 4 - Peter é ridicularizado por seus colegas.....	69
Figura 5 - Magneto e Xavier expressam suas ideias de como agir diante da sociedade que os nega.....	71
Figura 6 - manifestante são presos.....	72
Figura 7 - Justiceiro descobre que foi manipulado pelo Chacal.....	73
Figura 8 - Capa The Darkness & Wicthblade nº 12.....	76
Figura 9 - Ciclope, Jubileu, Fera e Wolverine - Animação de X-Men.....	77
Figura 10 - Homem Aranha observa atônito o que acabara de ocorrer.....	78
Figura 11 - Capa de The Amazing Spiderman nº583.....	81
Figura 12 - Senhor Fantástico se impressionada com a tecnologia wakandana.....	86
Figura 13 - Coisa compara Wakandanos a personagens do filme Tarzan.....	87
Figura 14 - Kill- Monger ataca Pantera Negra.....	88
Figura 15 – Chuva de lanças wakandana.....	89
Figura 16 - garra sonica conta ao prisioneiro sobre o povo de Wakanda.....	90
Figura 17 - Nativos se negam a adentrar o território de Wakanda.....	91
Figura 18 - Pantera negra intercepta invasores.....	92
Figura 19 - Políticos debatem sobre a autossuficiência wakandana.....	93
Figura 20 - Pantera negra derrota o Capitão América.....	94
Figura 21 - O que representa o Pantera Negra.....	95
Figura 22 - Os desafios para ter direito de assumir o manto do Pantera Negra.....	95
Figura 23 - A sabedoria de T’Challa.....	97
Figura 24 - diálogo entre T’Challa e M’Butu.....	98
Figura 25 - T'Challa dispensa auxílio estadunidense.....	99
Figura 26 - Ms. Marvel Kamala Khan e Ms. Marvel Carol Danvers em seus uniformes tradicionais.....	102
Figura 27 - Kamala admira o alimento infiel.....	103

Figura 28 - Kamala se vê transformada numa versão de Carol Danvers.....	104
Figura 29 - Kamala conversa com o líder da mesquita.....	105
Figura 30 - Kamala usa seu celular enquanto impede um assalto.....	106
Figura 31 - Kamala fica eufórica ao encontrar Wolverine.....	107
Figura 32 - Kamala desperta na base dos inumanos após combate.....	108
Figura 33 - Jovens convencidos pelo inventor de que precisam se sacrificar pelo mundo...110	
Figura 34 - Jovens se unem inspirados por Kamala.....	111
Figura 35 - Homem saúda Chadwick.....	115
Figura 36 - Mulher fala sobre o papel do Pantera Negra na infância de seu filho.....	116
Figura 37 – Mulher se orgulha suas características serem reconhecidas.....	116
Figura 38 - Propaganda da AFDI contra muçulmanos os acusando de antissemitismo.....	118
Figura 39 - Imagem de Kamala sobre mensagem anti-islâmica 1.....	119
Figura 40 - Imagem de Kamala sobre mensagem anti-islâmica 2.....	119
Figura 41 - Imagem de Kamala sobre mensagem anti-islâmica 3.....	120
Figura 42 - Cartaz com desenho de Kamala em protesto contra discursos de exclusão provenientes do governo dos EUA.....	121
Figura 43 - Cosplayer vestida de Kamala.....	121

SUMÁRIO

Introdução	10
Capítulo 1: Como podemos ler, ouvir e visualizar as histórias de super-heróis	17
1.1 Olhar atento aos sinais	18
1.2 Fábrica de super seres	26
1.3 Super convergências	33
Capítulo 2: Identidades “secretas” das juventudes	41
2.1 A jornada identitária e o aprendizado da alteridade	42
2.2 Quem são os “jovens”?	50
2.3 Super-heróis, juventudes e identidades em tempos de mudanças	62
Capítulo 3: O reinado de T’Challa e a jornada de Kamala	84
3.1 “Quem é o Pantera Negra?”	84
3.2 As mil e uma formas de Kamala Khan	100
3.3 Convergências de poderes	112
Considerações finais	123
Bibliografia	125

Introdução

Como toda forma de expressão artística, as histórias em quadrinhos possuem características que remetem a sociedade em que viviam seus idealizadores. Trazem em suas páginas representações ideológicas, étnico-raciais e culturais que podem ser identificadas e até assimiladas por aqueles que consomem este tipo de material. Por conta disso, tornam-se capazes de transmitir informações e até mesmo de estimular comportamentos baseados nas demandas sociais do período em que são produzidas. Isso pode gerar um alto grau de identificação por parte dos indivíduos que recebem esta carga de informações e vivem algo semelhante em seu cotidiano, ao mesmo tempo em que são capazes de ilustrar culturas que os observadores de tais obras nunca tiveram contato.

No entanto, é preciso alertar que as histórias em quadrinhos são uma forma específica de expressão figurativa da realidade. Todas as formas de arte, tal como a pintura, o cinema, o teatro, etc., são uma expressão figurativa da realidade, mas cada uma com sua especificidade. A peculiaridade de cada uma delas reside em sua própria forma. As histórias em quadrinhos constituem, por conseguinte, uma forma peculiar de produção artística. (VIANA, 2016, p.47).

Os quadrinhos de super-heróis, em especial os produzidos nos Estados Unidos, possuem um alcance mundial. Estas obras deram origem a filmes, animações, séries, brinquedos etc., ou seja, um universo de produções capazes de aguçar o imaginário dos jovens. Tanto no país de origem das obras, quanto nos países que consomem produtos ligados direta ou indiretamente a esta forma de manifestação artística, podemos notar uma identificação dos indivíduos com os personagens destas tramas e suas histórias.

Podemos considerar as histórias do Super-Homem (1938), criado por Joe Shuster e Jerry Siegel, como as primeiras representantes deste estilo. Com sua premissa aparentemente simples, um alienígena que por conta disso tinha poderes extraordinários, carrega a questão da imigração, o desejo de que existisse um indivíduo capaz de salvar o povo de males aparentemente insolúveis, como a perseguição, a guerra e que possibilitasse uma resposta direta aos conflitos. Num contexto semelhante, surge o Capitão América (1940) de Joe Simon e Jack Kirby, porém, neste caso, a explicação se agarra a uma fagulha de possibilidade um pouco maior, uma vez que o poder deste super-herói provém de um soro que o torna um super soldado, este também carrega mais abertamente os símbolos do povo que representa e os ideais de combate a um tipo de ameaça específica. De acordo com os eventos e

transformações do contexto social, outros super-heróis surgiram. Diante disso, podemos dizer que por representarem a personificação da salvação, não é de se estranhar, como fruto da sociedade estadunidense, todos eles tinham a aparência dos que supostamente mereciam ser salvos: os brancos.

A partir dos anos de 1960 foram introduzidos super-heróis com etnias que se diferem das que eram mais tradicionais no início da indústria dos quadrinhos, sejam negros, indígenas, nipônicos, mulçumanos etc. e muitos foram os motivos que levaram a estas inserções num meio que inicialmente era protagonizado unicamente por personagens com traços tipicamente europeus. A introdução destes personagens e aos poucos de suas culturas, geraram diversas reações e novos efeitos no desenvolvimento identitário dos jovens. Deve ser considerado que esses próprios jovens e seus novos ideais alavancaram o desenvolvimento deste método de produção de banda desenhada que permite a participação de indivíduos que fujam deste padrão cultural.

Para auxiliar o desenvolvimento da ideia de que a existência destes personagens é capaz de gerar subjetividades e ressignificações em relação as formas com que as juventudes são compreendidas e até como os jovens se enxergam, serão utilizadas histórias de dois personagens oriundos da maior editora de histórias em quadrinhos desta estirpe, a *Marvel Comics*. São eles: O Pantera Negra, T'Challa e a *Miss Marvel*, Kamala Khan. Considerando a visível influência destas obras na formação do imaginário juvenil e como o impacto que qualquer mudança na maneira com que são construídas as histórias pode acabar causando na forma com que estes indivíduos enxergam o mundo, não é de se surpreender que tais produções artísticas tenham influência na formação dos indivíduos, uma vez que, a dualidade dos personagens “[...] permite à sociedade encontrar elementos de identificação com o super-herói: inicialmente um homem comum, mas que pode transmutar-se e ser capaz de reconduzir o mundo, e salvar a humanidade.” (TARDELI, 2011, p.132). Da mesma maneira podem ser utilizadas como ferramentas pedagógicas para a desconstrução de discursos frequentemente disseminados, como é o caso dos que fortalecem as exclusões sociais de raças e etnias específicas, tal como de suas respectivas culturas. Isso leva a crer que analisando a construção de alguns personagens e de suas histórias, se torna possível identificar o que fundamenta sua criação de maneira que fiquem mais claras suas contribuições na formação dos jovens e na maneira com que enxergam o “diferente”.

A temática dos super-heróis se encontra em alta nos meios de comunicação, estando presente na maioria deles. Isso se considerarmos apenas a contemporaneidade, pois se levarmos em conta o papel cultural, social e político ao longo do século XX poderemos

perceber a importância deste tipo de produção artística na disseminação de discursos direcionados aos jovens e, até mesmo, na construção de identidades nacionais.

A venda de revistas em quadrinhos publicadas por editoras como a *Marvel Comics* e de produtos oriundos deste seguimento rendem milhões ao ano somente nos EUA, se considerarmos o resto do mundo, essa conta cresce consideravelmente. No Brasil as vendas de produtos e histórias em quadrinhos deste segmento cresceram consideravelmente nas últimas décadas, fazendo o país atingir o status de grande consumidor de quadrinhos de super-heróis. Unindo o grande poder comercial que estas histórias possuem, o grande teor moral presente no conceito de super-herói e a busca por identidade, típica da juventude contemporânea, apresenta-se um meio significativo de transmissão de discursos para um grande número de jovens. Outro ponto relevante é a capacidade das histórias em quadrinhos, especialmente as com a temática de super-heróis, de dialogarem com o meio social e cultural no qual estão inseridas.

O Gênero narrativo surgido especificamente nos quadrinhos, as histórias de super-heróis passaram grande parte do século XX gozando de intensa popularidade entre o público leitor e influenciando diversas outras mídias. Seguindo seu aparecimento nas revistas de histórias em quadrinhos e seu envolvimento com temáticas relacionadas a segunda guerra mundial, os super-heróis passaram por várias fases, sendo objeto de transformações e adaptações que, em última análise, visaram a realidade e o modo de pensar dos leitores. (VERGUEIRO, 2011 p. 143).

Personagens como o Pantera Negra, T'Challa (que surge na década de 1960 , durante um período de constante luta pelo direitos dos negros na sociedade estadunidense) e Kamala Khan (uma mulçumana, descendente de paquistaneses, que surge nos anos 2010, visivelmente inspirada pelo constante julgamento que o povo árabe vêm sendo alvo, em especial por parte dos povos ocidentais) possuem a questão étnico-racial presente em suas histórias, embora sejam personagens que representam culturas distintas. Por um lado, temos o Pantera Negra, alter ego do rei T'Challa, líder de Wakanda (nação africana fictícia) e um dos homens mais ricos e inteligentes do mundo, representa o ideal de luta por direitos sociais numa época de radicalismo e conflito dentro do próprio E.U.A. Por outro, já na década de 2010 temos Kamala Khan, uma jovem “*Nerd*”, fã de histórias em quadrinhos e membro de uma das etnias mais julgadas da contemporaneidade, uma forte inspiração para os jovens atuais, que podem se identificar com ela, ainda que sejam de origens distintas. Diante destas características a identificação dos indivíduos para com estes personagens é favorecida pelo fato de na

contemporaneidade a formação das identidades estar intrinsecamente ligada ao que é consumido pelos indivíduos (HALL, 2006).

Se considerarmos à importância da conscientização a respeito da diversidade cultural, as histórias em quadrinhos possuem um potencial muito grande de influência. Ao colocarmos personagens que não compartilham da mesma cultura que os leitores, mas que possuem características em comum, se torna possível facilitar algum nível de identificação com estes personagens e, mesmo que não haja nenhuma garantia que de fato tal identificação vá ocorrer, este contato prévio com a temática pode favorecer debates em prol deste assunto.

O estudo dos quadrinhos como ferramenta pedagógica dentro das salas de aula não é nenhuma novidade e inclusive muitos profissionais da educação tem se mostrado inclinados à utilização desta ferramenta.

Recentemente, o uso de história em quadrinhos nas salas de aula vem ganhando a preferência dos professores das mais diferentes áreas de atuação. Desde teses de doutoramento às aulas do ensino básico abordam o potencial reflexivo, artístico e pedagógico de um material que, até pouco tempo, era considerado simples literatura de entretenimento. Graças a seu caráter lúdico e formas simples de se comunicar, os quadrinhos conquistaram posição de prestígio na construção dos saberes. (PALHARES, 2009, p. 12).

Contudo, o papel da banda desenhada e de todo o material multimídia que provém dela, se mostra ainda mais poderoso quando consideramos a formação a partir de redes educativas mais amplas, uma vez que personagens com características específicas podem fazer com que os jovens se identifiquem diante da realidade apresentada nas histórias. Ainda mais se levarmos em conta a já mencionada capacidade em atingir o público em diversas esferas. Mesmo que as vendas de revistas físicas deste segmento não sejam tão grandes quanto foram em outros períodos, seu alcance é mundial e a influência de seus personagens cresce cada vez mais através de outras mídias.

Embora tenham sofrido e ainda sofram certa exclusão por parte da academia no que diz respeito à análise “séria” das obras, o tema das histórias de super-heróis conta com uma produção bibliográfica considerável, inclusive no que tange seu papel na construção do imaginário juvenil. Num dos capítulos do livro “Super-heróis, Cultura e Sociedade”, a Doutora em psicologia escolar Denise D’Aurea Tardeli (2011), define o potencial de atração que este segmento artístico possui em relação aos jovens ao mesmo tempo em que aponta o conteúdo moral presente nas ideias tanto da sociedade, quanto dos próprios personagens:

Os super-heróis chamam a atenção das crianças e dos adolescentes porque são capazes de divertir, de estimular suas criatividade e imaginação, de enriquecer os valores culturais, além de estabelecer projeções de papéis sociais. Como criações das indústrias culturais, os super-heróis contêm elementos arquetípicos, como força e o reconhecimento à justiça que defendem e restauram com afinco. Os super-heróis encarnam medos e ideais das sociedades contemporâneas, pois retomam formas míticas, que, mediante algum sortilégio tecnológico, conjuram as forças destruidoras que põem em perigo a existência humana e a ordem cósmica. (TARDELI, 2011 p. 122).

O papel da educação e, mais amplamente, da formação vai muito além das salas de aula, portanto devemos considerar todo o material midiático que o mundo globalizado tem a oferecer para os jovens. Rodrigo Heringer Costa em seu artigo “Notas sobre a Educação formal, não-formal e informal” destaca a importância de outros subterfúgios capazes de enriquecer o processo educacional, levando em consideração as práticas educacionais que ocorrem no exterior das instituições de ensino.

Os pesquisadores da área de Educação têm despertado, principalmente nas últimas décadas, para a necessidade do estabelecimento de um diálogo com formas de construção do conhecimento que fogem aos limites estabelecidos pela educação formal e, conseqüentemente, por seus pressupostos, seus meios e seus objetivos (GOHN, 2010). Tal fenômeno parece estar relacionado à defesa de Philip H. Coombs, Roy C. Prosser e Manzoor Ahmed (1973, p. 10) de que a importância da escola e de seus métodos em relação a outros meios de educação no mundo atual tem diminuído, e não aumentado. A atuação dialógica das instituições escolares em relação a outras práticas educacionais desenvolvidas e exercidas em seu exterior seria, então, além de desejável, uma maneira de fortalecer tais instituições no mundo contemporâneo. (COSTA, 2014. p. 436).

Silva Junior e Paulino Eidt em seu artigo: “SOCIOLOGIA E EDUCAÇÃO: as contribuições de Bauman e Touraine para o pensar educacional em tempos de incertezas”, apontam a dificuldade dos professores em trabalharem no mesmo ritmo em que as informações chegam aos alunos, fazendo parecer que as instituições de ensino estão estagnadas se comparadas a velocidade com que o “mundo exterior” transmite informações aos jovens.

Nessa modernidade líquida do qual nos fala Bauman (2007) é possível que o professor ainda seja o grande elemento que não se liquefez completamente, por isso sofre tanto. Idealista numa sociedade sem ideais acredita na mudança que se

distancia. Princípio da educação de outrora parece não se enquadrar mais no tipo de sociedade vigente. A educação do tipo sólida entra em choque com a sociedade de tipo líquida. E uma das principais características do líquido é sua fluidez, sua capacidade de adaptação que não coaduna com imobilidade. Não que a educação seja imóvel no tempo e no espaço, mas parece imobilizada pelas transformações sociais. (JUNIOR, 2013. p. 185).

E necessário que a constante mudança fruto da pós-modernidade ou modernidade líquida (BAUMAN, 2014), como descreve o sociólogo Zygmunt Bauman, seja levada em consideração quando tratamos de uma produção artística tão presente no nosso tempo, pois é gigantesca a quantidade de signos, discursos, produções lúdicas e referenciais imaginários presentes nas produções culturais das últimas décadas, e isso pode se tornar problemático na medida em que neste mesmo ritmo cresce a capacidade de disseminar este material e, conseqüentemente, cresce a quantidade de indivíduos que tem acesso a tais elementos. Indivíduos estes que estão em constante processo de quebra de paradigmas, fluidez identitária e consumo ostensivo de tudo aquilo que possa “enriquecer” quem ele é diante de seus pares. Uma vez que “esses padrões, códigos e regras que podíamos nos conformar, que podíamos selecionar como pontos instáveis de orientação e pelos quais podíamos nos deixar depois guiar [...]” (BAUMAN, 2014. p. 14) se mostram mais instáveis, a tendência é que o público que tem contato com obras tão ricas em informações distintas, verdadeiras “amalgamas culturais” (REBLIN, 2011), absorvam aquela representação da realidade como verdade, mesmo que parcialmente e isso pode ser responsável pela construção de conhecimento daqueles que tem contato com tais obras.

Este conjunto de ideias é capaz de auxiliar na compreensão de como personagens de raças e etnias antes totalmente repudiadas ou colocadas em segundo plano, tais como T'Challa, o Pantera Negra e Kamala Khan, a *Miss Marvel*, podem agora protagonizar histórias mundialmente difundidas através de diversas mídias tendo suas origens respeitadas e ainda serem referências morais, verdadeiros exemplos para sociedade, mesmo que através da lente da indústria de quadrinhos estadunidense. Isso acaba por influenciar a formação da identidade dos jovens e fazer com que os professores não possam fechar os olhos diante do “poder” destes super-heróis.

Com base nisso, o presente trabalho se propôs a abordar, num primeiro momento, de que maneiras as histórias de super-heróis oriundas dos quadrinhos podem ser compreendidas dentro de um viés semiótico e da análise bakhtiniana, em seguida será analisado o processo dialético e a formação de uma indústria dos quadrinhos de super-heróis e, posteriormente será abordada a cultura da convergência (JENKINS, 2009) pela qual esta arte, que também é

utilizada como veículo de comunicação, acaba passando ao longo de sua história, permitindo assim que percebamos todo o potencial informativo presente neste tipo de produção. Na segunda parte do trabalho serão levados em consideração os anseios da juventude contemporânea e como tais anseios interferem ao mesmo tempo em que respondem às informações existentes nas obras de arte sequencial com temática de super-heróis e aos demais produtos oriundos deste segmento, para tal serão discutidos os conceitos de juventudes, a necessidade contemporânea de construção das identidades e a responsabilidade individual que é delegada aos sujeitos (BAUMAN, 2014), não só aos jovens, mas especialmente a eles no que diz respeito aquilo que eles expressam e representam diante dos demais, destacando ainda como tal fenômeno acaba por favorecer um processo mais complexo de formação dos indivíduos através de elementos que são transmitidos por estas produções. Ao final, serão analisados os contextos em que os personagens T'Challa e Kamala Khan foram desenvolvidos. Para que isso seja possível serão analisadas as origens dos personagens e a presença de representações culturais e étnico-raciais em determinadas histórias, tendo em vista que muitas vezes as premissas se repetem neste sentido ou são “recicladas”. No caso de T'Challa, serão consideradas seu surgimento na revista do Quarteto fantástico, sua primeira revista como protagonista na década de 1970 e, mais recentemente, a saga “Quem é o Pantera Negra” escrita por Reginald Hudlin, distribuída no período de 2005/2006 nos E.U.A e lançada no Brasil em 2017 pela editora Salvat, pois boa parte das representações do personagem atualmente se assemelham ao que é mostrado nessa história. Já para compreendermos Kamala Khan guiaremos o foco para as primeiras histórias em que a *Miss Marvel* “Kamala Khan” é colocada como protagonista, que foram desenvolvidas e escritas por G. Willow Wilson, sendo equivalente as edições da revista *Miss Marvel* lançadas originalmente no período entre 2014/2015 nos E.U.A, uma vez que estas histórias foram responsáveis pela popularidade da personagem e contém as premissas que servirão como base para o desenvolvimento dela dentro do universo da editora *Marvel*. Após a análise desta sequência de obras e melhor compreensão dos personagens, será examinado como isso possibilitou um salto transmidiático que potencializou as capacidades de projeção das identidades e formas de representatividades expostas nestas histórias em quadrinhos e, desta forma, seremos capazes de perceber como é possível transmitir informações a respeito das culturas ali representadas, como elas são retratadas em determinadas mídias diante de diferentes públicos e quais papéis podem ter na produção de subjetividade. Para tal, serão selecionados alguns recortes de produções das quais eles participam e será levado em

consideração que, por mais inclusivos que estes personagens possam ser, ainda carregam consigo as características da indústria de quadrinhos estadunidense.

Capítulo 1: Como podemos ler, ouvir e visualizar as histórias de super-heróis

“Os quadrinhos coetâneos do cinema, sempre foram relegados a uma posição inferior, ao desprezo [...]” (CAGNIN, 1975, p.15). Contudo, embora tenham sido alvo de diversas críticas ao longo do tempo, as histórias em quadrinhos são obras complexas tanto em sua técnica quanto em seu conteúdo, tal complexidade faz com que sejam uma “forma específica de expressão figurativa da realidade” (VIANA, 2016) que permite diversas formas de interpretação. Carregam em sua escrita certa riqueza literária e discursos de diversos segmentos que são capazes de entreter e comunicar ao mesmo tempo. As páginas das revistas são ricas em técnicas de desenho que não ficam atrás de nenhum outro estilo de arte plástica. Will Eisner considera a arte sequencial como “[...] um veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia” (EISNER, 2014, p. IX) sendo assim, tal como as demais produções artísticas, as histórias em quadrinhos não são simples de se analisar. Achar que existe algum tipo de escassez artística nestas produções pode ter sido o que fez e ainda faz com que muitos indivíduos não saibam como aproveitar toda a fartura estética, discursiva e informativa existente nestes tipos de obras.

Para que não deixemos passar pontos importantes quando entramos em contato com obras de arte sequencial e demais produções oriundas deste meio se faz necessário que percebamos determinados sinais, singelos traços e intenções por trás daquilo que está diante de nós. Isso pode ser mais bem compreendido se utilizarmos determinados métodos analíticos ao olharmos para estas produções e considerarmos a importância de tudo que está a volta delas: tempo, espaço e sociedade.

A leitura dos signos presentes nos quadrinhos é fundamental para que possamos interpretar que tipo de mensagem ela pretende transmitir por intermédio de sua construção e de suas imagens, analisar os discursos em sua escrita é outro fundamento indispensável tal como o contexto social e histórico em que ela foi elaborada. Porém toda essa informação pode e é utilizada com diversos propósitos, seja do mais simples que é capitalizar as obras em prol de lucro a disseminar determinadas ideias e transmitir informações a respeito de assuntos diversos utilizando uma infinidade de meios de comunicação, pois na conjuntura atual não é possível que ignoremos o fato de que tanto a imagem dos super-heróis das histórias em quadrinhos quanto toda a sua carga moral e discursiva saltam das páginas das revistas e

transmitem seu conteúdo numa velocidade típica dos tempos líquidos (BAUMAN, 2014). Devemos então considerar toda a diversidade e todas as possibilidades existentes para analisar este tipo de material, deixando de lado discursos ultrapassados que consideravam este estilo como um tipo de literatura menor e sem potencial artístico.

Em conjunto de tal leitura, também se faz importante darmos a devida atenção ao contexto em que tais histórias são criadas e quais incentivos oriundos da sociedade impulsionaram tais produções, fazendo assim com que seja possível identificar a origem de seus significados e como tais obras acabam agindo em prol de determinados interesses e discursos. Para tal, o método dialético iniciado por Marx e seu materialismo histórico reestruturado ao longo do tempo, se mostra um dos caminhos mais eficientes para esta tarefa tendo em vista suas já comprovadas aplicações em estudos científicos, até mesmo em estudos sobre histórias em quadrinhos.

A análise dialética das histórias em quadrinhos possui uma base teórica, que é o materialismo histórico e a teoria do capitalismo, ambas iniciadas de forma mais profunda por Marx e tendo diversos desdobramentos. Esse aspecto pode parecer de menor importância, mas não é, tendo em vista que a análise dialética das histórias em quadrinhos aponta para a reconstituição do processo de produção do universo ficcional e, portanto, coloca em evidência a primazia da história e sociedade no processo analítico mais global e sua importância para analisar universos ficcionais específicos e suas mudanças. (VIANA, 2016, p. 46).

Poderemos assim analisar como as histórias em quadrinhos de super-heróis representa uma parte da indústria cultural (ADORNO, 2012) que ao longo do século XX foi responsável pela reprodução de diversos tipos de discursos enquanto veículo de comunicação de massas.

1.1 Olhar atento aos sinais

As histórias em quadrinhos são formadas, em geral, pela linguagem escrita em conjunto de imagens. Esses elementos se complementam de diversas formas construindo uma narrativa capaz de transmitir algum tipo de informação. Dentro deste contexto existem diversos símbolos, pode-se dizer que tais histórias são basicamente formadas por diversas representações da realidade.

As histórias em quadrinhos apresentam uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se

mutuamente. A leitura da história em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual. (EISNER, 2014.p.2).

Este universo rico em informações requer a análise minuciosa dos signos que carrega. Para isso é preciso compreender o que pode ser considerado um signo, qual o papel deste elemento e qual o caminho para identificar suas peculiaridades. Tal processo se torna possível quando percebemos a profundidade dos estudos da semiótica e como podemos utilizar este referencial para estarmos atentos a todos os tipos de sinais capazes nos transmitir algum tipo de realidade. Pois, cada elemento das histórias em quadrinhos precisa ser devidamente “lido”, o espaço que separa os quadros (vinheta), as onomatopéias e interjeições, as linhas de movimento, o traço característico de cada autor, o conteúdo narrativo presente na história etc.

É necessário, portanto, identificar os tipos de balões (de fala, de pensamento etc.), as metáforas visuais (lâmpada acesa sobre a cabeça quando o personagem tem uma ideia, estrelas indicando dor etc.) ou as onomatopéias (representações de sons: explosão, tapa etc.). (SANTOS; VERGUEIRO, 2012, p. 85).

Todas essas características são meios de transmitir informações, representar a realidade e conseqüentemente instigar algum tipo de reação daquele que aprecia estas obras. Segundo Roberto Elísio dos Santos: “O sistema de códigos dos quadrinhos foi sendo criado aos poucos pelos próprios artistas e sendo reconhecido e decodificado pelos leitores” (SANTOS, 2014, p.26). Contudo cada um destes signos pode ser analisado de maneiras distintas e através de métodos distintos e é neste ponto que a leitura dos quadrinhos se torna complexa, pois o grande desafio é desenvolver um método capaz de relacionar todas estas formas de leitura da realidade, pois a arte sequencial é exatamente a comunhão destes elementos, criando um ambiente de linguagem que gera uma forma específica de comunicação com o leitor, porém sem perder ligações com as outras formas de linguagem.

Desta maneira, para utilizarmos as histórias em quadrinhos como objetos de pesquisa, precisamos primeiro compreender como podem ser feitas as leituras destas obras, quais os fundamentos que podem ser aplicados e as origens de tais fundamentos. Sendo assim, antes de tudo, é importante averiguarmos como o estudo da semiótica pode cooperar para a compreensão desta totalidade de fundamentos e o que leva os estudiosos a considerarem esta técnica como passível de uso na análise deste tipo de objeto.

A semiótica enquanto conjunto de teorias que visa estudar os signos possui várias vertentes de pensamento, entre elas estão as dos estudiosos Charles Sanders Peirce, Roland Barthes e Algirdas Julien Greimas, que costumam ser utilizadas na área de comunicação e também nas análises de histórias em quadrinhos. Contudo, embora sejam importantes para

definição do que são signos e como podem ser interpretados, tendo em vista a proposta deste trabalho de identificação de como os signos são produzidos e o que podem reproduzir a partir da arte sequencial, se faz propícia a utilização de uma leitura ligada mais diretamente ao estudo dos quadrinhos, como a obra do professor Antônio Luiz Cagnin, tendo como complemento o aporte da teoria Bakhtiniana.

“A história em quadrinhos é um sistema narrativo formado de dois códigos de símbolos gráficos: a imagem obtida pelo desenho e a linguagem escrita” (CAGNIN, 1975, p. 25). Sendo assim, no que tange a construção da obra, a pesquisa levará em consideração as diferentes formas de relação entre os signos e os objetos. Neste ponto admitindo signo como uma forma de representar algo (objeto) tendo como alvo outros indivíduos que recriam em suas mentes significados que partem deste primeiro incentivo. (CAGNIN, 1975).

A escrita, não possui relação direta como objeto representado, uma vez que não se assemelha a tal objeto, porém no caso específico dos quadrinhos ela se mescla com a imagem, essa sim mais próxima a forma do objeto (CAGNIN, 1975, p. 30), formando assim uma forma distinta de representação da realidade.

A ideia de que a leitura de quadrinhos é fácil, não oferece dificuldade ao leitor, normalmente identificado como criança ou uma pessoa que possui nível cultural ou educativo baixo é incorreta. Forma narrativa peculiar, a história em quadrinhos sustenta-se no amálgama sígnico formado pelo sintagma narrativo imagem-texto, que se apresenta em escalas diferentes (do domínio absoluto do elemento pictórico “a preponderância da palavra). O texto pode explicar o imagético, complementar ou redundar a imagem e esta, por sua vez, serve de ilustração para o verbal ou, a partir dele, criar mundos, personagens e situações. (SANTOS, 2014, p. 34-35).

Ao trabalharmos com imagens devemos considerar que nem sempre este signo - embora seja semelhante ao objeto que busca representar - expresse precisamente aquilo que poderia ser considerado como real (CAGNIN, 1975). Sendo assim, existem limitações que devem ser observadas durante as análises de determinadas obras, pois a mensagem que buscam transmitir nem sempre é a que visualizamos num primeiro momento. Da mesma forma outros elementos menos diretos podem ser úteis para determinadas interpretações, tais como a profundidade, colocação de balões, posicionamento de onomatopéias etc.

Ao lidarmos com histórias em quadrinhos, especialmente se consideramos os diferentes conhecimentos que cada um possui e, que especificamente neste trabalho o foco é entender que contribuições estas obras podem oferecer no processo de educação informal, devemos considerar o fato de que a compreensão do significado das imagens depende do

conhecimento prévio do quadrinista e daquele que aprecia sua obra. Neste sentido a análise da relação entre estas experiências distintas facilitará à compreensão do significado da imagem e conseqüentemente a leitura das histórias, tal como a percepção da mensagem que ela pretende transmitir.

O conjunto de elementos internos (pontos, linhas, figuras) e externos (referente, objetos, o meio social, a cultura) forma o contexto. A possibilidade de relacionar estes elementos está na capacidade perceptiva e lógica de cada um. Daí a necessidade do aprendizado para a leitura da imagem, um *savoir*, para entender a figura ou para ligá-la a algum referente ou objeto conhecido. (CAGNIN, 1975, p.51).

Nos quadrinhos, até mesmo a forma do contorno do balão onde são colocadas as falas dos personagens tem algum significado e requer a leitura correta para a compreensão do que está sendo transmitido, este “balão é indicado por um signo de contorno, a linha que o envolve.” (SANTOS, 2014, p. 29). Sendo assim, tais balões podem representar pensamento, raiva, frieza, falas simultâneas e várias outras características da fala. Isso independente do código linguístico que esteja representado dentro do balão, apenas o contorno já visa transmitir essa informação, mais uma característica da forma específica de se comunicar dos quadrinhos a ser considerada durante a análise de seus conteúdos. Este elemento em conjunto das expressões faciais e corporais demonstradas pelos personagens geram a compreensão de sua personalidade naquele momento. Estes elementos, por vezes, possibilitam até a elaboração de quadros sem falas, baseados unicamente nestas informações estéticas e em onomatopeias. Os “planos pictóricos que traduzem a distância entre o observador e a cena ou objeto (...)” (CAGNIN, 1975, p. 89) também são relevantes para compreendermos como estão sendo transmitidos os conteúdos, o quanto o autor pretende saciar o leitor e até mesmo o ritmo de determinadas descobertas, o que pode influenciar na importância dada a determinadas informações.

Estes elementos gráficos descritos, embora não só eles, já exemplificam a importância da leitura minuciosa das imagens através de um método específico desenvolvido para a elaboração e análise das histórias em quadrinhos, método este que leva em consideração a produção de signos específicos que colaboram para a transmissão e interpretação das mensagens contidas nestas obras. O que torna vital para o trabalho a utilização, mesmo que parcial, desta metodologia. Contudo, o uso dos signos linguísticos nas histórias em quadrinhos também possui suas distinções e sua importância, pois “A H.Q, ainda que identificada pela imagem invariavelmente vem acompanhada do texto, do elemento

linguístico que se funde com a imagem e forma o código linguístico quadrinizada” (CAGNIN, 1975, p. 119).

A imagem pura e simples tem como características a multiplicidade de significados, o que por vezes pode tornar sua compreensão um pouco mais complexa, o que pode interferir na tarefa de transmitir determinados tipos de informação ou guiar os indivíduos rumo ao significado que pretendem representar. Isto torna a utilização das palavras um artifício relevante para que o autor possa dar rumo à narrativa proposta. Entre outras coisas ela complementa o uso da imagem, que muitas vezes serve como ferramenta descritiva, pois em muitos casos propicia uma leitura intuitiva.

O uso da escrita, em geral, aparece representado dentro dos balões, elemento que carrega não somente a fala, mas também indica a origem e a ordem em que a escrita deve ser lida. Outro ponto singular do uso da escrita nos quadrinhos é que o formato das letras pode interferir na interpretação do diálogo: “As palavras mais cheias de emoção e entoação são escritas em tamanho maior, seu traço é grosso e bem destacado no contexto às vezes tremido (significa medo)” (CAGNIN, 1975, p. 130). Estes traços do uso da escrita, tal como o posicionamento dos balões e a percepção do significado de sua ordenação, muitas vezes são utilizados de maneira labiríntica nas histórias em quadrinhos de superaventuras. Existem muitas cores distintas, formatos de balões e de letras que expressam várias emoções ao mesmo tempo ou num curto espaço de tempo, tornando o domínio da leitura destes signos um fundamento importante para apreciação deste material.

Embora os balões detenham a maior parte do diálogo, elemento importante e recorrente nas obras de arte sequencial, esta não a única forma de representação linguística, a legenda que, em geral distingue a fala do narrador das demais é outra forma de utilização da escrita, tal como o uso de onomatopeias, sendo que está segunda além do papel de representação sonora faz uso de dimensões e formatos para enriquecer a narrativa: “[...] as onomatopeias parecem ser utilizadas primeiramente como função de direcionamento da “leitura” da cena [...]” (MEIRELES, 2014, p. 74).

Embora muitas vezes a forma de leitura de uma história em quadrinhos possa parecer intuitiva, ela segue uma série de orientações predeterminadas com as quais o indivíduo vai se adaptando gradativamente, muitas vezes em função do contato frequente com este tipo de material, que ocorre desde a infância e segue pela vida adulta. Isso torna necessário um referencial, mesmo que estrutural para leitura destas obras quando se pretende analisar sua

narrativa de maneira precisa, porém a semiótica nesse contexto não se mostra suficiente para análise aqui proposta. Pois é preciso de algo que faça a ligação deste método de leitura com a contextualização social e cultural. Então, após a captura das informações presentes nas obras analisadas, será possível identificar a relevância do conteúdo ali presente. Tornando possível identificar traços ideológicos, políticos, culturais e identitários que criam estes signos e ao mesmo tempo formam novos objetos que podem ser representados ali.

Para que seja possível trabalhar em âmbito social e histórico com as histórias em quadrinhos, precisamos para além da leitura e compreensão da estrutura (que é muito importante), compreender os motivos que levam a construção de determinadas sentidos, as possíveis motivações na elaboração de determinadas histórias e como o meio em que elas são elaboradas pode influenciar em seu conteúdo. Para tal, as teorias de Bakhtin as luzes do materialismo histórico se apresentam como um referencial capaz de preencher estas lacunas.

Ao considerarmos as histórias em quadrinhos de superaventuras como um tipo de gênero discursivo com características próprias, perceberemos que para trabalhar este tipo de material com o objetivo de verificar suas influências em determinado público e como este público reage a este material, devemos analisar o local de origem das obras, o momento histórico em que foram elaboradas e as demais características sócio-históricas que moldaram tanto os quadrinistas, quanto os leitores. Pois, Bakhtin (2003), considera que para se caracterizar um gênero do discurso, se faz necessário levar em conta as atividades humanas e a utilização da língua ou enunciado, levando em conta a variedade destas duas nuances, uma vez que tanto o uso da língua quanto as atividades humanas carregam consigo uma imensidão de possibilidades quanto as formas que podem se apresentar. Contudo, diante do contexto em que ocorre a utilização da língua, podem surgir formas estáveis do uso da mesma, ou seja, maneiras com que se apresentam diante da realidade em que estão inseridas, permitindo que sejam reconhecidas quando observadas cuidadosamente. Desta maneira, os quadrinhos, ao apresentarem formas peculiares de utilização da linguagem, passam a possuir certa estabilidade na maneira com que expressam as ideias e significados a que se propõem. Assim, ao trabalharmos com a ideia de enunciado, devemos compreender que, ao contrário da leitura dos sistemas de signos tradicionais, para Bakhtin (2003) deve haver uma unidade de comunicação que favoreça o diálogo entre o locutor e o interlocutor, permitindo uma melhor compreensão do enunciado que se pretende averiguar. Neste sentido, Rosângela Rodrigues (2004) destaca que:

[...]uma primeira observação é a de que a abordagem do autor concretiza-se pelo ângulo sócio-histórico, articulando as dimensões histórica e normativa dos gêneros e enfatizando a sua relativa estabilidade (relação entre o dado e o novo). Uma segunda, decorrente da primeira [...] é a de que o seu conceito de gênero não se limita àquelas formas de discurso social que alcançaram uma determinada valoração ideológica (aquelas que são objeto de estudo da Poética e da Retórica), justamente porque concebe o gênero como uma forma concreta e histórica, necessariamente presente em todas as manifestações discursivas, uma vez que o discurso materializa-se na forma de enunciados, que são sempre construídos em determinados gêneros. (RODRIGUES, 2004, p.423)

Seguindo esta lógica discursiva, cabe averiguar que o próprio artista também é leitor a medida que “[...] como tal é, em certo grau, um respondente, pois não é o primeiro locutor, que rompe pela primeira vez o eterno silêncio de um mundo mudo [...]” (BAKHTIN, 2003, p.291). Desta maneira, o leitor também deve ser considerado ativo durante o processo de comunicação, pois da mesma forma que o autor da obra responde ao que apreendeu, o leitor também possui um todo que o envolve, e sendo assim requer a devida atenção no processo de análise das obras, uma vez que:

De fato, o ouvinte que recebe e compreende a significação (linguística) de um discurso adota simultaneamente, para com este discurso, uma atitude *responsiva ativa*: ele concorda ou discorda (total ou parcialmente), completa, adapta, apronta-se para executar, etc., e esta atitude do ouvinte está em elaboração constante durante todo o processo de audição e de compreensão desde o início do discurso, às vezes já nas primeiras palavras emitidas pelo locutor. A compreensão de uma fala viva, de um enunciado vivo é sempre acompanhada de uma atitude *responsiva ativa* (conquanto o grau dessa atividade seja muito variável); toda compreensão é prelude de resposta e, de uma forma ou de outra, forçosamente a produz: o ouvinte torna-se o locutor [...]. O que acabamos de expor vale também, *mutatis mutandis*, para o discurso lido ou escrito. (BAKHTIN, 2003, p. 290- 291).

Estes elementos em conjunto são responsáveis pela construção do sentido destas obras e assim sendo, cada um deles precisa ser analisado, e a proposta aqui é que isso seja feito através das páginas das histórias do Pantera Negra e da *Ms. Marvel*, personagens representados nas páginas através de signos. Personagens que também dialogam com outras linguagens, tanto do passado quanto dos tempos atuais, pegando referências em outras obras elaboradas em contextos distintos. Gerando enunciados complexos frutos não só do autor, mas de tudo que reflete a sua obra.

O enunciado é um fenômeno complexo, polimorfo, desde que o analisemos não mais isoladamente, mas em sua relação com o autor (o locutor) e enquanto elo na cadeia da comunicação verbal, em sua relação com os outros enunciados (uma relação que não se costuma procurar no plano verbal, estilístico-composicional, mas no plano do objeto do sentido). (BAKHTIN, 2003, p. 318-319)

As histórias em quadrinhos de super-heróis, por natureza, vão ao longo do tempo se remodelando, pois, o mesmo personagem tem suas histórias escritas por autores distintos, em épocas distintas e muitas vezes têm suas origens em páginas de revistas de outros personagens, surgindo primeiro como coadjuvantes e posteriormente tendo suas revistas próprias. Desta forma, estão constantemente dialogando de forma direta com outras obras e outros autores.

A linguagem é produto da interação social, logo, ao compreendermos o meio em que determinados tipos de linguagens surgem, temos como perceber que tipos de discursos permeiam aquela realidade, uma vez que: “Realizando-se no processo da relação social, todo signo ideológico, e, portanto, também o signo linguístico, vê-se marcado pelo horizonte social de uma época e de um grupo social determinados” (BAKHTIN, 2006, p. 43).

Portanto a linguagem perpassa o universo material da sociedade e isso faz com que seja fundamental compreendermos que tal como o meio social, a leitura da linguagem também sofre os efeitos da desigualdade diante do real, ou seja, quando o interlocutor entra em contato com o material ele o ressignifica de acordo com sua posição dentro do espaço/tempo, local, posição social etc.

A juventude é parte da realidade em que a linguagem dos quadrinhos de super-heróis surgiu e, portanto, constrói interpretações por intermédio dos signos presentes em obras as quais são interlocutores e conseqüentemente “alvos” de cargas discursivas presentes nestas obras, uma vez que “Em qualquer enunciado, desde a réplica cotidiana monolexêmica até as grandes obras complexas científicas ou literárias, captamos, compreendemos, sentimos o intuito discursivo ou o querer-dizer do locutor [...]” (BAKHTIN, 2003, p. 300). Cabe então compreender como os indivíduos considerados jovens em nossa sociedade vão dar significados a determinados elementos representados nas histórias propostas para análise. Estes indivíduos têm em comum a juventude, porém possuem características étnicas e culturais distintas em meio a uma sociedade multicultural. Características estas que são dialogicamente representadas nas histórias em quadrinhos através de determinados

personagens que tem seus significados transpostos para as páginas destas histórias, que muitas vezes são dirigidas a determinados elementos da sociedade.

Então, através desta relação do discurso existente nas histórias, em que personagens são inspirados em práticas sociais presentes em determinada realidade, e os discursos que formam o jovem contemporâneo com todas as suas distinções, podemos, por intermédio da teoria bakhtiniana, compreender que tipo de significado é gerado durante este processo de contato entre os enunciados. Isso facilitará o processo de percepção do papel das histórias de super-heróis na formação destes jovens diante do considerável número de influências e informações que estão acessíveis a estes indivíduos.

1.2 Fábrica de super seres

A produção das histórias em quadrinhos de super-heróis, ao menos dos mais populares, atualmente se encontra nas mãos de duas grandes empresas, a *Marvel Comics* e a *DC Comics*, estas empresas projetam a realidade através das páginas das histórias em quadrinhos, transferindo muitas vezes os anseios de alguns seguimentos da sociedade para as suas produções, gerando assim uma indústria que ao mesmo tempo em que dissemina entretenimento também funciona como meio de comunicação.

Este tipo de história em quadrinhos é o mais difundido na atualidade, tendo os símbolos de seus personagens representados em praticamente todos os tipos de veículos de comunicação e estando presente em praticamente todo o mundo. Esse fato faz com que este gênero de histórias seja um dos melhores exemplos do que pode existir uma indústria de obras arte que muitas vezes também agem como meios de comunicação de massas.

Os personagens que habitam as páginas das histórias publicadas por grandes editoras, via de regra, não se limitam a aparições em apenas um título, por exemplo, o Pantera Negra surge num primeiro momento como um personagem coadjuvante das histórias de outro grupo de heróis, o Quarteto fantástico¹, para posteriormente protagonizar suas próprias histórias, o mesmo ocorre com a *Ms. Marvel*, Kamala Khan que surge nas histórias da Capitã Marvel (Carol Danvers)² e somente depois passa a ter um título próprio. Cada uma dessas histórias publicadas ao longo do tempo remete a realidades distintas, tempos distintos e representam culturas diferentes. Sendo assim o método dialético de análise das histórias em quadrinhos

¹ No original *Fantastic Four*. Personagens fictícios presentes nas histórias da *Marvel Comics*. Grupo de super-heróis formados por Tocha humana, O Coisa, Senhor Fantástico e mulher- invisível. Criados por Stan Lee e Jack Kirby.

² No original *Captain Marvel*. Personagem fictícia presente nas histórias da *Marvel Comics*. Criada por Roy Thomas e Gene Colan.

pressupõe que: “O *corpus* de estudo deve ser compreendido, nessa abordagem, como uma totalidade inserida em outra totalidade mais ampla.” (VIANA, 2016, p.47). Esta totalidade não surge instantaneamente ela é fruto de um processo histórico, sendo assim um produto social e histórico (VIANA, 2016). E por fim, outro aspecto de fundamental importância é a especificidade que remete a análise dos posicionamentos daqueles que produzem estas obras diante do contexto social, político etc. E isso é ainda mais relevante se considerarmos as superaventuras, pois são produzidas com planejamento prévio, visando um público massivo e muitas vezes afirmando posicionamentos ideológicos claros diante de alguns fenômenos sociais. Sendo assim, se torna importante a leitura do que foge a ficção em relação aqueles que a elaboram, pois, “Nesse processo ganha relevância a análise do processo de produção, englobando os elementos extraficcionais, pois assim permite compreender o universo ficcional como totalidade” (VIANA, 2016, p.53)

Outra delimitação proposta por esse método é a da análise do universo ficcional, o que é ainda mais forte nas obras protagonizadas por super-heróis. A proposta aqui é a análise de personagens em sua complexidade, não especificamente uma história (revista, *graphic novel* etc.) deste personagem e isso requer uma leitura ampla do universo ficcional da editora para que possamos perceber a complexidade destes personagens. Devemos levar em consideração dentro desta perspectiva que nem sempre as histórias de um personagem são escritas por um mesmo autor, nem sempre ele é o protagonista da história, porém em contrapartida outras totalidades devem ser levadas em consideração como fato de que eles ainda precisam do aval dos editores e do núcleo corporativos da editora *Marvel comics* para serem publicados, atendendo determinados interesses.

É um pressuposto do método dialético, no entanto, que essa delimitação do universo de pesquisa, que é uma totalidade, esteja inserida em outra totalidade mais ampla. Por exemplo, a pesquisa sobre o Homem-Aranha remete ao universo Marvel, às mudanças sociais e históricas, etc. Isso também vale para o universo ficcional delimitado, pois uma história do Homem-Aranha só pode ser compreendida adequadamente inserindo-a no universo ficcional total do personagem. Por exemplo, a relação do Homem-Aranha e do Duende Verde, seu aqui-inimigo, numa história em que este último aparece pela quinta vez, só pode ser adequadamente compreendida sabendo de sua relação no passado (ficcional). (VIANA, 2016, p. 49)

Como é vasto o número de exemplares onde se fazem presentes os personagens foco desta pesquisa, é fundamental o trabalho de seleção das obras, pois “algumas histórias são

consideradas significativas e serão analisadas mais pormenorizadamente” (VIANA, 2016), já outras podem ser brevemente analisadas e muitas vezes até ignoradas devido à participação ínfima do personagem ou a repetição de discursos, ideias, enredo etc.

Deste ponto de vista se torna importante percebermos o papel que este tipo de produção tem dentro da indústria cultural (ADORNO; HORKHEIMER, 2016) e conseqüentemente na disseminação de discursos e proliferação do consumo. Para isso precisamos compreender como se desenvolveu esta indústria dos quadrinhos, tornando pertinente a compreensão de como o processo dialético pode ser aplicado nas análises dos conteúdos destas obras, o que pode aumentar a eficácia da contextualização do processo de massificação sofrido por elas no decorrer da história.

Os quadrinhos em si surgem na gênese do que Walter Benjamin (2012) chama de reprodutibilidade técnica, onde o aperfeiçoamento tecnológico possibilitou à reprodução de obras de arte em grande escala dando origem a distribuição massiva de materiais “originais” (SANTOS 2017). Para Benjamin (2012) “A obra de arte sempre foi, por princípio reprodutível, o que os homens fizeram sempre pôde ser imitado por homens” (BENJAMIN, 2012, p.12), mas como o próprio autor afirma a prática de reprodução foi se tornando algo comum e crescente ao longo da história. Este universo de possibilidades mostra que está se expandindo até hoje, pois vemos que ocorre com as histórias em quadrinhos (nesse quesito as de temática de superaventuras tem uma maior representação) um processo em que se reproduz o que há nas páginas em diversos outros meios de comunicação, potencializando esta reprodutibilidade e conseqüentemente a capacidade de consumo do produto que ela se torna.

Neste cenário, não há seguimento dos quadrinhos com maior grau de reprodução do que as superaventuras, em especial as publicadas por grandes editoras, que possuem uma equipe formada por editores, empresários, juristas etc., que interferem na elaboração do material o que para Benjamin (2012) mostrava uma alteração no sentido de elaboração da obra de arte. “Trata-se aqui de uma marca distintiva socialmente muito importante. A intervenção de um grêmio técnico em um desempenho artístico é característica no desempenho esportivo e, num sentido mais amplo em todo desempenho de teste” (BENJAMIN, 2012, p. 61). Esse processo, em nossa época tem o objetivo de potencializar o consumo do produto oriundo deste processo “artístico” guiado, uma vez que, este corpo de especialistas visa orientar o artista para que a obra tenha maior aceitação dentro do meio social em que será distribuída.

Esta aceitação do que é produzido tem como objetivo o consumo desta obra pela maior quantidade possível de indivíduos e, a sociedade atual favorece todo processo que propicia ou facilita o consumo, uma vez que:

Pode-se dizer que o “consumismo” é um tipo de arranjo social resultante da reciclagem de vontades, desejos e anseios humanos rotineiros, permanentes e, por assim dizer, “neutros quanto ao regime”, transformando-os na principal força propulsora e operativa da sociedade, uma força que coordena a reprodução sistêmica, a integração e a estratificação sociais, além da formação de indivíduos humanos, desempenhando ao mesmo tempo um papel importante nos processos de auto-identificação individual e de grupo, assim como na seleção e execução de políticas de vida individuais. (BAUMAN, 2008, p.41)

A obra de arte, quando reproduzida, permite o surgimento de uma indústria do seguimento que representa. Para que possamos compreender o processo sócio-histórico que permite o desenvolvimento deste fenômeno de consumo se torna indispensável que compreendamos o conceito de indústria cultural. Assim, seremos capazes de compreender com mais precisão o funcionamento de determinados mecanismos que agem em prol da produção e distribuição de certos materiais e como as obras de arte, que antes eram formas de representação únicas, foram inseridas no processo geral de capitalização da sociedade.

A indústria cultural se estrutura com base na capacidade de reproduzir materiais escritos e posteriormente algum tipo de arte, manifestações artísticas, que no geral, anteriormente, eram manifestações culturais de povos que utilizavam deste tipo de expressão para representar suas paixões e adorar o que julgavam digno (BENJAMIN, 2012). Esta indústria aperfeiçoa a produção, não somente no sentido de fazer réplicas em larga escala, mas também ao definir os padrões que facilitam a circulação do produto, favorecendo o surgimento de uma cultura de massas, como aponta Teixeira Coelho:

A indústria cultural só iria aparecer com os ' primeiros jornais. E a cultura de massa, para existir, além deles exigiu a presença, neles, de produtos como o romance de folhetim — que destilava em episódios, e para amplo público, uma arte fácil que se servia de esquemas simplificadores para traçar um quadro da vida na época (mesma acusação hoje feita às novelas de TV). Esse seria, sim, um produto típico da cultura de massa, uma vez que ostentaria um outro traço caracteriza dor desta: o fato de não ser feito por aqueles que o consumiam. (COELHO, 1993, p. 5-6).

Todavia, não se faz suficiente para o surgimento e manutenção desta indústria apenas o suporte tecnológico, para que ela se estruturasse foi necessário o desenvolvimento de uma

cultura de consumo que compreende a reprodução em massa de produtos semelhantes como facilidade de acesso a estes. Transformando o padronizado em sinal de excelência. O indivíduo então “[...] se contenta com a produção do que é sempre o mesmo.” (ADORNO; HORKHEIMER, 2016, p.110).

Outra característica da indústria cultural é que ela faz uso da manipulação do que é consumido, com intuito de controlar aquilo que será produzido e restringir qualquer produção que apele ao diferente, que fuja daquilo que está preestabelecido como o padrão a ser distribuído e faz este controle ao identificar o que não condiz ao modelo, fazendo com que o material que mostre algum tipo de distinção só possa “sobreviver integrando-se” (ADORNO; HORKHEIMER, 2016, p.108) e “Uma vez registrado em sua diferença pela indústria cultural, ele passa a pertencer a ela assim como o participante da reforma agrária ao capitalismo” (ADORNO; HORKHEIMER, 2016, p.108-109).

Este tipo de material possui características padronizadas, porém seguem as demandas da sociedade que as consome, fazendo com que a indústria tenha que “maquiar” a estrutura com base no que surge de original na demanda dos indivíduos. Isso faz com que a análise de um objeto de pesquisa que sofre influência deste mecanismo precise ser feita considerando o contexto sócio-histórico em que elas são produzidas, pois assim se torna possível perceber o que pode ter influenciado os anseios da sociedade e qual o papel da indústria numa possível manipulação destes anseios.

De acordo com Nildo Viana as obras que apresentam personagens com capacidades ampliadas, em geral, tiveram seu surgimento facilitado por um conjunto de fatores, pois “A formação dos super-heróis só foi possível através da conjugação de diversas determinações, entre as quais estão o avanço tecnológicos, o individualismo, a necessidade de homens fortes em períodos de crises etc.” (VIANA, 2011, p.19) e como exemplo disso, temos o primeiro grande representante desta categoria, o *Superman*³.

No período pós-guerras os quadrinhos produzidos pela *Marvel Comics*, representariam uma nova crise, desta vez oriunda dos avanços tecnológicos que tinham o intuito de aprimorar armamentos visando o domínio global no período da guerra fria. Assim surgem super-heróis como o Homem-Aranha⁴, Quarteto Fantástico, Hulk⁵, Homem de Ferro⁶ entre outros. Todos

³ Personagem fictício da *DC Comics*. Criado por Joe Shuster e Jerry Siegel

⁴ No original *Spider-man*. Personagem fictício da *Marvel Comics*. Criado por Stan Lee e Steve Ditko.

⁵ Personagem fictício da *Marvel Comics*. Criados por Stan Lee e Jack Kirby.

estes personagens possuem em suas origens traços do “temor social dos produtos científico-tecnológicos” (VIANA, 2011) que pairava sobre a sociedade durante o período da guerra fria. Este movimento foi seguido pela maioria das produções da indústria cultural da época, como o cinema, a literatura, o rádio e a televisão, que tinham na ficção científica sua grande fonte criativa. Contudo, não era somente isto que afligia os indivíduos durante este período, as décadas de 1960 e 1970 foram embaladas pelo surgimento de movimentos culturais e políticos que visavam evidenciar determinados segmentos da sociedade, movimentos feministas, de defesa dos direitos raciais etc., se apresentavam através de articulações diversas. Nesse contexto, em 1966, a *Marvel Comics* une estes dois elementos, tecnologia e movimentos sociais, através da criação do personagem Pantera Negra, herói que surge nas páginas da revista do Quarteto Fantástico, equipe de super-heróis que tinha como mote a viagem espacial e os avanços tecnológicos. Assim a editora conseguiu unir o rei de uma nação africana fictícia e altamente tecnológica (Wakanda) ao universo das histórias em quadrinhos. “Assim como vários totens da contracultura em fins dos anos 1960, a *Marvel* transacionava uma grandiosidade *Sci-fi* alucinante. [...] as criações da *Marvel* agora refletiam um interesse crescente pela colisão entre civilizações antigas e tecnologias futuristas.” (HOWE, 2013 p. 95).

Este tipo de complexidade dentro das histórias em quadrinhos foi tornando cada vez mais comum. O processo de contracultura iniciado em 1968 foi extremamente relevante para o sucesso de determinadas histórias deste segmento, pois os jovens que vivenciaram este processo acabaram por se politizar e compreender a importância de determinados temas, e isso acabou por se refletir nas páginas das histórias em quadrinhos de super-heróis, como destaca o professor Nildo Viana ao dizer que: “[...] isto é reforçado por uma maior politização da juventude nesse período. Os personagens devem tornar-se mais complexos, os temas mais sérios e assim por diante [...]” (VIANA, 2011, p.27).

Ao longo do tempo as histórias em quadrinhos de super-heróis foram passando por outros períodos de crise e adaptando suas histórias aos contextos em que estavam inseridas, porém após a guerra fria e a contracultura a crise mais relevante que este segmento representou nasceu no período pós 11 de Setembro de 2001. Com o atentado ao *World Trade Center*, a sociedade ocidental virou seus olhos para o mundo árabe, estigmatizando ainda mais este povo. Com a justificativa de prevenção de ações terroristas se estabeleceu o discurso de que qualquer pessoa ou princípio que possuísse ligações com tal cultura deveria ser

⁶ No original *Iron Man* Personagem fictício da Marvel Comics. Criado por Stan Lee, Larry Lieber, Jack Kirby e Don Heck.

considerado potencialmente uma ameaça às nações “civilizadas” do ocidente. Estes eventos tornaram propícia a elaboração de histórias como Guerra Civil da *Marvel Comics* que mostra conflitos ideológicos internos nos Estados Unidos em relação ao registro de indivíduos e séries como Invasão secreta que apresenta seres com a capacidade de se transformar em qualquer indivíduo, o que acaba por representar o sentimento de desconfiança geral que pairava sobre o povo estadunidense, sentimento este transmitido para mundo através de sua produção cultural.

Os atentados ao *World Trade Center* e ao pentágono em 11 de Setembro de 2001 mexeram com a linha editorial dos *comics*, mas, ao mesmo tempo, trouxeram a retomada de modelos descritos anteriormente. [...] A ameaça terrorista internacional, sobretudo de origem árabe, marcou o novo foco de combate dos super-heróis. [...] Ecos desses acontecimentos surgiram cinco anos mais tarde, quando a Marvel publicou a minissérie Guerra Civil (*Civil War*) que mudou os rumos dos personagens da editora. (GUERRA, 2011, p. 210-211).

Diante destes eventos e da forma ineficiente com que o governo da época tratou as consequências do mesmo, a ascensão de Barack Obama⁷ em 2008 (tendo assumido a presidência em 2009) trouxe um novo vigor para aquela sociedade no que tange a questão da diáspora e conseqüentemente para as ideias presentes nas histórias em quadrinhos de super-heróis⁸. Um governo bem menos excludente do que os anteriores, que buscava o mínimo de projetos progressistas e que tinha como líder um afro-americano, estas foram às características que permitiram que mais uma vez os autores inovassem diante dos eventos vivenciados pela nação estadunidense.

A vitória de Barack Obama na campanha de 2008 ocorreu em um contexto mundial em que havia uma crise de imagem nos Estados Unidos estampada na mídia global, após dois mandatos do republicano George W. Bush. Dentre os temas reiteradamente abordados em reportagens dos meios de comunicação estavam a invasão ao Iraque com uma falsa justificativa de armas de destruição em massa presentes no país árabe [...] O democrata com 47 anos à época da vitória, simbolizou um novo modo de criar e fazer política nos Estados Unidos, caracterizando-se como líder unificador e uma grande aposta de renovação para os norte-americanos. Sua

⁷ O presidente Barack Obama prometeu reformar o sistema de imigração dos Estados Unidos e durante muitas ocasiões defendeu direitos de povos árabes e muçulmanos, gerando a quebra de um discurso que existia contra esta etnia no país. Ver: <http://g1.globo.com/mundo/noticia/2016/07/obama-critica-sugestao-de-um-teste-muculmano-apos-ataque-de-nice.html>>. Acessado em 25 de janeiro de 2019.

⁸ O presidente Barack Obama chegou a ser representado em algumas revistas do gênero e até teve seu rosto ilustrado na capa da revista *Spider-man* #583 de 2009.

entrada na campanha presidencial de 2008 despertou muito interesse da imprensa americana, o que contaminou mídias de outros países [...]. (MONPEAN, 2014 p. 11)

Isso se refletiu nas páginas das grandes editoras de quadrinhos, neste contexto acabam surgindo personagens como *Ms. Marvel*, Kamala Khan; Thor, Jane Foster; O Homem-Aranha, Miles Morales entre outros super seres que representavam estas mudanças e respondiam aos interesses da sociedade. Este fenômeno também proporcionou a volta aos holofotes de personagens icônicos como Pantera Negra, Luke Cage etc., que já tinham uma “bagagem” consistente quanto a representação étnico-racial.

A base da produção da indústria dos quadrinhos, enquanto parte da indústria cultural, segue a capacidade de consumo do público alvo de suas produções da mesma forma que considera o contexto sócio histórico que incita interesses nos indivíduos, tomando para si qualquer manifestação que tente escapar do que está no molde predeterminado pelo mercado. Nesta perspectiva não podemos ignorar o fato de que a introdução de determinados personagens e, neste caso em específico o interesse são personagens de etnias antes excluídas deste universo, possui o aval do capital para que ocorram e mesmo que apresentem significativa representatividade ainda podem possuir algo de padronizado em sua produção, algum discurso que busque dialogar com os consumidores, porém os mantendo num local adequado a manutenção do sistema.

O processo de disseminação de informações e proliferação das histórias nascidas através da arte sequencial, se torna mais complexo na medida em que novas tecnologias surgem, criando a possibilidade de transmitir estas histórias e representar estes personagens através de outras mídias. Isso, obviamente é aproveitado pelas grandes mídias, porém também influencia os consumidores que agora podem ser mais participativos. Este processo é chamado pelo autor Henry Jenkins (2009), de cultura da convergência e, num momento em que inúmeros filmes, séries, games e todo um universo de novos produtos surgem oriundos das páginas das histórias em quadrinhos este conceito, como veremos a seguir, se mostra fundamental para que possamos entender até onde podem chegar os poderes destes super-heróis.

1.3 Super convergências

Há algum tempo a história em quadrinhos não é a única forma de contato dos indivíduos com o universo dos super-heróis, porém conforme os avanços tecnológicos foram se desenvolvendo cada vez mais formas de interagir com estes personagens foram surgindo.

Estes seres estão representados em *webcomics*⁹, filmes, jogos eletrônicos e uma vastidão de outros produtos. Contudo, ao contrário do que se possa imaginar, os quadrinhos de super-heróis estão longe de estarem obsoletos, eles se expandiram para outras mídias e captam cada vez mais fãs para esse segmento. Estas histórias que já foram vistas como um produto destinado a um pequeno nicho da sociedade agora são vistas sem preconceito por milhões de expectadores, que vão de aficionados por quadrinhos até pessoas que não consumiam este tipo de material.

Hoje, a linha de produção das histórias em quadrinhos é bastante variada e procura atender cada demanda da qual é solicitada, seja pelo viés artístico e cultural ou por mero caráter comercial, do qual se exige milhares de exemplares vendidos e que possam entrar em outras áreas da mídia como cinema, desenhos animados, séries e até mesmo brinquedos. As narrativas seqüenciais são, mais do que nunca, produtos comerciais e precisam ser capitalizadas. (NEVES; CRISTINO; RAMOS, 2014, p. 22)

Isso ocorre, em grande parte, como consequência do que o autor Henry Jenkins (2009) vai chamar de cultura da convergência. O autor vai definir este fenômeno como o momento “[...]onde as velhas e a novas mídias colidem, onde mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis.” (JENKINS, 2009, p.29). Neste contexto, a ideia de convergência engloba toda a complexidade das diversas formas de disseminação de informações e conteúdos e até mesmo as múltiplas formas de hibridização da mídia, onde diversos modelos de mídia interagem pelas mãos de todo tipo de indivíduo, não somente aqueles que teoricamente detêm algum poder de controle sobre os meios de comunicação¹⁰. O que fica claro quando Jenkins diz:

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. [...] A circulação de conteúdos – por meio de diferentes sistemas de mídias, sistemas administrativos de mídias concorrentes e fronteiras nacionais- depende fortemente da participação ativa dos consumidores. (JENKINS, 2009, p. 29)

⁹ Histórias em quadrinhos publicadas exclusivamente para a *internet*.

¹⁰ Henry Jenkins recorre à historiadora Lisa Gitelman ao apontar meios de comunicação como “tecnologias que permitem na comunicação ou o conjunto de “protocolos” associados ou práticas culturais que cresceram em torno desta tecnologia.” (JENKINS, 2009, p. 41)

Como a mídia central tratada aqui são as histórias em quadrinhos, deve ser ressaltado que a cultura da convergência, muito embora se favoreça pelas novas mídias, não encaminha nossa sociedade rumo a transformação das antigas tecnologias em obsoletas. Pelo contrário “Os meios de comunicação não estão sendo substituídos. Mais propriamente, suas funções e status estão sendo transformados pela introdução de novas tecnologias” (JENKINS, 2009, p.41-42).

Vivemos um novo momento dentro da realidade midiática. As grandes corporações ainda possuem muito poder com relação ao que vão disseminar, mas com advento de novas tecnologias o público agora possui um poder de alcance que não é mais limitado como em outros tempos. “Na cultura da convergência todos são participantes- embora os participantes possam ter diferentes graus de status e influência” (JENKINS, 2009, p.189). Em épocas mais antigas os indivíduos se sentavam em torno das fogueiras e compartilhavam histórias e essas histórias eram contadas e recontadas, porém em determinado momento as grandes corporações começaram a reivindicar o direito sobre essas histórias, esses contos, de modo que somente estas grandes empresas pudessem fazer uso de determinados contos, imagens, canções etc.

Com as novas tecnologias e com as mídias entrando cada vez mais nas vidas dos indivíduos, eles começam a ter determinado poder sobre isso. Contudo, a cultura da convergência não ocorre determinadamente por conta de novos aparelhos e tecnologias, muito embora estas tecnologias tenham papel importante para o desenvolvimento da mesma. “A convergência ocorre dentro dos cérebros dos consumidores individuais e em suas interações sociais com outros” (JENKINS, 2009, p.30). Este processo ocorre no interior do indivíduo que consome muitas informações e acaba retendo apenas fragmentos destas informações, pois se torna praticamente impossível assimilar tudo que é consumido. Uma vez que cada um de forma individual capta fragmentos específicos acaba surgindo um incentivo para que estas informações sejam completadas o que culmina na interação destes indivíduos, como se o coletivo fosse capaz de montar este “quebra-cabeças” de conhecimento. (JENKINS, 2009). As inúmeras formas dos indivíduos se comunicarem e trocarem informações sobre aquilo que desejam em relação a algum conteúdo agem da forma com o conhecimento científico (como Wikipédia, enciclopédias digitais em geral) e com séries, quadrinhos, filmes etc. Os indivíduos começam a trocar informações a respeito desses elementos, conjecturar sobre possíveis finais, próximos episódios ou próximas edições.

A convergência pode ocorrer de cima para baixo (JENKINS, 2009), ou seja, quando as grandes corporações da mídia produzem as histórias e as distribuem e as pessoas começam a se apropriar dessas histórias e produzem novas histórias baseadas no que absorveram, como *fanfics* por exemplo.

A convergência corporativa coexiste com a convergência alternativa. Empresas de mídia estão aprendendo a acelerar o fluxo de conteúdo de mídia pelos canais de distribuição para aumentar as oportunidades de lucros, ampliar mercado se consolidar seus compromissos com o público. (JENKINS, 2009, p.46)

Isto então possibilita um processo de baixo para cima. Quando essas convergências se chocam as grandes produtoras acabam estimuladas, pois veem as ideias do público expostas e começam a reagir a isso produzindo materiais condizentes, alterando assim suas estratégias, uma vez que “a convergência envolve uma transformação tanto na forma de produzir quanto na forma de consumir os meios de comunicação” (JENKINS, 2009, p. 44)

O papel do coletivo de fãs ou possuidores de determinado conhecimento, no que tange as produções, é relevante tal qual o de grandes executivos. Porém as grandes corporações são capazes de distribuir seus conteúdos de maneira complementar e através de um processo de transmídia onde cada veículo da mídia complementa a história com que tem de melhor. A experiência das histórias em quadrinhos, por exemplo, que antes não tinham som ou movimento, agora podem ser complementadas por um filme, o personagem ao qual o público não tinha o controle sobre as ações agora pode ser controlado, mesmo que de maneira limitada por um jogo eletrônico ou através de um *fanfic*¹¹. A interação e o compartilhamento de ideias marcam a produção de novos conteúdos e também estimulam o público, que se apegua a história ou ao personagem e numa busca de aumentar a longevidade daquilo que admira acaba cooperando, voluntária ou involuntariamente para o desenvolvimento de novos conteúdos sobre aquela temática.

Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, se expandida pela televisão,

¹¹ Abreviação de fanfiction. Termo utilizado para definir histórias de ficção criadas por fãs de algum tipo de material midiático, histórias estas que fazem uso dos personagens existentes no material original (séries de TV, quadrinhos, filmes etc.).

romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversão. Cada acesso a franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. (JENKINS, 2009, p.138)

Os quadrinhos, que em seu início dependiam dos *Syndicates*¹² para serem divulgados e distribuídos, agora podem ser acessados e distribuídos por quaisquer indivíduos com acesso à internet e demais tecnologias de compartilhamento de informação. Isso favorece não só quem pode elaborar matérias autorais por diversão como também favorece as grandes empresas que são capazes de captar os desejos de seu público e produzir materiais oriundos dos compartilhamentos de informação entre os fãs. A *Marvel*, inclusive, incentivou a prática de elaboração de novas histórias através do site *superherosquad.marvel.com*, que se tratava de uma plataforma *online* que permitia que qualquer um montasse livremente tirinhas e histórias com os personagens famosos da editora.

Dentro deste contexto há a possibilidade de narrar histórias complexas através de diferentes mídias, aproveitando assim da demanda daqueles que se interessam de alguma forma por aquele conteúdo. No caso dos quadrinhos temos os exemplos das HQ's digitais da *Marvel Infinite*¹³ que possibilitam a leitura das histórias em *tablets* e celulares e os filmes dos estúdios da *Marvel* que transferem em certo grau as histórias das páginas dos quadrinhos para as telas do cinema.

Aspectos da narrativa abordada em uma história impressa, por exemplo, incidem na trama geral do universo ficcional, expandindo o conceito dialético, com personagens que dialogam com outras mídias tais como filmes, séries, games, quadrinhos, livros, animações, aplicativos, brinquedos, redes sociais, etc. (NEVES; CHRISTINO; RAMOS, 2014, p. 24)

Mesmo quando a produtora original da obra em quadrinhos não possui um estúdio ou formas de produção de mídia, os direitos das histórias são vendidos para que outras produtoras possam distribuir através de outras mídias, como ocorreu com *Homem-Aranha*, *Quarteto Fantástico* e os *X-Men*, quando a *Fox* adquiriu os direitos de alguns personagens da editora *Marvel comics* com intuito de elaborar filmes.

¹² Agências que distribuía jornais e quadrinhos analisando

¹³ Modelo de webcomics que possui outras formas de interação baseadas no uso de *tablets* e *smartphones*, diferente das HQ's digitais tradicionais que eram apenas a digitalização das revistas físicas. Acessar: <https://www.marvel.com/comics/discover/451/infinite-comics>

Essa distribuição não se limita aos cinemas. Na TV, em páginas da internet e mais atualmente em serviços de streaming essa prática vai se reproduzindo e alcançando cada vez um público ainda maior. A *Marvel* deu início a um novo conceito de transmídia ao transportar para as telas do cinema uma de suas marcas registradas, o universo compartilhado que nos cinemas ficou conhecido como MCU (*Marvel Cinematic Universe*). Os personagens agora tinham seus filmes interligados, isso teve início com o filme *Homem de ferro* de 2008, ao final deste filme, após os créditos a produtora adicionou um *easter egg*¹⁴ (outra marca que ficaria registrada nos filmes do estúdio) onde Nick Fury¹⁵ surge falando para o Homem de ferro¹⁶ (Tony Stark) a respeito da iniciativa Vingadores.

Até o momento, MCU se desenvolve em três instâncias: os filmes (longas e os curtas-metragens, chamados *Marvel One-Shot*. Em português, *Marvel Curta*), as séries de televisão e os quadrinhos. A partir do primeiro *Homem de Ferro*, quem ficou até o fim dos créditos, pode ver o encontro de Nick Fury (Samuel L. Jackson), o diretor da agência secreta norte-americana S.H.I.E.L.D., e Tony Stark (Robert Downey Jr.). Fury diz ao Homem de Ferro que ele não é o único herói que existe, além de informar que agora ele faz parte de um universo muito maior, o “Projeto Vingadores” (*Avengers Initiative*, no original). O objetivo de Fury seria, então, reunir diversos super-heróis com a intenção de defender os interesses norte-americanos. (MAIA; MESSIAS, 2014, p. 10)

Este foi o ponto de partida para que em todos os filmes de super-heróis produzidos pela *Marvel Studios* houvesse uma cena após os créditos que remetesse há algum acontecimento que culminaria no filme *Os Vingadores* de 2012, quando todos os personagens dos filmes anteriores se encontrariam com um objetivo em comum, defender os E.U.A de algo. Esse mecanismo foi se mantendo em filmes posteriores (Inclusive no filme do Pantera Negra), induzindo os indivíduos a consumir cada parte da história através de um filme distinto até a sequência *Vingadores: Era de Ultron* e em seguida *Vingadores: Guerra Infinita*. Contudo o processo transmidiático da *Marvel* não se limitou as telas do cinema, “Na televisão, o MCU encontrou seu correspondente através do seriado *Marvel’s Agents of Shield* exibido originalmente pelo canal ABC nos Estados Unidos a partir de setembro de 2013” (MAIA; MESSIAS, 2014, p. 12). Série que utilizou personagens antes vistos nos filmes como o agente

¹⁴ Expressão para definir “segredos” presentes em jogos, filmes, séries e demais produções midiáticas. Muito utilizado para fazer ligações entre conteúdos.

¹⁵ Personagem fictício presentes nas histórias em quadrinhos da editora *Marvel Comics* e na maioria das produções ligadas a este universo. Criado por Stan Lee e Jack Kirby.

Colson, Maria Hill entre outros. As histórias então se complementavam. A *Marvel* também possibilitou este fenômeno através de séries transmitidas por serviços de *streaming*, quando a *Netflix* adquiriu o direito de elaborar séries sobre o Demolidor¹⁷, Jéssica Jones¹⁸, Luke Cage¹⁹ e Punho de Ferro²⁰ que culminariam, tal como Os Vingadores numa história em comum, o que deu origem a série Os defensores, que também tinha referências oriundas da série Justiceiro²¹, personagem que antes de ter seu próprio programa aparecera no seriado do Demolidor. Da mesma forma que ocorreu com filmes e séries a *Marvel* também produziu Webcomics e vídeo games, elemento que complementavam a história dos filmes deixando mais evidente à utilização da narrativa transmidiática. (MAIA; MESSIAS, 2014). As histórias de super-heróis se mostram consideravelmente próximas da ideia que Jenkins expõe ao dizer: “Cada vez mais as narrativas estão se tornando a arte da construção de universos, à medida que os artistas criam ambientes atraentes que não podem ser completamente explorados ou esgotados em uma única obra, ou mesmo em uma única mídia.” (JENKINS, 2009, p. 161)

Essas trocas de ideias acabam muitas vezes por se encontrarem em alguns pontos com as ideias dos autores das obras, proporcionando produções com interesses híbridos. A partir do momento em que diferentes grupos possuem capacidade de interferir em meio à mídia, diferentes tipos de ideias e comportamento são disseminados, fazendo com que o governo e as grandes corporações não tenham mais o mesmo poder sobre a disseminação de informação que tinham em determinados momentos da história. Novos grupos, como o movimentos negro, os muçumanos, os LGBT's e diversos outros podem compartilhar suas ideias sem que os grupos hegemônicos possam interferir de modo a anular as ideias ou excluí-las por completo, pelo contrário, estes grupos agora tendem a absorver as identificações com maior potencial mercadológico e produzir em cima destes conceitos.

Então, sejamos claros: há fortes motivações econômicas por trás da narrativa transmídia. A convergência das Mídas torna inevitável o fluxo de conteúdos pelas múltiplas plataformas de mídia. [...] Tudo sobre a estrutura da moderna indústria do entretenimento foi planejado com uma única ideia em mente – a construção e expansão de franquias de entretenimento. (JENKINS, 2009, p.148)

¹⁷ No original *Daredevil*. Personagem fictício presente nas histórias da *Marvel Comics*. Criado por Stan Lee Bill Everett e Jack Kirby.

¹⁸ Personagem fictício presente nas histórias da *Marvel Comics*. Criada por Brian Michel Bendis e Michael Gaydos.

¹⁹ Também conhecido como *Power man*. Personagem fictício da *Marvel Comics*. Criado por Roy Thomas, Archie Goodwin e John Romita, Sr.

²⁰ No original *Ironfist*. Personagem fictício da *Marvel Comics*. Criado por Roy Thomas e Gil Kane.

²¹ No original *The Punisher*. Personagem fictício presente nas histórias da *Marvel Comics*. Criado por Gerry Conway, Ross Andru e John Romita, Sr.

Tal processo pode incentivar os indivíduos, através da narrativa transmidiática, a pesquisarem o universo das histórias, pois aguça suas curiosidades a respeito daquilo que ficou “faltando” na história. Pois os “Consumidores mais jovens tornaram-se caçadores e coletores de informações, tendo prazer em rastrear os antecedentes de personagens e pontos de enredos, fazendo conexões entre diferentes textos dentro da mesma franquia.” (JENKINS, 2009, p.184). Este tipo de fenômeno, muitas vezes os leva aos próprios quadinhos para saberem mais sobre algum personagem, pois acabam descobrindo, por intermédio de outras tecnologias (como a internet) e do compartilhamento de ideias entre outros interessados, que existem inúmeras referências sobre determinados personagens ou acontecimentos.

A questão identitária pode ganhar relevância diante “das relações afetivas que anunciantes e empresas de entretenimento desejam criar com seus consumidores” (JENKINS, 2009, p.195), pois estes consumidores que se focam em pesquisar a respeito daquilo que os atrai. Então, o esforço feito para finalizar este mosaico de informações acaba colaborando para que isso se torne parte da vida do indivíduo e que a cada momento esse laço, não só com a obra, mas também com os que compartilham da mesma paixão, aumente consideravelmente. Sendo assim, da mesma forma que as empresas sofrem ao tentar “frear” as produções baseadas em suas obras devido a esta paixão, este mesmo processo de apego pode se fortalecer através da forte identificação presente nas franquias.

As trocas de informações acabam por criar um tipo de inteligência coletiva que monta fragmentos daquilo que é recolhido em grupo e permite o retorno a certas informações quando necessário. Este processo acaba abrindo brechas para a educação informal dos destes indivíduos que aprendem a pesquisar e a buscar com outros indivíduos conhecimentos que complementem os que eles já possuem, uma vez que até mesmo “[...] na vida adulta, estamos dependendo cada vez mais dos outros para nos fornecerem informações que não conseguimos processar sozinhos. Nosso local de trabalho tornou-se mais cooperativo; nosso processo político tornou-se mais descentralizado; estamos vivendo cada vez mais no interior de culturas baseadas na inteligência coletiva.” (JENKINS, 2009, p.184). Nesta nova realidade, os indivíduos buscam cada vez mais compartilhar informações e buscar referências em obras distintas, muitas vezes aprendem a escrever desenhar, programar e muitos outros conhecimentos. Tudo com intuito de ter cada vez mais conhecimento acerca daquilo que consomem.

A compreensão e aplicação do conceito de cultura da convergência, neste sentido, são relevantes na medida em percebemos que estamos vivendo num mundo que do qual fazem parte indivíduos que têm ânsia por se fazerem ouvir, por se comunicar. Este fenômeno tende a tornar a comunicação e a educação cada vez mais próximas. Tais princípios já possuem ligação na medida em que “Vozes, movimentos e sinais corporais são formas ancestrais de manifestações humanas no sentido da comunicação, visando à aprendizagem do outro ser.” (KENSKI, 2008, p. 651). Porém, com as novas formas de interação as possibilidades se expandem de maneira praticamente incalculável. Ocorre então um aprendizado, um fluxo de conhecimento que está consideravelmente fora do controle dos profissionais da educação e das instituições de ensino. Contudo, se captarmos estas mudanças e ficarmos atentos ao fato de que os alunos já chegam repletos de conhecimentos, esse fluxo gigantesco de informações, que pode parecer nocivo ou descontrolado terá potencial para ser tornar um elemento positivo durante o processo de ensino e aprendizagem. O que ficará mais evidente adiante, quando poderemos observar o papel que as mídias tiveram na estruturação do que se consolidou como a imagem do jovem e as diversas formas de representações identitárias e subjetividades que podem surgir a partir destas mesmas mídias e do meio social no qual são desenvolvidas.

Capítulo 2: Identidades “secretas” das juventudes

Comumente as divisões das etapas da vida humana são separadas por determinados ciclos, em certa idade o indivíduo é considerado criança, em certo ponto adolescente, jovem, em seguida adulto e depois idoso etc. Isso, em geral, é determinado pela idade. Contudo, esta ideia linear de desenvolvimento, em que o jovem, pela lógica, seria um projeto de adulto, não é a única forma de identificar estes indivíduos, a medida em que este segmento da sociedade começou a tomar forma, buscar sua emancipação, desenvolver culturas próprias e identidades complexas, este tipo de divisão não se mostrou suficiente. Assim, tanto a sociedade quanto os pesquisadores, passaram a levar em consideração outras características, como: perfis socioeconômicos, maturidade, estilo de vida e formas de se expressar. (CATANI; GILIOLI, 2008, p.13-14)

Desta forma, para que possamos compreender melhor este processo e, além disso, qual a participação que as histórias em quadrinhos de super-heróis podem ter nesta saga por

emancipação e nas formas de produção de subjetividade, se faz necessário que nos aprofundemos na busca por identificar que jovens seriam estes, quais as diferenças entre as juventudes contemporâneas e as juventudes que eram consideradas apenas um caminho para um rito de passagem, se é que elas existiam.

Para além da relação dos jovens com a histórias em quadrinhos, se faz importante averiguar como as figuras dos super seres transitaram por tempos complexos, sendo oriundos de diversos momentos históricos ao mesmo tempo em que produziam e reproduziam significados e discursos a respeito de diversas temáticas. Sendo importante também abordar a forma com que sobrevivem nestes tempos de mudanças constantes, em que a necessidade de se reinventar se faz presente diante do consumo desenfreado de produtos e ideais. Só então seremos capazes de observar como o conteúdo presente nestas histórias pode se transformar, de alguma forma, em informação. Pois assim poderemos perceber que, muitas vezes, tais informações vão além daquelas recebidas através da educação institucionalizada e, portanto, não podem ser ignoradas por aqueles que pretendem compreender as maneiras de agir e pensar dos jovens. Desta forma, talvez sejamos capazes de identificar como algumas características das identidades juvenis podem interferir nestas produções e como podem ser, em parte, fruto daquilo que existe nas páginas de algumas histórias.

2.1 A jornada identitária e o aprendizado da alteridade

Um dos debates mais complexos da atualidade em tempos contemporâneos e de fluidez tão intensa está ligado ao exercício de compreender os processos e os caminhos identitários. Numa perspectiva que considera as identidades construídas social e culturalmente, se faz importante termos noção de que tanto a maneira com que os indivíduos se identificam quanto a forma com que são identificados se alterou ao longo do tempo e se diferencia de acordo com determinados espaços.

Ao explicar sobre a concepção de identidade, no que identifica como uma modernidade tardia, Stuart Hall (2019) distingue três concepções de sujeito de acordo com os pensamentos desenvolvidos ao longo do tempo. Seriam elas: “(a) sujeito do iluminismo, (b) sujeito sociológico e (c) sujeito pós-moderno.” (HALL, 2019, p. 10). Nesta perspectiva, Stuart Hall (2019), concebe que o sujeito do iluminismo teria uma identidade proveniente do seu “eu interior, uma espécie de essência que emergiria em determinado momento e se moldaria ao longo da vida, embora se mantendo fundamentalmente semelhante aos seus aspectos iniciais.

Já em relação ao sujeito sociológico, a identidade seria fruto da relação dele com outros sujeitos relevantes presentes em sua caminhada, sujeitos este que interfeririam de alguma forma na compreensão dos “valores, dos sentidos e dos símbolos” (HALL, 2019, p. 11). Todavia, está ideia que seria capaz de prever as características identitárias do sujeito baseado em seu entorno, ao qual ele estaria estritamente ligado, entra em crise, uma vez que este sujeito, que antes, teoricamente, era detentor de uma identidade fixa e sólida, estaria num processo de fragmentação das identidades, dentro de um mesmo ser haveriam diversas identidades em constante conflito, alternando de posições em determinados contextos. Diante disso, a compreensão de que teríamos uma identidade monolítica seria uma ideia fantasiosa baseada numa construção histórica, cultural e conveniente capaz de nos alocar em determinado espaço. (HALL, 2019).

Na perspectiva de Stuart Hall (2019) o sujeito contemporâneo não teria apenas uma identidade, mas várias. Estas identidades não necessariamente seguiriam um caminho paralelo. Isso seria, em parte, resultado de mudanças estruturais que levaram em direção de uma realidade que favorece o surgimento de identidades de certa forma efêmeras. Diante da vasta gama de identidades insurgentes, fruto dos novos tempos, a que o indivíduo tem acesso a ideia de uma identidade monolítica seria algo que beiraria o absurdo, o fantástico. A modernidade tardia, então, ao trazer novas discussões e realidades sociais, coloca em “xeque” a relação entre o sujeito e sua identidade. Seguindo essa linha de pensamento, Hall (2019) considera que existiram rupturas nos conhecimentos modernos que, de certa forma, são responsáveis pelo deslocamento da ideia da concepção do sujeito moderno. Tais rupturas perpassam as ideias marxistas que retiram o homem do centro da “equação” que resulta na formação do “eu” e o inconsciente freudiano que pressupõe a formação da identidade como algo relacionado a interações inconscientes e espelhamentos relativos ao meio em que o sujeito se encontra, como indicaria Lacan. As sociedades existentes na modernidade tardia seriam, devido ao processo de globalização, sociedades em que as mudanças ocorrem com uma frequência exacerbada em relação as sociedades tradicionais e isso se reflete nas identidades. Desta forma a identidade seria de fato formada ao longo da história, por processos do inconsciente. Este papel do inconsciente, ainda seria acrescentado pelo potencial de produção de significado da língua destacados pelo linguista Saussure e as características da sociedade disciplinar descrita por Foucault. Por último, o que teve papel fundamental naquilo que Hall chama de “descentramento do sujeito”, foi o movimento feminista que, embora tenha feito parte de um processo oriundo dos eventos de 1968, trouxe algumas diferenças

com relação as críticas políticas envolvendo áreas como: “A família, a sexualidade, o trabalho doméstico, a divisão doméstica do trabalho, o cuidado com as crianças etc.” Politizando ainda “subjetividade, a identidade e o processo de identificação” evoluindo para questionamentos a respeito das identificações sexuais e de gênero. (HALL, 2019)

Contudo, a legitimação de muitas ações referentes a identidade ocorre no campo social ainda por identificações pré-estabelecidas. Como ocorreu em 2016 quando o governo da Arábia Saudita bloqueou financiamentos ao exército libanês devido a um suposto afastamento de lideranças xiitas de Hezbollah²². (FIDES, 2016). Desta forma, lideranças como o patriarca da igreja Maronita precisam reforçar a identidade árabe do Líbano, mesmo diante de toda história que estes povos compartilham, com o intuito de acalentar as relações políticas entre as nações. Assim, os povos, mesmo quando vivem na mesma região, possuem traços semelhantes e tem muito de sua cultura compartilhada, muitas vezes, se apegam as diferenças para delimitar suas identidades. Embora algumas diferenças pareçam ser mais importantes do que outras. (WOODWARD, 2014).

Woodward (2014) vai dizer que a discussão da identidade perpassa as questões do essencialismo e do não essencialismo, pois segundo a autora “[...] o essencialismo pode fundamentar suas afirmações tanto na história quanto na biologia[...]” (WOODWARD, 2014, p.15). Desta forma a identidade pode ser reivindicada tanto através de uma história partilhada, quanto por características biológicas e, na mesma medida, estes argumentos podem servir como forma de deslegitimar discursos que colocam determinados povos como representantes de uma identidade cultural. Contudo:

[...] Para compreender o que faz da identidade um conceito tão central, precisamos examinar as preocupações contemporâneas com questões de identidade em diferentes níveis. Na arena global, por exemplo, existem preocupações com identidades nacionais e com identidades étnicas; em um contexto mais “local” existem preocupações com a identidade pessoal como, por exemplo, com as relações pessoais e com a política sexual. [...] (WOODWARD, 2014, p. 17)

Woodward (2014) vai identificar outras características que remetem à discussão da identidade e como ela é construída, compartilhada, afirmada e reafirmada. Neste sentido a identidade seria marcada pela diferença, ou seja, por aquilo que “não é”, o fato de alguém ser

²² Organização política, paramilitar e fundamentalista islâmica originária do Líbano. “Organização xiita libanesa apoiada pelo Irã” (COGGIOLA,2016)

brasileiro implica em não ser canadense, paraguaio etc., o fato de ser negro, implica em não ser branco e assim por diante.

A relevância das identidades seria determinada pelo recorte espacial, num viés mais amplo a identidade nacional ou étnica pode ser mais relevante, já localmente temas como gênero e sexualidade podem estar mais presentes na agenda política e cultural. Para compreender o valor das identidades devemos compreender as posições dos sujeitos no interior das culturas e como os sistemas de representação são importantes no processo de formação identitária. “A representação inclui práticas de significação e os sistemas simbólicos por meio dos quais os significados produzidos, posicionando-nos como sujeito” (WOODWARD, 2014, p. 17-18). Ainda segundo Woodward (2014) os sistemas de representação e os discursos seriam capazes de construir espaços em que os sujeitos podem interagir e daí construir determinadas identidades. Através de veículos de comunicação, como os quadrinhos, podemos receber estímulos simbólicos que definam como determinado sujeito deve agir, seguindo o exemplo dos quadrinhos, o sujeito estadunidense deve se espelhar em imagens fortes (masculinas e brancas) como o *Superman*, Capitão América, o Homem de Ferro etc. Sinais de imponência símbolos viris, bélicos e altivos. Contudo, estas práticas de representação envolvem relações de poder, que definem o que deve ser e o que não deve ser, desta forma podendo determinar quem deve fazer parte do que e, conseqüentemente, quem deve ser excluído. (WOODWARD, 2014).

As mudanças e transformações globais nas estruturais políticas e econômicas no mundo contemporâneo colocam em relevo as questões de identidade e as lutas pela afirmação e manutenção das identidades nacionais e étnicas. Mesmo que o passado que as identidades atuais reconstroem seja, sempre, apenas imaginado, ele proporciona alguma certeza em um clima que é de mudança, fluidez e crescente incerteza. (WOODWARD, 2014, p. 25).

Contudo, estaria em curso uma crise de identidade, em grande parte fruto da globalização que intensificou as migrações e trouxe conseqüências tanto para os imigrantes quanto para as regiões que os receberam. Estas crises fortalecem algumas identidades em relação aquelas que foram construídas enquanto hegemônicas, gerando desta forma, uma necessidade de reafirmação identitária, quando isso ocorre novas reivindicações surgem. (WOODWARD, 2014). Exemplos disso é a busca por suas raízes ancestrais que os descendentes de negros escravizados promovem em alguns países que sofreram com a escravidão do povo negro e a afirmação do povo árabe através de ritos religiosos e do estilo

de vida de seus países de origem. Contudo, isso gera respostas, como a reivindicação por direitos territoriais e culturais e as políticas contra imigrantes, no caso norte americano; o caso de alguns países europeus que possuem movimentos neonazistas e xenofóbicos; e até mesmo a busca por referenciais sócio-culturais menos agressivos como idiomas e religiões tradicionais que remetem a tempos “áureos” de alguns países. Nesta guerra identitária, obviamente, quem tem mais poder de influência e interesses contrários a outros povos, tendem a criar significados referentes não só a seu próprio povo como aos que julgam ser uma ameaça. Consideremos os atentados contra as torres gêmeas ocorrido em 2001, a partir deste marco histórico, governos que dominavam o discurso hegemônico acoplaram a identidade árabe/muçulmana características que seriam típicas de um povo agressivo, bélico e hostil. Esta estratégia, como é posto historicamente, não tinha como foco unicamente orientar o povo dos Estados Unidos em relação a uma ameaça global, mas foi utilizada em prol de outras campanhas com objetivos econômicos e imperialistas. Fato é que, ainda na atualidade, este estigma é carregado por estes povos e isso deixa evidente a necessidade de reafirmação que identitária que a globalização traz consigo. Com relação a identidades locais, os movimentos sociais reforçam a ideia de que as identidades não teriam uma natureza essencialista, as questões de gênero, sexuais étnicas e raciais, seriam então contingentes, construídas em determinados momentos da história, excluindo a ideia de um pensamento binário. Assim, tal política de identidades, de acordo com Weeks (1994), não é “ uma luta entre sujeitos naturais; é uma luta em favor da própria expressão da identidade, na qual permanecem abertas as possibilidades para valores políticos que podem validar tanto a diversidade quanto a solidariedade” (WEEKS, 1994 apud WOODWARD, 2014, p. 37-38).

A globalização então teria um papel extremamente relevante no surgimento de novas identidades, pois facilitaria a descentralização de discursos e a disseminação de ideais políticos culturais e sociais, nas palavras de Hall (2019):

“[...] Ela tem o efeito pluralizante sobre as identidades, produzindo uma variedade de possibilidades e novas posições de identificação, e tornando as identidades mais posicionais, mais políticas, mais plurais e diversas; menos fixas, unificadas ou trans-históricas. Entretanto, seu efeito geral permanece contraditório. Algumas identidades gravitam ao redor daquilo que Robbins chama de “tradição”, tentando recuperar sua pureza anterior e recobrir as unidades e certezas que são sentidas como tendo sido perdidas. Outras aceitam que as identidades estão sujeitas ao plano da história, da política, da representação e da diferença e, assim, é improvável que elas sejam outra vez unitárias ou “puras”[...] (HALL, 2019, p. 51)

Além desta diversidade de identidades a qual os sujeitos estão expostos e que, algumas vezes, parece dificultar a forma com que os indivíduos se identificam ou são identificados identificação, outra problemática é, como indica Silva (2014) a questão da diferença dentro deste cenário multiculturalista. Para ele da mesma forma que a identidade seria o aquilo que o sujeito “é”, a diferença seria o que ele “não é”, assim, uma dependeria da outra, pois a partir do momento que se coloca como sendo algo se excluiria todas as outras possibilidades de “ser”. Desta forma ao se afirmar branco, o sujeito estaria, automaticamente, afirmando que não é negro, nem índio, nem árabe etc. Nesse sentido, podemos pensar que a grande quantidade de super-heróis brancos com traços e comportamentos de origem europeia, de certa forma, age no sentido de negar esta identidade de “ser exemplar”, “ícone da moralidade” etc., àqueles que não compartilham destes traços identitários que estão intrinsecamente relacionadas a imagem do super-herói. Pois, a identidade teria “uma relação de estreita dependência” (SILVA, 2014, p. 74) com a diferença. Se partimos deste pressuposto, podemos colocar a diferença como a origem da identidade, tendo em vista que a afirmação de uma identidade seria uma forma compactada de negar todas as outras identidades. (SILVA, 2014). Porém, “a identidade e a diferença não podem ser compreendidas, pois, fora dos sistemas de significação nos quais adquirem sentido[...]”, não sendo assim algo anterior, natural ou fruto de algum tipo de essência (SILVA, 2014, p. 78).

Tanto identidade quanto a diferença têm ligação com relações de poder que visam o acesso a produção de significados e privilégios dentro da sociedade. Assim, ao afirmar a identidade ou a diferença, se produz formas de inclusão e exclusão. Desta forma, tal processo se torna capaz de produzir maneiras de classificar os sujeitos e esta classificação, por vezes, visa a hierarquização. (SILVA, 2014). No caso dos negros, a marca da cor, do fenótipo foram utilizadas para essa classificação, classificação impulsionada por europeus e que serviu para posicioná-los de maneira privilegiada nesta cadeia hierárquica, da mesma forma a marca do terrorismo, da religião e do invasor foi impressa no povo árabe.

As representações de todos os grupos sociais circulam no meio social produzindo sentidos e consequências. No entanto, algumas representações ganham maior visibilidade e passam a ser consideradas como expressão da realidade social. Na sociedade brasileira, assim como em outras, as representações que prevalecem são construídas por narrativas hegemônicas, capazes de representar um grupo social em detrimento de outros. Essas representações foram construídas mediante a óptica eurocêntrica, que institui sentidos de “normalidade” e “anormalidade”, estabelecendo como norma padrão o homem, branco, heterossexual, cristão. Os

indivíduos que não correspondem a esse padrão são vistos como desviantes, abjetos, e excluídos socialmente. (FERNANDES; SOUZA, 2016, p. 104)

Porém, mesmo diante deste conflito, incorrem as dificuldades oriundas da modernidade em que vivemos. Pois estas condições ficam à mercê de características típicas deste período. Para Bauman, o problema da identidade só surge quando se formam comunidades “fundidas unicamente por ideias ou por uma variedade de princípios” (BAUMAN, 2005, p. 17). Diante desta afirmação, é possível perceber que a crise de identidade na contemporaneidade, em parte, surge do número de ideias, princípios e oportunidades de mudança que a modernidade tardia (ou líquida de acordo com Bauman) expõe ao sujeito. Antes, quando os indivíduos dividiam um pequeno espaço, uma comunidade que os agregava quase que involuntariamente, haviam poucos questionamentos quanto ao pertencimento de cada um a determinada comunidade. Tais questionamentos, para Bauman (2005), começam a surgir quando estes pertencimentos são colocados em dúvida. Podemos pensar então que, quando as diferenças são apontadas é que a necessidades de se afirmar toma forma e é diante disso que Bauman vai destacar que:

As identidades flutuam no ar, algumas de nossa própria escolha, mas outras infladas e lançadas pelas pessoas em nossa volta, e é preciso estar em alerta constante para defender as primeiras em relação às últimas. Há uma ampla probabilidade de desentendimento, e o resultado da negociação permanece eternamente pendente. (BAUMAN, 2005, p. 19)

A identidade então, seria afetada pelo fato de que nos tempos atuais, os significados estão entregues à serem assimilados, desta forma um mesmo sujeito pode se identificar de diversas formas, tendo se inspirado em diversos produtos presentes em seu cotidiano. Um jovem, pode ter em seu arsenal de identidades, a negritude, seu gênero, uma comunidade que o “abraça” como um *geek* etc. e vestir-se destas identidades de acordo com as necessidades de afirmação, desta maneira, mais que uma identidade nacional, o sujeito carrega a marca de cada comunidade que, ao perceber sua diferença em relação aos demais, o inclui em sua realidade. Esta inclusão, da mesma forma que ocorre localmente, também pode ocorrer diante das identidades nacionais, a partir do momento em que os indivíduos se deslocam e entram em contato com outras culturas.

Porém, diante desta realidade, em que muitas oportunidades são apresentadas, cabe compreendermos a questão da representação. Entendo tal conceito então partir do pressuposto que:

[...] a representação é concebida como um sistema de significação, mas descartam-se os pressupostos realistas e miméticos associados com sua concepção filosófica clássica. Trate-se de uma representação pós-estruturalista. Isto significa, primeiramente, que se rejeitam, sobretudo, quaisquer conotações mentalistas ou qualquer associação com uma suposta interioridade psicológica. No registro pós-estruturalista, a representação é concebida unicamente em sua dimensão de significante, isto é, como sistema de signos como pura marca material. A representação expressa-se por meio de uma pintura, de uma fotografia, de um filme, de um texto, de uma expressão oral. (SILVA, 2014, p. 90)

É nesta perspectiva que a relação entre identidade e poder fica mais evidente, pois estas possibilidades “jogadas no ar”, podem ser fruto de determinados interesses, pois quem detém a hegemonia dos discursos acaba podendo, em certa medida, ditar o que é identidade e quais são as características dos sujeitos que “podem” aderir a elas. Desta forma, os sistemas pedagógicos devem tomar o papel de fortalecer as capacidades críticas do sujeito para que possam perceber as construções de representação da identidade e das diferenças oriundas dos discursos dominantes a fim de interferir nestes processos. Nesse sentido, outra questão se coloca em pauta, a maneira com que estas identidades e diferenças são “performadas”, como a maneira com que determinados significados são repetidos constantemente a ponto de transformarem a realidade de alguma maneira (SILVA, 2014). Um bom exemplo disso é a vinculação do povo árabe e muçumano a terminologia terrorista, em especial após os atentados de 11 de setembro de 2001. Era corriqueiro encontrar notícias que repetidamente associavam determinadas identidades a alcunha de terrorista, perigo a nação, fundamentalistas etc. até o ponto em que se normalizou relacionar alguns povos a estas práticas devido a forma com que foram “performadas” durante um bom tempo. Contudo, de acordo com Judith Butler (1999) este mesmo padrão de repetição que instaura o discurso hegemônico pode ser utilizado para “quebrar” estes estigmas e seria através de interrupções nestes discursos que residiriam as possibilidades de construir identidades que fujam a estas relações de poder (BUTLER apud SILVA, 2014).

Assim, tal como foi apresentado, a identidade, não seria algo preexistente e sim algo em construção, fluido, em constante mudança, por vezes contraditória e fragmentada. Seria então, parte de um processo de relações de poder que influenciam na maneira com que estas são “performadas”. Desta maneira, cabe abordá-las num âmbito pedagógico que vá além da simples relação entre identidade / diferença e a respeitabilidade diante do outro. Pois isto limitaria a capacidade de compreender a complexidade destas construções sociais. A empatia pura e simples, o ato de apresentar a discriminação como desvio psicológico e a introdução de indivíduos que representem diferentes identidades num meio que os renega, embora sejam ações tipicamente tomadas no meio pedagógico, não seriam o suficiente para fomentar a

compreensão das relações de poder existentes no processo de formação destes sujeitos. A diversidade não deve ser colocada como algo que “simplesmente” existe, mas sim como algo construído e que deve ser observado, criticado e reestruturado (SILVA, 2014).

Neste sentido, não bastaria apresentar filmes, quadrinhos, séries, imagens, guiar visitas à locais que remetam a origens culturais etc., mas sim incitar a crítica a construção destas identidades, desenvolver maneiras de pensar sobre como elas foram se estruturando, que tipo de relações de poder possibilitaram seus surgimentos e como o poder hegemônico pode ser subvertido. Isso pode partir, inclusive, de conhecimentos de mundo. (SILVA, 2014) O simples fato dos jovens consumirem produtos e ideais que possuam algum nível de representatividade, como séries e quadrinhos do Luke Cage ou do Pantera Negra não seria suficiente para que eles compreendessem a complexa cadeia de subjetividades existentes nestas representações, pois embora sejam personagens negros são fruto da indústria cultural estadunidense e carregam consigo toda a carga do discurso dominante que seu país de origem dissemina. Sendo assim, devemos considerar que:

De um modo geral, pode-se dizer que a história contemporânea está cada vez mais dominada pelo aumento de reivindicações de singularidade subjetiva – querelas linguísticas, reivindicações autonomistas, questões nacionalísticas, nacionais que, em uma ambiguidade total, exprimem por um lado uma reivindicação de tipo liberação nacional, mas que, por outro lado, se encarnam no que eu denominaria reterritorializações conservadoras da subjetividade. (GUATTARI, 2012, p.13)

Da mesma forma os árabes residentes em países com culturas que originalmente não agregam este povo não vão ter um olhar crítico de suas realidades pelo simples fato ver árabes e muçulmanos representados em páginas de quadrinhos, filmes ou animações, embora possam se identificar com os personagens. Assim, os profissionais da educação precisam estar preparados para interagir com sujeitos que já possuem facetas diversas, as quais estão em constante flutuação e sendo afetadas pelo meio no qual eles estão inseridos. Meio este banhado por incertezas e possibilidades de consumo capazes de ressignificar as identidades a todo momento.

2.2 Quem são os “jovens”?

Tão complexo como debater os demais conceitos ligados a identidade é compreender a dimensão das juventudes contemporâneas. A busca por uma definição do que é “ser jovem” encara diversas problemáticas, uma delas é o que caracterizaria a juventude e o que este

conceito determinaria. Em algumas instancias, podemos enxergar a juventude como um conceito caracterizado, em parte, por seu status social, pois o jovem estaria fora do alcance dos prestígios da maturidade plena, porém, teria um grau de prestígio superior aqueles que se encontram no estágio da infância. A juventude poderia ser colocada então, como uma categoria social, pois representaria um grupo de sujeitos englobados num status social etária comum e ter um simbolismo diante da sociedade. Todavia, a juventude, também pode ser considerada uma categoria histórica, uma vez que possui a capacidade se transformar paralelamente ao contexto social e até desaparecer de acordo com as intempéries e, quando presente, atua de acordo com a sociedade na qual está inserida, se reconfigurando quando necessário. Nesse sentido seria difícil definir uma idade na qual esta categoria se encaixe. (GROPPO, 2017)

Todavia, por vezes, tenta-se limitar quem pode ser alocado neste grupo através, unicamente, do quesito da faixa etária. Contudo, Catani e Gilioli (2008) vão indicar que embora haja uma faixa etária aproximada entre 10 e 35 anos que permeie a classificação deste grupo, existem variáveis como a condição social, que podem fazer com que os sujeitos precisem assumir determinadas responsabilidades, arrumar empregos, gerar renda familiar e demais afazeres relacionados ao que é considerada a “vida adulta”, enquanto outros, mais abastados, podem prolongar esse período da vida, por não terem as mesmas exigências por parte do meio em que vivem. Sendo assim, os marcos etários seriam mais utilizados para pesquisas estatísticas e nos quesitos legais, como liberação para trabalhar, censura midiática, responsabilidades civis e eleitorais. Outras variáveis poderiam estar relacionadas a questões biológicas e psicológicas, status dentro da sociedade, formas de manifestação cultural e comportamentos associados aos jovens. (CATANI; GILIOLI, 2008, p. 13-14).

Para Bourdieu (2019), seria paradoxal tentar definir os limites do que é ser jovem ou determinar a fronteira entre juventude e velhice. Contudo, ele destaca a maneira com que no passado, em períodos como a idade média e até mesmo no século XVI, o discurso que visava determinar estes tipos de marcos estavam relacionados a questão do poder. Desta forma, os mais velhos, tidos como sábios e/ou detentores de bens, faziam uso dos signos juvenis, como rebeldia, imaturidade e fraqueza com intuito de promover a manutenção de seus privilégios. Assim, estes sujeitos (os jovens) estariam impossibilitados de atingir determinados status ou, pelo menos, teriam grandes dificuldades para alcançar estes privilégios. Nesta mesma

perspectiva de poder, Bourdieu (2019) demonstra como esse posicionamento que coloca o adolescente como um “meio termo”, em especial nas classes populares, promoveu a ânsia da entrada no mercado de trabalho e, conseqüentemente, da saída da escola. Bourdieu (2019) identifica que a falta de alguns privilégios econômicos e sociais, em especial para meninos, limitaria suas capacidades em se reconhecerem enquanto “homens” e isso seria “[...] um dos fatores do desconforto que a escolaridade prolongada suscita nos filhos das classes populares” (BOURDIEU, 2019, p. 141). Desta forma a escola seria um local onde estes sujeitos estariam colocados diante de uma cultura que os manteria a margem de determinados meios sociais nos quais os adultos estariam. Nesse sentido, a construção de uma identidade jovem com a qual os sujeitos pudessem se identificar estaria ligada a determinadas relações de poder fundamentais para a manutenção de privilégios.

Numa perspectiva semelhante, a divisão etária destes grupos pode ser compreendida como fruto de um conjunto de fatores favorecidos pelo sistema econômico vigente em determinado período, como indica Mocarzel:

O entendimento da juventude como grupo etário específico decorre de um conjunto de fatores econômicos, políticos, sociais e culturais. Tal constituição deriva das demandas do mundo capitalista, da formação de gostos, comportamentos, hábitos e códigos compartilhados. O conceito de jovem – teenager- foi criado a partir das práticas de consumo na primeira metade do século XX, nos Estados Unidos. (MOCARZEL, 2017, p.23)

Contudo, tanto as definições do que seria a juventude, quanto a forma com que a sociedade tenta encaixar determinados indivíduos neste grupo, não surgiram de maneira uníssona e tão pouco num instante definível. Outras tentativas de definição deste conceito já haviam ocorrido, desde a antiguidade clássica até a idade média. De acordo com Ariés (2012) citado por Mocarzel (2017) “ [...] pensadores como Isidoro, Constantino e até mesmo Aristóteles buscaram definir as “idades da vida”, mas a falta de consenso acaba por misturar a idade de juventude com a vida adulta, ou seja, jovem era aquele que não era velho. O que poderia incluir desde crianças a pessoas de 30 ou 40 anos. ” (ARIÉS apud MOCARZEL, 2017). Diante destas variáveis, devemos considerar que se a política, a economia, a cultura e demais fatores se transformam ao longo do tempo, podem produzir subjetividades distintas que interferem na maneira com que o sujeito se identifica enquanto jovem e que a sociedade encara a juventude, fazendo com que este conceito flutue nesta vastidão de possibilidades.

O primeiro indício do que poderia ser considerado uma cultura juvenil surgiu próximo de 1940, quando jovens oriundos de países mais desenvolvidos economicamente começaram

a cunhar o que iria ser considerada uma cultura juvenil, jovens que enfrentaram guerras traziam consigo experiências que não se adequariam ao vislumbrado para suas idades e também demonstravam relativa ascensão financeira. (MOCARZEL, 2017, p. 27). Para Hobsbawn (1995) a juventude foi vista, ao longo do tempo como estágio preparatório para a vida adulta, o estágio final do desenvolvimento humano. Porém, o fato disso não corresponder a realidade social, que era gerontocrática, demonstrava que a organização do mundo não estava mais satisfatória. O indício de insatisfação em conjunto de novas expectativas de vida e tendências por parte de países como EUA, Grã Bretanha, Alemanha e França em aumentar os direitos e “privilégios” deste grupo fez com o segmento se tornasse dominante nas economias desenvolvidas. Outro ponto seria o rápido avanço tecnológico que dava vantagem em relação a grupos etários conservadores ou com dificuldades em se adaptarem. Esse contexto favoreceu a internacionalização, desta que seria considerada uma cultura jovem, através de produções culturais e difusões de determinados estilos de vida através de mídias como cinema, rádio e televisão. (HOBSEBAWN, 1995). Nas décadas seguintes ao pós-guerras, podemos considerar então que o conjunto de ideais políticos, culturas, o aumento das condições de consumo e a ligação destes com determinada faixa etária gerou uma forma de identificar o que poderia ser considerada uma juventude identificável por seu comportamento, sua cultura.

Devemos considerar também que, com o advento dos meios de comunicação, que ocorreu na segunda metade do século XX, houve uma disseminação significativa de novas imagens, novas formas de se ver o mundo. Isso acaba fomentando um culto a estética, pois os indivíduos começam a tentar atingir uma aparência considerada jovem ao mesmo tempo em que consideram este padrão como o ideal. Isso passa a servir como uma nova ferramenta para reforçar a singularidade dentro da sociedade. O ideal de juventude então se torna um símbolo de sucesso.

Na mídia o jovem costuma ser apresentado como a encarnação perfeita da figura do hedonista, já com certa autonomia, quando em comparação com as crianças, porém ainda livre das obrigações conjugais, parentais e laborais que pesam sobre os adultos. Abordada como um sinônimo de jovialidade, bom-humor, graça e leveza, a juventude deixa de ser apenas uma etapa da vida para se tornar um estado de ser, desde que se tenha presente uma predisposição para a alegria, para o *joie de vivre*.(CAMPOS; ZARUR, 2015, p.46).

A figura do jovem passa a ser apresentada como exemplo de perfeição, o detentor dos maiores prazeres da vida, aquele que se encontra no auge de sua existência, representante de virtudes enriquecedoras. A juventude não se mostra mais como uma simples etapa da vida humana, mas como um estilo de vida, algo a ser almejado. O jovem não é mais visto como

um indivíduo incompleto, caminhando em direção a uma vida responsável e digna, ele agora é o objetivo. “[...] a juventude é a mais bem-sucedida representação social e midiática dentre todas pelo menos tal qual a entendemos, seja em nossas conversas cotidianas, ou no cinema, na literatura, na música e na moda.” (PEREIRA, 2017, p.10)

Porém, a mesma indústria cultural que elevou a juventude ao status de “condição a ser alcançada”, atribuiu a cultura juvenil contemporânea a imagem de desinteressada, sedenta por consumir etc. Representada assim como uma classe dividida em grupos que buscavam se identificar a qualquer custo e cuja identificação muitas vezes era caracterizada por aquilo a que tinham acesso, que podiam consumir, fosse material, cultural ou intelectualmente. Um grupo de sujeitos que não representava mais os ideais “nobres” de épocas anteriores.

O rótulo geração 68 associava uma suposta cultura jovem (no singular) genérica à rebeldia política, à oposição aos sistemas autoritários ,às utopias e ao desejo de mudança social . Depois de mais de duas décadas , essa imagem idealizada foi esvaziada pelas representações da mídia e substituída pela imagem da juventude como unicamente associada as “tribos urbanas” e aos *teens* “alienados” , em especial na década de 1990.” (...) A essência juvenil contemporânea foi associada a desinteresse pela política e pelas instituições oficiais, identificando os jovens, em primeiro lugar, como consumidores. Nesse contexto , a ideia de “revolução social” foi caracterizada como “velha” e as utopias em prol de mudanças no sistema(anos 60-70) foram substituídas por representações da juventude como delinquente, criminosa, “desviante” , “ anormativa” ou, no máximo, “ passiva”.(...) (CATANI;GILIOLI, 2008, p. 71)

Embora o contexto supracitado sirva para ilustrar como a realidade social, política e cultural interfere na forma com que os sujeitos se identificam e como são identificados, não é possível resumir o que é juventude, pois, considerando está mesma linha de pensamento e as variáveis existentes nestes contextos, de acordo com as especificidades de cada sociedade, perceberemos que homogeneizar o conceito de juventude é algo impraticável. Principalmente se considerarmos que, mesmo com a gênese desta identificação da cultura juvenil sendo oriunda de países mais desenvolvidos economicamente:

A partir da década de 1970 ocorreu a formação de amplo contingente de consumidores entre os jovens de baixa renda, com o desenvolvimento dos serviços voltados principalmente para as esferas da diversão e do consumo de roupas. Esses novos mercados criaram as bases para a diferenciação interna entre os diversos grupos de jovens. A esfera do consumo cultural passou a englobar as classes populares, cujos jovens começaram a ter acesso aos estilos, sobretudo em função da influência dos meios de comunicação – em especial a televisão. (CATANI; GILIOLI, 2008, p. 26)

Pode-se considerar as juventudes, tal como são identificadas culturalmente, como produto dos grandes meios urbanos, locais que favorecem a proliferação de subculturas, “tribos” que acolhem os indivíduos no momento em que se deslocam da infantilidade rumo a vida adulta, em especial a partir da década de 1980, quando as problemáticas destas duas realidades são colocadas no mesmo plano, tendo suas intempéries relacionadas. Já no decorrer da década de 1990, os jovens foram alvo de políticas públicas por seres considerados desviantes, tendo tais políticas ligação com combate aas drogas, doenças sexualmente transmissíveis, violência etc. (CATANI; GILIOLI, 2008, p. 38)

Desta forma, mesmo diante daquilo que o discurso hegemônico difundiu como cultura juvenil, novas nuances foram surgindo na medida em que o acesso à tecnologia, a globalização e as novas formas de se comunicar foram atingindo outras culturas e outras classes sociais.

Com os avanços comunicacionais, a sociedade global se reorganizou. A estrutura quase fixa das classes sociais deu lugar às redes; a internet deu voz a pessoas que antes era alijadas dos meios de comunicação de massa, ainda que a distribuição continue desigual e não alcance grande parte dos grupos mais necessitados. A própria noção de sociabilidade se transformou. (MOCARZEL, 2017, p. 33)

É nessa nova perspectiva contemporânea, em que cada vez mais indivíduos tem acesso a outras culturas, à novas formas de se comunicar e, conseqüentemente, de se relacionar com os demais que a pluralidade de juventudes se demonstra cada vez mais incontável. Pois, a quantidade de informações, de referências e de interesses de consumo que se colocam diante dos sujeitos, tornam ainda mais incalculáveis as definições concretas do que seria a juventude. Diante disso, torna-se interessante compreender o que as diferentes subculturas existentes no interior daquilo que se habituou denominar de cultura juvenil têm em comum, que tipo de possibilidades são colocadas diante dos sujeitos e como estes reagem a elas. Para assim, apresentar a possibilidade de correlacionar as maneiras com estes sujeitos agem e interagem no “mundo real” e como são representados nas revistas em quadrinhos de super-heróis e perceber que tipo de representatividade eles podem consumir por intermédio destas obras. Assim, tornando possível captar, até, como podem desenvolver novas facetas inspiradas nas subculturas que se criam em torno deste tipo de material que é capaz de atingir diversas mídias e, por fim, convergir em discursos bem complexos e significativos.

Contudo, para Bauman (2013), os jovens desta sociedade contemporânea, que de acordo com ele tem a incerteza com uma de suas maiores características, são figuras quase que dispensáveis, porém se salvam deste destino devido a sua importante contribuição no que

tange ao consumo, pois sem estes sujeitos e as novas demandas que possibilitam a cada instante, o sistema econômico capitalista não teria a mesma capacidade de fazer a manutenção de seu crescimento. (BAUMAN, 2013). Pois, ainda segundo o autor:

A forma de vida em que a geração jovem de hoje nasceu, de modo que não conhece nenhuma outra, é uma sociedade de consumidores e uma cultura “agorista” – inquieta e em perpétua mudança – que promove o culto da novidade e da contingência aleatória. Numa sociedade e numa cultura assim, nós sofremos com o suprimento excessivo de todas as coisas, tanto os objetos de desejo quanto os de conhecimento, e com a assombrosa velocidade dos novos objetos que chegam e dos antigos que se vão. (BAUMAN, 2013, p. 22)

Desta forma, Bauman (2013) vai colocar que o jovem que habita a sociedade da informação é movido pela velocidade com que tem acesso a informação, buscando soluções rápidas, tão rápidas quando o vigor que eles possuem. Seriam então um tipo de juventude que busca a mudança, mas não teria fôlego para encarar o tempo necessário para se manterem firmes em seus ideais. Vítima de redes sociais, internet e da TV, essa juventude seria vista como um terreno inexplorado, apto a ser condicionado ao consumo. (BAUMAN, 2013). Porém, esta mesma tecnologia capaz de criar “limitações, também é capaz de favorecer a relação dos sujeitos, produzindo assim novos conhecimentos frutos da interação e a disseminação de saberes.

A mídia tem a capacidade de atingir muitos lugares, espaços que, por mais que tenham suas próprias “tribos”, recebem mensagens que destacam determinadas características como sendo determinantes para o sucesso, para fazer parte de uma categoria que carrega consigo o signo do sucesso, daquilo que é bom, do auge do desenvolvimento humano, dos indivíduos que são capazes de qualquer coisa, indestrutíveis, ou seja, da juventude. Embora pareça simplista imaginar que aqueles identificados como jovens agem de determinada forma ou tenham determinadas características devido a interferência de veículos de comunicação e de acesso a informação em larga escala, ao encararmos o curso da história, é possível perceber como, o que conhecemos como juventude, foi sendo construído com intuito de identificar um grupo de sujeitos que de alguma forma não se mostravam passíveis de fazer parte dos grupos tradicionalmente aceitos como integrantes das sociedades ocidentais modernas e como representação (da juventude) perdura mesmo diante de inúmeros fenômenos socio-históricos. (PEREIRA, 2017).

Esta mesma mídia, se considerarmos a perspectiva de Foucault (2011), da relação entre poder e saber, possui condições de veicular verdades, dar destaques a informações que sejam convenientes e nublar as que não sejam. Pode direcionar informações a determinados

grupos, fazendo com que alguns se sintam desviantes por não seguirem aquilo que está sendo colocado. Não há ares de teorias conspiratórias ou de um plano da mídia para formar jovens com ideais específicos, mas sim uma demonstração de como o dispositivo midiático é capaz de produzir subjetividades específicas e criar verdades. “É preciso se livrar do sujeito constituinte, livrar-se do próprio sujeito, isto é chegar a uma análise que possa dar conta da constituição do sujeito na trama histórica [...]” (FOUCAULT, 2011, p. 7). Nesse sentido, podemos afirmar que os fatores subjetivos sempre tiveram seu papel no decorrer dos fenômenos históricos, porém, diante da relação destes fatores com os meios de comunicação de massas este papel parece ter se tornado ainda mais preponderante, possibilitando que tenham ainda mais reflexos nas realidades sociais. (GUATTARI, 2012, p. 12)

Esta subjetividade, que está presente na forma com que as juventudes se constituem, acabam sendo contempladas por agentes de significação. Seja através de produtos, acesso a informações específicas, oportunidades de consumo ou até mesmo políticas públicas. Desta maneira, a experiência do ser jovem, embora tenha seus pontos em comum e tenha uma “propaganda” que busca criar determinados significados que são oferecidos aos grupos, vai sofrer interferências oriundas das condições que se encontram determinados jovens e das maneiras com que estes vivem a experiência das juventudes. Sendo assim, tais experiências não estariam estruturadas de maneira generalista, mas sim ligadas a diversas formas de representatividade. (SILVA, 2008)

Ao tentarmos perceber a pluralidade das juventudes, precisamos levar em consideração que da mesma forma que não há apenas “uma mídia”, um veículo homogêneo que propaga os mesmos saberes o tempo todo e que existem diversos discursos sendo transmitidos, há diversos tipos de sujeitos que recebem diversos tipos de informações.

Assim, nossas formas de ser, o jeito como pensamos, agimos e nos reconhecemos, estão altamente investidas pelas modelagens culturais que incessantemente nos atravessam e dependem dos entrecruzamentos de forças sociais (mídias, tecnologias, consumo etc.) que nos atingem com maior vigor em determinado tempo de nossa vida. (SILVA, 2008, p. 45)

Neste sentido não haveria uma forma de definir a juventude como algo homogêneo, tal como se tentou construir ao longo do tempo, pois um mesmo indivíduo recebe e transmite discursos variados, se constituindo de vários significados. Existe a juventude negra, a árabe, a europeia, a brasileira, a periférica, a nipônica, existem diversas juventudes, a maioria possui características em comum, mas também possuem diferenças gritantes. Contudo, das

características em comum, uma das que mais chama a atenção é que necessidade que os jovens que compõem essas juventudes possuem de descobrirem quem são e, fazendo isso, acabam atacando determinada forma de poder. Forma esta que, segundo Foucault:

[...] aplica-se à vida cotidiana imediata que categoriza o indivíduo, marca-o com sua própria individualidade, liga-o à sua própria identidade, impõe-lhe uma lei de verdade, que devemos reconhecer e que os outros têm que reconhecer nele. É a forma de poder que faz dos indivíduos sujeitos.” (FOUCAULT, 1995, p.235)

Este anseio pela descoberta em conjunto da capacidade de se obter informações e se comunicar favorece potencialmente o que Jenkins (2009) chama de cultura participativa. Estas subjetividades se potencializam na medida em que os sujeitos têm a oportunidade não só de receber informações, mas de difundi-las e, desta forma, acabam encontrando atingindo outros sujeitos que se identificam com aquilo que foi disseminado.

A expressão cultura participativa contrasta com noções mais antigas sobre passividade dos espectadores dos meios de comunicação. Em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo. (JENKINS, 2009, p. 30).

Ou seja, considerando este artifício, as juventudes que antes, de acordo com os argumentos que as defendiam enquanto fruto da cultura de massas, parecia algo construído unicamente por terceiros, mostra de forma mais evidente como promove um movimento dialético entre os sujeitos que teoricamente formam estes grupos. Eles compartilham, produzem e consomem signos e significados, elaborando assim seus próprios sentidos, mesmo que, muitas vezes, inspirados por outros produtos da indústria cultural que se coloca diante deles. Diante disso, o grande desafio que tem se apresentado é reconhecer como estas juventudes se identificam e como estes jovens podem compreender as diferenças existentes entre os grupos que constituem de maneira a não perpetuarem os discursos de intolerância de seus antepassados, não se tornarem aquilo que se imaginava serem antes: projetos de adultos inspirados em seus pais e nos membros mais velhos da sociedade.

Com pode ser visto, existe uma vasta gama de juventudes, representadas por intermédio das mídias de massa e disseminadas por veículos de comunicação de grande porte, em geral, oriundos de culturas que detêm o discurso hegemônico, como os países europeus e os Estados Unidos. Contudo, a realidade que estes agentes levaram tanto tempo para criar, a imagem do que pode ser considerado ser jovem, das dificuldades e especificidades que estes sofrem possui um caráter que, embora considere o meio urbano, as novas tecnologias e diversas formas de comunicação, representa determinadas parcelas da sociedade de maneira distinta, da mesma forma com que o Estado as trata.

As formas de manutenção de privilégios, a entrada prematura no mercado de trabalho e as diversas alternativas que o mundo coloca diante dos sujeitos, são potencializadas (para o bem ou para o mal) quando olhamos para determinadas parcelas da sociedade, tais como os negros, que carregam a marca do trabalho em seus corpos, fruto da escravidão que vitimou seus antepassados e ainda hoje os coloca num lugar que dificulta o acesso a determinados locais dentro da sociedade, limitando até mesmo seu direito a vida, que encurtada como todo diminui ainda mais o período da juventude. A partir deste ponto já podemos identificar uma diferença na construção do que é a juventude com relação ao negro, tendo em vista que a condição de escravidão na qual os negros foram colados durante anos já negava a estes sujeitos a condição de juventude ou de qualquer espaço entre a infância e a vida adulta e isso perdurou durante muito tempo, deixando ainda muitas sequelas. Reflexo disso é o fato de que além da violência simbólica (Bourdieu, 2019)²³, fruto das subjetividades presentes na sociedade que os nega e julga estes jovens num outro nível, vivenciam a violência física direta. (GOMES; LABORNE, 2018).

O fato de “ser” um jovem negro agrega uma variedade de significados a um mesmo sujeito, desta maneira, são agregadas a ele as possibilidades que foram construídas como sendo típicas deste recorte social, mas também as limitações geradas por construções históricas, sociais e culturais que marcam determinados membros da sociedade como dignos (ou indignos) de determinados tratamentos e limitações se comparados aos jovens que foram representados ao longo do tempo. Uma vez que, embora o jovem tenha sido representado como marginal em diversos veículos da midiáticos e através de discursos distintos, em determinado momento estas representações foram romantizadas, o visual subversivo de James Dean, dos Rolling Stones e representados nos filmes hollywoodianos foram abraçados pela sociedade se tornando tendências e representando uma juventude alternativa, capaz de tudo,

²³ Conceito cunhado por Boudieu que se refere a formas de violentar o sujeito atingindo sua moralidade, seu psicológico, sua cultura etc. Eximindo seu corpo de violência física direta.

capaz até de mudar o mundo. Todavia, a marginalidade e a subversividade estética, quando tingida pela cor negra, produz fenômenos consideravelmente distintos. Os significados produzidos por quem está em vantagem diante das relações de poder, tem como objetivo promover a manutenção do *status quo* dentro de nossa sociedade e faz isso deixando claro, através dos dispositivos que possui, o lugar daqueles que trazem consigo determinadas características. “É importante, então, compreender que a violência que incide sobre a juventude negra tem raízes históricas mais profundas.” (GOMES; LABORNE, 2018 p.17).

Contudo, as formas de representação e constante luta por espaço, podem vir por intermédio de produções semelhantes às que promoveram as demais representações juvenis, contanto que construam significados de maneira positiva, fazendo com estes jovens e suas realidades sejam representadas a partir da visão daqueles que compreendem empiricamente a importância da existência de uma representatividade capaz de estimular uma leitura crítica da realidade vivida pelos jovens que carregam determinadas marcas.

A adolescência e a juventude negra e pobres, faveladas, com a sua cor, suas roupas, sua linguagem, seu destemor, sua possibilidade de circulação no espaço urbano (mesmo com as insistentes tentativas de segregação racial nos territórios) se configuram nessa produção histórica da branquitude e do medo como coletivos ameaçadores. Esses mesmos coletivos confrontam corajosamente a violência. Uma das formas de enfrentamento tem sido o universo da cultura, da música, da arte, como por exemplo, a Cultura Hip Hop. (GOMES; LABORNE, 2018 p.14).

Todavia, o aumento das possibilidades de autoafirmação da juventude negra, gera, obviamente, reações por parte daqueles que buscam possuir o monopólio do discurso, o que torna ainda mais complicada a jornada destes sujeitos rumo a retomada dos lugares que lhe foram negados ao longo do tempo. Desta forma quando surgem, através das grandes mídias, tentativas de inserção de algum tipo de elemento cultural com intuito de elevar a representatividade negra nos meios culturais, novas formas de subjetivação se instauram, reativamente, com a pretensão de contornar a forma com que tal representatividade se apresenta. (GOMES; LABORNE, 2018).

Outra parcela da sociedade cujos os membros considerados jovens possuem características próprias e que devem ser levadas em consideração, além de marcas bem distintas, são os que fazem parte de determinados grupos de imigrantes, como os oriundos de conflitos causados por grandes potências bélicas mundiais (EUA, países da união europeia, Estados fundamentalistas etc.) e que precisam se refugiar nestes mesmo países, como tem acontecido com o povo árabe. O papel dos jovens árabes nestes ambientes de constante conflito bélico ligado a ideologias agressivas, pode ser observado quando analisamos conflitos como os da região da Palestina, como relata o historiador Osvaldo Coggiola:

Cinco anos depois do massacre de Sabra e Chatila, em 1987, um caminhão militar israelense atropelou e matou quatro jovens palestinos na Faixa de Gaza. Este incidente foi o estopim para o início dos combates entre jovens palestinos e as tropas de ocupação israelense. A revolta, conhecida como a “revolta das pedras” (*Intifada*) durou seis anos, resultando em muitas mortes de lutadores civis palestinos e um profundo desgaste político internacional para Israel, pois eram jovens e crianças enfrentando com paus e pedras as armas sofisticadas dos soldados israelenses. *Intifada*, em árabe, significa tremer ou ter calafrios de medo ou de doença, também significa um despertar abrupto, ou súbito, de um sonho ou inconsciência. Foi uma manifestação espontânea da população palestina iniciada em 9 de dezembro de 1987; o levante rebentou no campo de refugiados de Jabaliyah, no extremo norte da Faixa de Gaza, com a população civil palestina atirando paus e pedras contra os militares israelenses. (COGGIOLA, 2016, p. 372-373).

Diante disso, podemos perceber as responsabilidades que estes jovens carregam frente a estes conflitos, o que, muitas vezes faz com que alguns membros destas sociedades busquem refúgio em países distantes desta realidade. Assim, fica claro que, estes sujeitos possuem, para além daquilo que a maioria dos autores identificou, outros fatores, que podem ser somados aos já citados, que promovem uma produção de sentidos distintos. Pois, os imigrantes de origem árabe, em sua maioria, conhecem as formas de violência tal qual os negros africanos, embora dentro de seu próprio contexto, devido ao fato de terem vivido ou terem parentes que vivenciaram experiências em territórios atingidos por conflitos ideológicos e bélicos, que para além dos motivos internos possuem, clara influência de outras nações que interferiram em seus territórios, em sua política e em suas culturais, em geral, com intuítos imperialistas ou ditatoriais. (COGGIOLA, 2016).

Este processo tem forçado um número significativo de integrantes destes povos a buscarem refúgio em países que não os seus de origem e, frequentemente, em países que estão longe de compartilharem o mínimo que seja de sua cultura. Este fenômeno acaba por provocar uma diáspora árabe e isto, obviamente, reflete na configuração dos jovens com relação a suas origens étnico-raciais. Em especial, jovens que possuem em suas origens elementos que, no ocidente, estão ligados a ações de violentas. Cabe então ressaltar a forma com que o hibridismo se manifestou nestes jovens diante do ambiente em que eles cresceram, onde as representações dos povos árabes na mídia são frequentemente associadas a atos de terrorismo, associações estas que, em grande parte, foram reforçadas com os eventos de 11 de setembro de 2001.

Como um processo de domesticação simbólica do Oriente, o Orientalismo, nesse caso, justifica e legitima previamente quaisquer atrocidades que o Ocidente possa cometer contra o mundo árabe em retaliação. Com o 11 de setembro, portanto, o

discurso de uma guerra contra o terrorismo ganhava ares de realidade incontestável. (FERNANDES, 2017, p.79).

Assim, novas formas de representação se fazem cruciais para os jovens que já nascem sobre a égide do hibridismo identitário e que veem as representações de seu povo serem censuradas por fundamentalistas nos países árabes e utilizadas como forma de disseminar um discurso de medo por parte dos povos ocidentais, principalmente da América do Norte. Uma vez que, “O árabe tem se apresentado como uma dissidência particularmente problemática na cultura midiática norte-americano, tendo que lidar tanto com temas voltados para terrorismo e guerra quanto para debates de inclusão e diferença. ” (FERNANDES, 2017, p. 78).

Desta maneira, ao falarmos de jovens que carregam consigo, para além dos significados gerais estabelecidos pela indústria cultural e pelo sistema econômico vigente, identidades étnico-raciais, se faz extremamente importante percebermos as características daquilo que os diferenciam dos demais diante da parcela da sociedade que detém o discurso hegemônico considera exemplar, aceitável e digno de ser representado. Levando em conta, também, como são representados os fenômenos provocados por essas diferenças e como são utilizados dispositivos para ressignificar constantemente o papel destes sujeitos na sociedade, inclusive através das próprias mídias contemporâneas.

2.3 Super-heróis, juventudes e identidades em tempos de mudanças

As histórias em quadrinhos de super-heróis, possuem, já em suas primeiras formulações, várias características ligadas aos temas tratados anteriormente. Primeiramente, surgem como forma de representação de sujeitos que vivenciaram eventos ligados a conflitos, situação que os colocou na situação de refugiados e, diante de tal contexto, surgiu a necessidade de buscas por representações ligadas a cultura que fora deixada para trás. Contudo, tinham como público alvo, ao menos inicialmente, indivíduos com baixo poder aquisitivo e com recorte etário definido, desta forma, atingindo o público infanto-juvenil (VIANA, 2011). Desta forma, os super-heróis, podem ser colocados, tal como a juventude, como sendo um produto tanto histórico quanto social e isso pode ser observado quando paramos para analisar a maneira com que, ao longo do tempo, as histórias em quadrinhos deste segmento dialogaram diretamente com os anseios das juventudes de acordo com as épocas em que as histórias eram criadas e dos fenômenos sociais que se manifestavam paralelamente a isso.

O surgimento daquele que é considerado o primeiro super-herói, já demonstra a capacidade destas histórias em produzir significados que permitem a identificação por parte de alguns sujeitos. O *Superman* (1938), visto como o primeiro super-herói, é construído com base em obras que representavam a imagem heroica baseada na identidade estadunidense, como podemos observar na análise de Ricardo Bruno Flor quando este afirma que:

Três gêneros, na nossa percepção, fazem parte da linguagem heroica americana (que viria a dar origem ao *Superman* e a figura do super-herói). Esses mostram histórias de ação e aventura nas quais personagens variados definiram e perpetuaram o caráter do herói americano que *Superman* viria a reproduzir e, simultaneamente, construíram narrativas que vieram a inspirar suas histórias. Esses gêneros são o *western*, com histórias como *White Boy* (1933), *Li'l Abner* (1934), e *Red Ryder* (1938); as *detective stories*, como *Dick Tracy* (1931) e *Secret Agent X-9* (1934); e as de aventura *Wash Tubbs* (1924), que teriam se voltado mais para aventura durante a década de 1930, *Joe Palooka* (1931) e *Tarzan* (1931). A partir desses gêneros, temos as histórias de aventura espacial, como *Buck Rogers* (1929), *Brick Bradford* (1933), *Flash Gordon* (1934) e, também, as histórias que começaram a introduzir elementos dos super-heróis, ou seja, elementos fantásticos em contextos urbanos de combate ao crime ou à injustiça, como é o caso de *Mandrake the Magician* (1934) (copiado por Zatara em 1938) e *The Phantom* (1936). (FLOR, 2014, p. 26)

Desta forma, podemos perceber, como muito daquilo com que os estadunidenses se identificavam, baseado em seu contexto histórico e social, está presente na formulação daquilo que viria a se tornar o super-herói, figura que se faria presente com o intuito de sanar algumas problemáticas urbanas. Nos Estados Unidos há um prevalência de discursos que, notoriamente, facilitam a exclusão de indivíduos que fujam ao modelo estabelecido por aquela nação, tal como o discurso fundacional que eleva o status daqueles tidos como pioneiros, a religiosidade (monoteístas, em geral protestante) que coloca Deus em todos os âmbitos sociais e o discurso bélico que prevê uma guerra entre os povos que comumente remete a um espírito patriótico (FLOR, 2014), desta forma repudiando o que é exterior. Assim, da mesma forma que chama a atenção o fato de figurarem nas páginas destas histórias desde a disputa tecnológica até o ímpeto desbravador das histórias do velho oeste e de exploração de territórios “exóticos”, também é ilustrativo o fato de que os criadores destes personagens, Joseph "Joe" Shuster e Jerome Jerry Siegel, serem descendentes de judeus, o que acabou dando novos ares a este personagem e, conseqüentemente, ao conceito de super-herói. Pois, “segundo diversos acadêmicos, os membros da comunidade judaica americana não conseguiam encontrar penetração na *main stream media* por causa de sua etnia (FLOR, 2014, p. 43), ficando longe de oportunidades para escrever tirinhas de jornais ou algo “digno de mais respeito” perante a sociedade, desta forma, os membros destas comunidades estavam fadados a produções de “segunda categoria”, tal como eram consideradas as histórias em

quadrinhos. (FLOR, 2014). Assim, era nas páginas destas revistas que tais autores tinham a oportunidade de introduzir signos que representassem suas origens, juntamente das representações que já faziam parte do imaginário norte americano.

Como já foi posto, a juventude era alvo constante deste nicho da indústria cultural, isso se reforçou nos momentos em que houve maior necessidade da presença constante dos ideais estadunidenses diante da cultura popular. Períodos conflituosos favoreceram e até potencializaram a capacidade de produção de significados através destas obras, tal como ocorreu em momentos de guerras, mas especificamente da segunda guerra mundial e foi neste contexto que surgiu mais um dos ícones que firmariam a imagem dos super-heróis. Em 1941 foi lançada a primeira revista que tinha como protagonista um super-herói aberta e propositalmente patriota. Em sua emblemática capa (figura 1), onde aparece golpeando a face do ditador Adolph Hitler, já podemos perceber a quantidade de símbolos e discursos que aquela obra pretendia disseminar, recorrendo ao princípio da identidade cultural ligada nacionalidade (HALL, 2019).

Figura 1 – Capa Capitão América nº 1 de 1941



Fonte: https://www.marvel.com/comics/issue/7849/captain_america_comics_1941_1. Acesso em de 15 de dezembro de 2019

A ideia de um homem carregado de símbolos estadunidenses golpeando o líder do partido que representava aquilo que havia de pior no mundo, o extremo contrário da liberdade pregada pelo ideal norte americano, expressava bem o tipo de mensagem que se queria passar e como adicional temos o companheiro do Capitão América, o jovem Bucky no canto inferior direito, a representação de que a juventude também tinha um papel na jornada patriótica contra este terrível inimigo. Desta forma, os super-heróis, tem sua origem em momentos de guerra e crises, remetendo a mitos e figuras nacionais para se estabelecer no imaginário da população.

A segunda guerra teve fim e diante deste fim se estabeleceu um período de suposta prosperidade, isso fez com que algumas das características mais emblemáticas dos super-heróis perdessem um pouco de seu sentido. O ímpeto que eles carregavam já não tinha tanta serventia diante de u estado de bem-estar social e com isso recaíram críticas e até formas de censura contra este gênero, isso fez com que durante o final da década de 1940 até o final da década de 1950, a imagem destas figuras fossem rechaçadas e tidas como formas de influenciar os jovens negativamente, o que foi representado pela campanha contra este tipo de produção proveniente do estado com legitimação do psiquiatra Fredric Wertham (VIANA, 2011), o que já demonstra que havia total reconhecimento por parte dos EUA a sobre o papel das histórias em quadrinhos de super-heróis em relação aos jovens e suas formas de identificação. Porém a necessidade de representações se mantinham e acompanhavam novos conflitos e, da mesma forma, acompanhavam o crescimento econômico, social e cultural dos jovens que, no período pós-guerra, se encontravam em outro patamar dentro da sociedade (MOCARZEL, 2017). Desta forma, período de perseguição destas obras não durou muito. As duas grandes potencias que se formaram ao fim da guerra, URSS e EUA, deram início ao que ficou conhecido como guerra fria, uma espécie de conflito em que haviam mais embates ideológicos do que de fato bélicos, ao menos por parte das potencias que protagonizavam esta guerra. Neste período o grande temor oriundo das tecnologias e ameaças externas reviveu a importância em reforçar as formas de identificação presentes nas produções culturais. Assim, ao mesmo tempo que propagava o medo, através da representação de ameaças nucleares, tecnologias extraterrestres etc. as revistas em quadrinhos apresentavam a superioridade estadunidense nesses quesitos, e isso se reforçou através de personagens que representavam a genialidade do povo norte americano como: Quarteto Fantástico (1961), Bruce Banner, o Hulk (1962), Tony Stark, o Homem de Ferro (1963) etc. Personagens como estes serviriam como forma de representar para os jovens, que agora tinham um novo desafio superar avanços

tecnológicos soviéticos como os de Sergei Koroliov²⁴ e Yuri Gagarin²⁵, como o povo estadunidense não era formado só por soldados. Para além disso, as histórias da *Marvel Comics*, que tomara a frente na produção deste novo tipo de material, traziam uma nova perspectiva, em que os heróis eram frágeis, corriam riscos reais, mas, nesse primeiro momento tinham um objetivo, que pode ser notado nas páginas do Quarteto Fantástico nº1, mas que se repetia em muitas outras obras deste período, dessa forma, os jovens, que nessa época, tomavam um lugar ativo dentro da sociedade, tinham nessas páginas, algo que os representava ou, ao menos, representava a imagem criada do que seria a juventude, como a radicalização política, a rebeldia e a figura do jovem como um transgressor salvador. (MOCARZEL, 2017).

²⁴ Projetista de foguetes e aeronaves soviéticos durante a corrida espacial.

²⁵ Cosmonauta soviético. Primeiro homem a viajar pelo espaço.

Figura 2 – Capa Quarteto Fantástico nº 1 de 1961



Fonte: LEE, Stan ; KIRBY, Jack. Quarteto fantástico nº 1 , 1961. Ver. Digital

Figura 3 – Susan “Sue” Storm fala da importância em superar os comunistas.



Fonte: LEE, Stan ; KIRBY, Jack. Quarteto fantástico nº 1, 1961. Ver. Digital

Da mesma forma nas páginas de *Incrível Hulk* nº1 de 1962, o Dr. Bruce Banner inicia um projeto para criação de uma bomba, quando um jovem inconsequente adentra a região do experimento dirigindo um veículo conversível e acaba provocando um acidente, fazendo com que Bruce Banner peça a adiamento do teste, contudo, um espião comunista acaba por ativar a bomba, que atinge Banner e ocasiona uma mutação que o transforma numa enorme criatura. (HOWE, 2013, p. 49), aqui podemos perceber uma das formas de representação da juventude nas histórias em quadrinhos, tal como mais contextualizações com o período da guerra fria. Esses casos em que o comunismo acabava ocasionando o surgimento de algum herói se repetiria em outras edições, seguindo um padrão, tal como a representação dos jovens que seguia a perspectiva da indústria cultural estadunidense como um todo. Porém, uma nova visão do ser jovem surgiria ainda nesse contexto, surge um super-herói que aborda este período da vida de outra maneira, no mesmo ano do surgimento de *Incrível Hulk*, é lançada a revista *Amazing Fantasy* nº 15 que trazia em suas páginas a história de Peter Parker, um jovem que era completamente o oposto da maneira com que os jovens eram retratados, um jovem raquítico, com problemas sociais e que vivia como seus tios no subúrbio. Porém ganha habilidades sobre-humanas após ser mordido por uma aranha radioativa, a princípio ele tenta aproveitar seus poderes a seu próprio favor, contudo acaba não interferindo num crime e o assaltante assassina o Tio de Peter, eis que uma frase que se tornaria emblemática é proferida pelo narrador: “Com grandes poderes, vem grandes responsabilidades” (HOWE, 2013), está frase separa o momento em que o jovem usa seus

poderes de maneira inconsequente e começa a perceber que seu papel agora é utilizá-lo em prol da sociedade, então tem início a saga do Homem-Aranha, um dos personagens que melhor encarna a relação entre as ações dos jovens da época e as responsabilidades que eles carregariam para o futuro. Um herói que talvez até mais do que os anteriores mostravam a fragilidade diante do cotidiano e a “crueldade” que poderia emergir da cultura jovem. Desta forma representava bem a diversidade das tribos urbanas que durante este mesmo período também começaram a ser consideradas por pesquisadores uma realidade (CATANI; GILIOLI, 2008). Abaixo vemos uma cena da primeira aparição de Peter Parker que demonstra bem como as culturas jovens se formavam, incluindo e excluindo sujeitos de acordo com as diferenças que identificavam entre eles, assim, podemos observar como a história busca representar alguns obstáculos existentes na cultura juvenil referentes a maneira com que os jovens buscavam construir suas identidades.

Figura 4: Peter é ridicularizado por seus colegas.



Fonte: LEE, Stan; DITKO, Steve. *Amazing Spider-Man*, 1962. Ver. Digital.

Diante de um contexto mais complexo, que era busca por direitos civis, outra característica da década de 1960, a editora *Marvel Comics* desenvolve um grupo de super-heróis que tinha como características o diálogo com esta realidade, em que diferentes grupos lutavam em prol da mesma causa, porém, utilizando maneiras distintas de ação. Foi representando isso que a equipe da *Marvel Comics* lançou, em 1963, os *X-men* um grupo liderado por pelo Professor Charles Xavier, um indivíduo com capacidades extraordinárias que recrutara alunos que possuíam mutações genéticas que os concedia “poderes”. Xavier defendia a interação entre humanos “normais” e os mutantes que eram vistos com desconfiança por arte da sociedade, em contrapartida o antagonista desta história, o mutante e amigo de longa data de Xavier conhecido como Magneto, defendia que os mutantes eram uma raça superior que não devia se calar diante daqueles que tentavam inferioriza-los. Embora analogia dos autores fosse um pouco mesquinha, busca inspiração na luta dos direitos civis dos negros e representava o embate entre os ideais de Al Hajj Malik Al-Shabazz (Malcon X), um ativista de viés mais combativo em relação aos direitos dos negros, e os do Pastor Martin Luther King Jr. que pregava um embate através de um diálogo mais extenso e era contra intervenções diretas. “Seria coincidência que o Professor Xavier, pregando a não violência, e seu arqui-inimigo, o guerreiro dos fins justificam os meios Magneto, alinhavam-se tão perfeitamente como metáforas de Martin Luther King e Malcolm X?” (HOWE, 2013, p. 57).

Figura 5 - Magneto e Xavier expressam suas ideias de como agir diante da sociedade que os nega.



Fonte: LEE, Stan; KIRBY, Jack. X-Men nº 1. 1963. Ver. Digital.

Todavia, mesmo no período de finais da década de 1960, com a reestruturação dos super-heróis e num momento em que os jovens começavam a protagonizar determinadas lutas e tinham suas representações colocadas de maneira bem expressivas nas histórias em quadrinhos de super-heróis, a representação do jovem negro sofreu com argumentos que até hoje, muitas vezes são reproduzidos. Exemplo disso pode ser visto no trabalho do professor Alexandre Carvalho de Castro (2019), em que ele analisa a tentativa de introduzir um personagem negro nas páginas de *Teen Titans*, revista que era publicada por uma grande editora (*DC Comics*). Neste contexto houve acusações de “racismo reverso”, o artigo ainda destaca a maneira com que os brancos se colocavam como possíveis vítimas de discursos excludentes à época. Tudo isso baseado nas diferenças existentes nos discursos de grupos de luta pelos direitos dos negros. Por um lado, havia pacifistas como Martin Luther King Jr. de outro, indivíduos que pregavam, se necessário, o confronto bélico, como Malcom X e o Partido dos Panteras Negras. Assim, a história em questão precisou ser reescrita de acordo com as diretrizes daqueles que agiam sob a proteção do discurso hegemônico, para só então ser publicada de maneira a não transparecer o debate étnico-racial inicialmente proposto.

(CASTRO, 2019). Até mesmo na *Marvel Comics*, que carregava um viés mais progressista havia uma forma maneirada de representar determinadas posições, em algumas histórias, havia até heróis negros, mas as formas de manifestações feitas por civis era representada de maneira a representar um discurso que favorecia determinadas formas de ação, apresentando alguns ativistas como sujeitos que agiam por nada, o que deixava a editora num território mais brando. Isso pode ser exemplificado pela edição da revista *The Amazing Spiderman* nº68 de 1969 (HOWE, 2013) quando, após um plano do Rei do Crime que pretendia usar das manifestações para cometer uma ação criminosa, os manifestantes, mesmo sem ligação com o delito são levados presos e são repreendidos por suas atitudes. Para além disso, temos mais um episódio representado na mídia que reforça a marginalidade juvenil.

Figura 6 – Manifestante são presos.



Fonte: LEE, Stan; ROMITA, Johnny; MOONEY, Jim. Espetacular Homem-Aranha nº68, 1969. Ver. Digital.

Durante a década de 1970 a *Marvel Comics* continuou buscando representar as minorias em suas obras, introduzindo uma série de novos super-heróis negros e retomando outros, personagens como Falcão, Blade, Luke Cage e personagens de culturas e etnias diversas tiveram mais lugar nas histórias da editora. Outra característica deste momento foi a tentativa de introduzir personagens femininas (para isso chegou a pedir para que esposas de alguns funcionários da empresa dessem ideias sobre a temática) e a representação do consumo de drogas que se mostrava um tabu na sociedade estadunidense. Assim, fica explícito que havia um interesse da indústria cultural em agregar essa temática, buscando representações diversas baseando-se nos eventos que corriam paralelamente a produção das obras. Desta forma a empresa reforçava seu viés progressista. Neste período a diversidade de personagens da editora aumentou consideravelmente, não só na quantidade, mas também diante de múltiplas representações de grupos sociais. (HOWE, 2013). Personagens como o Homem-Aranha tiveram sua carga dramática aumentada, nesse contexto também surgiu a gênese da figura do anti-herói, encarnada pelo Justiceiro, que marca sua primeira presença nas páginas da revista Homem-Aranha nº 63 de 1974. Desta forma, além de trazer novos debates morais entre os super-heróis, surgiu também um novo estilo de personagem que foge aos métodos e a “hipocrisia” característica destas obras, tanto que num primeiro momento é colocado como antagonista sendo usado por um vilão do Homem-Aranha.

Figura 7 – Justiceiro descobre que foi manipulado pelo Chacal



Fonte: CONWAY Gerry; ANDRU Ross. Homem-Aranha nº63. Rio de Janeiro, RJ. Editora Brasil-América, 1974. Ver. Digital.

A década de 1980, para além das temáticas mais complexas e representações sociais, um novo estilo de produção foi se desenvolvendo com roteiros mais complexos e desenhos mais elaborados, as histórias em quadrinhos de super-heróis começaram a ter produções baseadas nos modelos de *Graphic Novels*, que eram obras que até certo ponto não se preocupavam mais em atingir um público tradicionalmente considerado jovem ou quem sabe, conforme tenha dialogado com estes grupos ao longo do tempo, tenha se adaptado as novas formas de enxergar as juventudes que foram se alterando ao longo das décadas. Desta forma começaram a surgir algumas releituras dos ideais de super-heróis e de alguns personagens. As primeiras grandes obras que carregaram estas características foram *Watchmen* (1986) de Alan Moore e *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (1986) de Frank Miller, ambos da editora *DC Comics*. *Watchmen* trazia questionamentos sobre as ações dos vigilantes, suas formas de fazer justiça e seus papéis diante do cenário mundial dialogando com as políticas armamentistas dos EUA, Alan Moore fez isso por intermédio de super-heróis que carregam traumas e mazelas típicas de quem viveu aqueles tempos, baseou seus personagens em clássicos da *DC Comics* para criar este cenário e o enriqueceu com esse novo modelo de histórias em quadrinhos que sugira já em fins de da década de 1970 e agora era trazido para ao mundo do super-heróis. Já em *Cavaleiro das Trevas*, Frank Miller usava o Batman, personagem já consagrado, mas que nesta história fazia uso de novas formas para apresentar o papel do Estado sobre os sujeitos e representar algumas consequências da guerra fria. A editora *Marvel Comics* também percebeu este movimento e pelas mesmas mãos de Frank Miller trouxe para esta realidade o Demolidor, personagem que fora criado em 1964 , mas que agora ganhava novas facetas através da saga: *Queda de Murdock*, em que o personagem se via diante de problemas quando sua identidade secreta fora revelada para o seu arqui-inimigo, O Rei do Crime que conseguira tal informação através Karen Page, amiga de Matt Murdock (alter ego do Demolidor), que cedeu tal informação em virtude de seu vício em drogas. Outro grande diferencial desta época foram as grandes sagas que uniam diversos personagens como *Guerras Secretas* (1984) da Marvel e *Crise nas Infinitas Terras* (1985) da DC que uniam todo o universo compartilhado de cada uma das editoras para criar histórias capazes de produzir debates mais complexos sobre moral, política, questões sociais etc. Esse modelo de grandes sagas se tornaria mais frequente posteriormente. Desta forma, as histórias expandiram as formas de representar as mazelas da sociedade. Dando origem a uma série de materiais desta natureza.

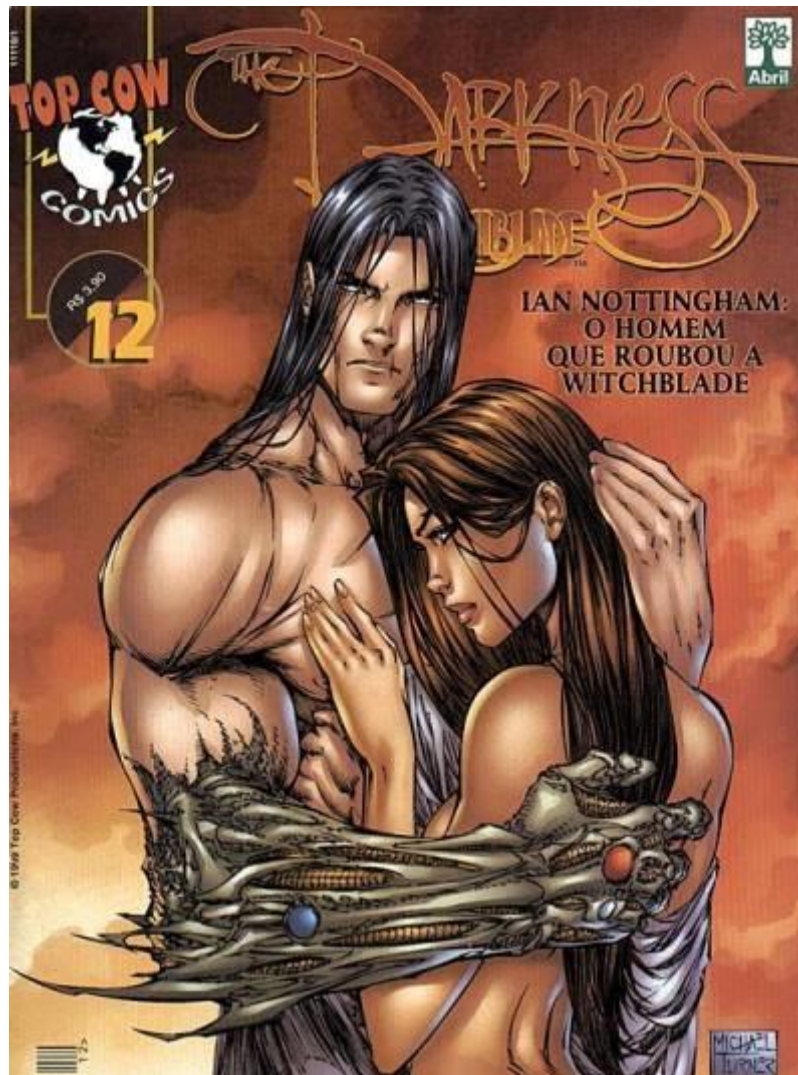
[...]. Foi a partir dos anos de 1980 que a Marvel lançaria a *Marvel Graphic Novels*, publicando mais de 35 obras. A intenção das *Graphic Novels* é atrair os setores mais

intelectualizados da sociedade daí a maior complexidade das histórias, acompanhada por questões éticas, existenciais, políticas entre outras. [...] (Viana, 2011, p. 45)

Assim, as histórias tinham um público alvo, que para além da faixa etária, era constituído de indivíduos com acesso a uma quantidade maior de informações, o que na recém-chegada “era da informação”, obviamente, possibilitaria novas formas de produção de subjetividade em relação ao que era apresentado nas páginas das revistas.

Na última década do século XX, as grandes editoras sofreram uma queda considerável na distribuição de suas revistas, perdendo a liderança das vendas para editoras como *Image comics* (fundada em 1992) e até para a *Dark Horse* (fundada em 1986). A *Image comics*, criada por quadrinistas saídos da *Marvel*, tinha como característica a criação de heróis de viés conservador, no sentido que eram geralmente ligados a instituições de segurança e se verem no direito de fazer valer sua justiça, por outro lado, baseava suas obras da beleza dos traços e sexualização dos personagens, não tendo roteiros tão complexos e fazendo uso da exploração dos corpos femininos e masculinos. Revistas como *Witchblade* (1995), *Darkness* (1996), *Savage Dragon* (1986) e *Spawn* (1992) tinham como protagonistas agentes de segurança que agiam como super-heróis fazendo justiça a seu jeito e foi com estas histórias que a editora alcançou a segunda colocação nas vendas ultrapassando a *DC Comics*. (VIANA, 2011). As editoras Marvel e DC reagiram com selos como *Marvel Knights* (1998) e *Vertigo* (1993), que publicavam revistas com conteúdo mais “adulto”, mas embora tenham dado bons frutos, não promoveram a reação esperada.

Figura 8 - Capa *The Darkness & Witchblade* nº 12.



Fonte: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/the-darkness-e-witchblade-n-12/daw0301/5792>. Acesso em 15 de dezembro de 2019

Foi nesse período que as histórias de super-heróis da Marvel e da DC começaram a mostrar sinais de saturação, com a queda do muro de Berlim, histórias que tinham a guerra fria como plano de fundo pareciam não ter o mesmo impacto e não faziam mais tanto sentido, isso em conjunto do fato que “Uma “nova direita” passou a dominar a vida intelectual, cultural, política e grandes setores da mídia norte-americana, especialmente depois da queda do muro de Berlim e 1989.” (KARNAL, 2018, p. 257), faz com que seja compreensível a dificuldade em manter determinados discursos que anteriormente eram comuns nas páginas das grandes editoras de quadrinhos.

O setor editorial se encontrava em crise, porém a Marvel buscava constantemente novas formas de lucrar, ainda nos anos 1990 animações como *X-men*, *Homem-Aranha* e acordos para liberação de direitos foram formas de tentar escapar deste momento crítico.

(HOWE, 2001). E mesmo nestas animações, personagens como Wolverine²⁶ mostravam ter certo destaque, muito por conta de sua personalidade que remetia a características de um anti-herói, semelhante aos personagens que vinham fazendo sucesso neste período. A relação entre várias formas de representação dos super-heróis, por intermédio da *Crossmedia* ia se tornando algo inerente ao mercado.

Figura 9 – Ciclope, Jubileu, Fera e Wolverine - Animação de X-Men.



Fonte: X-MEN: Animated series. Produção: Avi Arad; Stan Lee, Joseph Callimari, Winston Richard, Eric S. Rollman e Will Meugniot. United States: Saban Entertainment, 1992 – 1997.

O século XXI teve início com um evento que marcaria as histórias de superaventuras, tal como marcou o “mundo real”. O atentado organizado pela Al-Qaeda ao *World Trade Center* no ano de 2001 remete a crises econômicas e políticas dos E.U.A oriundas do século passado e isto se refletiu nas histórias em quadrinhos. Os super-heróis foram inseridos em meio as transformações geradas pelo atentado e foram colocados como personagens que por algum motivo estavam ausentes no momento do ocorrido. Isto foi representado de inúmeras formas através das páginas dos quadrinhos da editora Marvel. Uma delas foi por intermédio da revista número 36 do Homem-Aranha que apresenta o herói atônito diante do que havia ocorrido e abalado pelo sentimento de culpa. O que pode ser observado quando observamos a mão do personagem sobre a cabeça diante das estruturas completamente destruídas pelo

²⁶ Personagem da editora *Marvel Comics* criado em 1974. Um mutante que possui o poder de regeneração. Foi parte de um projeto secreto que pretendia criar soldados especiais e acabou por ter seus ossos cobertos por um tipo de metal raro.

atentado, enquanto clama por Deus, ao mesmo tempo que destaca a total ausência de palavras capazes de descrever. Assim, fica exposta singularidade das histórias em quadrinhos, enquanto um sistema narrativo formado tanto por códigos de signos gráficos: a imagem e a escrita (Cagnin, 1975).

Figura 10: Homem Aranha observa atônito o que acabara de ocorrer



Fonte: STRACZYNSKI , J. Michael; ROMITA JR, John. Homem-Aranha especial: Em memória da tragédia de 11 de setembro. Editora Panini: São Paulo, 2002.

Os quadrinhos então, ilustravam, através dos super-heróis, seres com habilidades sobre-humanas, que ninguém poderia prever que algo daquela natureza ocorreria em pleno território estadunidense. Ao colocar tais personagens nesta situação, as obras acaloram

aqueles que poderiam se sentir culpados ao mesmo tempo que simboliza a magnitude do evento em questão. O conjunto da fala do Homem –Aranha e da imagem representam a indignação e a “monstruosidade” daquela catástrofe. Desta forma colocavam o herói numa posição semelhante ao povo que assistia tudo aquilo carregando os sentimentos de culpa, ira e impotência diante daquela situação.

Esse evento trouxe novamente à tona o orientalismo (SAID, 1990), ou seja, a criação de conceitos (na maioria das vezes preconceitos) a respeito dos povos orientais, desta forma através de discursos que diminuem a importância do oriente, colocando-o como algo exótico e dependente de sua relação com culturas (geralmente europeias e ocidentais) que de alguma forma possuíam poder sobre os discursos hegemônicos, produzindo e determinando sentidos em relação a culturas externas. (SAID, 1990). Essa visão “orientalista” foi usada como parâmetro na representação do oriente médio e de seu povo durante boa parte dos anos 2000. Contudo, mesmo nesse período, não era unânime o apoio a política do governo Bush (George Bush era o presidente em exercício no momento do atentado) e tão pouco as formas de representação dos conflitos que envolviam o governo norte-americano e os estados árabes.

Com o tempo, porém, além da tradicional defesa do discurso ideológico oficial, a abordagem das repercussões do ataque terrorista pelos quadrinhos super-heróicos abriu espaço para questionamentos e mesmo críticas diretas à administração de George W. Bush, um contraponto político incomum ao gênero, demonstrando que aquele governo não gozava de unanimidade entre editores e roteiristas do segmento. Assim, entre as HQs de super-heróis que exploraram o ambiente de tensão política e paranoia de vigilância instalado nos EUA pós-11/9, como os eventos *crossover* da Marvel *Guerra Secreta* (2004-2005), *Guerra Civil* (2006-2007) e *Invasão Secreta* (2008), há alusões claras ao então presidente do país, refletindo a divergência de opiniões entre os próprios norte-americanos em relação à Doutrina Bush. (PINHEIRO, 2015, p. 176)

Nesse contexto muitas histórias que antes utilizavam cenários como as guerras mundiais, a guerra do Vietnã ou demais conflitos passariam a destacar o embate contra o terrorismo tendo como figura central deste os povos árabes, diante disso um novo inimigo estava sendo criado, uma nova justificativa para haver um combate surgia, tanto para a política belicosa norte-americana, quanto para os super-heróis das histórias em quadrinhos, ou no segundo caso, ao menos para representar estes conflitos e a paranoia contra o que era externo a cultura ocidental.

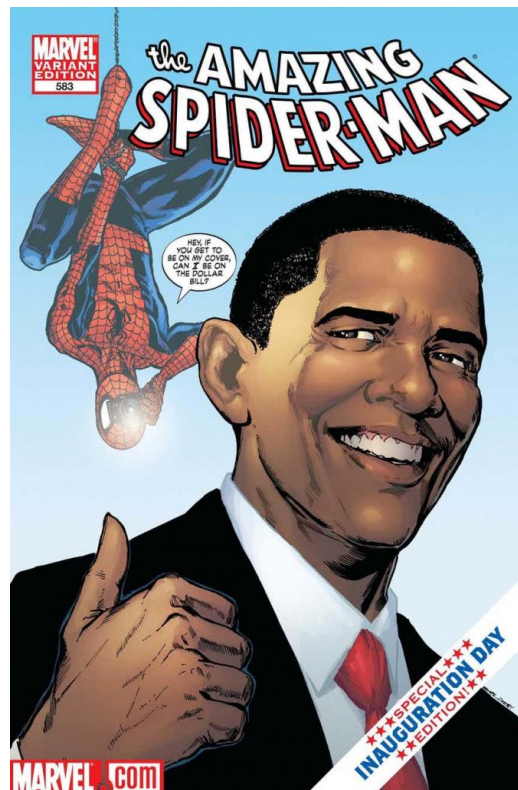
As grandes editoras de superaventuras, como a *Marvel Comics* e a *DC Comics*, sempre flertaram com outras mídias, seja no rádio com as aventuras do *Superman* da década de 1940, durante a batmania²⁷ na década de 1960 impulsionada pelo seriado protagonizado por Adam West, series animadas da década de 1970 ou até mesmo acordos utilizando a imagem de artistas como ocorreu em 1970 com a banda Kiss. Contudo, mesmo diante deste processo *crossmedia*, que já tinha seu lugar, somente na era da informação que ele foi se aprimorando com apoio da cultura participativa (JENKINS, 2009) , possibilitando maneiras mais eficientes de promover produções transmídia (JENKINS, 2009) que permitissem o desenvolvimento das histórias através de múltiplas mídias de maneira que culminassem em significados coerentes.

Embora, já houvesse produções de sucesso, como *Blade* (1998) e o *Homem-Aranha* (2002), foi em 2008, que um dos sonhos de Stan Lee começava a se firmar. Após muitas tentativas de colocar os personagens da Marvel de maneira concreta na realidade das grandes produções cinematográficas, a *Marvel Studios* conseguiu através do filme *Homem de Ferro* (2008) aquilo que nenhum filme de super-heróis havia conseguido ainda, introduzir a ideia de universo compartilhado entre os heróis a realidade de outra mídia que não os quadrinhos. Desta forma os filmes remetiam ainda mais as histórias e instigavam a busca por mais informações sobre aquele universo por parte dos fãs e até mesmo por parte daqueles que assistiam os filmes e tinham sua curiosidade atiçada. As adaptações de quadrinhos para o cinema e outras mídias já eram uma realidade, porém foi com a migração do conceito de universo compartilhado dos quadrinhos para outras mídias desta indústria que ocorreu a potencialização, não somente do consumo, mas também do alcance dos significados criados pelos personagens e por suas histórias. Este salto transmidiático (JENKINS, 2009) das revistas em quadrinhos para as telas de cinema facilitou o acesso a novas formas de reforçar o imaginário no que tange as criações de significados e formas de representação dos povos do oriente médio. Pois Tony Stark, que em sua história de origem de 1963 havia sofrido um ataque durante a guerra do Vietnã, tem sua origem recontada tendo os conflitos do oriente médio como plano de fundo do incidente que o levou a construir sua armadura e, conseqüentemente, se tornar o herói *Homem de Ferro*. Contudo, as nuances se alterariam um pouco diante de mais um fenômeno, de certa maneira inesperado, da história norte-americana.

²⁷ Fenômeno ocorrido na década de 1960 quando a popularidade do personagem Batman cresceu consideravelmente criando legiões de fãs, em especial devido ao sucesso da série de TV protagonizada pelo ator Adam West.

A eleição de Barack Hussein Obama II em 2008, que tornou ele o 44º presidente estadunidense e primeiro afro-americano a assumir este cargo, trouxe consigo o fortalecimento da multiculturalização, a representação de uma nova forma de enxergar a diversidade identitária presente na contemporaneidade. Nesse sentido não havia mais cabimento em enxergar aqueles que carregam marcas étnicas raciais, como inimigos declarados, a representações do mal, tendo em vista que o líder da maior potência mundial era um representante deste segmento da sociedade. (FERNANDES, 2017). A importância de Barack Obama nessa nova fase da produção cultural, especialmente, dos quadrinhos e sua representatividade diante dos jovens era tão relevante que ele chegou a ilustrar a capa de uma das edições da revista do herói que durante muito tempo foi a maior representação juvenil dos quadrinhos e personagem mais famoso da editora *Marvel Comics*, o Homem-Aranha. Na imagem da capa de *The Amazing Spider-man* nº583, vemos o presidente Barack Obama a frente, sorrindo e sinalizando positivamente e ao fundo o Homem-Aranha fazendo uma piada, algo como: “ Se você estiver na capa da minha revista, posso estar na nota de 1 dólar”, uma representação simbólica da simpatia e do carisma que eram tidas como marcas deste presidente.

Figura 11 - Capa de *The Amazing Spider-man* nº583.



Fonte: <https://www.omelete.com.br/homem-aranha/homem-aranha-com-obama-e-o-gibi-mais-vendido-do-seculo>. Acesso em 16 de dezembro de 2019

Esse contexto pode ter favorecido a introdução de inúmeros personagens que representavam a pluralidade da sociedade contemporânea e a reestruturação de alguns que já haviam aparecido em outras épocas, mas que perderam visibilidade ou simplesmente sumiram das páginas dos quadrinhos durante um bom tempo. Desta forma, na década de 2010, personagens como Amadeus Cho (Hulk de 2015), Jane Foster (Thor de 2014), Miles Morales (Homem-aranha de 2011), Kamala Khan (Miss Marvel de 2013) etc. ganharam relativo destaque, da mesma forma que alguns personagens que já eram clássicos como Luke Cage, Pantera Negra, Falcão, Capitã Marvel etc. ganharam novo folego, reforçando seu papel representativo em meio a sociedade. Isso expressa, como os quadrinhos não só representam o que ocorre no meio social, mas também agem, estimulando a produção de novas ideias. Podemos perceber que estas representações foram potencializadas quando levamos em consideração as aparições destes personagens em filmes, animações, jogos e toda uma variedade de mídias que aumentavam a visibilidade destes personagens e dos significados que eles reforçam, disseminação que, provavelmente, tornou-se mais eficaz após a compra da *Marvel Comics* pela *Walt Disney Company* em 2009 (HOWE, 2013). Fazendo com que estes personagens se fizessem presentes diante de uma sociedade cada vez mais dinâmica na qual os jovens contemporâneos estão inseridos.

Todavia, a nova onda conservadora que atingiu as nações ocidentais na segunda metade da década de 2010 tem afetado as produções deste segmento, tornando mais complexa a análise das obras e os discursos que elas carregam, embora ainda haja reflexos das formas de representação que surgiram nesta nova década. O posicionamento com relação aos povos árabes e as novas políticas de imigração adotadas pelo governo do presidente Donald Trump, eleito em 2016, possibilitaram o surgimento de novas formas discursivas nas histórias em quadrinhos, nas produções que tem este tipo de material como inspiração e demais formas de utilizações representativas dos super-heróis. Os fantasmas que pareciam ter desaparecido durante os governos anteriores, parecem ter se revitalizado com a chegada de representantes de extrema direita ao poder. Isso fica ainda mais claro, quando vemos situações como a do cartunista Art Spiegelman²⁸ que foi censurado pela editora *Marvel Comics* por comparar o presidente Donald Trump ao Caveira Vermelha, icônico vilão das histórias do Capitão América, ao dizer que: “no mundo real de hoje, o vilão mais maligno do Capitão América, o

²⁸ Premiado cartunista autor de *Maus* (1980-1991), obra em que ilustra por meio da arte sequencial a entrevista que fez com seu pai, um sobrevivente do Holocausto. Obra que o levou a conquistar o prêmio Pulitzer.

caveira Vermelha, está vivo na tela e um Caveira Laranja assombra a América”²⁹. Situação que reforça o que já previam alguns pesquisadores como Ramon Vitor de Sousa Fernandes ao dizer que:

Com a vitória do candidato republicano, Donald Trump, nas eleições de 2016 à presidência norte-americana, uma nova conjuntura política e social pode talvez se impor no Ocidente, condicionando e possibilitando outros discursos, outras representações, já que a imigração como um problema econômico e social, e a questão do terrorismo associado à identidade árabe, por exemplo, foram temas frequentes de sua campanha. (FERNANDES, 2017, p. 120).

Assim, todo este contexto social e histórico, em que diferentes discursos e formas de manifestação do poder surgem constantemente, deve ser levado em consideração quando se pretende analisar as formas com que determinados segmentos da sociedade são representados nas histórias em quadrinhos de super-heróis e quais papéis podem exercer na formação identitária dos jovens contemporâneos, tal como já se relacionaram/ dialogaram com os ideais juvenis em outros momentos da história da sociedade, inclusive em momentos que alguns pesquisadores consideram como fundamentais para o entendimento de como ocorreu a construção da imagem do que seria o jovem em determinados períodos.

Diante disso, podemos perceber que mesmo nos meios de comunicação de massas, existem dificuldades representativas. Assim, se faz importante, ao contextualizarmos as produções da indústria cultural, distinguirmos a origem do discurso dominante e como ele se reflete nas produções. Só então seremos capazes de perceber as peculiaridades que existem nas formas com que os ideais da juventude em suas diversas facetas, suas culturas, suas identidades e suas diferenças são representados em determinados seguimentos, pois dependem da aprovação de uma série de sujeitos e instituições que não necessariamente pretendem disseminar ideais que possam colocar em “xeque” os privilégios de algumas classes da sociedade.

²⁹ Trecho retirado de matéria do Jornal digital Folha de S.Paulo do dia 18 de agosto de 2019. Disponível em <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/08/cartunista-art-spiegelman-e-censurado-pela-marvel-apos-mencao-a-trump.shtml>

Capítulo 3: O reinado de T'Challa e a jornada de Kamala

As histórias em quadrinhos de super-heróis estão lotadas de personagens que são desenvolvidos de acordo com as demandas da indústria cultural e seguindo as diferentes formas de representação que surgiram ao longo da história. Contudo, para uma análise mais aprofundada, que consiga expressar ao menos algumas semelhanças e disparidades entre as criações deste segmento nada mais apropriado que selecionar dois personagens que encarnam fases etárias distintas da vida dos sujeitos, em condições sociais distintas, com responsabilidades diferentes, mas que carregam consigo marcas impostas pelos discursos hegemônicos que influenciam nas relações de poder e nas formas com as subjetividades são produzidas. Para tal, dois personagens trazem muito a acrescentar, são eles: Kamala Khan e T'Challa, o rei de uma nação do continente africano e uma adolescente de Nova Jérsei, filha de paquistaneses que busca compreender seu lugar em meio a nação que a acolheu e ao mesmo tempo teme a cultura da qual ela faz parte. Ambos os personagens já tiveram a oportunidade de transitar em diversas mídias. Embora não tenham sido criados num momento da história, carregam papéis que se encontram de diferentes formas e para além disso representam parte de um passado não muito distante e de um presente que se ressignifica numa velocidade completamente diferente do presenciado anteriormente.

Seguindo esta linha, é fundamental verificar como, ao atingirem outras mídias, as figuras destes personagens produzem novas representações, se tornam símbolos de luta e fortalecem as identidades de sujeitos que muitas vezes se veem incapazes de dialogar com suas origens. Da mesma forma, outros sujeitos, mesmo que não possuam ligações diretas com as culturas representadas ali, podem ser capazes de identificar diferenças entre suas culturas e, talvez até, ao compreender os significados ali expressados, possam desenvolver maneiras de respeitar tais diferenças.

3.1 “Quem é o Pantera Negra?”

Criado em 1966 por Stan Lee e Jack Kirby, T'Challa (o Pantera Negra) é considerado por muitos o primeiro super-herói negro a surgir nas páginas das histórias em quadrinhos. Tal personagem surge diante do contexto de luta pelos direitos civis dos negros norte-americanos através de uma mídia que já apresentara personagens negros, porém de maneiras satíricas, cômicas ou enquanto indivíduos de capacidade cognitivas limitadas. Diferente das inúmeras representações que os negros tiveram desde o início da indústria dos quadrinhos, o Pantera Negra trazia consigo a ideia de um rei negro que comandava um país do continente africano que não sofrera com os processos de colonização. Isso ocorrera devido ao fato que Wakanda,

país fictício que tem o Pantera Negra como seu líder, possuir enormes reservas de *vibranium* em seus territórios, este metal fictício seria capaz de absorver qualquer tipo de energia existente, além de ser quase indestrutível e por conta disso está nação era possuidora de tecnologias que iam além do comum. Além disso, o monarca deste país possui características de divindade e poderes oriundos de sua ancestralidade que também permitiam que ele defendesse seus territórios contra diversos invasores. (GUERRA, 2016).

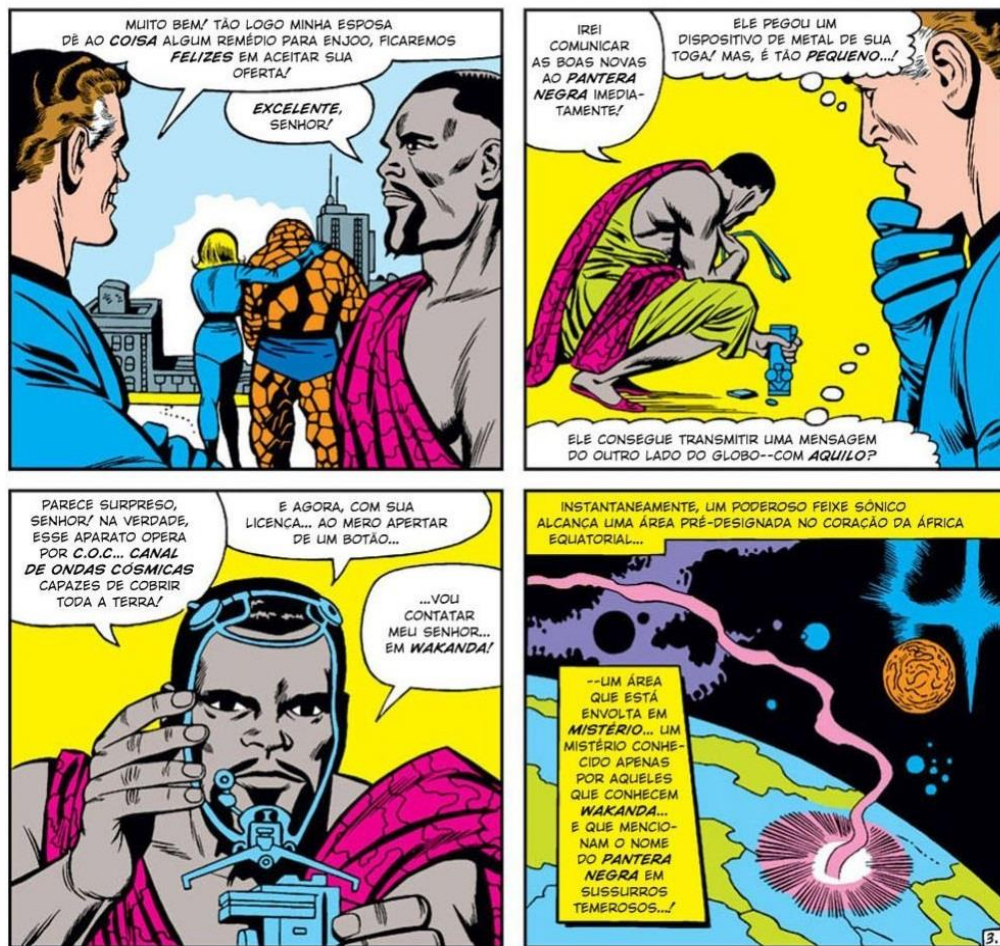
Não é coincidência que este personagem tenha surgido em tal período e com características tão marcantes., como: capacidade de liderança, acesso à tecnologia, poderes oriundos de sua ancestralidade etc. Pois estes eram alguns discursos associados aos movimentos negros da época.

“Nas mentes e corações daqueles que amadureceram intelectualmente na psicodelia sessentista”, dizia a rapsódia de William David Sherman e Leon Lewis na pesquisa Panorama do cinema contemporâneo, de 1967, “a SNCC ganha da NAACP, a Ramparts ganha da The New Republic, Sun Ra ganha de Duke Ellington e todas as formas de expressão, dos gibis de Stan Lee e Jack Kirby aos shows dos Fugs, tornam-se acessíveis enquanto obras de arte”. Lee e Kirby continuavam a trazer obras criativas de tirar o fôlego, expandindo o escopo do Universo Marvel e fazendo eco ao zeitgeist por meio de um cardápio de símbolos esquerdistas e viajandões em geral. Pouco antes de Quarteto Fantástico n. 52 entrar em produção, o The New York Times publicou uma matéria sobre a Organização pela Libertação do Condado de Lowndes [LCFO, na sigla original], partido político que havia se formado no Alabama sob a liderança de Stokely Carmichael e do Comitê Estudantil de Coordenação Antiviolença. O logo da LCFO, uma pantera-negra, era tão marcante que as matérias começaram a chamar o grupo de partido Pantera-Negra. Quando Quarteto Fantástico n. 52 chegou às bancas, o Tigre de Carvão – o aventureiro africano que Lee e Kirby haviam deixado na geladeira por meses – tinha um novo nome. Mesmo com o adiamento, o Pantera-Negra [Black Panther] ainda fez história como primeiro super-herói negro a chegar ao grande público. (HOWE, 2013, 94-95)

Contudo, ele não assume um protagonismo tão grande em suas aparições iniciais, aparecendo primeiramente como coadjuvante na revista *Fantastic Four* 52 (1966). Esta obra, embora mostre as mais nobres características de Wakanda e de seu povo, ainda usa a nação tradicional estadunidense como parâmetro ao colocar o grupo de heróis (Quarteto Fantástico) contra o até então desconhecido Pantera Negra. Todavia, mesmo nesta primeira aparição, a presença do personagem já mostrava que da mesma maneira que alguns movimentos da década de 1960, as histórias deste herói buscavam na ancestralidade dos povos africanos significados capazes de representar o futuro dos sujeitos que de alguma forma tinham ligação com o continente, ao mesclarem figuras tribais com pequenos (no caso do Pantera negra nem tão pequenos) sinais de sofisticação. Desta maneira reforçava a identidade destes povos e criava novas formas de representatividade neste seguimento, que tinha no público jovem suas maiores inspirações. Na figura 12 podemos ver o suposto contraste entre a indumentária de um habitante de Wakanda, que remete a trajes tribais e os aparatos tecnológicos que maneja,

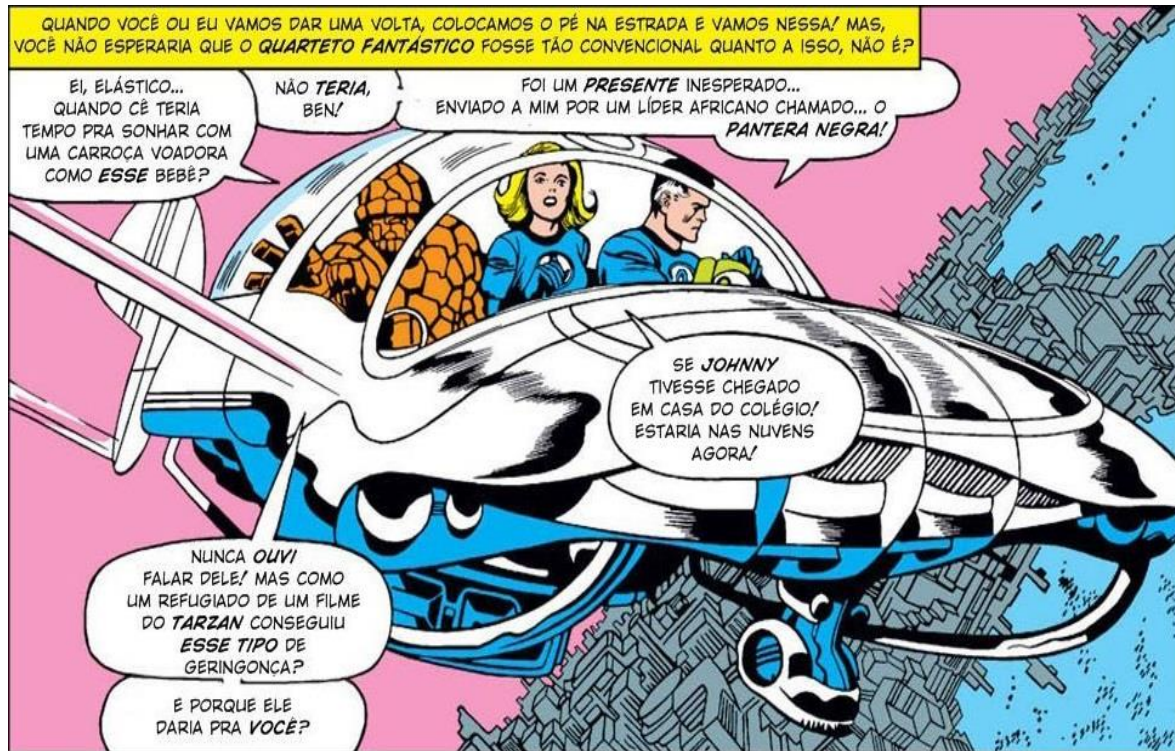
capazes de impressionar até mesmo Reed Richards, um dos cientistas mais inteligentes do universo das histórias em quadrinhos. Mostra uma mudança, mesmo que mantendo o apelo a história tribal dos povos africanos, colocando estes sujeitos como algo além de selvagens, como eram representados em outras histórias em quadrinhos e demais mídias, e essa mudança é destacada, mesmo que em forma de preconceito através do personagem Coisa, nesta mesma história, como pode ser visto na figura 13. O personagem Coisa, continua sendo usado ao longo da história para representar o estereótipo de como a maioria do povo norte-americano enxergava a África e as culturas ali presentes.

Figura 12 - Senhor Fantástico se impressiona com a tecnologia wakanda.



Fonte: LEE, Stan; KIRBY, Jack; SINNOT, Joe. Quarteto Fantástico nº52, 1966. Ver. Digital.

Figura 13 – Coisa compara wakandanos com personagens do filme Tarzan.



Fonte: LEE, Stan; KIRBY, Jack; SINNOT, Joe. Quarteto Fantástico nº52, 1966. Ver. Digital.

Está primeira representação de um super-herói negro abriu as portas para muitos outros que vieram posteriormente, como Falcão (1969), Luke Cage (1972), Blade (1973) etc. Neste sentido, tais histórias se colocaram como mais um componente capaz de dialogar com a juventude da década de 1960 participantes da “geração de 68” que segundo Catani e Gilioli “[...] revolucionou comportamentos, lutou politicamente, quebrou tradições, criou novas expressões de cultura e entrou para o imaginário coletivo como símbolo de mudança social [...]” (CATANI; GILIOLI, 2004, p.51). Essa mudança pode ser vista nas páginas das revistas em quadrinhos produzidas durante este período sendo levada até a década de 1970, com o surgimento dos super-heróis supracitados. O Pantera Negra reapareceria ainda apareceu ao lado do Quarteto Fantástico durante esse período e ainda me revistas como *Tales of Suspense* e nas páginas de Os Vingadores, contudo somente em 1973, nas páginas da revistas *Jungle Action*, que o Pantera Negra viria a protagonizar histórias próprias, contudo, a editora imaginou que isso ocorreria de maneira pouco pretenciosa, longe de interesses extremamente progressistas, ainda mais se considerarmos que pouco tempo antes, a editora tentou renomear o personagem como Leopardo Negro com intuito de distancia-lo do viés político que o nome original carregava devido ao partido homônimo, o partido dos Panteras Negras. Todavia, estas não eram as intenções do autor Donald “Don” McGregor, que aproveitou o “desleixo” da editora com o personagem para trabalhar temáticas a sua vontade. Foi também nas páginas destas revistas que um afro-americano (o desenhista Billy Graham) participou da produção das histórias do Pantera Negra pela primeira vez. (HOWE, 2013). Revista que antes trazia em suas páginas histórias de heróis brancos e que retratavam o continente africano como território selvagem, hostil e de cultura primitiva, trazia agora em suas páginas o um, super-herói negro e líder de uma nação desenvolvida. Diferente das histórias anteriores que tinham a

participação do personagem, as páginas de *Jungle Action* mostrava a realidade de Wakanda enquanto nação e os conflitos entre povos africanos de regiões próximas ao país fictício, que lutavam por direitos tradicionais como territórios, honra etc. E mesmo que a revista ainda retratasse o continente como exclusivamente tribal e com a selvageria característica de tempos anteriores, só de conter uma história inteira protagonizada unicamente por personagens negros, já demonstrava o potencial simbólico das histórias, que produziam uma nova forma de enxergar o continente, demonstrando, mesmo que de maneira simples, a pluralidade cultural daquele continente. Essa temática já pode ser observada na capa de *Jungle Action* nº 6 de 1973 (figura 14), quando o antagonista Kill-Monger é apresentado atacando o Pantera Negra e reivindicando o trono de Wakanda.

Figura 14 – Kill- Monger ataca Pantera Negra.



A isto se seguiriam algumas histórias com a temática de conflito entre regiões próximas aos domínios de T'Challa, com isto podemos observar como a construção da identidade do personagem e da estrutura que o cerca nos remete ao que Hall (2019) exemplifica ao falar sobre a narrativa da nação, que se prende a histórias, símbolos, rituais etc. que são compartilhados por determinados sujeitos, que faz com que se sintam parte desta comunidade (Hall, 2019, p. 31). Essa forma de representar o contexto do universo wakandano vai se construindo ao longo das releituras que são feitas do herói.

Das representações que remetem a ancestralidade e a origem do Pantera Negra, uma que merece destaque é a que se encontra nas páginas da saga escrita por Reginald Hudlin, intitulada “Quem é o Pantera Negra? ”, que é composta pelas edições 1 a 6 da revista *Black Panther* de 2005. Essa história vai tratar de como o grupo de criminosos com habilidades extraordinárias liderados por Ullysses Klaw colocam em ação um plano para invadir Wakanda, roubar suas riquezas e, ao mesmo tempo, realizar o desejo de vingança deste que é um dos mais icônicos inimigos do Pantera Negra e responsável pela morte do antigo rei, T'chaka pai de T'Challa. Tal história tem início retratando embates tribais entre Wakanda e outros povos nativos do continente africano durante o século 5, porém já demonstrando o poder que esse povo possuía (como podemos ver na figura 15), na sequência é mostrado que Garra Sônica, um dos maiores inimigos de T'Challa está a contar as histórias do povo wakandano para um prisioneiro, que questiona sobre a tecnologia que este povo, comparando tal povo com os ingleses que não teriam tecnologia semelhante no mesmo período e é prontamente rebatido por Garra Sônica como pode ser visto na figura 16. Assim vemos como a comparação com outras sociedades, em especial europeias, é colocado como parâmetro para exemplificar avanços tecnológicos. Nesse sentido a representação da identidade wakandana, mesmo que fictícia, pode ajudar a desmistificar tais parâmetros de superioridade.

Figura 15 – Chuva de lanças wakandana.



Figura 16 - Garra Sônica conta ao prisioneiro sobre o povo de Wakanda.



Fonte: HUDLIN, Reginald; ROMITA JR, John. Quem é o Pantera Negra? Editora Salvat, 2017.

Na sequência a história do povo de Wakanda continua sendo contada, passando pelo século 19. Nessa sequência é mostrada a tentativa de colonizadores utilizarem mão-de-obra nativa para facilitar a exploração do continente, contudo, quando falam de entrar em território wakandano os nativos que estavam os auxiliando preferem ser torturados a auxiliar nesta empreitada, ficando explícito no diálogo entre os exploradores na figura x que eles (os nativos) temem a magia daquele povo, um sinal de respeito a tradição daquela população e nesta mesma sequência é apresentado total desprezo do europeu por estas manifestações culturais, como pode ser visto na figura x

Figura 17 - Nativos se negam a adentrar o território de Wakanda.



Fonte: HUDLIN, Reginald; ROMITA JR, John. Quem é o Pantera Negra? Editora Salvat, 2017.

Mesmo diante de dificuldades os explorados continuam até avistar Wakanda, porém são interceptados pelo Pantera Negra que é visto na figura 18, demonstrando sua imponência e demonstrando seus aparatos tecnológicos. Nesta imagem a representação imponente do líder e a tecnologia que ele ostenta servem como forma de ressignificar aquilo que anteriormente foi colocado como a visão do colonizador a respeito daquela população.

Figura 18 - Pantera Negra intercepta invasores.

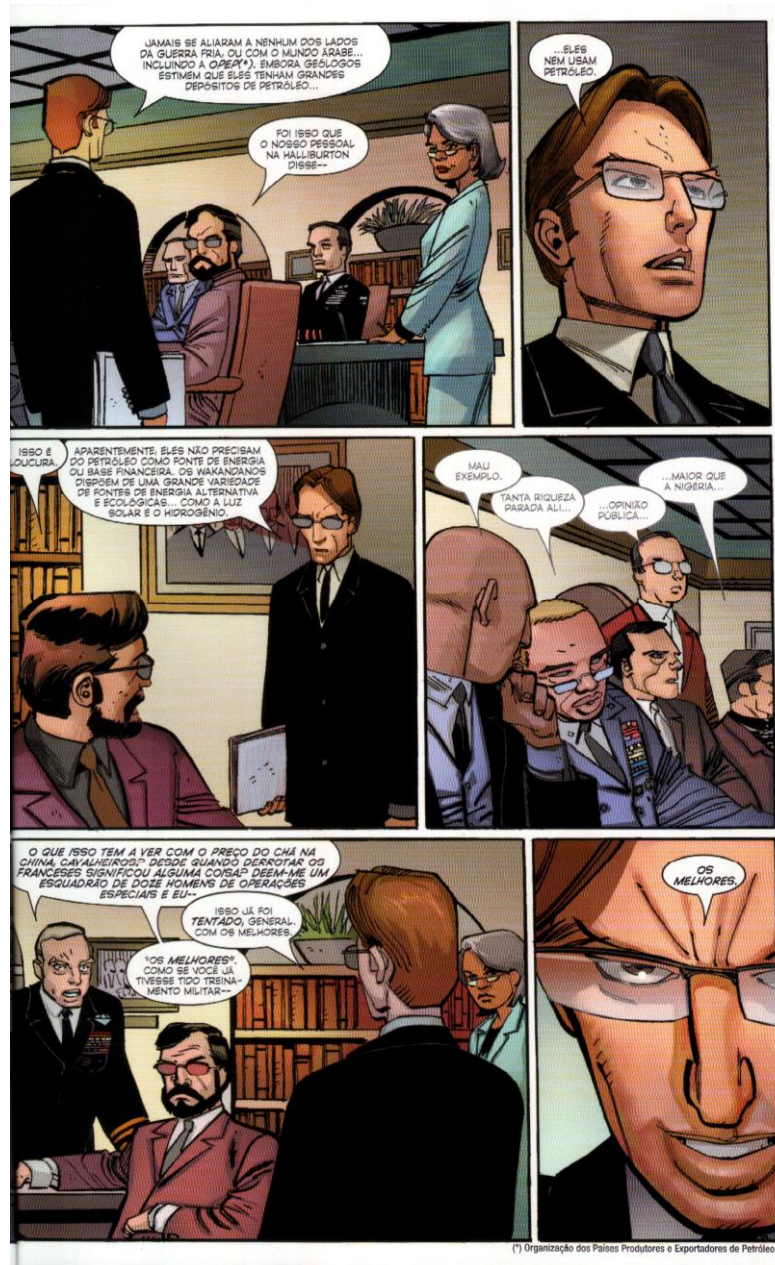


Fonte: HUDLIN, Reginald; ROMITA JR, John. Quem é o Pantera Negra? Editora Salvat, 2017.

Muito do potencial de criação de novos significados presente neste povo fictício está no fato de servirem como representação de um povo africano que não sofreu e nem sofre as mazelas da colonização europeia ou do imperialismo estadunidense. Nesta mesma obra, é apresentada uma reunião entre políticos norte-americanos em que essa questão é debatida, como podemos ver na figura 19, onde também fica explícita como a autossuficiência de uma nação africana é capaz de amedrontar as forças políticas. Ilustrando que sem a fragilidade geopolítica causada pelo sistema colonial, uma nação deste continente seria capaz de se desenvolver a ponto de ameaçar a hegemonia das nações que manipulam os discursos a seu favor. Na sequência, tal simbolismo se mostra ainda mais potente, quando vemos na figura 20 o Pantera Negra vencer em combate o maior símbolo do imperialismo ocidental nas histórias em quadrinhos, o Capitão América que teria tentado invadir Wakanda atrás de nazistas que estavam atrás da tecnologia do país, contudo os nativos já haviam derrotado os nazistas e sem a intromissão dos países Aliados (história contada por um dos membros da reunião ao tentar ilustrar o potencial de risco que o Pantera Negra representava). A imagem deste ícone do poder estadunidense sendo carregado por T'Chaka, o pai de T'Challa e detentor do manto do

Pantera na época, poder produzir novos significados na medida em que o leitor se vê diante da representação de um sujeito negro vencedor, capaz de vencer o colonizador e estar à frente dele em diversas esferas. Assim, ao entrar em contato com estas histórias, este sujeito que age sobre a obra na mesma medida em que observa seus símbolos e cria suas interpretações a respeito destes enunciados (BAKHTIN, 2003).

Figura 19 Políticos debatem sobre a autossuficiência wakandana.



Fonte: HUDLIN, Reginald; ROMITA JR, John. Quem é o Pantera Negra? Editora Salvat, 2017.

Figura 20 - Pantera negra derrota o Capitão América



Fonte: HUDLIN, Reginald; ROMITA JR, John. Quem é o Pantera Negra? Editora Salvat, 2017.

Percebemos também, a importância da tradição na representação deste personagem, um ponto relevante que vai se apresentando no decorrer das histórias do Pantera Negra é a origem de suas habilidades, para além da tecnologia wakandana, suas habilidades super humanas são provenientes de rituais tribais e ervas oriundas de suas terras, ou seja, o poder do Pantera negra vem literalmente de seu local de origem, de sua terra natal. Assim, ele representa a força de seu povo, sendo quase uma entidade, porém a simples ancestralidade não confere ao príncipe o direito de reinar, é necessário passar por inúmeros testes e enfrentar desafios que anualmente podem requerer o título de Pantera Negra, isto reforça ainda mais o poder deste personagem que vai além de um simples passagem de poder absolutista, como ocorria na Europa, pois o mérito, nesta nação, é essencial para que o líder seja respeitado. A grande questão que dá nome a saga: Quem é o Pantera Negra? Vai se respondendo no decorrer da obra, e embora seja mostrado que T'Challa é o sucessor do reino e detentor do manto de Pantera, vai sendo construído todo o simbolismo deste personagem e o qual a importância dele para aquela realidade.

Figura 21 - O que representa o Pantera negra.



Fonte: HUDLIN, Reginald; ROMITA JR, John. Quem é o Pantera Negra? Editora Salvat, 2017.

Figura 22 - Os desafios para ter direito de assumir o manto do Pantera Negra.



Fonte: HUDLIN, Reginald; ROMITA JR, John. Quem é o Pantera Negra? Editora Salvat, 2017.

Assim, T'Challa, ao vestir o manto de Pantera Negra, representa toda a identidade de uma nação, trazendo consigo os símbolos de um povo guerreiro, autossuficiente e que se desenvolveu sem a necessidade de intervenções externas. Desta forma ressignifica a imagem dos povos africanos que, em geral, são vistos como descendentes de escravos, povos subalternizados e provenientes de nações pobres. O reconhecimento por parte dos adversários dos wakandanos, seja em relação a nação como um todo ou ao Pantera negra, colocam esta nação africana como digna de respeito, desenvolvendo novas formas de imaginar o lugar do negro diante da nossa sociedade e da comunidade internacional. Mesmo se tratando de um cenário fictício, utiliza do lúdico para permitir que os sujeitos tomem para si estes símbolos e possam ressignificar aquilo que é comum ao imaginário de boa parte da sociedade quando tratamos das identidades negras.

Ao permitir que seja possível visualizar que, tal como a maioria das nações, um reino africano pode ser muito mais do que apenas uma colônia e seu povo mais do que ferramentas esperando serem utilizadas por outros povos. Existe ali uma cultura construída em sua complexidade tendo passado por conflitos e possuindo diferentes classes sociais e etnias (HALL, 2017), porém, este também é uma representação que remete ao ideal de nação ocidental, mostrando como a o meio em que as histórias são desenvolvidas, ou seja, estes enunciados são fruto do contato entre autores, a realidade social e os leitores das histórias, sofrendo assim interferências de sujeitos que possuem em seus âmagos fragmentos dos discursos hegemônicos.

T'Challa é mais do que um ser superpoderoso, ele também é o líder da nação, tanto religioso quando político. Isso fica representado na maneira com que age diante de seu povo, outra forma de ressignificar a maneira com que frequentemente os povos africanos foram descritos no decorrer da história, como selvagens e primitivos. A figura x ilustra a maneira com que esta nova significação é projetada, quando vemos uma criança olhando admirada, idolatrando o Pantera e ele reage passivamente, demonstrando a importância de todos os povos. A percepção da imagem do menino em conjunto do discurso de T'Challa, expressa bem a quantidade de significados que este gênero pode expressar, tendo em vista que a mescla entre imagem e escrita transforma a cena em algo bem mais emblemático na medida em que se torna perceptível o nível de admiração do povo, representado pelo menino, em relação a seu rei. Admiração capaz de fazer com que aquele sujeito se sinta como parte de algo maior.

Figura 23 – A sabedoria de T’Challa.



Fonte: HUDLIN, Reginald; ROMITA JR, John. Quem é o Pantera Negra? Editora Salvat, 2017.

Quando Klaw coloca seu plano em ação ele conta com a ajuda de mais um fator para além dos super vilões que ele recruta. A nação de Niganda, vizinha de Wakanda, auxilia o inimigo do Pantera no momento da invasão trazendo à tona mais uma característica das regiões da África que é a pluralidade cultural, muitas vezes negligenciada quando o continente é representado em determinadas mídias. Esse contraponto entre as nações pode ser visto no diálogo entre T’Challa e M’butu, que deixa evidente que as duas nações possuem culturas distintas e que Niganda sofre por ter lideranças corruptas.

Figura 24 - diálogo entre T'Challa e M'Butu.



Fonte: HUDLIN, Reginald; ROMITA JR, John. Quem é o Pantera Negra? Editora Salvat, 2017.

Outra ressignificação presente nas páginas desta HQ é a da possibilidade de existir uma nação africana forte, independente e que não aceita o suposto auxílio estadunidense que mascara a vontade de interferir na soberania de determinadas nações, assim, como podemos ver na figura 25, o rei wakandano dispensa de forma ríspida esta manobra. A imagem com o Pantera Negra olhando fixamente para o que o observa como um alvo representa bem o ato de afrontar a “boa vontade” norte-americana, cuja tropas chegam já com a batalha terminada e com a clara vitória do reino de wakanda.

Figura 25 - T'Challa dispensa auxílio estadunidense.



Fonte: HUDLIN, Reginald; ROMITA JR, John. Quem é o Pantera Negra? Editora Salvat, 2017.

Ao final da história a imagem de uma liderança forte, uma nação estruturada e um povo capaz de agir diante das dificuldades sem necessitar da interferência das nações imperialistas se mostra finalmente construída, contrariando o senso comum e as tentativas de construção da ideia de uma África subserviente que foi sendo estruturada ao longo da história através das mídias, boa parte dessa visão tem como base o ideal de uma nação forte identificada pelos feitos do Pantera Negra, que tem o papel de “mito real” que sustenta a identidade de um povo, que nos remete ao que é dito por Tomaz Tadeu da Silva:

[...] Fundamentalmente, um mito fundador remete a um momento crucial do passado em que algum gesto, algum acontecimento, em geral heroico, épico, monumental, em geral iniciado ou executado por alguma figura “providencia”, inaugurou as bases de uma suposta identidade nacional [...] (SILVA,2014, p.85)

Outro ponto que é bem trabalhado e reforça a complexidade dos povos negros é demonstração da pluralidade cultural e da capacidade das comunidades em resolver seus problemas de forma independente. As significações presentes neste quadrinho são trabalhadas em muitas outras histórias e, aos poucos, outras questões são assimiladas, porém, boa parte do que é produzido sobre o Pantera Negra segue a linha do que se faz presente nas páginas da obra de Reginald Hudlin, inclusive o que elaborado para outras mídias. Desta forma, ao analisarmos os primórdios do personagem em conjunto desta obra é possível perceber como a ideia desta nação africana independente vai sendo construída e permite novas formas, mesmo que lúdicas, de enxergar as matrizes complexas da identidade negra, que vão muito além da ideia de um povo escravizado e excluído, como foram constantemente representadas no passado e , em certa medida, ainda são em alguns casos.

3.2. As mil e uma formas de Kamala Khan

Kamala Khan é uma personagem criada por Sana Amanat, Stephen Wacker e G. Willow Wilson. Sua co-criadora Sana Amanat possui ascendência paquistanesa e viveu em meio a imigrantes desta região em Nova Jersey. Os roteiros de suas histórias são escritos por G. Willow Wilson, autora estadunidense, nascida em Nova Jersey, fã de histórias em quadrinhos desde sua juventude, que viveu no Cairo e se converteu ao islamismo.

A personagem em questão surgiu primeiramente em 2013 nas histórias em quadrinhos da Capitã Marvel e posteriormente, em 2014, teve sua própria revista. Kamala é uma jovem de origem paquistanesa que vive na cidade de Jersey nos Estados Unidos. Embora seja filha de paquistaneses ela nasceu em solo estadunidense e absorveu boa parte da cultura do país e, mesmo que tenha uma vida dentro dos moldes ocidentais, tanto Kamala quanto sua família seguem fielmente a religião muçulmana, seus pais são bem rigorosos, mas fogem aos estereótipos que são geralmente impostos a este povo. Ela era uma adolescente relativamente

normal até entrar em contato com a névoa terrígena³⁰ lançada pelo rei dos inumanos, após este evento teve seus poderes despertados e passou a tentar agir como uma super-heroína.

No caso das histórias em que a personagem Kamala Khan participa isso se apresenta nos momentos em que ilustram o quanto ela demonstra enorme admiração pelas características culturais do país que abrigou seus pais e no qual ela nasceu. A personagem é uma típica fã dos super-heróis que representam o nacionalismo estadunidense e seus princípios culturais e econômicos. Tem entre seus ídolos o Capitão América e o Homem de Ferro, porém em contrapartida tem como foco maior de sua admiração Carol Danvers, a Capitã Marvel, esse seria um lado que demonstraria a busca pela identificação de gênero, mas também ao padrão atribuído a este gênero, uma vez que ela se sente representada por esta super-heroína a ponto de querer ser igual a ela. Contudo, Carol Danvers é uma mulher de aparência tipicamente europeia, loira, com olhos azuis e porte atlético, diferente de Kamala Khan que é uma adolescente de traços árabes, morena e com cabelos escuros.

Como é comum nas histórias em quadrinhos de super-heróis, vários personagens vestem o alter ego de um herói, ou seja, por vezes personagens diferentes se intitulam com o nome de um super-herói, seja por ter recebido esse “manto” ou por assumi-lo na ausência do dono original. Isso ocorre, por exemplo, com o personagem Robin (ajudante do Batman), que já teve seu “manto” utilizado por diferentes personagens fictícios como Dick Grayson, Tim Drake, Jason Todd e Damian Wayne, nesse sentido, todos agiram em algum momento sob a alcunha heróica de Robin, porém carregavam por trás da máscara personalidades e significados distintos. Assim também ocorreu com a Miss Marvel, que em sua primeira aparição de 1977, tinha sob sua máscara Carol Danvers, e posteriormente passou a ter Kamala Khan como seu alter ego. Porém, a diferença na forma de representação desta personagem já se encontra nas próprias vestes, enquanto Carol tinha suas vestimentas favorecendo a sexualização típica das representações ocidentais, pois

Uma considerável parcela do público das revistas em quadrinhos eram os adolescentes e eles passaram a ser o público alvo das editoras, que encomendavam aos estúdios personagens com aventuras repletas de ação, romance, humor e mulheres bonitas, geralmente usando roupas sensuais. (NOGUEIRA, 2015, p.16)

O uniforme de Kamala remete a cultura muçulmana, tendo a maior parte de seu corpo coberto, o que já ilustra de antemão o tipo de representação que se pretende expressar,

³⁰ Gás capaz de despertar poderes em seres conhecidos como inumanos, humanoides que descendem de experiências feitas por alienígenas em seres humanos que habitam o universo fictício desenvolvido pela editora *Marvel Comics*.

como pode ser visto na figura 26. Contudo, mesmo assim, os constantes questionamos da personagem evidenciam, em sua história inicial, o desconforto com sua estética.

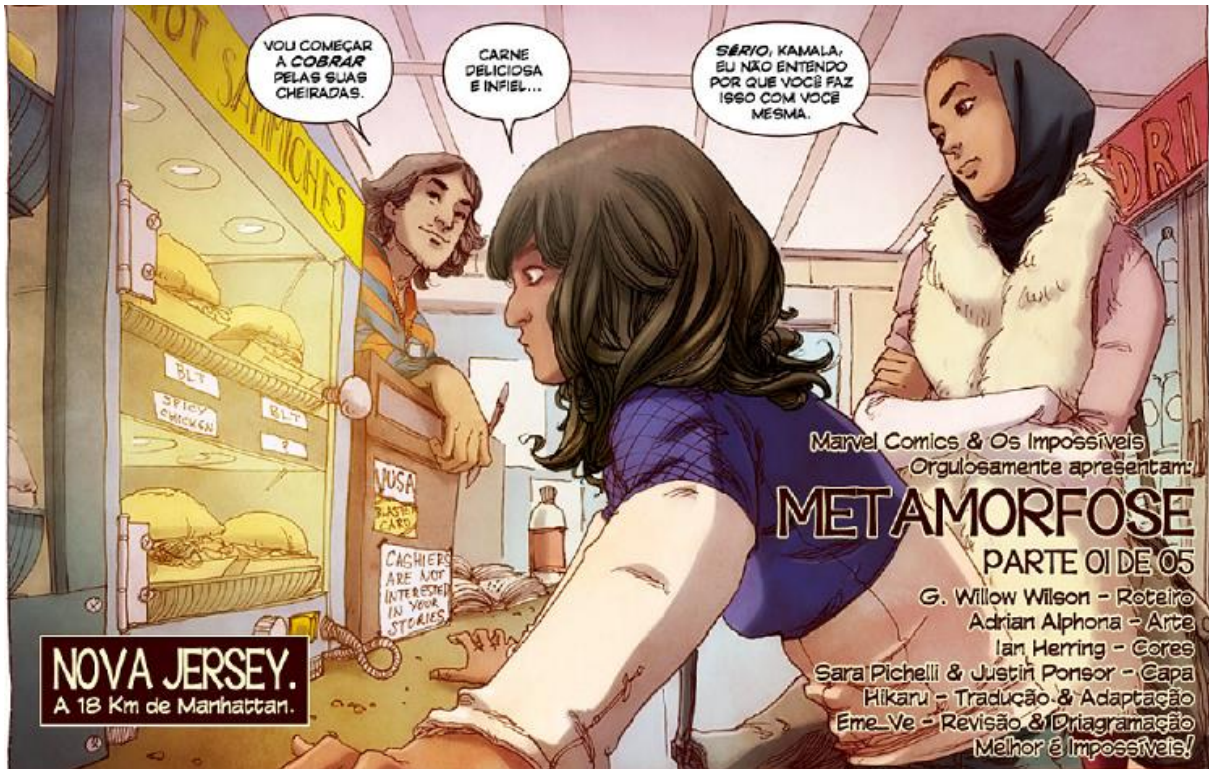
Figura 26: Ms. Marvel Kamala Khan e Ms. Marvel Carol Danvers em seus uniformes tradicionais.



Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Ms._Marvel. Acesso em: 17 de dezembro de 2019.

A culturas árabe e muçulmana são parte fundamental no processo de identificação da personagem, já nas primeiras páginas de sua revista solo e representada pequenos conflitos entre sua cultura e o meio de consumo estadunidense, quando ao ver um sanduiche feito a base de carne de porco (alimento proibido pelo livro sagrado muçumano) Kamala se vê entre os desejos que aquela cultura ínsita e seus princípios religiosos, a alimentação desregrada do ocidente e conflito com a disciplina islâmica é simbolicamente representada nesta cena, que a princípio pode parecer apenas uma tirada meio cômica ao dizer “ carne deliciosa e infiel...”.

Figura 27 – Kamala admira o alimento infiel.



Fonte: WILSON, G. Willow; ALPHONA, Adrian. Nada Normal. Barueri, SP: Panini comics, 2016.

Contudo, já nesta primeira história, são destacados, tal como na figura acima os desejos que a personagem carrega de se integrar a cultura do país em que está. Da mesma maneira que se sente tentada com comida, todos os outros prazeres desta cultura na qual ela está presente, mas que lhe é negada lhe parecem necessários para que ela possa existir de maneira plena. Sair com os amigos, frequentar festas com bebidas alcoólicas, usar roupas que fujam ao tradicionalismo de sua cultura, tudo isso parece fundamental para que possa se sentir como parte daquele local, neste sentido vemos uma manifestação das contradições do hibridismo, que coloca em “xeque” o conflito entre as raízes tradicionais da identidade e a homogeneização das culturas (Hall, 2017). Esta busca por identificação com a cultura norte-americana se manifesta também na admiração que ela tem por heróis como o Capitão América, o Homem de ferro e a Capitã Marvel, o que fica bem representado em suas histórias no momento em que ela adquire habilidades que a possibilitariam se tornar uma super-heroína, tal como a mulher que ela admirava. Tais características físicas que também se assemelham aos jovens populares, como *Zoe Zimmer*, que surgem num primeiro momento de suas histórias zombando de sua cultura, mas que, de maneira inocente, Kamala exalta a popularidade. Este hibridismo, contudo, está presente até na maneira com que seus poderes se

manifestam, uma vez que, eles tem origem em forças extraterrestres que se mesclam com humanos através de experiências científicas, aflorando quando em contato com determinado elemento (névoa terrígena), neste sentido, o próprio poder da personagem remete ao contato entre aquilo que é externo, a sociedade da qual ela faz parte (planeta Terra) e determinados elementos que se relacionam, gerando assim algo distinto e com características próprias.

Kamala possui habilidades físicas como força sobre-humana, elasticidade do corpo, capacidade de transformar seu corpo etc. E mesmo com tamanhas habilidades, acaba se transformando (através de seus poderes) numa versão mais jovem de Carol Danvers. Isso surge do constante desejo em se identificar inteiramente com a cultura que tanto admira e que tem naqueles símbolos de heroísmo sua maior representação. Contudo a transformação literal naquilo não se mostra tão fácil de se lidar, como pode ser visto na figura x, momento em que ela manifesta seus poderes pela primeira vez, tomando uma forma que inconscientemente ela acredita ser a representação de seus desejos.

Figura 28 - Kamala se vê transformada numa versão de Carol Danvers.



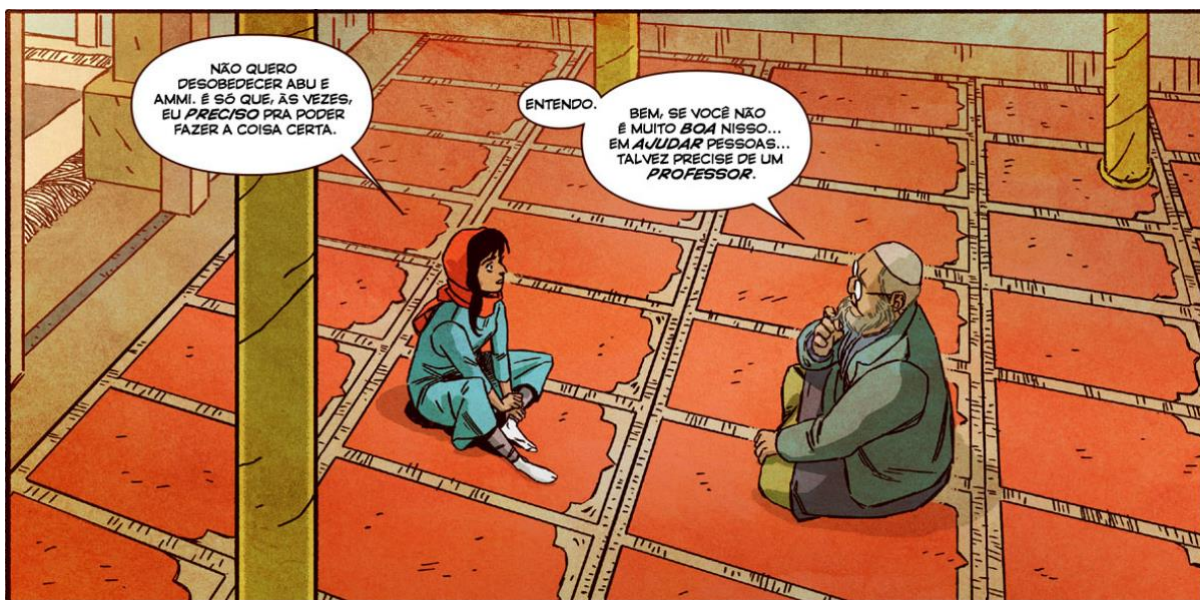
Fonte: WILSON,G.Willow;ALPHONA,Adrian. Nada Normal. Barueri, SP: Panini comics,2016.

A princípio, Kamala sempre toma a forma de cabelos loiros e de roupas chamativas ao entrar em ação, o que mostra a ligação existente entre a estética do super-herói norte americano e o imaginário criado ao longo da história, em que as representações destes super seres estavam ligadas a estética ocidental eurocêntrica. Tardeli (2011) vai chamar a atenção para riqueza simbólica presente nas histórias de super-heróis que possibilita diferente formas de manifestações representativas dependendo do contexto. Estes símbolos seriam capazes de aprofundar fantasias presentes no inconsciente dos sujeitos. (TARDELLI, 2011, p. 123) nesse

sentido os poderes de Kamala trariam projeções de angústias ligadas à separação, devido a elasticidade e a perda de amor, representados por sua capacidade de elasticidade e transformação (TARDELLI, 21011). Desta maneira estas projeções podem ser reforçadas se imaginarmos que se trata de uma personagem separada de sua cultura, que possuía afeto pelos super-heróis os quais pareciam ser inalcançáveis.

Porém, mesmo trazendo dilemas contemporâneos, ainda há representações tradicionais no decorrer das histórias de Kamala, pois, quando os problemas atingem seu cotidiano seus caminhos são guiados aos símbolos de sua cultura, tal como a mesquita que frequenta, que simboliza a proximidade da personagem com sua identidade ligada a comunidade que faz parte, identidade essa que muitas vezes é distanciada pelo processo de homogeneidade cultural gerada pela globalização (WOODWARD, 2014). Na figura 29, é mostrada a relevância deste símbolo da cultura de Kamala, uma vez que suas dúvidas são colocadas diante desta liderança comunitária e seu respeito por tal representação se dá ao buscar não desobedecer seus pais.³¹

Figura 29 – Kamala conversa com o líder da mesquita.



Fonte: WILSON, G.Willow; ALPHONA, Adrian. Nada Normal. Barueri, SP: Panini comics, 2016.

Além destas formas de representações identitárias mais evidentes, ligadas à estética, localização geográfica e recorte cultural, as histórias da personagem também assimilam características gerais dos jovens desta geração, tais como, a ânsia multitarefa e a euforia em

³¹ Kamala se refere ao pai como Abu e a Mãe como Ammi, referências ao idioma de origem de seu povo.

exibir o encontro com um ídolo, o que fica ilustrado pela constante presença do celular nas mãos da personagem e a animação “irresponsável” que ela exibe quando em uma de suas histórias, intitulada “Questões mil”, ao se ver em perigo durante a busca por um vilão se depara com o Wolverine, um dos heróis que ela acha mais legal e mesmo num momento de tensão, enfrentando jacarés controlados através de alta tecnologia, ela se mostra eufórica diante da figura daquele herói. Desta forma, como podemos ver nas figuras a baixo, a juventude é simbolizada através de seu apego tecnologia e, como sugere Bauman ao dizer que para um adolescente se sentir inserido em seu meio social “É necessário acrescentar toda sorte de equipamentos que eles consideram absolutamente indispensáveis para levar uma vida descente[...]” (BAUMAN, 2011, p. 53). Assim, podemos perceber que tal como em momentos anteriores da história, a mídia se mantém reproduzindo as demandas juvenis e dando novos sentidos.

Figura 30 – Kamala usa seu celular enquanto impede um assalto.



Fonte: WILSON, G.Willow; WYATT, Jacob; ALPHONA, Adrian. Questões mil. Barueri, SP: Panini comics,2016.

Figura 31 – Kamala fica eufórica ao encontrar Wolverine.



Fonte: WILSON, G.Willow; WYATT, Jacob; ALPHONA, Adrian. Questões mil. Barueri, SP: Panini comics,2016.

Ao colocarem esta personagem agindo lado a lado com heróis “mais velhos” que seriam de outra geração, permite que se projete a identificação juvenil através do contraste entre as formas de agir e pensar, o que pode ser visto seja através das ações ali representadas quanto do uso da língua, pois se comunicam de forma diferente tal como agem de forma distinta. E isso é fundamental para marcar esta identidade juvenil que se mescla a étnico racial presentes na Miss Marvel, pois “as identidades são fabricadas por meios da marcação da diferença” (WOODWARD,2011, p. 41).

Outra manifestação da diversidade indentitária que pode ser observada é a quantidade de marcas que a personagem carrega, como pode ser visto na figura 32, quando ela “lista” as identidades que carrega ou achou carregar. Desta forma vemos como existe um conflito entre estas representações, mas, em contrapartida percebemos com ela já assume o hibridismo que se forma através da negociação entre sua cultura de origem e o local que está inserida (HALL, 2017) e que é representada em suas identidades inumana, árabe/ paquistanesa e norte-americana , todavia, ao aceitar que não há como assumir apenas uma delas se vê solitária, como muitos sujeitos nesta situação. Contudo, isso é amenizado por Vinatos, um inumano que dialoga com ela no segundo quadro da imagem.

Figura 32 - Kamala desperta na base dos inumanos após combate.



Fonte: WILSON, G.Willow; WYATT, Jacob; ALPHONA, Adrian. Questões mil. Barueri, SP: Panini comics, 2016.

Diante disso, podemos perceber como a introdução de culturas vistas como periféricas em meio as visões dominantes podem interferir nas formas com que determinadas culturas interagem, as relações de poder (FOUCAULT, 2011) entre a cultura hegemônica, que determina maior parte do discurso estéticos /políticos e a cultura tradicional dos sujeitos que agora convivem neste novo território. Desta maneira, formas de subjetividade são desenvolvidas permitindo o surgimento de sujeitos que embora tenham que negociem com a cultura na qual estão inseridos, não são assimilados completamente por ela e nem a assimilam, mantendo seus traços identitários, mantendo sua linguagem, suas tradições e histórias pelas quais foram marcados (HALL, 2017), sendo assim, tais sujeitos devem transitar entre estas culturas, negociando suas diferenças. Parte desta negociação passa pela mídia que sofre interferências a partir do momento que as representações dos povos árabes se alteram, saindo da visão vil construída pós 11 de setembro de 2001 e chegando a

personagens como Kamala Khan que introduzem uma nova forma de representação destes sujeitos.

Mesmo diante de uma parcial compreensão de sua situação etnico-racial, Kamala ainda precisa disputar outros espaços, que ficam expostos em seu embate com o vilão Inventor, que considera os jovens um peso para o planeta e desenvolveu uma tecnologia que permite usá-los como “baterias” capazes de energizar máquinas, e fez isso os convencendo que eram inúteis para o meio em que estão inseridos, desta forma esta parte da história apresenta uma discussão mais explicitamente relacionada com o público que a consome. Os jovens presentes na figura x são representados com diferentes, estilos refletindo a pluralidade e as diferentes facetas dos jovens desta época, em contrapartida vemos um discurso em que mesmos estes sujeitos subversivos carregam inconscientemente uma culpa simplesmente pelo fato de existirem, o que remete as ideias de Bauman que nota na juventude contemporânea a forma com que foram criados ao dizer que:

Nada os preparou para a chegada do novo mundo inflexível, inóspito e pouco atraente, o mundo da degradação dos valores, da desvalorização dos méritos obtidos, das portas fechadas, da volatilidade dos empregos e da obstinação do desemprego; da transitoriedade das expectativas e da durabilidade das derrotas; um novo mundo de projetos natimortos e esperanças frustradas, e de oportunidades mais notáveis por sua ausência. (BAUMAN, 2013, p. 28)

Assim, o que vemos é a representação dos jovens desta época, que foram educados a crer que poderiam superar individualmente tudo aquilo que fora construído antes e ao perceberem a realidade se culpam por serem supostamente incapazes de superar os feitos de seus antepassados, se colocando num lugar de incompetentes e dignos de se sacrificar.

Figura 33 - Jovens convencidos pelo inventor de que precisam se sacrificar pelo mundo.



Fonte: WILSON, G.Willow; WYATT, Jacob; ALPHONA, Adrian. Questões mil. Barueri, SP: Panini comics,2016.

É neste panorama que a personagem vem trazer outra representação, que aprendera no decorrer das histórias, através de suas ações e encontros com personagens de outras gerações, assim, ao agirem juntos, Kamala serve como exemplo para que os demais sujeitos compreendam, tal como ela, que este sentimento de individualidade e poder, sem apoio do meio em que estão inseridos, o entendimento de como as coisas funcionam e de como seus ideais são construídos as ações puras e simples podem gerar resultados negativos para a sociedade e até mesmo auto destrutivos. Como pode ser visto da figura 34 m, quando os jovens se unem para auxiliar Kamala e ela mesma reflete sobre o quanto eles precisam dela tal como ela precisa deles. A frustração estampada no abraço que Kamala dá a amiga, o contraste com o ímpeto do rapaz do quadro superior a as reflexões presentes nos quadros de cor amarela (que representam o pensamento da personagem), demonstram bem os significados presentes na figura, que culmina com a compreensão de que existem limites independente dos poderes que se tenha e que mesmo com estes limites existem formas de continuar a lutar.

Figura 34 – Jovens se unem inspirados por Kamala.



Fonte: WILSON, G.Willow; WYATT, Jacob; ALPHONA, Adrian. Questões mil. Barueri, SP: Panini comics, 2016.

As histórias desta super-heroína são repletas de referências a cultura pop, um método eficaz de buscar identificação com leitores oriundos desta geração atual, em sua maioria jovens que consomem jogos eletrônicos, admiram nostalgicamente jogos de tabuleiros, são fãs de super-heróis, produzem suas próprias histórias e vivem a imaginar como seria possuir poderes extraordinários. Contudo não deixa de representar a religião muçulmana, demonstrar os princípios ali instaurados, discussões sobre tabus do povo árabe e como a jovem lida com esta pluralidade cultural vivendo num país desenvolvido por imigrantes e com histórico

imperialista que limita a participação de culturas estrangeiras. O conjunto destas características faz com que ela, embora apele para a tradição ao construir a identidade, tal como as histórias do Pantera Negra, também apresenta o potencial de construção de novas identidades ricas em subjetividades e, neste caso, enriquecidas pelo cenário atípico gerado por processos de imigração e adaptação dos sujeitos.

3.3 Convergências de poderes.

Tanto as histórias de T'Challa quanto as que Kamala protagoniza, possuem grande apelo a representação das identidades étnico-raciais e aos contextos sócio-culturais nos quais se encontram determinados grupos da sociedade. Os quadrinhos por si só já foram capazes de fazer com que inúmeras pessoas entrassem em contato com as culturas que servem como plano de fundo para as histórias destes personagens, porém, com o avanço da tecnologia e as novas formas de comunicação, o papel dos sujeitos que entram em contato com este gênero foi além até mesmo daquele descrito por Bakhtin (2003) quando este aponta o receptor da mensagem como elemento responsável pelo desenvolvimento do significado que ela carrega. Isso ocorre pelo que Jenkins (2009) vai chamar de cultura participativa que permite ao interlocutor participar de maneira mais evidente do processo de transformação das obras.

Estas novas formas de interação com as obras se tornaram ainda mais visíveis quando os fenômenos transmidiáticos, expandiram as maneiras com que o grande público pode ter acesso as histórias destes personagens e, conseqüentemente, com todos os significados que eles carregam consigo. A utilização de personagens de histórias em quadrinhos em outras mídias não é novidade, contudo, na contemporaneidade tornou-se possível um maior contato entre as obras e aqueles que de alguma forma se identificam com elas. Grande parte destas novas formas de contato são provenientes de saltos transmidiáticos como o que ocorreu com o personagem Pantera Negra durante o lançamento do filme do super-herói em 2018 e com a personagem Kamala e suas aparições na série animada *Avengers Assemble* (na qual, vale ressaltar o Pantera Negra também tem participação junto a inúmeros outros personagens da editora *Marvel Comics*) lançada em 2013 e que se mantém sendo exibida até então (em 2019). A presença destes personagens em outras mídias favorece o processo de cultura da convergência (JENKINS, 2009) que, em grande parte, incentiva a interação dos fãs com o universo ficcional criado pela editora, pois ao se fazer presente em diferentes plataformas os conteúdos e promover a cooperação entre nichos diferentes de mercado acaba ocorrendo um processo cultural que incentiva a pesquisa a respeito de novos conteúdos a respeito de determinadas temáticas por parte dos fãs, uma vez que os conteúdos possuem ligação entre

eles e acabam convergindo em determinados pontos (JENKINS, 2009). Quando tratamos de histórias em quadrinhos de super-heróis, que como já foi visto possuem a complexidade de um universo compartilhado em que diversos personagens interagem criando uma gama incalculável de possibilidades criativas, a cultura da convergência se manifesta com a mesma intensidade com que novos conteúdos vão sendo direcionados ao público e isso acaba gerando reações e criações distintas baseadas no contato entre os sujeitos a realidade representada através de diferentes mídias.

O filme que transportou o Pantera Negra para as telas do cinema em 2018, como era de se esperar, se inspirou em histórias presentes nas inúmeras revistas protagonizadas pelo personagem, porém, o antagonista Kill-Monger (interpretado pelo ator Michael B. Jordan) que é apresentado no filme está em determinada história em quadrinhos, o conflito entre o vilão Garra Sônica e o herói em outra e assim por diante, desta forma, o núcleo de fãs que as redes sociais possibilitam que se contatem, acaba incentivando a busca por estas obras que de maneira com que possam complementar o contexto da história, comportamento característico da cultura da convergência (JENKINS, 2009). Isso se potencializa na medida em que o filme traz elementos essenciais para a compreensão do personagem, como o desenvolvimento enquanto sucessor de seu pai e líder de Wakanda, a forma com que a origem de seus poderes é pautada em sua ancestralidade e a representação de uma nação africana que foge ao estereótipo comumente relacionado ao continente que remete a pobreza e instabilidade política. Contudo, a produção do filme, também reforça as representações identitárias na medida em que busca utilizar uma equipe de profissionais majoritariamente composta por pessoas negras que para além de Chadwick Boseman, interprete de T'Challa, incluí o diretor Ryan Coogler Cole, o roteirista Joe Robert Cole e a maior parte dos coadjuvantes e figurantes. Este conjunto de elementos já se mostra capaz de potencializar o interesse dos sujeitos em compreender mais a respeito daquilo que será representado ali até mesmo antes do produto ser de fato lançado, o simples anúncio já se mostrava um estímulo capaz de instigar o interesse a respeito de elementos ligados a produção e até mesmo, em certa medida, a cultura africana, uma vez que,

O filme Pantera Negra teve sua estreia mundial entre os dias 15 e 16 de fevereiro de 2018. Antes disso as comunidades de fãs do filme, já estavam produzindo e compartilhando conteúdos a respeito dos atores, da história e de sua representação africana. Sendo assim, essa pesquisa busca realizar uma análise de conteúdo por meio dos conteúdos visíveis em uma comunidade no *facebook* chamada de Pantera Negra. (YUNES, 2018, p. 75)

As manifestações nem sempre são positivas, pois da mesma forma que os interesses daqueles que se sentem representados por determinadas conteúdos instigam sua participação no processo destas produções, existe outros espectros destas relações de poder que também reagem a estes estímulos, tal como ocorreu quando racistas reagiram ao filme incentivando o boicote ao projeto, também por intermédio das redes sociais:

Um exemplo de situação que obteve muita repercussão no meio midiático mundial foi quando um grupo de fãs da *Disney*, proprietária da então *Marvel*, promoveu um boicote para que o filme obtivesse uma avaliação negativa no site *Rotten Tomatoes*. O site é considerado o principal agregador de críticas de cinema e televisão americano, mas que possui influência e importância mundial. Para que tal ação fosse possível, foi criado um grupo no *facebook* que reuniu 1.800 interessados pelo mundo em dar notas baixas ao filme. Da mesma forma, alguns usuários do *Twitter* criaram diversas *fake news*, onde informavam que indivíduos de pele de cor branca teriam sofrido agressões contra negros no momento que estavam vendo o filme. (YUNES, 2018, p.75)

Porém, ainda como fruto deste filme, que ao que tudo indica foi a produção de maior sucesso com base nas histórias do Pantera Negra, outra manifestação da participação dos interlocutores da obra em relação ao que ela representa para determinados seguimentos da sociedade. Agora se fazendo presente em outra plataforma de mídia, a televisão, o contexto do lançamento do filme foi utilizado pelo programa *The Tonight Show Starring Jimmy Fallon*, apresentado pelo comediante James Thomas Fallon, para a criação do episódio de um dos quadros deste programa, em que pessoas são colocadas diante da imagem de alguma personalidade e são instigadas a falar como aquela personalidade a inspirou, o que ela representa na vida dela, em suma, quais significados aquela produção foi capaz de projetar, em seguida a pessoa da foto sai de um local aonde estava escondida ouvindo o relato e a reação do sujeito diante deste acontecimento é destacada. Nesse episódio em especial, pessoas negras foram colocadas diante da imagem do pôster do filme Pantera Negra no qual há uma imagem do ator Chadwick Boseman caracterizado como T'Challa e após as pessoas se expressarem o ator saía de traz das cortinas. É interessante destacar as falas e reações de alguns destes sujeitos que ao interagir com tal figura produzem um novo material midiático (o quadro do programa) na medida em que fazem suas declarações e reagem a aparição do ator. Esse episódio também nos dá uma boa visão de como a pluralidade midiática alcançada por determinadas obras reforça os significados produzidos ao longo do tempo.

Logo na primeira pessoa que é colocada para participar desta proposta, vemos um homem agradecer por ele (Chadwick/Pantera Negra) “realmente ser um herói”. Por que então os outros não seriam realmente heróis? Em seguida o homem, após o surgimento de Chadwick, o reverencia como se este fosse o próprio T'Challa, o que embora evidentemente

seja uma brincadeira, produz uma imagem significativa no sentido do poder representativo do personagem, como podemos ver na figura 35.

Figura 35 - Homem saúda Chadwick.



Fonte: <https://www.facebook.com/quebrandootabu/videos/1817882014934844/?v=1817882014934844>.

Na sequência, uma mulher diz não ser possível explicar o quanto significava ele (a ator) ter interpretado o “nosso” rei, se referindo a T’Challa como um monarca de fato. O poder que a figura de um líder negro emana diante da carência de representatividade parece, mesmo que parcialmente, sanada nesse momento. Outro momento que demonstra bem a potente repercussão multimidiática é quando uma mulher diz o quanto significa para ela, enquanto mãe de um jovem, significa para ela e como a infância do filho foi representada por Barack Obama e, naquele momento, pelo Pantera Negra, quase que comparando estes dois líderes.

Figura 36 - Mulher fala sobre o papel do Pantera Negra na infância de seu filho.



Fonte: <https://www.facebook.com/quebrandootabu/videos/1817882014934844/?v=1817882014934844>

Em seguida outra mulher fala especificamente sobre a representatividade da obra e como é positivo ser vista nas ruas e ouvir comentários comparativos referentes aos personagens do filme, em especial por ter sua estética capilar comparada com um dos personagens, podemos então averiguar o quanto a estética negra pode ser projetada através destas mídias.

Figura 37 – Mulher se orgulha suas características serem reconhecidas



Fonte: <https://www.facebook.com/quebrandootabu/videos/1817882014934844/?v=1817882014934844>.

Aqui podemos perceber como a participação dos sujeitos fica mais explícita quando as obras migram para outras mídias e as tecnologias permitem a interação entre, não só os fãs, mas até mesmo os responsáveis por elaborar o material midiático. Desse encontro surge um novo produto, com novos significados, mas que converge em ideias semelhantes as que são expostas num primeiro momento por intermédio das produções.

Contudo, existem formas distintas dos quadrinhos transitarem por diferentes mídias. No caso da personagem Kamala Khan, embora ainda não haja um filme sobre a personagem com as dimensões do que foi feito do Pantera Negra, já houve a confirmação de uma série no canal de streaming “Disney +”, anunciada no ano de 2019³² e ela já se encontra presente em inúmeras mídias, inclusive animações como: *Avengers Assemble* (2013 – 2019) e *Marvel Rising* (2018). Este tipo de sucesso alavancado pelos saltos transmidiáticos pôde ser visto, para além das grandes mídias, em manifestações feitas por indivíduos que, ao enxergar em Kamala um alto grau de representatividade, utilizaram sua imagem com intuito de combater a intolerância étnico-racial e religiosa existente em países como o Estados Unidos.

No ocidente é parte do senso-comum não se fazer a dissociação entre a etnia árabe e a religião muçulmana, desta forma o ódio étnico-racial se manifesta, em grande parte dos casos, por intermédio de ataques a religião que predomina em alguns dos países árabes, o que faz parte do preconceito contra este povo, uma vez que nesse sentido todo árabe é visto como um muçulmano em potencial e, conseqüentemente, por conta da islamofobia, como um terrorista em potencial, alguém extremista.

Diante disso, um fato relevante a respeito da Miss Marvel (Kamala) se deu quando, em 2015, um grupo anti-islâmico denominado *American Freedom Defense Initiative*, colocou propagandas em ônibus da cidade de São Francisco contra aquilo que acreditavam ser uma invasão islâmica aos Estados Unidos e acusando muçulmanos de antissemitas comparados a Hitler. Como pode ser visto na figura 37. Na Imagem foi colocada uma foto de Hitler junto a um líder muçulmano e dizeres que indicam que o antissemitismo seria algo que estaria no alcorão (livro sagrado dos muçulmanos) e pede o fim de um suposto auxílio a países islâmicos. Vemos aqui o uso de uma personalidade (Hitler) que simboliza de algo terrível associada a imagem dos muçulmanos.

³² Informação divulgada amplamente na mídia devido a confirmação durante a D23 Expo ocorrido entre 23 e 25 de agosto de 2019, evento de fãs que homenageia as produções da Disney. Fonte: <http://www.adorocinema.com/noticias/series/noticia-150331/>

Figura 38 – Propaganda da AFDI contra muçulmanos os acusando de antissemitismo.



Fonte: <https://www.nbcnews.com/news/asian-america/comic-heroine-ms-marvel-saves-san-francisco-anti-islam-ads-n294751>

Mas o que Kamala Khan teria a ver com está campanha? O interessante de tal representação de ódio e disseminação de mentiras é que diante deste fenômeno, artistas de rua se reuniram e utilizaram da arte com intuito de reformular estas mensagens e para isso utilizaram a imagem da super-heroína como forma de combater estes ideais. Fizeram desenhos da personagem sobre estas campanhas, com dizeres em prol da tolerância como pode ver nas figuras a seguir:

Figura 39 - Imagem de Kamala sobre mensagem anti-islâmica 1.



Fonte: <https://www.dailydot.com/parsec/kamala-khan-graffiti-anti-islamic-bus-ad/>

Figura 40 - Imagem de Kamala sobre mensagem anti-islâmica 2.



Fonte: <https://www.dailydot.com/parsec/kamala-khan-graffiti-anti-islamic-bus-ad/>

Figura 41- Imagem de Kamala sobre mensagem anti-islâmica 3.



Fonte: <https://www.dailydot.com/parsec/kamala-khan-graffiti-anti-islamic-bus-ad/>

Neste que pode ser considerado um dos primeiros saltos transmidiáticos da personagem já encontramos traços importantes da cultura da convergência (JENKINS, 2009), uma vez que a utilização da personagem foi feita por indivíduos sem ligação com a *Marvel*, mas que fizeram uso das ideias simbolizadas por ela para ressignificar as mensagens que estavam ali. Ao ser colocada por cima da imagem de Hitler, o poder de transformar o ódio em algo diferente, de representar algo que vai contra o que o ex-líder alemão representava para uma nação se apresenta como algo inerente a personagem.

A imagem da personagem foi sendo cada vez mais associada as lutas contra a intolerância, tendo sua imagem relacionada de maneira independente, cada vez mais em protestos e movimentos a favor de imigrantes. Seja nas ruas ou nas redes sociais, sujeitos que identificam em Kamala um símbolo de luta e fazem uso desta representação como forma de expressar suas ideias.

Figura 42 - Cartaz com desenho de Kamala em protesto contra discursos de exclusão provenientes do governo dos EUA.



Fonte: https://www.instagram.com/p/BP4ErERjnPG/?utm_source=ig_embed

Figura 43 – Cosplayer³³ vestida de Kamala.



Fonte: https://www.instagram.com/p/BP4ErERjnPG/?utm_source=ig_embed

³³ Pessoa que se fantasia de algum personagem fictício e, em geral, o interpreta.

O sucesso da personagem ao sair das histórias em quadrinhos para veículos publicitários, redes sociais e até mesmo nas ruas, exemplificam como a [...]convergência incentiva a participação e a inteligência coletiva [...] (JENKINS, 2009, p. 327), permitindo que outros sujeitos, que não fazem parte dos grandes conglomerado midiáticos, também sejam atores deste processo de produção de sentidos, o que se torna relevante se considerarmos que “Quem tem o poder de representar tem o poder de definir e determinar a identidade.” (SILVA, 2017, p. 91).

Com expansão das possibilidades oriundas dos novos meios de comunicação e as estratégias utilizadas por empresas com intuito de aumentar o contato dos consumidores com as obras produzidas surge uma nova realidade que embora, por um lado, explore comercialmente as formas de representação, permitem que sujeitos que antes não tinham tanto contato com estes tipos de materiais possam acessá-los e fazer uso de toda a carga de subjetividade presente ali. Isso se facilita na medida em que com um número maior de pessoas em contato com estas ideias o controle das empresas sobre das ideias se dificulta, tornando mais conveniente assimilar as novas formas de uso destes produtos da indústria cultural. (JENKINS, 2009). Desta maneira, a mídia mantém seu papel construção de sentidos no que tange o significado do que é ser jovem, mesmo que este não seja mais um arruaceiro, um delinquente, ele continua sendo representado como alguém capaz de provocar mudanças, o que numa sociedade que vive uma crise indentitária (Hall, 2017) e que os jovens carregam sobre si a angustia de não se encontrarem diante de tradições perenes (BAUMAN, 2013), acaba provocando a busca constante por representações. Todavia, mesmo este processo possui obstáculos, em geral criados por discursos discriminatórios e excludentes e nesse sentido personagem que possam projetar sentidos inclusivos acabam ganhando destaque e agindo sobre a formação daqueles que se identificam com eles e, até mesmo dos sujeitos que encontram nesses personagens novas maneiras de enxergar outras culturas e exercitar sua alteridade.

Considerações finais

Quando se pretende debater as formas de representação étnico-raciais com base nos super-heróis presentes nas mídias de massa é necessário compreender todo o contexto sócio-histórico e as formas que possibilitaram o acesso da população aos materiais nos quais estes personagens estão presentes. Para isso é necessário buscar formas de assimilar a leitura dos quadrinhos, compreender o que torna esta forma de arte um estilo distinto das demais, embora tenha em sua composição ideias já concebidas (imagem e literatura). Assim, é possível investigar as formas com que estas obras podem ser lidas e decifrar, em parte, como são construídas com base na realidade em que estão inseridas. Diante desta perspectiva, a simples observação das palavras e das imagens podem não ser suficientes, tendo em vista a complexidade do meio social em que são produzidas e o público que as consome. Com isso em mente, a compreensão do uso da linguagem relacionada ao meio social é importante para que possamos perceber, mesmo que minimamente, em que medida a obra afeta a realidade e a realidade afeta obra.

A popularização dos quadrinhos de super-heróis, que provém da facilidade de aquisição, baixo custo, linguagem de fácil compreensão etc., acaba tornando conveniente a sua adaptação para outros veículos midiáticos, fazendo assim com que os personagens que protagonizam tais histórias estejam ainda mais presentes no cotidiano dos sujeitos, que agora tem contato com eles (super-heróis) ao olhar um *outdoor*, quando vão ao cinema, quando ligam a televisão, quando acessam a internet etc. e desta forma se veem instigados a interagir de maneira mais direta com estas produções.

Como pode ser observado, Kamala e T'Challa estabelecem seus papéis diante das relações de poder e das disputas identitárias na medida em que projetam representações tradicionais ligadas a ancestralidade e debates contemporâneos, como as relações entre os países imperialistas e as demais nações. Tanto o primeiro super-herói negro de grande projeção quanto a primeira super-heroína árabe a ter visibilidade, partem dos quadrinhos, onde já reproduzem formas de entendimento da realidade na qual estão inseridos, porém, junto a isso, se projetam em meio a indústria cultural, conseguindo saltar entre diversas mídias e potencializar seu alcance com o auxílio das novas tecnologias. Desta forma, suas representações acabam tendo um papel relevante na formação dos sujeitos, que estão mais próximos desta realidade dinâmica possibilitada pelas novas formas de comunicação. Em contrapartida, o consumo ostensivo destas produções pode acabar instigando um retorno as

obras originais, ou seja, os quadrinhos, gerando um círculo de consumo, fruto das diversas formas de contato com os significados produzidos pela convergência entre um número variado de mídias, culminando na proliferação de determinadas ideias que fazem parte da formação do sujeito contemporâneo, em especial o jovem, que historicamente é o público alvo deste tipo de produção.

Ao pensarmos estes personagens podemos perceber como existem formas distintas de despertar os sentimentos de identificação e representação. T'Challa é um exemplo de força, determinação, liderança, a expressão daquilo que é mais poderoso dentro de uma cultura e através disso projeta significados capazes de revigorar àqueles que se veem como parte daquela raça se reconhecendo nos fenótipos e naquela sociedade e assim facilitar o reconhecimento de alguns sujeitos como parte de algo maior. Já quando observamos Kamala, vemos a insegurança, os desafios da juventude, alguém que, ao contrário de T'Challa, não tinha a menor noção do que poderia representar. Ainda assim, ambos são utilizados como inspiração e ferramentas para tentar equilibrar a balança do poder que coloca determinados sujeitos como passíveis de serem tratados e até se sentirem inferiores diante de uma sociedade que valoriza determinadas culturas em detrimentos de outras.

Sendo assim, para que os educadores sejam capazes de aprimorar suas capacidades de comunicação com os jovens e a compreensão de suas culturas, se mostra importante que sejam capazes de admitir que a realidade forjada através das histórias em quadrinhos de super-heróis, para além de um entretenimento, é parte da formação dos jovens na contemporaneidade, na medida em que carregam símbolos diversos e estão cotidianamente presentes nas vidas destes sujeitos, produzindo e reproduzindo significados a respeito da maneira com que ele pode se enxergar e, enxergar o outro. Levando isso em consideração não é possível desenvolver atividades, projetos e até mesmo formas de interação com a juventude com base na prerrogativa de que se forma um sujeito do zero, nenhum educando chega diante do educador como uma página em branco a ser escrita. Todos possuem uma carga considerável de conhecimentos oriundos de outros locais que não as instituições de ensino e, na sociedade da informação grande parte desta formação é proveniente dos meios de comunicação e das novas tecnologias, nos quais os super-heróis transitam carregando seus símbolos e tornando possíveis o surgimento de novas formas de pensar e agir.

Bibliografia:

ADORNO, Theodor W, HORKHEIMER, Max. **A dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro: Zahar, 2016

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da Criação Verbal**. São Paulo. Martins Fontes, 2003.

_____, Mikhail. (2006). **Marxismo e filosofia da linguagem**. (M. Lahud e Y. F. Vieira, Trad.). (11a ed.). São Paulo: Hucitec. (Trabalho original publicado em 1929).

BAUMAN, Zygmunt. **44 cartas do mundo líquido moderno**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011

_____, Zygmunt. **A cultura no mundo líquido moderno**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

_____, Zygmunt. **IDENTIDADE**: Entrevista a Benedetto Vecchi. Rio de Janeiro: Jorge Zahar editora, 2005.

_____, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2014.

_____, Zygmunt. **Sobre educação e juventude**. Rio de Janeiro: Zahar, 2013. Ver. digital. Disponível em: <http://lelivros.love/book/baixar-livro-sobre-educacao-e-juventude-zygmunt-bauman-em-pdf-epub-e-mobi/>. Acessado em 28 de julho de 2019.

_____, Zygmunt. **Vida para consumo**: a transformação das pessoas em mercadoria. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

BENJAMIN, Walter. **A Obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica**. Porto alegre: Zouk editora, 2012.

BOURDIEU, Pierre. **Questões de sociologia**. Petrópolis: Vozes, 2019.

CAGNIN, Antonio Luiz. OS quadrinhos. São Paulo: Ática, 1975.

CASTRO, Alexandre de Carvalho. **Martin Luther King, Malcolm X, Panteras Negras e Histórias em Quadrinhos**: disputas racistas implicadas no primeiro Super-Herói negro da *DC Comics*. *Tempo e Argumento*, Florianópolis, v. 11, n. 26, p. 318 - 352, jan./abr. 2019.

CAMPOS, Jorge Lucio de; Zarur, Ana Paula. **A juventude como valor na modernidade líquida**. Disponível em <https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/tematica/article/view/22679>. Acessado em: 9 de Setembro de 2019.

CATANI, Afrânio Mendes; GILIOLI Renato Sousa Porto. **Culturas Juvenis**: Múltiplos olhares. São Paulo: Editora UNESP, 2008.

COGGIOLA, Osvaldo. **A Revolução árabe e o Islã**: Entre pan- arabismo, pan-islamismo e socialismo. São Paulo: USP, 2016. Disponível em : https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/2371386/mod_resource/content/1/A%20revolu%C3%A7%C3%A3o%20C3%A1rabe.pdf. Acesso em 1 de out. de 2019.

COSTA, Rodrigo Heringer. **Notas sobre a Educação formal, não-formal e informal**. Rio de Janeiro: 2014. { on-line}. Disponível em: <http://www.seer.unirio.br/index.php/simpom/article/viewFile/4578/4100>. Acesso em: 10 de setembro de 2017.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. Will Eisner. 3ed. Tradução de Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins fontes, 2015.

FERNANDES, Ramon Vitor de Sousa. **Monstros, mutantes e alienígenas: representações da identidade do outro no universo dos quadrinhos de super-heróis**. Dissertação. Dissertação (mestrado em ciências sociais e humanas). Programa de pós-graduação em ciências sociais e humanas, Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. Mossoró, RN, 2017.

FERNANDES, Viviane Barboza ;SOUZA, Maria Cecilia Cortez Christiano de. **Identidade negra entre exclusão e liberdade**. São Paulo: Revista do instituto de estudos brasileiros. n. 63. abr. 2016.

FIDES. **O Patriarcado maronita: a identidade árabe da nação libanesa não é negociável**. 2016. Disponível em:

http://www.fides.org/pt/news/59465ASIA_LIBANO_O_Patriarca_maronita_a_identidade_arabe_da_nacao_libanesa_ao_e_negociavel. Acessado em 12 de Agosto de 2019.

FLOR, Ricardo Bruno. **Superman e a guerra: dos magnatas das munições ao arsenal da democracia**. Dissertação (mestrado em história). Faculdade de filosofia e ciências humanas, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do SUL. Porto Alegre, 2014.

FOMENTÃO, Francismar. **Mikhail Bakhtin: contribuições para o estudo da semiótica da comunicação**. Caxias do sul, RS, 2010. {on-line} Disponível em <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2010/resumos/R5-2900-1.pdf>. Acesso em 05 de fevereiro de 2019.

FOUCAULT, M. **O sujeito e o poder**. In: DREYFUS, H.; RABINOW, P. Michel Foucault uma trajetória filosófica. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995. p. 231-249.

GOMES, Nilma Lino; LABORNE, Ana Amélia de Paula. **Pedagogia da crueldade:**

Racismo e extermínio da juventude negra. Belo Horizonte: Educação em Revista. v.34, 2018

_____, Michel. **Microfísica do poder**. São Paulo: Graal, 2011.

GUATTARI, Félix. **Caosmose: um novo paradigma estético**. São Paulo: Editora 34, 2012.

GUERRA, Fábio Vieira. **Super-heróis Marvel e os conflitos sociais e políticos nos EUA. (1961-1981)**. Dissertação (mestrado em história). Instituto de ciências humanas e filosofia, Universidade Federal Fluminense. Niterói, RJ. 2011.

- _____, Fábio Vieira. **Realezas entre o bem e o mal**: As representações de monarcas nas páginas da *Marvel Comics*. História, histórias. Brasília, vol. 4, n. 7, 2016.
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Lamparina editora, 2019.
- _____, Stuart. **Quem precisa da identidade?** In. SILVA, Tomaz Tadeu da (org). **Identidade e diferença**: perspectivas dos estudos culturais. Petrópolis: Vozes, 2014.
- HOBBSBAWN, Eric. **Era dos extremos**: O breve século XX (1914 – 1991). São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- HOWE, Sean. **Marvel comics**: A história secreta. São Paulo: Leya, 2013.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- JUNIOR, Edinaldo Enoque Silva; EIDT, Paulino. **SOCIOLOGIA E EDUCAÇÃO**: as contribuições de Bauman e Touraine para o pensar educacional em tempos de incertezas. 2013. Disponível em: <http://www.ufopa.edu.br/portaldeperiodicos/index.php/revistaexitus/articloe/view/159/0>. Acesso em: 11 de Setembro de 2017.
- KARNAL, Leandro. História dos Estados Unidos. São Paulo: Contexto, 2018.
- KENSKI, Vani. **EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO**: interconexões e convergências. São Paulo, Sp, 2008. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-73302008000300002. Acesso em: 25 de Janeiro de 2019.
- MAIA, Alessandra; MESSIAS, José. **Dos quadrinhos ao cinema**: o universo *Marvel* no cinema como ponto de partida para a iniciativa transmidiática. In: GT 5 História do Audiovisual e Visual do III Encontro Regional Sudeste de História da Mídia, na Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, entre os dias 14 e 15 de abril de 2014.
- MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. Tradução: Hélcio de Carvalho, Marisa do Nascimento Paro. São Paulo. Makron Books. 1995.
- MOMPEAN, Adriana. **“Yes, we can”**: Obama nos contratos de comunicação em construções midiáticas na campanha eleitoral dos EUA em 2008. Dissertação (comunicação e semiótica). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, SP. 2014.
- MOCARZEL, Marcelo Siqueira. **Tempos e espaços das juventudes**: conceitos e trajetórias. In. PEREIRA, Cláudia (org). Culturas, consumos e representações midiáticas da juventude. Curitiba: Appris editora, 2017.
- NEVES, André Roberto; CHRISTINO, Daniel; RAMOS, Rubens Borges. **Arte sequencial e cultura da convergência**: a conexão entre as histórias em quadrinhos e as novas tecnologias. São Paulo, SP, 2014. {on-line} Disponível em:

<https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/136893>. Acesso em: 02 de fevereiro de 2019.

NOGUEIRA, Natalia aparecida da Silva. **As representações femininas nas histórias em quadrinhos norte-americanas: June Tarpé Mills e sua Miss Fury (1941 – 1952)**. (mestrado em história). Universidade Salgado de Oliveira. NITERÓI, 2015.

OLIVEIRA, Stefany; DO VALE, Rosana. **A semiótica em capitão América: Uma análise da primeira HQ do personagem**. 2018{on-line}. Disponível em: <http://www.ufjf.br/darandina/files/2018/01/Artigo-Stefanny-Oliveira-e-Rosana-do-Vale.pdf>
Acesso em: 28 de janeiro de 2019.

PALHARES, Marjory Cristiane. **História em quadrinhos: uma ferramenta pedagógica para o ensino de história**. {on-line}. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2262-8.pdf>. Acesso em 10 de setembro de 2017.

PEREIRA, Cláudia (org). **Culturas, consumos e representações midiáticas da juventude**. Curitiba: Appris editora, 2017.

PINHEIRO, Victor Souza. **Ex Machina e o zeitgeist pós-11 de Setembro nos EUA**. Temática, João Pessoa – PB, ano XI, n.01 – Janeiro/2015. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/22688> acessado em: 20 de outubro de 2019.

RODRIGUES, Rosângela Hammes. **Análise de gêneros do discurso na teoria Bakhtiniana: algumas questões teóricas e metodológicas**. Linguagem em (Dis)curso, Tubarão, v. 4, n. 2, p. 415-440, jan./jun. 2004.

SAID, Edward. **Orientalismo: o oriente como invenção do ocidente**. São Paulo: Companhia das letras, 1990.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 2007.

SANTOS, Roberto Elísio; VERGUEIRO, Valdomiro. **Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática**. EccoS Rev. Cient., São Paulo, n. 27, p. 81-95, jan./abr. 2012. Disponível em: <http://repositorio.uscs.edu.br/bitstream/123456789/244/2/HIST%C3%93RIAS%20EM%20QUADRINHOS%20NO%20PROCESSO%20DE%20APRENDIZADO.pdf>. Acesso em 10 de janeiro de 2019.

SANTOS, Rodrigo Otávio. **O binômio produção/consumo e a origem dos quadrinhos**. São Paulo, SP, 2017. Disponível em <https://revistas.pucsp.br/aurora/article/view/34581/24877>. Acesso em 30 de janeiro de 2019.

SILVA, Tomas Tadeu da. **Cultura e subjetividade na juventude**. Núcleo de pesquisas do programa jovens urbanos. Cadernos Cenpec 2008 n. 5. Disponível em: <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:QXG7YfDbAw0J:cadernos.cenpec.org.br/cadernos/index.php/cadernos/article/download/80/95+&cd=1&hl=pt-BR&ct=clnk&gl=br>. Acessado em : 25 de Setembro de 2019.

SILVA, Tomaz Tadeu da (org). **Identidade e diferença: perspectivas dos estudos culturais**. Petrópolis: Vozes, 2014.

TARDELI, Denise D'Aurea. **Super-heróis na construção da personalidade**. In VIANA, Nildo. e REBLIN, Iuri Andreas (org.). **Super-heróis, cultura e sociedade: aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos**. Aparecida, SP: Ideias & Letras, 2011. (fazer a referência por artigo do livro)

VIANA, Nildo. e REBLIN, Iuri Andreas (org.). **Super-heróis, cultura e sociedade: aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos**. Aparecida, SP: Ideias & Letras, 2011.

VIANA, Nildo. **Histórias em Quadrinhos e métodos de análise** (Dossiê História em Quadrinhos: Criação, Estudos da Linguagem e usos na Educação). Revista Temporis [Ação] (Periódico acadêmico de História, Letras e Educação da Universidade Estadual de Goiás). Cidade de Goiás; Anápolis. V. 16, n. 02, p. 41-60 de 469, número especial, 2016.

WESCHENFELDER, Gelson Vanderlei. **Os negros nas histórias em quadrinhos de super-heróis**. Identidade! , São Leopoldo, v.18 n. 1, p. 67-89, jan.-jun. 2013.

WOODWARD, Kathryn. **Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual**. In. SILVA, Tomaz Tadeu da (org). **Identidade e diferença: perspectivas dos estudos culturais**. Petrópolis: Vozes, 2014.

YUNES, Mariana Mattar. **A representação de heroísmo negro e expressões de impacto no filme Pantera Negra: análise de conteúdo em uma comunidade de fãs**. Diálogo, Canoas, n. 39, p. 67-82, dez. 2018.