

REPRESENTATIVIDADE ENTRE OS SUPER-HERÓIS: ESTEREOTIPIA E DIVERSIDADE EM UMA MÍDIA PROFUNDAMENTE GENERIFICAD(OR)A

Leandro de Moura Mesquita¹
Jaqueline Gomes de Jesus²

RESUMO

O presente trabalho analisa como a mídia dos super-heróis se relaciona com a questão de gênero, sobretudo no que se refere à convencional construção da imagem de “humanos ideais” através da generificação, racialização e etnocentrização de seus personagens mais tradicionais e como isso se dá frente às demandas atuais por uma maior e melhor representação de grupos minorizados como negros, indígenas e homossexuais. Partindo dos conceitos de representação e estereótipo pensados por Stuart Hall (2016) buscou-se demonstrar como essa mídia se utiliza de determinados padrões que separam os personagens representados em binaridades que colocam de um lado os heróis como símbolos incorporadores das raças/etnias, sexualidades e papéis de gênero considerados ideais e, de outro, personagens secundários ou até vilanescos como a face do outro diferente/exótico/inadequado/marginalizado. E a partir da noção de tecnologia de gênero desenvolvido por Teresa de Lauretis (1994) discutimos até que ponto esse tipo de representação pode ser pensada como uma (re)produtora de identidades e como ela se coloca em relação a perspectiva de representatividade tão debatida na atualidade.

Palavras-chave: Super-heróis, Tecnologia de Gênero, Estereótipos, Minoria, Representatividade.

1 Mestrando do Curso de Ensino de História da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, leandromm-professor@gmail.com;

2 Professora Orientadora: Doutora em Psicologia Social, do Trabalho e das Organizações, Universidade de Brasília - UNB, jaqueline.jesus@ifrj.edu.br.

INTRODUÇÃO

“Não se nasce mulher, torna-se mulher”. Esta frase extremamente famosa de Simone de Beauvoir que gera as mais acaloradas polêmicas na atualidade nos atenta para uma questão talvez não tão óbvia, mas que está no cerne da nossa existência como “animais políticos”, que é a de que as noções de gênero ao contrário do que prescreve o senso comum não são realidades imutáveis dadas naturalmente, mas sim parte de uma série de ferramentas discursivas elaboradas socialmente.

Ser mulher, ser homem, ser gay, ser trans, etc. são rótulos produzidos por diferentes sociedades com o objetivo não só de descrever uma realidade como também de produzir tal realidade através da normatização e essencialização de determinadas características que em tese fazem parte de uma determinada identidade. E como não só de sexualidade vive o homem, podemos ampliar a discussão para outras formas de se enquadrar os sujeitos dentro de determinadas “caixinhas” de identidade como a raça, a classe social, a nacionalidade, a forma física, entre outras. Desse modo, podemos falar em uma discursividade que molda os sujeitos a partir da produção de essências identitárias que não existem *a priori*, mesmo que tais discursos busquem exatamente gerar tal impressão: impressão de que não estão construindo algo, mas apenas revelando, demonstrando um suposto dado natural.

Essa impressão é que chamamos de uma essencialização do ser, ou seja, uma pretensão de que existem certas características imutáveis e universais para determinados gêneros de indivíduos que fazem deles, por exemplo, um homem ou uma mulher ou um negro ou um ocidental e todas as suas variações e interseções. Em seguida a esse processo de essencialização e como resultado dele vem o de normatização, afinal, se existem essências de ser é possível falar que alguns se “encaixam” nelas e outros não ou mesmo que determinadas essências são as mais corretas e aceitáveis ou evoluídas ou superiores e outras que são o contrário disso e, por isso mesmo, falhas, erradas e até inferiores.

Os meios através dos quais a discursividade moldadora de sujeitos atua são dos mais diversos porque o processo de normatizar e essencializar comportamentos e modos de ser está profundamente enraizado nas vivências através da linguagem, da legislação, da arte, do entretenimento, etc. acompanhando as pessoas do parto ao túmulo. Para este trabalho escolhemos aquilo que poderíamos chamar de mídia super-heróica que se origina nos chamados *comic-books* ou revistas em quadrinhos estadunidenses publicadas com histórias específicas de super-heróis a partir dos anos de 1940.

Ao longo das décadas seguintes os super-heróis se popularizaram e as editoras DC Comics e Marvel Comics se tornaram as principais produtoras desse tipo de história acabando por ditar as suas características básicas e convenções de gênero em termos de estrutura narrativa, caracterização física de personagens, temas comuns nas tramas, tópos como identidades secretas, super-poderes, super equipes, etc. Essa popularização produziu uma expansão da mídia super-heróica porque tais personagens saíram das histórias em quadrinhos e alcançaram novos tipos de arte como animações, livros, videogames, séries de televisão e filmes para cinema livros, bem como, produtos de consumo dos mais diversos como lancheiras, cadernos, fantasias, camisas, etc.

Vale destacar inclusive, que como aponta Liam Burke a última década tem sido a “Era de Ouro dos Filmes de Quadrinhos” em um movimento ocasionado por: 1) a celebração do heroísmo pós 11 de Setembro; 2) avanços tecnológicos no cinema; 3) paradigmas contemporâneos de filmagem que favorecem um conteúdo pré-existente e predisposto à formação de franquias; e 4) uma “mudança da guarda”, isto é, uma mudança de postura por parte dos profissionais da indústria, o quais se apresentam mais receptivos a materiais oriundos dos quadrinhos, muitas vezes em razão de um afeto pessoal por estes materiais (BURKE, 2015, p. 74-77).

O fato é que ao longo de seus quase 90 anos de existência esse gênero embora tenha também seus períodos de declínio advindo de questões como censura e desinteresse do público, de forma geral ainda permanece como um dos principais meios de transmissão de ideias (e ideologias), perspectivas de mundo, valores e modos de comportamento típicos, sobretudo, da sociedade estadunidense/ocidental. Aqui pensaremos essa situação a partir da ótica de que como uma mídia voltada principalmente para crianças e adolescentes, as histórias de super-heróis acabam por possuir certa função “didática” contribuindo para a construção da identidade dos indivíduos através de uma projeção que estes fazem de si (e dos outros) nos personagens que eles acompanham.

Em outras palavras - dentro dos devidos limites - partimos do pressuposto de que o ato de ler histórias em quadrinhos, assistir a uma série de filmes ou jogar videogames de super-heróis crianças e adolescentes (e não só eles, mas principalmente eles devido ao fato de que é nessas fases que se dá a construção da personalidade) acabam por assimilar valores que em algum nível moldam sua visão de mundo. Isso se torna ainda mais sintomático quando pensamos que na atualidade há uma tendência de se vender as narrativas ficcionais como um estilo de vida que passa do consumo das histórias ao consumo de produtos relacionados

a elas que servem como um meio do indivíduo expressar seus valores, ideais e preferências:

[...] hoje, um filme é feito para o cinema, prevendo-se que, depois de algumas semanas, quando cumpriu o seu circuito de arrecadação pelas salas de cinema, continue a faturar como vídeo, devendo ser apresentado também na televisão comercial enquanto programa especial. [...]

Espraiando-se isso por sua vez para outros setores, o que se vê é uma enxurrada de revistas em quadrinhos, anéis, cintos camisetas com figuras e dizeres: os consumidores da ficção se põe literalmente a vivê-la, como se esta se tornasse a realidade. É uma tentativa de dar poesia à prosa do cotidiano. O dia-a-dia se enche da aura do transcendental, que já parece famoso apenas por ter aparecido em massa.

É como se houvesse um rei, que se torna rei apenas por ter nascido, Cada mortal sonha ser um rei, um rei de ficção. Identificando-se com o seu rei - ou a sua rainha-, cada um como que conquista um pedaço de realeza para si. (KOTHE, 1994, p.246)

Assim, não seria exagero dizer que os personagens de ficção se tornam símbolos que inspiram comportamentos e “ferramentas de inteligibilidade” que utilizam para pensar a sua realidade e lidar com ela, das mais variadas formas. Um exemplo disso, é o personagem Justiceiro da Marvel Comics conhecido por matar vilões, cujo símbolo - uma caveira - foi apropriado por policiais e militares nos EUA e no Brasil³. E quando consideramos o fato de que toda narrativa por mais ficcional que seja guarda profundas relações com o contexto em que é produzida, indo das histórias, preferências e vivências dos autores às preocupações comerciais das empresas que estão por trás de sua produção como sujeição ou não às convenções de gênero, demandas do público-alvo, etc., torna-se evidente que as histórias de super-herói assim como outras ficções em vários níveis são expressões de determinadas ideologias.

Nesse sentido, este trabalho tem como principal objetivo analisar como a mídia super-heróica está envolvida com a (re)produção de ideias generificadoras, através da representação que faz de homens e mulheres especialmente no que se refere a forma como define esses papéis o que faz dela aquilo que Teresa de Lauretis (1994) definiu como uma tecnologia de gênero. Haja vista que as noções de gênero não estão dissociadas de outras questões sociais, como objetivo

³ Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/justiceiro/punisher-reprime-policiais>>. Acesso em: 23 de set. de 2023.

secundário buscamos pensar também como as histórias de super-heróis lidam com as questões de raça e nacionalidade através da representação de negros, orientais e outros povos não-americanos.

A partir de uma análise mais geral dos lugares-comuns das histórias de super-heróis manifestas sobretudo na sua imagética estereotipada, podemos verificar que a mídia super-heróica em suas convenções, preferências autorais, necessidades mercadológicas e contextos de produção se alimenta é alimentada pelas questões de gênero, raça e nacionalidade. Isso se dá tanto com suas origens conservadoras nos anos 40 e 50 quando havia uma preocupação de que elas exprimissem os valores “tradicionais americanos” como o patriotismo que beirava a xenofobia, a hegemonia da branquitude e o respeito a moral cristã, quanto nos tempos mais recentes em que muito disso permanece, mas que também tem de lidar com as cada vez mais presentes reivindicações de grupos minoritários por representatividade.

METODOLOGIA

Este trabalho teve como metodologias principais as pesquisas de cunho bibliográfico e documental. A pesquisa bibliográfica teve o objetivo de fornecer base teórica para discussão dos temas propostos e fazer uma contextualização dos mesmos frente aos desafios da atualidade do qual fazem parte. Já a pesquisa documental concentrou-se, sobretudo, na análise da imagética de algumas Histórias em Quadrinhos, Filmes e Séries de super-heróis com o objetivo de verificar os topos, mudanças e permanências nas representações dos personagens ao longo de várias décadas.

O fato de que super-heróis existem há no mínimo 80 anos e que muitos dos personagens mais famosos como Super-Homem, Batman, Mulher-Maravilha, Hulk e Homem-Aranha possuem histórias contínuas que avançam por mais de sete décadas tornou necessária uma análise mais superficial, inclusive porque pretendemos refletir sobre lugares-comuns do gênero que se mantém mesmo quando consideramos personagens de editoras diferentes em épocas diferentes.

REFERENCIAL TEÓRICO

O nosso trabalho teve como norteador teórico principal, o conceito de tecnologia de gênero elaborado pela autora italiana Teresa de Lauretis. Em seu artigo “A Tecnologia de Gênero”, ela descreve em quatro proposições esta concepção de que o gênero enquanto diferença sexual é uma representação e que

essa representação é resultado de uma construção social realizada através, por exemplo, das formas como o masculino e o feminino são representados no cinema ou em outras mídias:

- (1) Gênero é (uma) representação - o que não significa que não tenha implicações concretas ou reais, tanto sociais quanto subjetivas, na vida material das pessoas. Muito pelo contrário.
- (2) A representação do gênero é a sua construção - e num sentido mais comum pode-se dizer que toda a arte e a cultura erudita ocidental são um registro da história dessa construção.
- (3) A construção do gênero vem se efetuando hoje no mesmo ritmo de tempos passados, como da era vitoriana, por exemplo. E ela continua a ocorrer não só onde se espera que aconteça - na mídia, nas escolas públicas e particulares, nos tribunais, na família nuclear, extensa ou monoparental - em resumo, naquilo que Louis Althusser denominou “aparelhos ideológicos do Estado”. [...].
- (4) Paradoxalmente, portanto, a construção do gênero também se faz por meio de sua desconstrução, quer dizer, em qualquer discurso, feminista ou não, que veja o gênero como apenas uma representação ideológica falsa. O gênero, como o real, é não apenas o efeito da representação, mas também o seu excesso, aquilo que permanece fora do discurso como um trauma em potencial que, se/quando não contido, pode romper ou desestabilizar qualquer representação. (LAURETIS, 1994, p. 209)

E a partir do momento que as pessoas são sujeitadas a estes discursos acabam por “absorvê-los” transformando-os em representações pessoais que se tornam parte de sua subjetividade, na medida em que esta se constrói através das diferentes interações do indivíduo com seu meio social. Pensar o gênero desta forma significa, portanto, compreender que ele não é um dado natural que existe *a priori* inato aos seres, mas sim um efeito produzido pela discursividade sobre os corpos das pessoas (LAURETIS, 1994, p.208). No dia-a-dia podemos verificar essa produção através dos diferentes papéis e características que são atribuídos a cada gênero em diferentes formas de discurso que vão desde as falas cotidianas do tipo “menina não senta desse jeito” até aparatos mais elaborados como livros, reportagens de jornais, filmes, propagandas, etc. cujas representações da masculinidade e da feminilidade contribuem para a construção do que significa ser homem e do ser mulher.

Partindo para o campo artístico em específico, outro conceito teórico importante relacionado é o de representação discutido por Stuart Hall (2016) que nos permite pensar essa relação entre como os personagens da mídia super-heróica são representados e as influências que tais representações podem ter sobre a

mentalidade do público que consome as narrativas de super-heróis. Conforme o autor, a representação é um meio fundamental de lidarmos com o mundo a nossa volta construindo e compartilhando significados:

“Representação significa utilizar a linguagem para, inteligivelmente, expressar algo sobre o mundo ou representá-lo a outras pessoas.”
[...] Representação é uma parte essencial do processo pelo qual os significados são produzidos e compartilhados entre os membros de uma cultura. Representar envolve o uso da linguagem, de signos e imagens que significam ou representam objetos. (HALL, 2016, p. 31)

A produção e compartilhamento de significados gerados através da representação nos permite produzir sentidos e estes sentidos nos definem culturalmente construindo nossa identidade e consequentemente a dos outros, inclusive através da normatização de condutas e comportamentos. A questão principal apontada aqui, e que se relaciona com as ideias de Lauretis, é que a representação enquanto forma de discurso configura-se como um exercício de poder, pois ao se representar algo ou alguém acaba-se por defini-lo discursivamente, dizer quem e/ou o que ele é e não é, uma atividade constantemente utilizada por grupos hegemônicos para exercer e manter sua hegemonia sobre aqueles que dominam:

O poder, ao que parece, tem que ser entendido aqui não apenas em termos de exploração econômica e coerção física, mas também em termos simbólicos ou culturais mais amplos, incluindo o poder de representar alguém ou alguma coisa de certa maneira - dentro de um determinado “regime de representação”. Ele inclui o exercício do poder simbólico através das práticas representacionais e a estereotipagem é um elemento-chave deste exercício de violência simbólica. (HALL, 2016, p.193)

Como afirma o autor, se é natural que o pensamento humano faça uma leitura do mundo a partir do encaixamento dos entes em tipos (homem, mulher, objeto, mesa, etc.) que classificam a realidade tornando-a inteligível, a produção e o uso de estereótipos vai além disso, porque se trata da criação de tipos que limitam o que está sendo representado à sua representação:

Assim, qual é o diferencial de um estereótipo? Estes se apossam das poucas características “simples, vívidas, memoráveis, facilmente compreendidas e amplamente reconhecidas” sobre uma pessoa; tudo sobre ela é reduzido a esses traços que são, depois, exagerados e simplificados. [...] Então, o primeiro ponto é que a estereotipagem reduz, essencializa, naturaliza e fixa a “diferença”.

Em segundo lugar, a estereotipagem implanta uma estratégia de “cisão”, que divide o normal e aceitável do anormal e inaceitável.

Em seguida, exclui ou expelle tudo o que não cabe, o que é diferente.
(HALL, 2016, p.191)

Essa limitação é uma forma do representador demonstrar e exercer seu poder sobre o outro, um poder de controle porque em última instância molda a percepção que os diferentes atores sociais têm de si e desses que são tidos como outros. Para nosso trabalho pensaremos então como o gênero super-herói faz parte dessa construção estereotipada dos modelos ideais de ser e daqueles que não fazem parte desse modelo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A primeira manifestação da generificação nas histórias de super-heróis que salta aos olhos é aquela relacionada à representação gráfica que se faz dos corpos humanoides em sua dicotomia de sexo-gênero. Imagetivamente os *comic-books* americanos criaram certas convenções que orientam meticulosamente a construção de personagens sob tal dicotomia: os homens super-heróis são representados como personagens hiper musculosos com enormes bíceps e abdomens bem definidos numa clara expressão da ideia de masculinidade como sinônimo de força, enquanto as mulheres super-heroínas ou super-vilãs têm traços específicos do corpo feminino - como seios e nádegas - ressaltados, criando figuras hipersexualizadas. Heroísmo, vilania, poder e fraqueza no gênero super-heróico são manifestações corporais: “O corpo do super-herói, por tradição, herda dos gregos a kháris. Pela graça concedida pelos deuses, aos heróis e aos atletas, a beleza escultural é a manifestação do próprio poder reluzente.” (VARGAS, 2018, p. 69)

Conforme bem lembra o autor, em adição a isso os trajes que os super-heróis vestem servem para ressaltar tais traços, constituindo-se na maioria das vezes de collants que permitem a visualização dos corpos dos personagens como se nada usassem (VARGAS, 2018, p. 69). No caso das personagens femininas isso se torna ainda mais significativo com a profusão de trajes não só colados ao corpo como também de cobertura muito reduzida com a profusão de, por exemplo, designs que se aproximam de biquínis e maiôs para mostrar partes como pernas e barrigas e amplos decotes que contribuem para a sexualização dos seios.

É notável que não só não há muitas fugas a esses padrões como também muitas vezes as fugas a eles são tratadas justamente como exceções que caracterizam determinado personagem como tal. A quase inexistência de fugas é o que Hall aborda como a característica da estereotipia de simplificar ao extremo as coisas para tornar sua inteligibilidade fácil e memorável (HALL, 2016, p. 191): reconhecemos facilmente uma história de super-heróis só de olhar suas imagens

porque já temos “implantados” em nossa mente como um super-herói e seu oposto, o super-vilão, devem se parecer.

Por exemplo, super-heróis magros ou gordos são muito raros e sua condição física geralmente é tratada como uma expressão, no primeiro caso de fraqueza como um Super-Homem da história de um mundo alternativo “Ponto de Ignição” que é magro porque foi mantido preso pelo governo longe da luz solar como forma de anular seus poderes, ou no segundo caso de vício e comicidade, exemplo do super-herói da DC Comics conhecido como Saltador, que possui um corpo acima do peso e só ganhou poderes porque confundiu uma fórmula superplástica com refrigerante. Da mesma forma, mulheres com traços físicos pensados como masculinos, a exemplo de corpos muito musculosos, geralmente ou são vilãs ou super-heroínas cujos poderes significam uma aproximação com o monstruoso ou o alienígena - este último um traço compartilhado com super-heróis representados como magros. A estereotipia corporal aqui manifesta sua característica de marcadora da diferença e criadora da diferença simbólica (HALL, 2016, p. 192): o “normal” no mundo super-heróico é o homem forte e a mulher sensual, o que sai disso é expressão do mal vilanesco, do outro estranho, imperfeito, exótico e alheio a um mundo idealizado.

A Mulher-Maravilha da DC Comics sendo super-heroína, é uma mulher com o corpo feminino idealizado a partir do que convencionamos como tal na sociedade que a produziu e usa trajes mínimos que permitem ao público contemplar isso. Enquanto muitas de suas vilãs são opostas: a Doutora Veneno nas primeiras histórias aparecia como uma pessoa corpulenta sendo até confundida com um homem e posteriormente com um rosto deformado e em ambos os casos com um traje que cobre todo o seu corpo; a Giganta muitas vezes foi representada como musculosa e com roupas que lembram uma “mulher das cavernas”; e a Mulher-Leopardo oscila entre a fêmea fatal e a mulher-monstro cuja aparência se confunde com o animal que a nomeia. Podemos aqui lembrar das palavras de Lauretis (1994, p. 212) de que o sistema sexo-gênero é “um sistema de representação que atribui significado”: não seriam essas oposições entre uma “feminilidade ideal” da Mulher-Maravilha versus uma “feminilidade distorcida” (monstruosa/fatal) ou ausente de suas inimigas uma forma de usar concepções de gênero para dizer o que é o bem/correto e o seu oposto mal/errado dentro daquela sociedade?

Essa estereotipia do feminino também aparecerá nas tramas dos personagens que não raramente manifestam visões bem específicas acerca do ser homem e ser mulher nos papéis que atribuem a cada gênero. Inicialmente nos anos 40, as mulheres na maioria das histórias do gênero ocupavam um papel secundário geralmente dentro do espaço de pares românticos dos super-heróis masculinos

(Lois Lane para o Super-Homem, Carol Ferris para o Lanterna Verde, Iris West para o Flash, etc.) e muitas vezes ficavam numa posição de “moças indefesas” que eram salvas por eles além de terem “profissões-padrão” como jornalistas, secretárias e enfermeiras. Nessa época a exceção era a Mulher-Maravilha da DC Comics que se consolidou como a primeira grande super-heroína, muito embora o fizesse em uma revista solo pouco aparecendo nas histórias da super-equipe Liga da Justiça onde era a única mulher do grupo e aparecia como secretária não participando diretamente das suas aventuras.

Vale destacar que as duas principais equipes de super-heróis - Liga da Justiça na DC e Vingadores na Marvel - possuem entre seus membros fundadores e principais sempre no máximo duas mulheres em comparação com cinco ou mais homens. Parte disso é explicada através da concepção do senso comum de que o gênero super-heróico é destinado principalmente ao público masculino, o que podemos considerar como um grande exemplo de como essas personagens tanto atuam como uma tecnologia de gênero quanto são vítimas dessa construção: dizer que super-heróis é coisa de menino e construir histórias sob essa ótica (lembrando que a imensa maioria de profissionais envolvidos na elaboração dessas histórias são homens) acaba por muitas vezes afastar o público de meninas que não se veem representadas ali o que retroalimenta essa realidade fazendo-a parecer inevitável e imutável.

Se dos anos 70 para cá o número de super-heroínas certamente aumentou, ainda assim persistem certos lugares-comum na construção dessas personagens que acabam se tornando espécies de estereótipos. Além da questão da aparência já discutida podemos elencar: 1. a “femme fatale” que usa sua sexualidade para seduzir, enganar e até tentar matar os super-heróis, a exemplo da Mulher-Gato e Hera Venenosa na DC Comics (ambas vilãs do Batman) e da Viúva-Negra na Marvel Comics; 2. a mulher que é forte e poderosa por uma “masculinização” de suas características sejam físicas ao ter corpos menos esguios e mais musculosos sejam sociais ao não ter, por exemplo, uma função de mãe ou esposa como se ter poder/força não condizesse com tais papéis; 3. a mulher-vítima que é usada como mote para o super-herói ser forte, iniciar sua carreira heróica ou simplesmente ter um trauma ao ser morta, agredida, sequestrada, etc. como, por exemplo, a esposa do herói Homem-Elástico que foi violentada por um vilão ou a namorada do personagem Lanterna Verde Kyle Rayner que foi assassinada por outro vilão, ambos da DC Comics; 4. a mulher-poderosa-louca, que são personagens femininas com imensos poderes, mas que não conseguem controlá-los tornando-se perigosas como a Feiticeira Escarlata e Jean Grey na Marvel Comics.

Dado que de acordo com o que afirma Lauretis as tecnologias de gênero não constroem apenas o que significa ser mulher, mas também o que significa ser homem, os personagens masculinos também acabam por também serem “vítimas” dessas construções estereotipadas sendo geralmente colocados como seres durões e poderosos, cujas falhas são sempre perigosas e quase inaceitáveis projetando a imagem do homem como líder e protetor que deve salvar o mundo a qualquer custo, muitas vezes em oposição às mulheres emotivas e “desequilibradas”. Nesse sentido, há muito pouco ou nenhum espaço para a representação de outros “tipos de homem”, especialmente quando se trata da sexualidade, haja visto que entre os heróis principais de ambas as editoras nenhum foi criado inicialmente como gay ou bissexual e quando na atualidade se tenta reescrever suas histórias dando-lhes uma orientação sexual não-hétero, a recepção do público em geral tende a ser muito avessa obrigando as editoras a desfazerem as mudanças ou ignorá-las.

Por fim, paralela e interseccionada a questão sexo-gênero, está a da raça/etnia já que é muito perceptível que durante muitas décadas personagens não-brancos ou foram inexistentes ou construídos de uma forma muito estereotipada nas histórias dos super-heróis. A Marvel Comics só foi colocar um personagem negro entre seus membros principais dos Vingadores - o Golias - em 1966, três anos após a origem da equipe, um atraso que é até leve em relação a Liga da Justiça da DC Comics que só teve um membro fundador negro - o Cyborg - em 2011, quase 70 anos depois da estreia da equipe.

Ter super-heróis negros nas Histórias em Quadrinhos só se tornou uma preocupação das editoras entre o final dos anos 60 e início dos anos 70, muito pela questão do Movimento dos Direitos Civis e não representou uma total integração dos negros. Muitos desses personagens apreciam (e ainda aparecem) como coadjuvantes ou versões alternativas dos heróis brancos com pouca identidade que vá além de ser o “personagem negro” e muitas vezes cercados por estereótipos como estarem relacionados a uma ancestralidade mágica de uma África genérica (Vixen na DC tem poderes ligados à animais e o Cyborg uma tecnologia que beira à magia, Tempestade da Marvel pertence à uma linhagem de deusas-feitiçeras, etc.) ou serem violentos (Luke Cage da Marvel é constantemente envolvido com brigas de rua e criminalidade) e falarem de um jeito errado/exótico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os exemplos aqui citados são uma pequena gota em um oceano de construções narrativas que duram mais de oito décadas e dificilmente seriam exauridos

por qualquer pesquisa acadêmica, especialmente se tratando de um breve artigo como esse. Contudo, são apontamentos importantes para direcionar reflexões extremamente necessárias em um contexto como o nosso no qual grupos minorizados têm por um lado conquistado mais espaço na sociedade e, por outro, como consequência disso sofrido ataques cada vez mais ferozes às suas lutas que muitas vezes são rotuladas como “mimimi” ou “desejo de privilégios”.

Quando analisamos a mídia super-heróica para além do mero entretenimento, podemos verificar nela a manifestação de uma série de visões e ideologias acerca de questões sociopolíticas como gênero, raça, sexualidade e nacionalidade que rondam tanto os produtores de conteúdo de suas mídias quanto os consumidores dela. Essa desnaturalização do que ali se representa é parte fundamental de uma luta por maior igualdade e liberdade em nossa sociedade ao trazer à tona a consciência de que nada que se constrói socialmente é neutro ou apolítico como muitos opositores da ideia de representatividade querem fazer parecer.

Pensar a mídia super-heróica enquanto tecnologia de gênero significa antes de tudo ter em mente que a questão da construção de gênero perpassa as mais diferentes esferas da nossa sociedade estando presente inclusive no entretenimento. Como pudemos perceber em nossa pesquisa, as histórias de super-heróis foram construídas a partir de determinadas convenções que acabam por se tornar estereótipos de como um homem e uma mulher devem agir e quais suas funções, lugares e propósitos no mundo. Estereótipos estes que por sua longa tradição de uso nesta mídia não se limitam às décadas passadas, estando ainda presentes em muitas dessas histórias inclusive sem que autores e público tenham consciência disso.

Refletir sobre isso não se trata apenas de produzir retratismo, porque afinal as histórias de super-herói seja por sua ligação com as construções fantásticas acerca do mundo que o público infantil/adolescente produzem seja pela potência de símbolo que esses personagens trazem consigo em uma cultura de consumo de significados como a nossa acabam por ter grande influência sobre nossas mentalidades. Torna-se assim cada vez mais urgente a produção de pesquisas acerca da importância da tão falada representatividade no campo cultural, como parte de uma “descolonização” do entretenimento que coloca o homem-heterossexual-branco-ocidental no centro de tudo enquanto secundariza, invisibiliza, exclui e até destrói tudo aquilo que não se encaixe nesses padrões. É necessário que nos perguntemos sempre: quais os impactos dessa (des)construção em nós como seres humanos?

REFERÊNCIAS

BURKE, Liam. **The Comic Book Film Adaptation: Exploring Modern Hollywood's Leading Genre**. Jackson: University Press of Mississippi, 2015.

HALL, Stuart. **Cultura e Representação**. Rio de Janeiro: PUC Rio, 2016.

LAURETIS, Teresa de. A tecnologia do gênero. In: HOLLANDA, Heloisa Buarque de (Org.), *Tendências e impasses: o feminismo como crítica da cultura* (pp. 206-241). Rio de Janeiro: Rocco, 1994. Disponível em: http://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4033218/mod_resource/content/1/LAURETIS%2C%20Teresa%20de%20-%20%20A%20Tecnologia%20do%20Genero.pdf.

LEPORE, Jill. **A história secreta da Mulher-Maravilha**. 1. ed. Rio de Janeiro: Best Seller, 2017.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **O que é História em Quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.

SILVA, Fernanda Pereira da. Super-heróis negros e negras: referências para a educação das relações étnico-raciais e ensino da história e cultura afro-brasileira e africana.

VARGAS, Alexandre Linck. O corpo do super-herói e a vida mutante. In: **Para além dos X-Men: embates e representações do universo mutante**. Organização de: Michel Silva. São Paulo: Todas as Musas, 2018, p. 67-81.