



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CAMPUS I – CAMPINA GRANDE  
CENTRO DE EDUCAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LITERATURA E  
INTERCULTURALIDADE**

**BRUNO SANTOS MELO**

**PROTAGONISMO CONSTELAR EM *GUERRA CIVIL*:  
HISTÓRIA, LINGUAGEM E MULTIPLICIDADE NAS HQ'S DA MARVEL**

**CAMPINA GRANDE - PB  
2024**

BRUNO SANTOS MELO

**PROTAGONISMO CONSTELAR EM *GUERRA CIVIL*:  
HISTÓRIA, LINGUAGEM E MULTIPLICIDADE NAS HQ'S DA MARVEL**

Tese apresentada ao exame de defesa do Programa de Pós-Graduação em Literatura e Interculturalidade da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de doutor em Literatura e Interculturalidade.

**Área de concentração:** Literatura e Interculturalidade.

**Linha de pesquisa:** Literatura comparada e Intermidialidade

**Orientador:** Prof. Dr. Wanderlan da Silva Alves.

**CAMPINA GRANDE - PB  
2024**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

M528p Melo, Bruno Santos.  
Protagonismo constelar em Guerra civil [manuscrito] :  
história, linguagem e multiplicidade nas HQ's da Marvel / Bruno  
Santos Melo. - 2024.  
218 p. : il. colorido.

Digitado.

Tese (Doutorado em Literatura e Interculturalidade) -  
Universidade Estadual da Paraíba, Faculdade de Linguística,  
Letras e Artes, 2024.

"Orientação : Prof. Dr. Wanderlan da Silva Alves,  
Departamento de Letras e Artes - CEDUC. "

1. Personagem. 2. Protagonismo constelar. 3. Narrativa  
gráfica. I. Título

21. ed. CDD 801.95

BRUNO SANTOS MELO

PROTAGONISMO CONSTELAR EM *GUERRA CIVIL*:  
HISTÓRIA, LINGUAGEM E MULTIPLICIDADE NAS HQ'S DA MARVEL

Tese apresentada ao exame de defesa do Programa de Pós-Graduação em Literatura e Interculturalidade da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de doutor em Literatura e Interculturalidade.

**Área de concentração:** Literatura e Interculturalidade.

**Linha de pesquisa:** Literatura comparada e Intermidialidade

Aprovada em: 10/04/2024

**BANCA EXAMINADORA**

Documento assinado digitalmente



WANDERLAN DA SILVA ALVES  
Data: 09/05/2024 18:43:18-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Wanderlan da Silva Alves (UEPB/PPGLI)  
(Orientador)

Documento assinado digitalmente



ALVARO LUIZ HATTNHER  
Data: 09/05/2024 17:22:21-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Álvaro Luiz Hattnher (UNESP/PPGLETRAS)  
Examinador externo

Documento assinado digitalmente



MARCIA TAVARES SILVA  
Data: 07/05/2024 21:43:25-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Márcia Tavares Silva (UFCEG/PPGLE)  
Examinadora externa

Documento assinado digitalmente



ROGERIO FERNANDES DOS SANTOS  
Data: 08/05/2024 16:02:22-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Rogério Fernandes dos Santos (UEPB/PPGLI)  
Examinador interno

Documento assinado digitalmente



AURICELIO SOARES FERNANDES  
Data: 08/05/2024 10:56:34-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Auricélio Soares Fernandes (UEPB/PPGLI)  
Examinador interno

*A minha mãe, que é a maior e melhor referência  
de super-heroína que eu já vi, DEDICO.*

## AGRADECIMENTOS

A Deus, pois sem Ele esta trajetória seria impossível e a sua Graça sustenta a minha existência (Rm 8:15).

A minha mãe, por todo o investimento material e imaterial em minha jornada, acreditando sempre que a educação transforma vidas. Por crer que daria tudo certo, apoiar os meus projetos e acreditar em mim mesmo quando tudo parecia dar errado. Estendo o agradecimento a minha família, pela compreensão das ausências e o entusiasmo com cada conquista. Sempre foi e será tudo por vocês.

Ao professor Dr. Wanderlan, por ter aceitado orientar esta pesquisa e, sobretudo, contribuir de forma tão positiva no decorrer destes quatro anos para a minha formação como pesquisador. Suas orientações (que mais pareciam aulas) foram essenciais para que, hoje, houvesse a materialização deste texto, que a princípio eram apenas ideias.

A professora Márcia Tavares, por toda a partilha, conversa, sugestões de leitura e parceria acadêmica. Por ter aceitado compor a banca de qualificação e de defesa. Sua gentileza em cada palavra e a forma como percebe as histórias em quadrinhos também foram elementos essenciais para que esta tese assumisse os caminhos que assumiu. Muito obrigado por tudo, Márcia!

Ao professor Dr. Auricélio Soares, por ter aceitado o convite para a banca de qualificação e de defesa, pois seus apontamentos foram muito relevantes para nosso trabalho. Ao professor Dr. Álvaro Luiz Hattner e Dr. Rogério Fernandes, por comporem a banca de defesa e contribuírem com comentários tão assertivos e necessários.

A Chris, por acreditar tanto que daria tudo certo, por apoiar as minhas escolhas e estar presente em todos os momentos, sem exceção. A sua amizade é um combustível para lembrar que não se trilha os caminhos sozinhos, e a vida fica menos árdua quando temos com quem contar.

A Tati, pela cumplicidade construída no decorrer desses anos, pelas longas conversas sobre literatura e seus desdobramentos, por todo o suporte para continuar a trajetória e pela crença que, no fim, as coisas sempre se encaixariam. E, ainda, por me ouvir falar sobre super-heróis e quadrinhos mesmo não sendo tão próxima a essa área. Sua amizade me inspira e ter você no caminho torna tudo muito mais literário!

A Jamilly, que, mesmo a tantos quilômetros de distância, sempre fez questão de estar presente. Obrigado pela disposição em partilhar essa jornada comigo.

A Daniel, por ser um amigo presente e por ter estado sempre disposto a me ouvir, mais que nunca, falar tanto sobre a Marvel e HQs nos últimos quatro anos.

A Telma, por todo o suporte, disponibilidade e gentileza no que diz respeito à secretaria do PPGLI.

A Tobias, o meu melhor “aumigo”, pela companhia nas madrugadas adentro em meio ao processo de escrita da tese, mesmo fazendo os meus pés de travesseiro. A famosa frase “o cachorro é o melhor amigo do homem” nunca fez tanto sentido.

A UEPB, por ter me acolhido nos últimos dez anos e fazer parte da minha história.

A CAPES, pela concessão da bolsa durante três anos da pesquisa.

A todos que, direta ou indiretamente, contribuíram para a construção desta pesquisa,  
**meu muito obrigado!**

*“É isso o que faz o herói. Parte da jornada é o fim. Por que estou preocupado? Tudo vai funcionar do jeito exato que se espera.” (Tony Stark)*



CAP., O QUE CÊ TÁ FAZENDO? ELES VÃO NOS JOGAR NA CADEIA SE VOCÊ SE RENDER.

ESTÁVAMOS DERROTANDO ELES, CARA. ESTÁVAMOS VENCENDO.



EM TUDO, MENOS NA JUSTIFICATIVA.



E ELES NÃO ESTÃO PRENDENDO O CAPITÃO AMÉRICA...



... ESTÃO PRENDENDO STEVE ROGERS. ISSO É MUITO DIFERENTE.



CAP., POR FAVOR!

ACALMAR, TROPAS...

## RESUMO

*Guerra Civil* (2006), arco narrativo elencado como *corpus* de nossa pesquisa, se apresenta como uma obra repleta de potencialidades no que diz respeito aos personagens secundários e aos agenciamentos traçados em prol da construção de reflexões de ordem política, social e histórica. Nesse sentido, propomos uma leitura dos personagens secundários, coadjuvantes e anônimos, pautada não em aspectos dicotômicos ou que lançam à margem a figura do protagonista, mas a partir de um outro protagonismo, por nós defendido como compartilhado, fluido e constelar, operado a partir de manifestações inclusive de secundariedade em um espaço de transitoriedade e multiplicidade, constituindo-se como chave de leitura que descentraliza a figura de um único protagonista como o eixo de produção de sentidos. Tendo em vista as conceituações em torno do personagem secundário, este trabalho de tese traça discussões que visam expandir essas noções, que o tratam majoritariamente como menos importante na construção narrativa. A trama, por sua vez, tematiza o dia histórico em que personagens emblemáticos da Marvel se dividem em dois grandes times rivais após um incidente envolvendo super-heróis, que culmina na instauração de políticas que cerceiam a sua liberdade em prol da segurança civil. Além de envolver os aspectos políticos, sociais e narratológicos, a configuração do relato, ao hibridizar texto e imagem, é plurissignificativa, agregando e exigindo novas formas de leituras capazes de expressar a importância não de uma ou de outra categoria, mas a construção de sentido que se dá mediante a dupla articulação verbal-visual. Assim, a mobilidade constitutiva do personagem secundário na obra manifesta-se através de um hibridismo de linguagens, que encontram na multiplicidade a sua potência. Nessa aproximação a *Guerra Civil*, o diálogo com leituras teóricas e críticas de que o trabalho se vale é amplo, porém algumas noções teóricas e certos operadores de leitura foram fundamentais e são recorrentes, cabendo destacar: os debates constitutivos das relações dos quadrinhos com o mercado e a indústria cultural (Adorno; Horkheimer (1985); Benjamin (2019), Eco (2010)); as discussões de Deleuze e Guattari (1995, 1996, 1997) acerca das noções de rizoma, de sistema arbóreo, linhas de fuga e devir; bem como as reflexões de Ramos (2019), Cagnin (1975), Postema (2018), entre outros, a respeito às linguagens dos quadrinhos.

**Palavras-chave:** Personagem. Guerra Civil. Marvel. Protagonismo constelar. Narrativa gráfica.

## ABSTRACT

Civil War (2006), the narrative arc chosen as the corpus of our research, is a work full of potential in terms of its secondary characters and how they act in favor of constructing political, social, and historical reflections. In this sense, we propose a reading of the secondary, supporting, and anonymous characters, based not on dichotomous aspects or those that cast the protagonist aside, but from another protagonism, which we defend as shared, fluid, and constellated, operating from manifestations including secondary roles in a space of transience and multiplicity, constituting a reading key that decentralizes the figure of a single protagonist as the axis of meaning production. Given the conceptualizations surrounding secondary characters, this thesis outlines discussions aimed at expanding these notions, which mostly treat them as less important in narrative construction. The plot, in turn, thematizes the historic day when iconic Marvel characters split into two major rival teams after an incident involving superheroes, which culminates in the establishment of policies that curtail their freedom in favor of civil security. As well as involving political, social, and narratological aspects, the configuration of the story, by hybridizing text and image, is plus significant, adding and demanding new forms of reading capable of expressing the importance not of one category or another, but the construction of meaning that takes place through the double verbal-visual articulation. Thus, the constitutive mobility of the secondary character manifests itself through a hybridism of languages, which find their power in multiplicity. In this approach to the Civil War, the dialogue with theoretical and critical readings that the work draws on is wide-ranging, but some theoretical notions and certain reading operators were fundamental and are recurrent: the constitutive debates on the relationship between comics and the market and the culture industry (Adorno; Horkheimer (1985); Benjamin (2019), Eco (2010)); the discussions of Deleuze and Guattari (1995, 1996, 1997) on the notions of rhizome, arboreal system, lines of flight and becoming; as well as the reflections of Ramos (2019), Cagnin (1975), Postema (2018), among others, regarding the languages of comics.

**Keywords:** Character. Civil War. Marvel. Constellar protagonism. Graphic narrative.

## RESUMEN

Civil War (2006), el arco narrativo elegido como corpus de nuestra investigación, es una obra potente en cuanto a sus personajes secundarios y al accionar discursivo que hace emerger reflexiones de cariz político, social e histórico. Así que proponemos una lectura de los personajes secundarios, personajes de reparto y personajes anónimos, anclada no en aspectos dicotómicos o que dejen a un lado al protagonista, sino desde otro protagonismo, que defendemos que es compartido, fluido y en constelación, que opera desde manifestaciones de carácter secundario en un espacio de transitoriedad y multiplicidad, constituyéndose en clave de lectura que descentra a la figura del único protagonista como eje de producción de sentidos. Teniendo en cuenta las conceptualizaciones en torno a los personajes secundarios, esta tesis presenta discusiones dedicadas a ensanchar dichas nociones, que suelen tratarlos como menos importantes en armado de la narrativa. La trama, a su vez, tematiza el día histórico en el que los icónicos personajes de Marvel se dividen en dos grandes equipos rivales tras un incidente que involucra a los superhéroes y que culmina con el establecimiento de políticas que coartan su libertad en favor de la seguridad civil. Además de implicar aspectos políticos, sociales y narratológicos, la configuración del relato, al hibridar texto e imagen, es plurisignificativa, sumándole y exigiéndole nuevas formas de lectura capaces de expresar la importancia no de una u otra categoría, sino de la construcción de sentido que tiene lugar a través de la doble articulación verbal-visual. Así, la movilidad constitutiva del personaje secundario se manifiesta a través de un hibridismo de lenguajes que encuentran su poder en la multiplicidad. En esta aproximación a la Civil War, el diálogo con las lecturas teóricas y críticas de las que se el estudio es amplio, pero algunas nociones teóricas y ciertos operadores de lectura fueron fundamentales y son recurrentes: los debates constitutivos sobre la relación del cómic con el mercado y la industria cultural (Adorno; Horkheimer (1985); Benjamin (2019), Eco (2010)); las discusiones de Deleuze y Guattari (1995, 1996, 1997) sobre las nociones de rizoma, sistema arbóreo, líneas de fuga y devenir; así como las reflexiones de Ramos (2019), Cagnin (1975), Postema (2018), entre otros, en torno a los lenguajes del cómic.

**Palabras clave:** Personaje. Civil War. Marvel. Protagonismo constelar. Narrativa gráfica.

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> - Notícia de jovem que cometeu assassinato porque, provavelmente, foi induzido pelos quadrinhos.....	34
<b>Figura 2:</b> Comic Code Authority.....	35
<b>Figura 3:</b> Capa da primeira revista do Capitão América.....	38
<b>Figura 4:</b> Capa da primeira aparição do Homem de Ferro.....	40
<b>Figura 5:</b> Monsieur Jabout e a voz narrativa.....	42
<b>Figura 6:</b> The Yellow Kid e a presença do balão.....	43
<b>Figura 7:</b> Exemplos de “formatinhos”.....	45
<b>Figura 8:</b> Exemplo de Graphic Novels.....	46
<b>Figura 9:</b> Esquema quinário da sequência narrativa.....	48
<b>Figura 10:</b> Tira em uma única vinheta.....	53
<b>Figura 11:</b> Exemplo de página dupla que forma uma splashpage.....	56
<b>Figura 12:</b> Close nos olhos de Peter Parker.....	60
<b>Figura 13:</b> Vinheta em um formato não tradicional.....	62
<b>Figura 14:</b> Cenas de Spirit.....	66
<b>Figura 15:</b> Primeira aparição do Robin.....	71
<b>Figura 16:</b> Contracapa da revista do Capitão América.....	77
<b>Figura 17:</b> Bucky descobre a identidade do Capitão América (1941) .....	78
<b>Figura 18:</b> Bucky descobre a identidade do Capitão América (1965) .....	79
<b>Figura 19:</b> Aparição de Bucky na contracapa da Edição Anual do Capitão América.....	81
<b>Figura 20:</b> Capa da Edição Anual do Capitão América.....	82
<b>Figura 21:</b> Bucky e o bom humor em meio às lutas.....	85
<b>Figura 22:</b> Bucky enfrenta soldados nazistas.....	85
<b>Figura 23:</b> Bucky esbofeteia o Caveira Vermelha e Hitler.....	89
<b>Figura 24:</b> Explosão do avião experimental.....	90
<b>Figura 25:</b> Capitão América é resgatado e acorda desnortado.....	91
<b>Figura 26:</b> Questionamento acerca do retorno do Capitão América.....	92
<b>Figura 27:</b> Capitão América revive suas memórias.....	94
<b>Figura 28:</b> Rizoma e Árvore.....	97
<b>Figura 29:</b> Capitão América se desespera pela morte de Bucky.....	99
<b>Figura 30:</b> Última aparição de Bucky.....	102
<b>Figura 31:</b> Primeira aparição do Soldado Invernal.....	105

<b>Figura 32:</b> Bucky é resgatado pelos soviéticos.....	107
<b>Figura 33:</b> Arquivos confidenciais do Soldado Invernal.....	110
<b>Figura 34:</b> Bucky recupera as memórias a partir do Cubo Cósmico.....	114
<b>Figura 35:</b> Capa da primeira edição do Soldado Invernal.....	121
<b>Figura 36:</b> Gavião Arqueiro como Soldado Invernal.....	123
<b>Figura 37:</b> Advogado informa a Tony Stark que Steve havia deixado uma carta se caso a Guerra Civil culminasse com a sua morte.....	124
<b>Figura 38:</b> Carta deixada por Steve Rogers.....	124
<b>Figura 39:</b> Bucky Barnes como Capitão América.....	126
<b>Figura 40:</b> Capitão América retorna à vida.....	130
<b>Figura 41:</b> Capa da revista Amazing Spider Man #36.....	134
<b>Figura 42:</b> Protestos em prol da aprovação da Lei.....	147
<b>Figura 43:</b> Miriam Sharpe cospe no rosto de Tony Stark.....	150
<b>Figura 44:</b> Divergência de opiniões entre o Homem de Ferro e o Capitão América.....	154
<b>Figura 45:</b> Speedball é atingido por um tiro.....	157
<b>Figura 46:</b> James Stricker e Speedball.....	161
<b>Figura 47:</b> Speedball queima o seu traje.....	162
<b>Figura 48:</b> Nascimento do Penitência.....	166
<b>Figura 49:</b> Piadas com os super-heróis.....	167
<b>Figura 50:</b> Falcão coopera com o plano do Capitão América.....	170
<b>Figura 51:</b> Falcão atua de forma imaterial na reunião.....	172
<b>Figura 52:</b> Símbolo Nacional ressignificado.....	177
<b>Figura 53:</b> Capa do encadernado do Homem Aranha: Guerra Civil.....	180
<b>Figura 54:</b> Tony e Peter firmam o acordo de parceria.....	181
<b>Figura 55:</b> Tony argumenta sobre os riscos e o inevitável posicionamento à LRSH.....	183
<b>Figura 56:</b> Tony Stark revela ser o Homem de Ferro.....	184
<b>Figura 57:</b> Tia May expõe seu ponto de vista sobre a situação do homem aranha.....	187
<b>Figura 58:</b> Apoio de Mary Jane.....	187
<b>Figura 59:</b> Momento em que Peter Parker retira a máscara e revela que é o Homem Aranha.....	191
<b>Figura 60:</b> Fã do Capitão América dispara contra o Homem Aranha.....	193
<b>Figura 61:</b> Peter Parker se retrata diante da imprensa.....	198
<b>Figura 62:</b> Tensão entre Segurança e Liberdade.....	199
<b>Figura 63:</b> Reação de Peter ao tia May ser atingida.....	201

<b>Figura 64:</b> Equipes divididas para o combate.....	202
<b>Figura 65:</b> Steve Rogers é impedido por civis.....	203

## LISTA DE QUADROS

<b>Quadro 1</b> - Níveis em que se processa a leitura de uma imagem.....	54
--	----

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>14</b>
<b>2 A INDÚSTRIA CULTURAL E A CULTURA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS .....</b>	<b>18</b>
<b>2.1 Considerações sobre a Indústria cultural e a cultura de massa .....</b>	<b>18</b>
<b>2.2 História em quadrinhos e Indústria cultural.....</b>	<b>32</b>
<b>2.3 As linguagens da História em quadrinhos .....</b>	<b>41</b>
<b>3 A MOBILIDADE DO PERSONAGEM SECUNDÁRIO NO ARCO DE GUERRA CIVIL .....</b>	<b>70</b>
<b>3.1 Bucky, Steve Rogers e a noção de <i>sidekick</i> .....</b>	<b>70</b>
<b>3.2 O nascimento do Soldado Invernal e os agenciamentos do personagem secundário: sujeito fraturado.....</b>	<b>96</b>
<b>4 PROTAGONISMO CONSTELAR E A ATUAÇÃO DOS PERSONAGENS SECUNDÁRIOS EM GUERRA CIVIL .....</b>	<b>133</b>
<b>4.1 O 11 de setembro, a época do terror e a privação da liberdade no contexto da Marvel: o surgimento de <i>Guerra Civil</i>.....</b>	<b>133</b>
<b>4.2 Expressões do poder estatal e as raízes do sistema arbóreo: Miriam Sharpe e Speedball.....</b>	<b>143</b>
<b>4.3 Ecos de liberdade e nós rizomáticos: Falcão, Bucky e Homem-Aranha.....</b>	<b>167</b>
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>204</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>210</b>

## 1 INTRODUÇÃO

É sabido que na teoria da narrativa o estatuto do personagem ocupa um espaço relevante no que diz respeito à configuração das tramas em suas múltiplas e diferentes manifestações, seja na literatura, no teatro, no cinema, na história em quadrinhos, entre outras. Nesse sentido, vasto é o arcabouço teórico-metodológico que busca embasar as reflexões e conceituar o personagem de ficção; no entanto, percebemos que várias discussões inserem essa categoria em um lugar pré-fixado e muitas vezes dicotômico, que se manifesta, em linhas gerais, a partir das figuras do protagonista e do secundário.

Assim, na presente tese propomos reflexões que abarcam o personagem a partir de uma chave de leitura pautada em um protagonismo compartilhado, constelar, tendo em vista a estruturação das histórias em quadrinhos a partir de arcos narrativos. Buscamos expandir, tendo como *corpus* o arco narrativo das HQs de *Guerra Civil* (2006), da Marvel, conceitos apriorísticos que circundam a construção de uma representação do personagem no fazer ficcional, compreendendo a secundariedade em diferentes planos que constituem o protagonismo que se torna fluido. Para isso, recorreremos a três noções operativas para nossa leitura: personagem secundário, personagem coadjuvante e personagem anônimo<sup>1</sup>.

Diante disso, ao observarmos os movimentos empreendidos pelos personagens secundários e coadjuvantes, alguns questionamentos nortearam nossas discussões: como o aparato da indústria cultural, em diálogo com as linguagens dos quadrinhos, viabilizam um espaço para questionamentos e, ao mesmo tempo, reafirmação de uma lógica nacionalista e conservadora? De que modo o protagonismo constelar pode ser elencado como óptica de análise para o enredo de *Guerra Civil*? Quais as implicações se delineiam ao pensarmos a figura do personagem a partir do secundário, do coadjuvante e do anônimo? De que modo a fluidez dos secundários agregam diferentes camadas à trama a partir da multiplicidade?

A narrativa gráfica se encontra em um lugar no qual aspectos estilísticos, formais e composicionais têm relevância, mas também incitam reflexões que não cessam no nível do enredo, e demonstram uma série de discussões de ordem da ética e da política. Algumas nuances

---

<sup>1</sup> No decorrer da tese, a fim de evitar confusões teóricas acerca da personagem, utilizaremos a expressão “personagem coadjuvante” para nos referirmos à secundariedade narratológica, em um plano de homogeneidade, que tipifica os personagens em categorias estruturais e estáticas. Ao utilizarmos a expressão “personagem secundária”, fazemos menção à personagem em um plano de trânsito e fluxos de singularidades, do excêntrico, da ordem do menor (em um sentido deleuziano), em um sentido social e subalterno. Para nos referirmos às personagens que não são nomeadas e se constituem como figurantes, utilizamos a expressão “personagens anônimos”. Ou seja, no primeiro plano, a personagem emoldurada; no segundo, a personagem em trânsito; no terceiro, os figurantes.

em torno da noção de liberdade, os limites da segurança, o controle do Estado, a defesa da autonomia dos cidadãos, entre outros, são problematizadas no decorrer da trama. A escolha pelo *corpus* parte justamente da complexidade narrativa (em aspectos temáticos, visuais, narrativos etc.) que a obra apresenta, principalmente no que concerne à construção dos personagens secundários e os movimentos empreendidos para um protagonismo por nós percebido como descentralizado.

A minissérie *Guerra Civil* foi escrita por Mark Millar e ilustrada por Steve McNiven, sendo publicada em sete partes, no período de junho de 2006 a janeiro de 2007<sup>2</sup>. O enredo tem como ideia principal a divisão de opiniões em torno da Lei de Registro de Super-Humanos (LRSH), que foi promulgada pelo senado após um acidente envolvendo super-heróis, o qual dizimou centenas de pessoas na cidade de Stamford – Connecticut –, ocasionado durante a gravação de cenas para um *reality show* que consistia na transmissão ao vivo da captura de vilões.

A Lei obriga todos os heróis a se cadastrarem em um banco de dados do Estado, de maneira a fornecerem suas informações pessoais e a se submeterem a um treinamento, a fim de melhor dominar seus poderes e habilidades. Devido a essa questão, eles acabam se dividindo em dois grandes times: um que defende a importância da Lei pela segurança da sociedade; e um outro, que alega que a liberdade deve ser assegurada antes de tudo, bem como a manutenção do anonimato, a fim de proteger suas próprias famílias. A máxima da trama se encontra justamente no descentramento narrativo tradicionalmente pautado no protagonista único, pois em *Guerra Civil* o protagonismo apresenta traços distintos e constrói, por meio de vários personagens, a ideia de um protagonismo compartilhado, constelar.

Por constelar entendemos a construção do personagem que se dá não a partir de identidades fixas, mas de multiplicidades e singularidades que emergem em um terreno volátil, repleto de rizomas. A configuração rizomática a partir de arcos, haja vista suas inúmeras possibilidades, dinamicidade e configuração espiralada, afasta o personagem de um estatuto pautado em espaços e comportamentos fixos e estáveis. Um personagem como o Capitão América pode ser protagonista em uma história e, concomitantemente, ser coadjuvante em outra, por exemplo. Nesse sentido, a imagem de uma constelação, em que há uma espécie de trânsito de protagonismo e de secundariedade no plano narrativo, mostra-se adequada para

---

<sup>2</sup> Posteriormente, no ano de 2014, a minissérie gráfica foi adaptada para um romance, escrito por Stuart Moore, e em 2016, foi adaptada para o cinema, com o título *Capitão América: Guerra Civil*, sob direção de Joe e Anthony Russo. Foi o terceiro filme da saga solo do Capitão América e o décimo terceiro título do MCU (*Marvel Cinematic Universe*). Recebeu muitas críticas positivas por inserir no Universo Cinematográfico da Marvel o personagem Pantera Negra, na época tão aguardado pelos fãs.

compreender como se configuram os personagens no contexto das *graphic novels* de *Guerra Civil*.

É relevante frisar que ao mencionarmos a ideia da secundariedade, destacamos duas instâncias: a secundariedade no plano narrativo e a secundariedade no plano social. Alguns personagens podem ocupar um espaço narrativo menor e serem também secundários em uma escala social, serem privilegiados socialmente e minoria narrativa ou, ainda, serem marginalizados socialmente e ocuparem um espaço de protagonismo nas narrativas.

Nesse sentido, a presente tese se encontra dividida em três capítulos. Em um primeiro momento, traçamos uma discussão de natureza teórica acerca da indústria cultural e da cultura de massas, a fim de melhor compreender os contextos de produção e circulação da história em quadrinhos, pois, mesmo sendo uma HQ contemporânea, *Guerra Civil* herda traços de modos e experiências narrativos típicos das produções culturais massivas publicadas ao longo do tempo; perpassamos, ainda, pela influência social e política que se encontra presente em suas narrativas, chegando aos aspectos formais que constituem uma linguagem das HQs. As discussões traçadas neste capítulo reverberam no percurso teórico-analítico dos demais, ao percebermos em toda a narrativa de *Guerra Civil* a promoção um conservadorismo que atravessa a história norte-americana em suas representações pela cultura de massa, que é constantemente reforçado pelos aparatos materiais e imateriais da indústria cultural.

No segundo capítulo, por sua vez, as reflexões centram-se na análise do personagem Bucky Barnes e na conceituação do *sidekick*, compreendido tradicionalmente como uma espécie de ajudante ou auxiliar do personagem protagonista. A escolha por trazê-lo ao nosso trabalho de tese se justifica pelos movimentos empreendidos por ele em diferentes narrativas, que culminam nos acontecimentos pré e pós-*Guerra Civil*, de modo a destacarmos que há uma complexa construção que circunda a figura de um personagem secundário, tornando-se em muitos momentos mais profundo que o Capitão América, seu mentor.

O protagonismo constelar aponta para diversas possibilidades que se desenvolvem a partir da mobilidade constitutiva do personagem como categoria e chave de leitura para além de aspectos apriorísticos de uma fantasmagoria do protagonismo pautada em identidades, comportamentos e mentalidades fixos. Ao delinear o Bucky como secundário e propormos uma leitura de suas dualidades e ambivalências como traços constitutivos de uma complexa rede de relações com o outro, compreendemos as potencialidades dos personagens construídos no nosso *corpus*, especialmente a partir de duas grandes instâncias: o secundário e a promoção de políticas menores e o coadjuvante e a promoção de políticas maiores, que são discutidas no terceiro capítulo.

O último momento, pois, discute as manifestações do protagonismo compartilhado a partir do secundário e do coadjuvante, observando a multiplicidade presente em *Guerra Civil* e os diversos níveis de secundariedade, que transitam entre o nível social e narratológico, ora chocando-se, ora aglutinando-se. Assim, as reflexões partem de personagens específicos, tais como Falcão, Miriam Sharpe, Homem Aranha, entre outros, tendo em vista os movimentos que empreendem na trama. O foco se dá, pois, nas potencialidades abarcadas pelos personagens e os agenciamentos promovidos.

Desde a primeira cena até a última, os personagens secundários são de fundamental importância para *Guerra Civil* justamente por conferir-lhe movimento e densidade. Por fins metodológicos, as discussões levantadas dizem respeito a um recorte específico, mas uma série de possibilidades podem ser observadas, a exemplo da atuação da mídia e de outros personagens, que fazem *links* com uma gama de outras narrativas (a exemplo do próprio Bucky).

Como arcabouço teórico, recorreremos às reflexões de Deluze e Guattari (1995, 1996, 1977) acerca de noções como Rizoma, Sistema Arbóreo, Linha de Fuga, devir etc. As ideias de rizoma e sistema arbóreo surgem em nossa tese a fim de melhor compreendermos os movimentos dos personagens secundários e coadjuvantes como grandes metáforas e simbologias das representações sociais. A disposição em dois grandes grupos por si já denota um ideal de dicotomia e busca pela manutenção de uma ordem maior, mas que não se sustenta integralmente justamente pelos movimentos de saída a partir das linhas de fuga e do devir.

Acerca dos estudos sobre história em quadrinhos e suas linguagens, Ramos (2019), Cagnin (1975), Postema (2018), entre outros, colaboram para a pesquisa ao analisarmos os modos como a história em quadrinhos, ao se constituir como linguagem própria, produz sentidos na narrativa a partir de entrelaçamentos multissemióticos. *Guerra Civil* apresenta um estilo que é muito particular de Mark Millar e Steve McNiven, sobretudo no âmbito da composição das cenas, com fortes alusões aos modos cinematográficos de construir enquadramentos e perspectivas.

Por sua vez, as reflexões de Adorno e Horkheimer (1985), Benjamin (2019), Eco (2010), sobre indústria cultural e cultura de massas, bem como os sistemas de composição, disseminação e recepção dos produtos culturais, possibilitam à tese pontuações acerca de como *Guerra Civil* se constitui como um produto massivo, disseminador de ideologias conservadoras mas, à certa revelia dessas, se constrói também como um espaço para questionamentos sobre os modos de se ler a sociedade, especialmente norte americana, pós-11 de setembro de 2001.

## 2 A INDÚSTRIA CULTURAL E A CULTURA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

### 2.1 Considerações sobre a Indústria cultural e a cultura de massa

Identificar a indústria cultural como meio no qual emerge a cultura de massas aponta para uma discussão principalmente sobre concepções de cultura e arte. Surgida em um panorama marcado desde sempre pela política, se torna esse um ponto sob o qual inúmeros estudos se desenrolam, destacando um papel da arte para além da fruição: um aparato associado a uma série de interesses político-econômicos, pondo em xeque se seus produtos podem ser considerados como arte.

Theodor Adorno e Max Horkheimer são os principais expoentes das reflexões acerca da Indústria cultural, tendo em vista que cunharam o conceito, ainda nos anos 1940. Em um contexto pós-Segunda Guerra Mundial, exilados nos Estados Unidos, os autores discutem acerca de como a cultura foi posta à disposição de um projeto político ao promover o cinema como um importante meio de disseminação da ideologia nazi-fascista. No entanto, é válido salientar que não reduzem sua potência a essa vertente política, tendo em vista que o cinema se insere como um vasto “componente vital de uma cultura mais ampla da vida moderna, que abrangeu transformações políticas, sociais, econômicas e culturais” (Charney; Schwartz, 2004, p. 27).

Ditadores como Hitler e Stalin perceberam o poder que a cultura tem para difundir ideias, conceitos e cosmovisões. O próprio Gobbels, por exemplo, lotava as salas de cinemas com filmes nazistas a fim de promover uma domesticação do povo. Aparentemente, seria um entretenimento como qualquer outro, mas havia determinados sentidos velados que erigiam a normatização de uma ideologia violenta e desumana, pois, afinal, a mídia ajuda a perpetuar grupos e discursos dominantes.

Nesse sentido,

[...] o cinema torna-se efetivamente uma instituição de aperfeiçoamento moral. As massas desmoralizadas por uma vida submetida à coerção do sistema, e cujo único sinal de civilização são comportamentos inculcados à força e deixando transparecer sempre sua fúria e rebeldia latentes, devem ser compelidas à ordem pelo espetáculo de uma vida inexorável e da conduta exemplar das pessoas concernidas. A cultura sempre contribuiu para domar os instintos revolucionários, e não apenas os bárbaros (Adorno; Horkheimer, 1985, p. 124 - 125).

Dessa forma, “o fascismo caminha diretamente para uma estetização da vida política” (Benjamin, 2019, p. 97), em que a campanha e a efetivação do nazi-fascismo na Alemanha e de seus adeptos em demais partes do mundo encontrou na mídia um enorme elemento catalisador para a difusão da ideologia hitlerista. A estetização da política, pois, assume um caráter excessivo e alicerçado em ideais muito bem delimitados, que visavam a tomada de poder por meio da violência, do antissemitismo e da vanglória dessas atitudes.

Por mais que a imposição da propaganda nazista fosse uma realidade, com o afunilamento da destruição por conta da guerra e a entrada em um estado cada vez mais crítico, as propagandas ficam momentaneamente à margem e as telas dos cinemas recebem filmes de entretenimento. A intenção, portanto, seria alienar os espectadores a fim de que a atenção fosse desviada o máximo possível do contexto catastrófico em que estavam inseridos.

Porém, antes mesmo da consolidação do nazismo já havia a concepção do cinema como via de entretenimento para o indivíduo. Nos regimes fabris, por exemplo, a noção do trabalho como repetição em linhas de montagem terminava por “ocupar” as mentes dos trabalhadores, promovendo um estado de alienação em sua estadia nas fábricas, precavendo, pois, qualquer forma de rebeldia ou insatisfações. Dessa forma, a influência do cinema, enquanto expressão cultural predominantemente urbana, assume níveis mais expansivos a partir de sua popularização, quando se torna acessível, sendo antecedido por outras formas de arte, como o teatro de massa.

Nos filmes em que a expressão ideológica nazista ficava mais clara, a exemplo de *Kolbert* (1945), buscou-se o encorajamento dos espectadores a fim de resistir aos aliados e encarar a situação bélica de forma otimista. No entanto, o filme surge nas últimas duas semanas da guerra, criando um entretenimento político tanto para os espectadores quanto para os soldados que estavam na linha de frente, pois a derrota era iminente.

O pensamento que regia a produção e veiculação dos filmes seria o de que “por meio de uma propaganda astuta e persistente”, dizia Hitler, “mesmo o céu pode ser representado a um povo como o inferno, e a vida mais infeliz como o paraíso” (Carr, 1939, p. 186). É isso que ocorre no declínio da guerra e na derrota do nazismo. Na tentativa de manter as massas sob determinado controle, havia uma conversão diária do inferno em céu, como afirmou o próprio ditador.

Para além do entretenimento, a mídia impressa, a radiofônica e, principalmente, a audiovisual assumem um poder coercitivo e alienante, à disposição do Estado como instrumentos de fortalecimento de suas políticas internas e externas. Estabelecer seu poderio e

reiterá-lo se torna uma atividade recorrente nessas produções, visando à manipulação da realidade em prol de interesses pessoais ou nacionais.

Nas reflexões de Adorno e Horkheimer (1985), no entanto, os sistemas de governos não são os únicos responsáveis pela promoção da alienação a partir dos meios de comunicação e produção de cultura em massa, mas os próprios valores e intenções da Indústria cultural enquanto organismo que busca subverter sorrateiramente os interesses do capital, apresentando-o a partir do entretenimento. Esse entretenimento se torna “bem apresentável” e cai no gosto popular, mas objetiva dessubjetivar os indivíduos que consomem seus produtos, transformá-los em robôs à disposição de um utilitarismo<sup>3</sup> econômico a serviço do capitalismo, na falsa ilusão de que têm algum direito de escolha quando, na verdade, é tudo previamente preparado para ser “escolhido”.

A indústria cultural, em seu cerne, está embebida em um contexto que insere a arte e a cultura em formas de observação e compreensão para além da abstração. Adorno e Horkheimer, em *A dialética do esclarecimento* (1985), discutem como o esclarecimento, proveniente de um panorama iluminista, elenca novas formas de se enxergar a realidade e alienar o sujeito. A ideia é estritamente ligada à noção de razão, tendo em vista a experiência do homem em torno do “desencantamento do mundo” (Weber, 2004) frente ao mito, compreendido aqui como falso esclarecimento, uma narrativa posta como natural, que promove as coisas estaticamente, sem modificações e de forma a-histórica e descontextualizada. Por vezes, o mito denota um ideal de encerramento ao inevitável, sob uma pré-existência ou predestinação, ao passo que esclarecer é tornar-se desestabilizador de determinadas verdades apriorísticas.

Dessa forma,

[...] com o desenvolvimento da ciência, tais explicações mitológicas foram se tornando paulatinamente desnecessárias e foi surgindo uma consciência de que os mitos eram a expressão de um tipo de obscurantismo que deveria ser eliminado. Essa foi a ideologia que se consolidou principalmente no Iluminismo e chegou ao apogeu com o positivismo (Duarte, 2010, p. 39).

Nesse sentido, o indivíduo passa a repensar as experiências que vivenciou até então, despreendendo-se de dogmas e ancorados em um excesso de razão. A própria ideia do

---

<sup>3</sup> Compreendido, a partir da visão de John Stuart Mill, como um princípio pragmático que se baseia na premissa de que o agente deve exercer as ações visando ao bem-estar e à felicidade do máximo de pessoas, para que, assim, estabeleça corretamente a moral. Desse modo, privilegia-se mais a intenção moral do sujeito do que a ação em si: “[...] a felicidade que constitui o padrão utilitarista daquilo que está certo na conduta não é a felicidade do próprio agente, mas a de todos os envolvidos. Quanto à escolha entre a sua própria felicidade e a felicidade dos outros, o utilitarismo exige que ele seja tão estritamente imparcial como um espectador benevolente e desinteressado” (Mill, 2005, p. 58).

“esclarecer” denota a noção de iluminar, tornar claro. Ao passo que o mito encerraria o homem a partir da promoção da natureza, o esclarecimento o levaria para fora, apontando um universo racional, no qual “o mito converte-se em esclarecimento, e a natureza em mera objetividade” (Adorno; Horkheimer, 1985, p. 20).

Ainda nesse contexto, "os homens distanciam-se da natureza a fim de torná-la presente de modo a ser dominada" (Adorno; Horkheimer, 1985, p. 42). Há, pois, um processo de desmitologização em prol da ascensão de um domínio sobre a natureza, que possibilitaria uma mediação entre si e o (auto)conhecimento, a partir do desprendimento de uma situação de interdependência. Não podemos perder de vista a ideia de dominação e a busca constante pela manutenção de determinados extratos, marcada por tensões e estabilidades.

O entretenimento, em um primeiro momento da década de 1940, é concebido por Adorno e Horkheimer como lazer, mas posteriormente é percebido como um sistema à disposição da indústria cultural, espaço demarcado por uma série de fatores que a insere numa ótica analítica e reflexiva. Pensar a Indústria cultural requer elencar algumas palavras-chave, tais como: lucro, mercado, capital, consumidor, cultura, indústria, entre outras. Isso diz respeito a problematizar elementos culturais apropriados por essa Indústria, como o cinema, a música, a literatura, a história em quadrinhos, etc.

A Escola de Frankfurt, da qual Adorno e Horkheimer são nomes expoentes, juntamente a Walter Benjamin, desenvolvia uma série de discussões acerca da cultura e dos meios de comunicação, fundando a Teoria Crítica, por volta da década de 1930. Sob uma base marxista, a Teoria Crítica se diferencia da Teoria Tradicional ao adotar uma perspectiva sociopolítica para a melhor compreensão e aplicação dos instrumentos comunicativos e produção cultural ao contexto social.

Nesse sentido, há um compromisso crítico com os modos de ver e analisar a realidade, pautados na compreensão sobre as formas de engendramento do social. A ideia de Indústria cultural desenvolvida por Adorno e Horkheimer é a de um sistema de produção de cultura que mantém estreitos laços com o capital, de modo que a produção desses bens culturais, como o cinema, o rádio e a televisão, é redirecionada para um projeto maior, calcado no lucro e no controle social.

A noção de esclarecimento, anteriormente apresentada, aponta para um ideal de liberdade e desprendimento de identidades apriorísticas e formas de controle social, pois a razão libertaria o homem da ignorância e da predestinação dos mitos. No entanto, ao pensar que a racionalidade promoveria uma sociedade mais aberta e coletiva, o Iluminismo é subvertido com os primeiros passos da Indústria cultural, ainda por volta da década de 1930.

Os meios tecnológicos e as formas de cultura mais modernas deveriam promover o bem-estar da sociedade, já que o homem, munido da razão, deteria o seu próprio destino e a racionalidade seria seu norte. Porém, a ascensão e o poderio do nazismo ganharam força a partir dos meios de comunicação, que, aliados à propaganda, disseminaram ideais nazistas a partir de uma racionalidade levada ao extremo e usada de forma fascista.

Por isso, a propaganda é relevante no processo de estabilização do regime ditatorial, responsável por inculcar nas mentes dos frequentadores de cinema e ouvintes de rádio que o projeto nazi-fascista seria benéfico. Esse é apenas o ponto de partida, pois no decorrer dos anos esse processo de alienação se torna ainda mais perceptível, culminando na subversão do esclarecimento: a razão deveria libertar o homem da ignorância, mas a ignorância o inseriu em uma situação de alienação, na qual se torna manipulável e volátil. O esclarecimento dilui-se e se transforma em um esmaecimento, pois a alienação torna os homens comuns e despreziosos quanto à busca pelo conhecimento.

No entanto, a indústria cultural “ao propor ao público sua implícita e fácil visão do mundo, adota os meios da persuasão comercial, mas ao invés de dar ao público o que ele quer, sugere-lhe o que deve querer ou deve acreditar que quer” (Eco, 2006, p. 347). Essa assertiva aponta para uma questão pertinente e indispensável a ser pensada, pois sua estruturação, produção e disseminação de produtos culturais não é aleatória, pelo contrário, é repleta de objetivos em vista.

A produção e divulgação em larga escala não se dá de forma indiscriminada, mas se configura por meio de estratégias que objetivam alcançar o maior público possível, veiculando um discurso que seduz a atenção do consumidor pouco a pouco, criando uma situação de dependência, na qual há um apelo a um conservadorismo capaz de convencer e atrair multidões. Assim, a indústria cultural oferece ao público o que ela quer, de modo que

o princípio impõe que todas as necessidades lhe sejam apresentadas como podendo ser satisfeitas pela indústria cultural, mas, por outro lado, que essas necessidades sejam de antemão organizadas de tal sorte que ele se veja nelas unicamente como um eterno consumidor, como objeto da indústria cultural (Adorno; Horkheimer, 1985, p. 116).

Torna-se praticamente impossível afirmar se uma determinada necessidade social é de fato uma necessidade ou apenas uma projeção da indústria a fim de aplacar a manutenção do seu poderio, que encontra no lucro seu principal fim. Com isso, a própria noção de necessidade passa a ser repensada, tendo em vista que no contexto da indústria, “ser” e “ter” se tornam

vocábulos equivalentes, projetando uma atmosfera demarcada por promoções de um ideal que gira em torno do capital.

Adorno e Horkheimer ilustram o jogo de intenções e a dominação da indústria cultural como um garçom, que oferece um cardápio aos clientes de um restaurante, mas nunca traz os pratos que apresenta. Ou seja, a fim de manter o seu poderio e a suficiência, ela oferece e ao mesmo tempo nega, promovendo a oferta para que sempre haja a demanda e, conseqüentemente, a imersão cada vez maior nos bens culturais e em suas ideologias. A indústria, pois, cria esses produtos e dissemina um ideal de necessidade e dependência entre os consumidores, estimulando o consumo de algo que ela mesma produz, visando à obtenção do lucro e fortalecendo as bases do capitalismo mediante objetos da cultura de massas.

Ao se pensar sobre a indústria cultural, é importante atentar para uma perspectiva diacrônica, que insere o cinema moderno como apenas uma das muitas vertentes abarcadas por esse aparelho produtor de bens culturais. A música, para se tornar popular e acessível nas rádios, por exemplo, passou por um longo processo de democratização a partir da produção em massa dos aparelhos radiofônicos, sobretudo quando posto em voga o custeio dos receptores.

Acerca da produção em larga escala dos meios audiovisuais, o cinema se torna o marco da moderna cultura de massas, da cultura instituída e veiculada a partir dos *mass media*, termo cunhado por Theodor Adorno em 1947 a fim de elucidar e melhor mensurar as mídias que promoviam a cultura para as massas. Ou seja, uma cultura que deveria buscar outros públicos além da elite burguesa e detentora dos bens considerados culturais.

No entanto, a cultura de massa não emerge das massas, mas assume um caráter que visa à perpetuação e normatização de determinados comportamentos. Os *mass media*, por exemplo, são definidos como elementos que “encorajam uma visão passiva e acrítica do mundo” (Eco, 2006, p. 41), em uma lógica pautada na repetição. A repetição, pois, é observada pela estética moderna como um artifício esvaziado de sentido artístico, haja vista os processos de serialidade dos meios de comunicação e, conseqüentemente, dos produtos massificados pela indústria cultural, “onde se tem a impressão de ler, ver, escutar sempre alguma coisa nova enquanto, com palavras inócuas, nos contam sempre a mesma história” (Eco, 1989, p. 121).

A ideia não é uma cultura representativa da classe média e baixa, mas sim uma série de produtos que são impostos a partir de uma ótica dos produtores e responsáveis pela veiculação, difundindo uma projeção de alta cultura ao alcance da população, de modo que

[...] a cultura de massa não passa, na verdade, de um oceano de imposições ditadas pelos meios de comunicação, muitas vezes identicamente destinadas

às mais diferentes regiões e povos. Não é por outro motivo que as massas, sejam da América, Europa ou Ásia, apreciam e produzem a mesma arte, vestem as mesmas roupas, gostam das mesmas comidas. Não é por razão diversa que os estilos, as maneiras, as tradições, enfim, a cultura peculiar de cada povo vem dando lugar, em larga medida, a uma triste vitrine universal. Exatamente por não partir genuinamente dos povos, mas ser sempre uma imposição de cima para baixo, a pseudocultura se mostra indiferente e imune às profundas diferenças existentes, por exemplo, entre japoneses e italianos, ou entre norte-americanos e árabes, todos consomem o mesmo hambúrguer e tomam coca-cola (Bosi, 2008, p. 102).

O marco inicial da moderna cultura de massas foi a ascensão de Hollywood no mercado cinematográfico, se efetivando como o principal centro produtor de filmes em escala industrial, como afirma Duarte (2010). Isso implica, pois, perceber que a partir desse momento a influência norte-americana ganha traços ainda mais delineados acerca da produção cultural e seu alargamento em todo o mundo, que levaria anos para consolidar-se como modelo global.

Dessa maneira, podemos observar que

a essa altura, estamos já em plena indústria cultural. Que surge, portanto, como um sistema de condicionamentos, aos quais todo operador de cultura deverá prestar contas, se quiser comunicar-se com seus semelhantes. Isto é, se quiser comunicar-se com os homens, porque agora todos os homens estão preparados para tornarem-se seus semelhantes, e o operador de cultura deixou de ser o funcionário de um comitente para ser o "funcionário da humanidade". Colocar-se em relação dialética, ativa e consciente com os condicionamentos da indústria cultural tornou-se para o operador de cultura o único caminho para cumprir sua função (Eco, 2006, p. 14).

É nesse sentido que a efetivação da indústria fílmica pode ser elencada como um importante fenômeno da globalização, desembocando em um ideal que extrapola o nível do individual ou particular e encontra na larga escala a dimensão profícua para a efetivação do mercado, a serviço da humanidade, como pontua Eco (2006). Com isso, promover o cinema fora do sistema da massividade se torna uma tarefa praticamente impossível, haja vista os custos de produção e a influência direta da indústria cultural em sua produção. O processo de saída dos estúdios cinematográficos para Hollywood, por exemplo, representa um importante passo para a sua consolidação, pois chegou a se tornar uma verdadeira

[...] “revolução industrial” dentro do negócio do entretenimento, cuja produção fabril até então não era realizada nos moldes dos grandes conglomerados do capitalismo monopolista e, a partir de então, passou a sê-lo não apenas no que tange ao gigantismo das instalações [...] mas também no modelo administrativo e até mesmo na cartelização da distribuição dos produtos: os *big eight* possuíam sua própria rede de exibição em todos os estados da federação e os pequenos exibidores ficavam à mercê dos estúdios,

tendo de aceitar todas as suas imposições para não deixar os filmes para os quais havia maior demanda (Duarte, 2010, p. 42).

Não há como discutir acerca da indústria cultural sem antes situá-la no contexto da industrialização, pois “a indústria cultural, os meios de comunicação, de massa e a cultura de massa surgem como funções do fenômeno da industrialização” (Coelho, 1993, p. 6). Os grandes estúdios hollywoodianos se configuram como verdadeiras indústrias, pois encontram-se à disposição do capitalismo e promovem a exploração da mão de obra mediante um sistema que divide e organiza o trabalho, marcado pela homogeneidade das atividades e sua produção em larga escala.

Com isso, os estúdios estadunidenses se estruturam como um sistema de produção que busca na generalização e na padronização (assim como nos regimes fabris) um ponto de apoio, refletindo nas produções aspectos desses ideais. Essa organização, por sua vez, denota problemáticas que inserem o consumidor dos produtos em situações que contrariam um sentido primeiro da arte e seus desdobramentos.

De acordo com Benjamin (2019), em reflexão acerca da obra de arte nas primeiras décadas do século XX, toda obra em seu sentido primo portaria um valor, criado quando o artista materializa sua ideia. Podemos observar essa discussão no exemplo do próprio autor: as estátuas gregas eram arte, mas possuíam um valor de culto, pois eram peças únicas, criadas especialmente para veneração e comunicação com o sagrado. A atribuição desse valor de culto, unicidade e especificidade Benjamin denominou de aura, de modo que toda obra de arte teria uma aura própria.

No entanto, os processos de urbanização desenfreados e a própria experiência da vida moderna em um contexto fabril descentram um ideal de unicidade e culto que o objeto de arte poderia de alguma forma promover, tendo em vista os modos de produção e circulação que, a partir da massividade, estabelecem a larga escala como principal meio de reprodutibilidade. A indústria cultural, pois, “desvia” a arte e a cultura da noção de conscientização e criticismo para um ideal majoritariamente mercadológico e capitalista. Assim, cria um público de consumidores que só consomem o que a burguesia dispõe, ao passo que um ciclo vicioso se instaura, alimentando o sistema capitalista de lucro para a indústria, pois “todo produto traz em si os germes do sistema que o gerou” (Coelho, 1993, p. 18).

No processo de reprodutibilidade em larga escala da arte, a qualidade dos produtos fica em um plano secundário, de maneira que a lucratividade é o principal foco da produção, pois a “indústria cultural não é, como querem seus entusiastas, apenas a administradora do espólio da

arte convencional na contemporaneidade, mas uma instância que se empenha na sua submissão total à cultura mercantilizada” (Duarte, 2010, p. 67).

Benjamin (2019) destaca que há perda de um sentido transcendental da arte com os modos de reprodução, defendendo que as “massas buscam dispersão na obra de arte, enquanto o apreciador se aproxima dela por meio da concentração. Para as massas, a obra de arte seria material para entretenimento; para o apreciador de arte, seria motivo de devoção” (Benjamin, 2019, p. 94), afinal, mudam-se também os modos de percepção.

Tem-se, ancorada nessa perspectiva, uma ideia de arte que assume traços múltiplos e que encontra na cultura de massas uma série de problemáticas que norteiam o próprio conceito de arte e sua autonomia nas culturas moderna e contemporânea. Nesse sentido, “estrategicamente, a indústria cultural lança no mercado coisas que são representações dos próprios consumidores, criadas antes por prescrição e fortalecidas pelo cerco sistemático de sua exposição” (Costa, 2013, p. 138). É a partir da reflexão acerca da indústria cultural que se torna possível mensurar e situar a problematização da cultura de massas, que se insere em um lugar promovido por determinados caminhos que foram traçados pelas classes superiores.

Comumente, certa confusão teórico-crítica se instaura ao pôr em voga tais reflexões, pois durante muito tempo essa cultura foi concebida como expressão sinonímica de cultura popular, mas não são a mesma coisa (Adorno, 2002), ainda que se estabeleçam sobre a criação dos mesmos sentidos. No entanto,

o que importa destacar é que dessa arte popular a indústria cultural se distingue radicalmente: enquanto a cultura popular teria um caráter mais espontâneo e nasceria internamente, numa dada comunidade, a indústria cultural constitui uma manifestação maquinal produzida exteriormente (sob a égide do capital) (Costa, 2013, p. 135).

Assim, ao passo que a cultura popular representa e ao mesmo tempo promove a cultura a partir da espontaneidade, das tradições e da oralidade, a cultura de massa traz consigo um ideal de imposição por parte da indústria, que age de forma ambígua e ambivalente, pois ao passo que incute nos consumidores a ideia de necessidade, nega o seu cumprimento. A fim de instaurar seu monopólio, exerce sobre os indivíduos uma força calcada no capitalismo, em que a máxima do *ter* em sobreposição ao *ser* se torna cada vez mais acentuada, principalmente por ser “fruto da oportunidade de expansão da lógica do capitalismo sobre a cultura” (Costa, 2013, p. 135). A ideia de “capitalismo cultural” surge justamente com essa conotação, observando como o capitalismo fatura com a produção e venda de produtos culturais:

Para essa sociedade, o padrão maior de avaliação tende a ser a coisa, o bem, o produto; tudo é julgado como coisa, portanto tudo se transforma em coisa — inclusive o homem. E esse homem reificado só pode ser um homem alienado: alienado de seu trabalho, que é trocado por um valor em moeda inferior às forças por ele gastas; alienado do produto de seu trabalho, que ele mesmo não pode comprar, pois seu trabalho não é remunerado à altura do que ele mesmo produz; alienado, enfim, em relação a tudo, alienado de seus projetos, da vida do país, de sua própria vida, uma vez que não dispõe de tempo livre, nem de instrumentos teóricos capazes de permitir-lhe a crítica de si mesmo e da sociedade (Coelho, 1993, p. 6).

A perspectiva defendida por Karl Marx, retomada aqui por Coelho, se torna recorrente ao se pensar acerca do trabalho e do capitalismo, bem como das questões que no decorrer da história tendem a ser normalizadas, a fim de promover a ascensão da burguesia em detrimento do proletariado. Assim como nos regimes industriais, em que os operários viviam condições de trabalho insalubres, fora das fábricas a situação se repetia, de modo que o entretenimento dos trabalhadores é convertido em extensão do período laboral.

Dessa forma, os operários são dominados pela burguesia tanto no trabalho quanto no seu lazer, estabelecendo uma série de imposições para alcançar o que seria a felicidade. Instaura-se com mais força a cultura do consumismo, em que modelos pré-estabelecidos de uma “vida perfeita” são impostos pela mídia: o carro do ano, um corpo de acordo com os moldes da televisão e do cinema, a família ideal... Padrões que não existem, mas que faz os indivíduos entrarem em uma busca implacável, tornando-se reféns da indústria.

Ao tomarem esses ideais como verdade, há um desvio da formação de um pensamento crítico e de consciência em relação à exploração vivenciada dentro das fábricas, podendo todo e qualquer tipo de possível revolução. Ater-se à conformidade do trabalho e suas condições insalubres a fim de sentir-se inserido socialmente por alcançar determinados comportamentos e materialidades postuladas como essenciais: eis a reiteração do capitalismo por meio da indústria, seja ela cultural ou não.

Assim como na década de 1940 houve uma enxurrada de propagandas, em que a publicidade se efetivou como um meio à disposição dos Estados, a imposição de uma ideologia do conformismo por meio de produtos culturais aplaca a indústria e legitima seu poderio. Com a ascensão de Hitler e, depois, a entrada dos EUA na Segunda Guerra Mundial, antes de um entrave bélico, travou-se uma batalha ideológica veiculada a partir da mídia e seus múltiplos suportes.

Warner Brothers e Walt Disney se tornaram ícones na produção de artigos culturais que denunciavam a violência do regime nazista e os malefícios que ele traria a todo o mundo (Dorfman; Mattelart, 2010). Nesse aspecto percebemos o quanto a indústria cultural opera a

serviço de determinados interesses, promovendo verdadeiros conflitos ideológicos que disseminam suas verdades e procura moldar os indivíduos conforme certos aspectos éticos e políticos.

Esse é o excesso de razão advindo do esclarecimento, compreendido como o desprendimento de uma situação de interdependência, da mediação entre o indivíduo e o (auto)conhecimento. A vida tende a ficar mais confortável pelo domínio da natureza, mas o seu excesso corrói pela falta de equilíbrio, em que há uma submersão no apego a ideias míticas, que inserem esse indivíduo em uma situação excessivamente monótona. A razão instrumental, por sua vez, facilita a vida, mas o indivíduo é a todo momento manipulado por uma razão que pouco se importa com o ser humano, mas sim com a imersão e dependência em uma cultura que encontra no consumo acrítico e passivo seu principal pilar.

No panorama industrial, havia uma máxima de que o pouco tempo ocioso que restava aos operários precisaria de alguma forma ser direcionado ao bom funcionamento do regime laboral. Assim, até a diversão com sua família a partir do lazer torna-se condicionada a determinados padrões, que, visualizando interesses, domesticam determinado estilo, de modo que “a produção capitalista os mantém tão bem presos em corpo e alma que eles sucumbem sem resistência ao que lhes é oferecido” (Adorno; Horkheimer, 1985, p. 109).

A passividade com que os consumidores recebem os produtos produzidos pela indústria cultural se tornaria uma das maiores críticas por parte dos estudiosos que dissertam sobre isso. Defende-se que a arte e suas ramificações, nesse contexto, seriam incipientes e que não contribuiriam para a formação humana, social e política do homem. Pensar acerca do valor da arte mediante a óptica da Indústria cultural passa por uma reflexão que compreende que há produtos artísticos, ainda que massificados, que vislumbram a manutenção de determinadas padronizações, por meio da disseminação em larga escala, de modo descompromissado com a formação crítica dos consumidores.

Como posto, a busca pelo entretenimento é uma realidade moderna, principalmente no período em que os trabalhadores estavam fora das fábricas, junto a suas famílias. A sua disposição, para a classe trabalhadora, não se dava de forma autônoma e engajada politicamente, mas, sim, calcada na ideologia de dominação, docilidade, passividade. Unem-se, portanto, dois interesses: a obtenção de lucro e a docilidade das massas, tendo em vista que “a indústria cultural é fruto da oportunidade de expansão da lógica do capitalismo sobre a cultura” (Costa, 2013, p. 135).

Assim,

a diversão é o prolongamento do trabalho sob o capitalismo tardio. Ela é procurada pelos que querem se subtrair aos processos de trabalho mecanizado, para que estejam de novo em condições de enfrentá-lo. Mas, ao mesmo tempo, a mecanização adquiriu tanto poder sobre o homem em seu tempo de lazer e sobre sua felicidade, determinada integralmente pela fabricação dos produtos de divertimento, que ele apenas pode captar as cópias e as reproduções do próprio processo de trabalho. O pretensível conteúdo é só uma pálida fachada; aquilo que se imprime é a sucessão automática de operações reguladas. Do processo de trabalho na fábrica e no escritório só se pode fugir adequando-se a ele mesmo no ócio. Disso sofre incuravelmente toda diversão. O prazer congela-se no enfado, pois que, para permanecer prazer, não deve exigir esforço algum, daí que deva caminhar estreitamente no âmbito das associações habituais (Adorno, 2002, p. 19).

Acerca da aceitação da condição de vida e principalmente do trabalho, “assim como o Pato Donald nos cartoons, assim também os desgraçados na vida real recebem a sua sova para que os espectadores possam se acostumar com a que eles próprios recebem” (Adorno; Horkheimer, 1985, p. 113). Esse pensamento dialoga, portanto, com outras reflexões do próprio Adorno (2002), pois, mediante a veiculação de um aparato artístico que replica o regime das fábricas, o ócio se torna enfado.

A arte, por sua vez, trazia cores ao espaço cinzento em que passava a maior parte do seu dia, em atividades repetitivas e exaustivas. A reiteração, no entanto, não se restringiu ao campo do simbólico, mas replicou determinados comportamentos que seriam esperados dos operários em seus regimes laborais. É a partir da ideia dos produtos culturais como voláteis e pífios que se engendra uma das maiores críticas à indústria cultural, observando-se, ainda, que ao impor verticalmente uma outra cultura para as camadas abaixo da burguesia, a indústria cultural “realizou maldosamente o homem como ser genérico. Cada um é tão somente aquilo mediante o que pode substituir todos os outros: ele é fungível, um mero exemplar” (Adorno; Horkheimer, 1985, p. 119).

A genericidade também pode ser observada como uma das principais e mais recorrentes características ao se pensar acerca do poderio exercido pela indústria cultural. A coerção ideológica, o controle social e a imposição de determinadas verdades se tornam muito mais simples quando há uma gama de igualdades, homogeneidades. Nesse contexto, a alteridade e a diferença tendem a ser marginalizadas e eliminadas, pois qualquer coisa que pudesse ameaçar a ordem postulada precisaria de alguma forma ser reformulada ou eliminada.

É diante desse argumento que se insere a cultura de massas, pensada geralmente como formas de expressão que emergem das camadas mais populares da sociedade, mas que na realidade assume, a partir dos meios de comunicação em massa, uma ascensão da manutenção do sistema da indústria cultural. Uma série de discussões apontam que o consumo em massa de

sua estética produziria consumidores acrílicos e despreziosos. Haveria um “engodo das massas” que “impede a formação de indivíduos autônomos, independentes, capazes de julgar e de decidir conscientemente” (Adorno, 2002, p. 17-22).

É nesse sentido que a Indústria cultural produz formas de cultura que massificam as individualidades, criando consumidores alienados e que replicam a ideologia dominante, distanciando-se dos processos de singularidade e mantendo-se à disposição de identidades. A ideia imposta a partir dessa arte seria a aceitação passiva da realidade da representação do operário, que deveria se adequar às expectativas das grandes Indústrias a fim de que houvesse algum tipo de sobrevivência.

É por meio dessa reflexão que podemos situar a cultura de massas e mensurar a influência americana quando se discute acerca da Indústria cultural, que já estava em plena ascensão na década de 1940, quando os EUA influenciam todo o mundo com suas produções multifacetadas, que abarcam várias classes sociais. Porém, como é sabido, uma série de críticas se instaura acerca do excesso de exportação cultural norte-americana, justamente porque o “alimento que a indústria cultural oferece aos homens permanece como a pedra da estereotipia” (Adorno, 2002, p. 28).

A “pedra da estereotipia” (Adorno, 2002)<sup>4</sup> corrobora a ideia da “vitrine universal”, metáfora muito precisa de Bosi (2008), que discute que há uma constante supressão das peculiaridades das culturas e suas multiplicidades em detrimento de uma cultura universalista. Esse pensamento nos leva a observar a indústria cultural como um grande sistema de formulações unânimas, que vê no universal uma satisfação para o alcance de seus objetivos. Os processos de americanização nos fazem pensar sobre o quanto essa urgência materialista afasta os sujeitos de uma cultura popular, emergente, característica.

Nesse sentido, “estrategicamente, a indústria cultural lança no mercado coisas que são representações dos próprios consumidores, criadas antes por prescrição e fortalecidas pelo cerco sistemático de sua exposição” (Costa, 2013, p. 138). A mundialização de grandes marcas, a ascensão cada vez maior de aparelhos ultratecnológicos e até a moda, por exemplo, são elementos que na maioria das vezes não têm um valor real para os indivíduos, que os buscam a fim de se sentirem incluídos.

Seria ingênuo crer que a Indústria visa apenas “democratizar” a cultura e levá-la às populações pertencentes aos estratos mais baixos da sociedade, por meio das mídias. Por mais

---

<sup>4</sup> Para Adorno e Horkheimer, “o pão [com] que a indústria cultural alimenta os homens é a pedra da estereotipia” (Adorno; Horkheimer, 1985, p. 43), ou seja, a ideia da repetição de padrões, que beira a estereotipia e promete uma espécie de imutabilidade, é o que engendra as engrenagens da Indústria cultural.

que haja uma disseminação em massa de produtos culturais, o que precisa ser levado em consideração é a intencionalidade que cerca essa promoção cultural, de modo que “a cultura produzida pela indústria cultural é padronizada e baseia-se num gosto médio de um público que não tem tempo nem interesse em questionar o que consome” (Costa, 2013, p. 143).

O impasse aqui levantado não é acerca da produção em si, mas, sim, da recepção por parte dos consumidores de forma indiscriminada e majoritariamente concebida como verdade. A sociedade do consumo é marcada por um ideal de liquidez (Bauman, 2001), em que muitas vezes não há tempo para debruçar-se sobre os produtos culturais que são consumidos. A massificação da cultura implica um consumo pautado em uma espécie de pacto coletivo, em que o consumidor é levado pela opinião do gosto de algumas pessoas e passa a consumir determinados produtos por essa influência, ainda que de forma acrítica e descompromissada politicamente.

Essa indústria, pois, desvia a arte e a cultura de suas funções de conscientização e criticismo para uma função meramente mercadológica e capitalista. Assim, cria um público de consumidores que só consomem o que a burguesia dispõe, ao passo que um ciclo vicioso se instaura, perpetuando um regime de lucro. Nesse panorama, a questão do gosto se distancia de um ideal de representatividade das massas e se torna cada vez mais uma reprodutibilidade de padrões acima de suas realidades e/ou imposições dos mais variados tipos. Assim, “as inúmeras agências da produção em massa e da cultura por ela criada servem para inculcar no indivíduo os comportamentos normalizados como os únicos naturais, decentes, racionais” (Adorno; Horkheimer, 1985, p. 35).

É em relação a essa reflexão da produção da indústria e a disseminação em massa de seus produtos que repensamos a ideia de arte e como seu conceito assume novas roupagens na contemporaneidade. Afinal, Benjamin (2019) já destacava que a reprodutibilidade técnica afastaria a obra de arte de sua aura e do seu valor original, inserindo-a em um ideal não mais de culto, mas de exposição. A obra, pois, assume um caráter mais social e abarca dimensões para além do transcendental, mítico ou religioso. Afinal,

parece que hoje entram na arte elementos (e hoje aí entram elementos mais do que nunca) que, usualmente, foram considerados estranhos e alheios à arte e que a arte, por si mesma, em seu desenvolvimento anterior e em seus processos, tende para a dimensão política, sem abandonar a forma específica de arte. Nesse processo dinâmico, a dimensão estética vai perdendo seu simulacro de independência, neutralidade. Foi devidamente orientada (Marcuse, 2000, p. 262).

Não se pode pensar, portanto, que relacionar questões sociais à arte é lançar mão de sua estética, afinal, “a arte não é um tipo especial de objeto, mas um objeto no qual a função estética, habitualmente combinada com outras funções, é dominante” (Williams, 1979, p. 153). Marginalizar o estético em prol do político acabaria por transformar os estudos críticos da arte em estudos sociais ou em teorizações políticas, mas é justamente por meio dos aspectos estilísticos e composicionais que um leque de possibilidades de leituras se abre a fim de uma melhor compreensão da arte em suas estruturações.

## **2.2 História em quadrinhos e Indústria cultural**

Uma importante manifestação artística que surge principalmente com a ascensão da cultura de massas e a efetivação da Indústria cultural é a história em quadrinhos. Durante muitos anos, não foi vista como arte, mas como um meio de entretenimento subartístico de fácil consumo, talvez pela presença da linguagem visual como um de seus elementos primos. Atrela-se, portanto, uma concepção de primazia do texto verbal em detrimento da imagem a uma crença de que ler imagem seria uma atividade menos complexa do que ler o código verbal, ao passo que os adultos que consumiam as HQs eram taxados de infantilizados (Eisner, 2010).

Esse é um dos produtos culturais que se enquadram no conceito de “arte leve”, de Adorno (2002), justamente por ter sido pensado para um público que não tinha práticas leitoras eficazes ou mesmo sequer era alfabetizado, que precisaria de formas de leitura mais práticas e rápidas. Porém, observamos que no seu desenvolvimento e popularização, os *comics* assumiram novas roupagens e alcançaram públicos cada vez mais amplos e variados, promovendo, assim, um hibridismo entre o popular e o massivo.

Como vimos, no contexto da Segunda Guerra Mundial a Alemanha visava a massificação, ao passo que os Estados Unidos veiculavam mensagens antinazistas a partir de narrativas, e essas expressões também são representadas nas histórias em quadrinhos da época. Afinal, “os quadrinhos são produtos sociais e na sociedade moderna tudo carrega a marca da política” (Viana, 2011, p. 19).

Essas questões implicam afirmar que as mídias nunca estiveram restritas à mera reprodução ou à veiculação dos produtos culturais, mas sua própria composição denota a importância de se pensar a formulação dos discursos disseminados e o impacto que eles têm na sociedade. A história em quadrinhos, por sua vez, não deixa de ser um *medium* no qual uma série de ideologias políticas são expostas, quando

entendemos a cultura como um sistema de atitudes, valores compartilhados e as formas simbólicas em que se acham incorporados. Ao situá-las em suas respectivas épocas e contextos de produção, e ao considerar seus subtextos e imagens, é possível identificar o quanto as HQs, como produto da indústria cultural, conduzem e reiteram padrões que, dependendo das organizações envolvidas em sua produção, podem representar interesses de setores hegemônicos numa sociedade ou uma crítica a eles e aos costumes em geral, ou até os dois ao mesmo tempo (Guerra, 2011, p. 15).

Essa assertiva torna-se ainda mais evidente quando, munidos do contexto da Segunda Guerra, observamos que o debate social sempre esteve nas artes e vice-versa. Há, portanto, uma estetização da política, transformando-a em arte (uma perspectiva fascista, como aconteceu no nazismo) e também a politização da arte (uma perspectiva social da arte como resistência a regimes totalitários, como em 1964, durante a ditadura militar no Brasil).

Desde seu surgimento até a sua popularização, as HQs receberam duras críticas devido a seu estilo composicional, por aqueles que defendiam o consumo de uma alta literatura ou de uma “alta” arte, principalmente quando há uma relação intrínseca com o jornal. Nesse sentido, fica evidente que a ascensão de uma cultura de massa e ainda um maior acesso às artes como um todo eram uma espécie de ameaça a um sistema restrito que oportunizava apenas às classes mais altas o desfrutar da arte.

A marginalização dos quadrinhos no decorrer dos anos e a luta pelo reconhecimento como arte assumem traços que só corroboram a ideia de que esse não reconhecimento se daria de forma mais política do que meramente artística, como todo reconhecimento no campo artístico. Em 1954, houve uma série de polêmicas envolvendo as HQs, o seu valor ético-moral e o impacto que causaria na formação dos leitores juvenis, de maneira a popularizar-se, por meio de afirmativas do psiquiatra alemão Frederich Wertham, a ideia de que havia uma ligação entre delinquência juvenil e o consumo de quadrinhos.

Wertham foi um grande auxiliar do governo dos Estados Unidos, graças aos seus estudos acerca dos comportamentos criminais e a sua relação com a saúde mental, ganhando pouco a pouco o respeito na área da psiquiatria. Publica, em 1954, *Seduction of the Innocent*, um livro que compila impressões acerca de como a nona arte afetaria negativamente os seus leitores, influenciando-os a uma má conduta social, com tendência à violência e a delinquência. O livro surge como resultado de uma observação de sete anos em que atendeu jovens com comportamentos problemáticos em uma clínica, que foi aberta no Harlem, Nova Iorque. O profissional percebeu que a maioria dos jovens pacientes era leitores de quadrinhos e associou isso à causa da má conduta, o que, aliás, é profundamente ingênuo, já que não leva em conta a dificuldade de acesso desse público a outros produtos culturais impressos nem outras questões

pertinentes ao suposto comportamento dos jovens, como a condição social e o histórico de violência da região.

Além do mais, Wertham postulou que as HQs induziam os jovens à homossexualidade, ao consumo de drogas, a assassinatos e usurpava a saúde mental. As afirmativas geraram um verdadeiro alvoroço na década de 1950, levando os pais das crianças e adolescentes a pressionarem o governo, a fim de promover uma política que resguardasse os seus filhos dos malefícios potencialmente causados pelos quadrinhos. Inclusive, o autor chegou a publicar um texto no qual trouxe um caso de um jovem que assassinou a mãe, aumentando ainda mais o receio desses pais.

**Figura 1:** Notícia de jovem que cometeu assassinato, provavelmente, induzido pelos quadrinhos



**Fonte:** <https://www.terra.com.br/diversao/arte-e-cultura/como-as-historias-em-quadrinhos-se-tornaram-um-bode-expiatorio-da-classe-politica,33283f55efe1c7048a60f5021eac4a8bu6hi72nl.html>

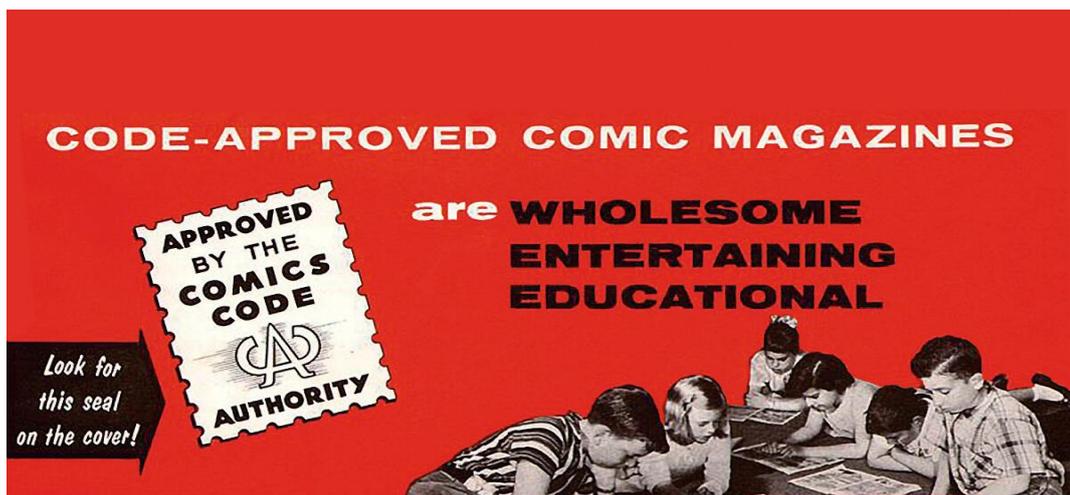
Desde a década de 1940 já havia algumas discussões acerca da influência dos quadrinhos no comportamento dos seus leitores e o impacto que eles teriam em sua formação, mas é a partir da publicação de *Seduction of Innocent* (1954) que a questão assume proporções grandiosas. O governo dos EUA, diante da pressão popular, passa a realizar plenárias, objetivando esclarecer algumas questões e padronizar os temas tratados nas histórias. Editoras como a Marvel Comics e a DC Comics participaram dessas plenárias e criaram a *Comics Magazine Association of America* – CMAA, uma associação para dialogar sobre a conduta adotada para a formulação dos seus quadrinhos. Com isso, cedem à pressão externa e cumprem,

ainda que inconscientemente, a lógica da indústria cultural, que busca no conservadorismo um alicerce para calcar seus pressupostos.

Nesse contexto, ocorre a criação do *Comic Code Authority*, pela CMAA, como forma de legitimar a qualidade das HQs e sua imparcialidade quanto à ideia preconceituosa de que os leitores teriam tendências à marginalidade devido ao seu consumo. Charles Murphy, um importante político estadunidense e agente da linha de frente no combate à delinquência juvenil, é convidado para presidir a criação do Código e com isso há a publicação de regras que fossem capazes de combater o horror e o crime.

Em suas predisposições, o código visava censurar toda e qualquer discussão que trouxesse em suas histórias as palavras “crime”, “horror”, “sexo”, “drogas”.<sup>5</sup> Além disso, qualquer insinuação sexual deveria ser ponderada e, quando aparecesse, precisaria elevar a moral do casamento e nunca sua perversão, haja vista que as relações se dariam unicamente nesse contexto. Com isso, uma série de títulos adultos precisaram ser cancelados, a fim de evitar maiores problemas, causando vários prejuízos aos editores independentes, como os fanzines.

**Figura 2:** Comic Code Authority



**Fonte:** <https://www.myconfinedspace.com/2009/12/08/the-comics-code-authority/>

Esse breve panorama acerca da situação marginal em que os quadrinhos foram inseridos, especialmente na década de 1950, aponta para o quanto a produção quadrinística apresentava e veiculava, potencialmente, discursos que poderiam ameaçar a ordem postulada socialmente, principalmente ao tratar de temas delicados que pusessem em xeque determinados comportamentos previamente convencionados. Com isso, uma crítica ferrenha é tecida a fim de

<sup>5</sup> Disponível em: <https://cblbf.org/the-comics-code-of-1954/>

podar qualquer tipo de desestabilização de valores religiosos, éticos, morais e principalmente políticos.

Nesse sentido, a gênese do que se tornariam as populares histórias em quadrinhos que conhecemos hoje, ocorre, pois, a partir das tiras dominicais que eram veiculadas nos jornais, como antes acontecera com os romances de folhetim, populares no século XIX. Essas tiras caem no gosto popular, e surgem aquelas histórias que não precisavam mais se comportar em três ou quatro quadros, pois passaram a conter “de 34 a 64 páginas, com história que pode ou não ter sequência em edições anteriores ou posteriores com preço acessível” (Garcia, 2012, p.112). Essas revistas específicas para a veiculação das HQs ficaram conhecidas como os *comic books*, uma publicação própria para essa arte.

Acerca de sua popularização, é só a partir da segunda metade do século XX que as histórias em quadrinhos passam a ser reconhecidas como uma forma de expressão artística com sistema de composição próprio e específico:

Foi nos anos 60, com os estudos da linguagem dos produtos midiáticos empreendidos por teóricos estruturalistas europeus, que houve o reconhecimento das histórias em quadrinhos como forma de expressão que possui organização diferenciada de outras narrativas e emprega elementos característicos que possibilitam ao leitor criar os nexos entre as imagens e textos dispostas nas páginas, no percurso de geração de sentidos (Vergueiro; Santos, 2014, p. 436).

Essa popularização e reconhecimento enquanto arte aponta para uma série de estudos e expoentes teóricos que nos possibilitam traçar discussões a partir dos quadrinhos como *corpus* de análise, corroborando as reflexões tecidas até aqui. No próximo capítulo nos deteremos a discutir mais especificamente acerca de alguns personagens da Marvel e suas representações sobre a sociedade, em uma perspectiva política. No entanto, alguns aspectos merecem ser antecipados a fim de melhor ilustrar a reflexão acerca das dimensões que a história em quadrinhos abarca no contexto da Indústria cultural e como emerge na cultura de massas, no século XX.

Como observamos, a história social dos quadrinhos é marcadamente política, imersa em um contexto de silenciamento e regulação dos discursos e representações que foram reverberados em suas construções, ou seja, qualquer tipo de história que ameaçasse a ordem deveria automaticamente ser eliminada. Por outro lado, essa mesma história social aponta para a disposição dos quadrinhos como um espaço profícuo que poderia veicular temáticas que promovessem e reiterassem o poderio do Estado.

O surgimento do Capitão América, por exemplo, constitui-se num importante marco ao discutir acerca dessa politização das HQs, já que o herói é criado por Joe Simon e Jack Kirby, em 1940, e sua primeira publicação ocorreu em 1941, um ano antes de os Estados Unidos entrarem oficialmente na Segunda Guerra Mundial. O personagem surge como uma resposta moral ao nazismo e como um opositor de Hitler, tanto que sua primeira publicação traz na capa o Capitão empunhando seu escudo e esbofeteando o rosto do ditador.

A veiculação de ideologias se dá de formas variadas nos produtos culturais, mas no que concerne à própria criação do Capitão América, de antemão os aspectos nacionalistas e patrióticos se tornam evidentes, estendendo-se desde o nome do personagem até os seus trajes. A sua formulação, no contexto histórico do nazismo na Alemanha, aponta para a ideia de resposta social à ideologia associada ao governo hitlerista, que fica clara no projeto estético da capa da primeira aparição do herói.

A disposição dos elementos, como as cores vibrantes, um foco no azul e vermelho, a postura do Capitão em detrimento da de Hitler, a expressão firme do rosto de Steve Rogers e a expressão incômoda do ditador já produzem uma série de sentidos que possibilitam mensurar o conteúdo do enredo antes mesmo de folhear a revista. Com isso, notam-se os modos de articulação entre política e configuração semiótica, ao integrar elementos de determinado contexto social à composição estética das HQs.

Figura 3: Capa da primeira revista do Capitão América



Fonte: Coleção histórica Marvel: Capitão América (2012)

Assim como o Capitão América surge no contexto da Segunda Guerra Mundial, o Homem de Ferro, um outro importante herói que se torna um dos símbolos da Marvel, também emerge em um contexto altamente político e decisivo para a história mundial, criado em 1963

por Stan Lee, tendo como roteirista Larry Lieber, e os ilustradores Jack Kirby e Don Heck. Sua primeira aparição ocorreu em *Tales of Suspense* (1963), revista que traz a história do personagem que se tornaria um dos mais famosos e recorrentes ícones da Marvel.

O ano de 1963 é marcado pelo contexto da Guerra Fria e da luta travada entre o capitalismo e o comunismo, a partir dos EUA e da União Soviética, que levaria a América Latina a uma sucessão de golpes de Estado apoiados pelo governo estadunidense, ataques armados em vários lugares do mundo e inseria o restante dos países envolvidos em uma corrida armamentista quase incessante, que só arrefece no ano de 1991, com o fim da URSS.

Um dos principais cenários da guerra foi o Vietnã, que é o espaço em que ocorre a gênese da história do Homem de Ferro. Os Estados Unidos, justamente pela bipolarização promovida na Guerra Fria e o entrave ideológico, realizam o envio de tropas norte-americanas, armamentos e treinamento militar para os exércitos sul-vietnamitas, temendo o avanço do comunismo, já que a China já era uma nação comunista.

O avanço da ciência e a adoção de armas químicas também é uma notável marca ao se discutir acerca da Guerra do Vietnã. Com isso, o Homem de Ferro aparece como um personagem que vivencia o conflito, pois é um industrialista armamentista que lucra com a guerra, mas, após um acidente que deixa destroços de uma bomba em seu coração, é feito refém pelos vietnamitas. Em cárcere privado, é forçado a produzir uma arma para que possam ganhar vantagem na guerra, mas Tony consegue ludibriar os soldados, cria uma armadura e foge da situação, retornando aos Estados Unidos e se transformando, assim, no Homem de Ferro.

Essa contextualização promove a percepção de que, assim como o Capitão América, toda a construção do personagem Homem de Ferro é embasada em um pano de fundo político com intenções muito bem delimitadas, afinal, a Guerra Fria ocorre após o fim da Segunda Guerra Mundial. Mais uma vez, as histórias em quadrinhos assumem um ideal político de retratar a cultura norte-americana como heroica, intrépida, vanguardista, ressoando os ecos de um nacionalismo pautado na lógica conservadora de uma indústria massiva.

A capa da revista traz uma representação icônica do personagem, e é quando temos conhecimento da formulação de sua primeira armadura, que seria um protótipo para tantas outras que viriam subsequentemente. Um dos textos (“Ele vive, ele caminha, ele conquista”) aponta para uma importante reflexão que pode ser observada não como um ideal do Homem de Ferro, mas, sim, um ideal dos EUA e da ratificação de seu poderio.

A ideia de conquista, atrelada ao contexto da Guerra do Vietnã, que ficou marcada como uma das guerras mais cruéis da história do século XX, só reafirma a expansão norte-americana e seus anseios em bloquear o avanço do comunismo e impor a ascensão do capitalismo. Um

regime capitalista significa, portanto, uma conquista americana e um terreno fértil para a disseminação de ideologias e implementação de poder, nessa HQ.

**Figura 4:** Capa da primeira aparição do Homem de Ferro



**Fonte:** *Tales of suspense* #39 (1963)

Nesse sentido, a Indústria cultural logo se adequa às novas demandas e, mediante um aspecto capitalista e mercadológico, estiliza as histórias em quadrinhos e as lança para um público adulto, pois as crianças da década de 1960 e 1970 cresceram e continuam leitoras dessas histórias. Da década de 1990 ao presente, uma produção em larga escala chega ao mercado com revistas em capa dura, lombadas personalizadas que montam cenas da própria história, folhas em papel de alta qualidade que substituem o papel jornal, ilustrações muito mais realistas, e uma série de outros fatores, como as edições *premium*, tornam os quadrinhos um dos maiores

expoentes produtos da indústria cultural. O preço se torna mais elevado e, cada vez mais, novas e diferentes edições, compilados e antologias surgem, recheando o mercado com uma série de opções, para variados públicos.

Assim, uma linguagem própria dos quadrinhos se instaura, a fim de propor uma melhor compreensão acerca dos seus aspectos intrínsecos e estéticos mediante uma gramática que evidencia os principais elementos que compõem essa linguagem multimodal. Na discussão que se segue, promovemos reflexões acerca de alguns pontos dessa linguagem e de como ela produz sentidos quando há a percepção dos seus elementos, compreendendo que ela atualiza e se particulariza nos diversos veículos e suportes nas décadas seguintes.

### **2.3 As linguagens da História em quadrinhos**

O termo “história em quadrinhos”, embora seja uma definição que surja no final do século XIX, diz respeito a uma expressão artística que acompanha a humanidade desde o início dos tempos, que se percebe desde as pinturas rupestres (Moya, 1972), em que narrativas já eram contadas e recontadas para gerações futuras a partir de símbolos sequenciais. O que ocorre também, posteriormente, com “os vitrais, mostrando cenas bíblicas em ordem e a pintura em série de Monet, até os manuais de instrução, as Histórias em quadrinhos surgem em todo lugar quando se usa a definição de arte sequencial” (Mccloud, 1995, p. 26). Não se trata, pois, de uma expressão diretamente relacionada às HQs, mas ao advento da imagem narrativa.

É nesse contexto que destacamos a importância de se refletir em torno da arte da sequencialidade, atentando para a sua presença e para o impacto que efetivou no âmbito da cultura de massa e da indústria cultural. Acerca da precisão de seu surgimento, há uma discussão que divide opiniões teóricas e que apontam para a ascensão dos quadrinhos na Europa, com a publicação de *Monsieur Jabot* (1833), do autor Rodolphe Töpffer, na Suíça. A história narra as aventuras de Jabot, um homem que busca diversas formas de se infiltrar na aristocracia francesa. Na obra, nos deparamos com uma estética que se assemelha a narrativas mais clássicas, com uma voz prioritária do narrador e com a quase ausência de diálogos, sendo uma trama marcada pela descrição das ações dos personagens, como podemos observar:

**Figura 5: Monsieur Jabot e a voz narrativa<sup>6</sup>**



Monsieur Jabot se disposant à réussir dans le monde, fréquente les promenades publiques.

Mr. Jabot croit devoir prendre une glace au premier café de l'endroit.

Après avoir mangé sa glace, Mr. Jabot se remet en position.

Fonte: TOPFFER, Rodolphe. **Histoire de Mr Jabot.** (1833)

No entanto, a maior parte da crítica em torno dos *comics* aponta para *The Yellow Kid* (1894), de Richard Felton Outcault, como a primeira história em quadrinhos publicada nos moldes em que hoje nos são apresentados. Enquanto em *Monsieur Jabot* há uma textualidade voltada para a descrição, na trama de Outcault há a inauguração do recurso que seria o mais representativo e exponencial dos quadrinhos: a veiculação dos discursos dos personagens a partir dos balões, embora as falas do protagonista fossem inscritas em sua roupa. A trama tematiza a história de um garoto com traços asiáticos, que sempre vestia uma camisola amarela e vivia nos guetos de Nova Iorque. É marcada por gírias e traz uma discussão sobre consumo e racismo, por exemplo.

Com grande expressão, em *The Yellow Kid* os quadrinhos aparecem como uma “forma de arte voltada para a emulação da experiência real” (EISNER, 2010, p. 93) pelo fato de pôr em voga a realidade vivenciada por aqueles que habitavam os entornos da grande Nova Iorque. Esse pode ter sido um dos principais motivos para sua popularização, inclusive por meio da

<sup>6</sup> Tradução das falas:

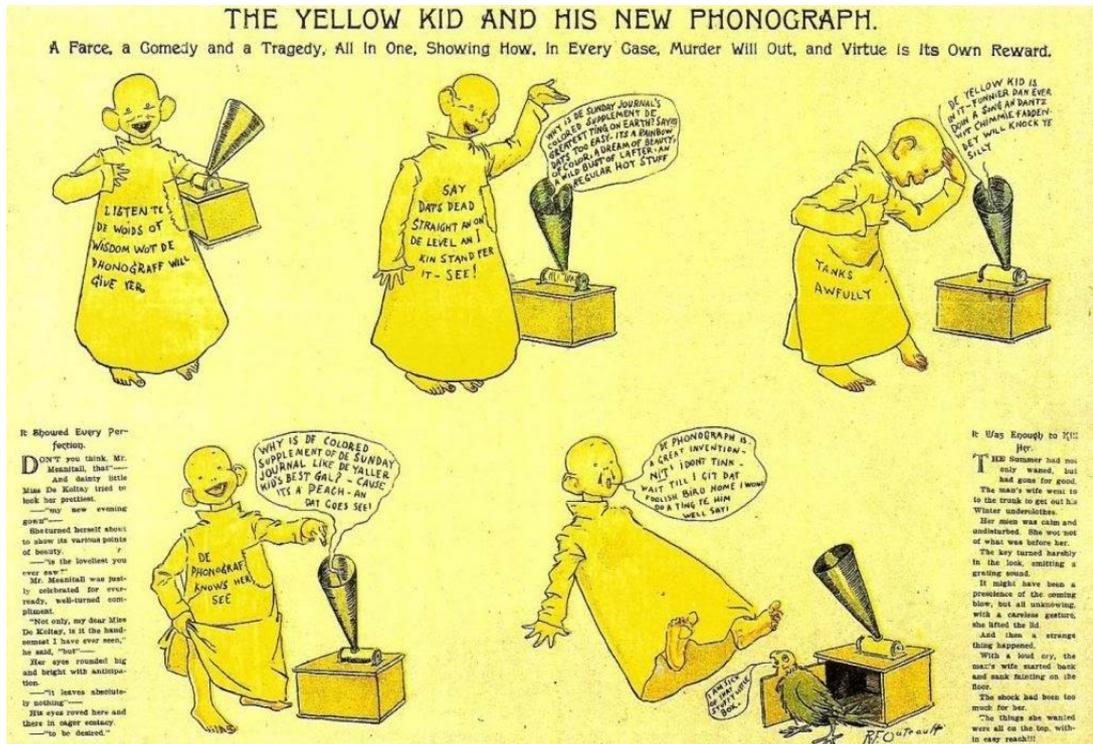
O Sr. Jabot, preparando-se para ter sucesso no mundo, frequenta passeios públicos.

O Sr. Jabot acha que deveria tomar um sorvete no café mais próximo.

Depois de tomar seu sorvete, o Sr. Jabot volta à posição.

veiculação das tiras no jornal *New York World*, a partir de 17 de fevereiro de 1895; primeiro em preto e branco e, posteriormente, em cores, por volta de 5 de maio daquele ano.

**Figura 6:** *The Yellow Kid* e a presença do balão



Fonte: <https://nanquim.com.br/1895-yellow-kid/>

Como afirmado na discussão anterior, os quadrinhos surgem como breves tiras e criam uma estreita relação com o jornal. Com a popularização, ganham cada vez mais espaços e promovem a criação dos *comic books*. Essa materialidade proporciona a possibilidade de investimento em ação, um movimento que já se mostrava nas tiras dominicais, que se nutriam, assim como o folhetim, da expectativa acerca do que viria, tanto pelo espaço reduzido quanto por despertar a curiosidade do leitor, que precisaria adquirir o jornal no dia seguinte se quisesse acompanhar o desfecho da história que vinha sendo narrada. Ainda que fosse uma história relativamente longa, era dividida em episódios curtos, como o clássico *Flash Gordon*, um forte representante da popularização dos quadrinhos de ação.

Em 1938 ocorre a publicação da *Action Comics* #1, pela *Detective Comics, Inc*, que posteriormente se torna a DC Comics. Essa publicação, tendo em vista que o mercado de quadrinhos já estava consolidado, é um dos marcos para a disseminação em massa da cultura das HQs, pois foi a *Action Comics* a publicação responsável por apresentar ao mundo o

*Superman*, um dos personagens mais representativos da cultura *geek*<sup>7</sup>. É válido salientar, pois, que a revista não trazia o herói como principal protagonista, já que havia um compilado de narrativas e cada uma possuía seus respectivos protagonistas.

No entanto, o Superman, identidade secreta do jornalista Clark Kent, ganha proporções grandiosas que até hoje se sustentam, levantando uma série de problemáticas no âmbito das mais variadas áreas do saber. Inclusive, Umberto Eco o nota a partir de uma ótica pautada no espaço que o Superman ocupa na sociedade, que se situa entre o arquétipo e o romance:

A personagem mitológica da estória em quadrinhos encontra-se, pois, nesta singular situação: ela tem que ser um arquétipo, a soma de determinadas aspirações coletivas, e, portanto, deve, necessariamente, imobilizar-se numa fixidez emblemática que a torne facilmente reconhecível (e é o que acontece com a figura do Superman); mas, como é comerciada no âmbito de uma produção "romanesca" para um público que consome "romances", deve submeter-se àquele desenvolvimento característico, como vimos, da personagem do romance (Eco, 2006, p. 251).

A complexidade com a qual Eco reflete acerca do Superman promove uma discussão que pode ser lida a partir, inclusive, da ideia de desestabilização da identidade de divindade postulada pelos arquétipos do imaginário simbólico, que o inscrevem como um ser perfeito. Por um lado, encontramos um Superman que tem a necessidade de instituir-se como arquétipo do divino, que denota uma série de comportamentos dignos de serem replicados pelos humanos, como a bondade, a justiça, a luta contra as desigualdades etc.; por outro, temos a figura de um herói que também apresenta fortes traços humanos e que se chocam com a ideia do divino, como a insegurança, o medo de ser descoberto, as paixões etc.

A imprevisibilidade é uma expectativa dos próprios leitores, que buscam narrativas que façam do suspense e da surpresa um ponto chave para o desenrolar da trama. Porém, a fixidez na qual o personagem foi emoldurado poda algumas das potencialidades, por isso não é incomum nos depararmos com uma excessiva preocupação em resolução de conflitos relativamente comuns: capturar os que furtam a propriedade alheia, salvar pessoas em situação de perigo, entre outros.

Mas, assim como um típico personagem do romance, que apresenta complexidades e profundidade psicológica, na evolução dos quadrinhos traços mais humanos são incluídos na construção da subjetividade do personagem. O anseio pela humanidade torna o Superman cada

---

<sup>7</sup> Compreendida como uma série de manifestações artísticas e sociais ligadas ao entretenimento que visam à produção, ao consumo e à disseminação de objetos culturais relacionados ao universo dos filmes, séries, história em quadrinhos, entre outros.

vez mais próximo dos leitores, em um contexto no qual há a comercialização de um arquétipo que agora assume novos traços.

Em meados do século XX, a partir da década de 1970, aproximadamente, há a ascensão e o crescimento exponencial das *graphic novels*, obras mais longas e que trazem temas mais densos, promovendo um maior espaço para desenvolvimento das tramas. Will Eisner foi um dos precursores no processo de inauguração dessa formulação dos *comics*, com a publicação de *A contract with God*, em 1978. Desde então, uma série de HQs surge nesse estilo mais longo e completo, se afastando dos famosos “formatinhos” – as revistas menores e popularmente conhecidas como gibis<sup>8</sup>, evidenciando que “o surgimento das *graphic novels* (novelas gráficas) colocou em foco, mais do que qualquer outra coisa, os parâmetros da sua estrutura” (Eisner, 2010, p. 1).

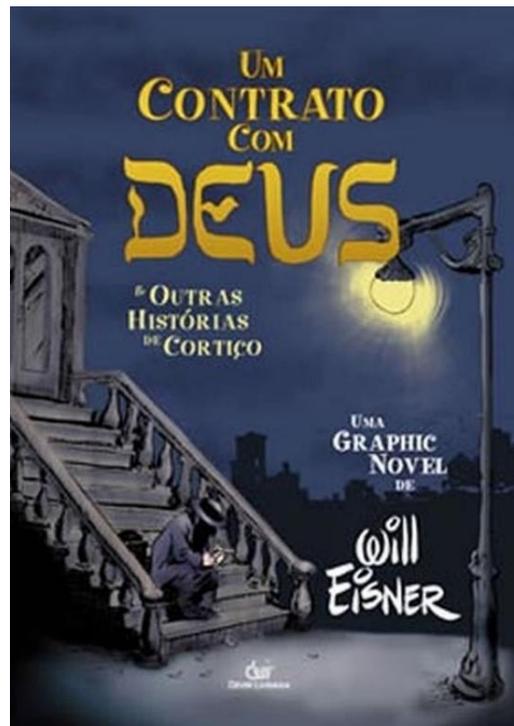
**Figura 7: Exemplos de “formatinhos”**



**Fonte:** <https://www.heroishq.com/wolverine-edicoes-de-n-33-a-39-formatinho-editora-abril>

<sup>8</sup> Originalmente essa nomenclatura era o título de uma revista, lançada em 12 de abril de 1939 pelo grupo editorial Globo. Diante da sua popularização, o termo tornou-se sinônimo para as revistas em quadrinhos no geral, para além dos formatinhos.

**Figura 8: Exemplo de Graphic Novel**



**Fonte:** <https://www.gazetadopovo.com.br/caderno-g/um-contrato-com-deus-de-will-eisner-vai-ter-versao-no-cinema-2slih1q7b2s1a2j3o15i6tm4u/>

O pano de fundo apontado por Eisner situa a *graphic novel* como uma resposta à forma de estruturação e veiculação dos quadrinhos até o final da década de 1960, os conhecidos *comic books*. Até então, as narrativas apresentavam a brevidade e o excesso de ação como uma de suas principais características, tendo em vista todo o panorama dos processos de editoração, a veiculação etc. E ainda nesse contexto, havia a crença popular de que os quadrinhos eram destinados a “uma criança de 10 anos do interior” (Eisner, 2010), para anos mais tarde, “numa reviravolta total, chegar à conclusão exatamente contrária: os quadrinhos despertam uma resposta imediata, fulminante na mentalidade infantil” (Moya, 1972, p. 88).

As *graphic novels* se tornam um produto consumido principalmente por leitores adultos, fato que traz às tramas determinadas problematizações que durante muito tempo não puderam ser tratadas a não ser com uma série de relativizações e “polimento” do texto, a fim de que pudessem ser aprovadas pelo corpo editorial e, conseqüentemente, serem bem recebidas na sociedade. Nesse novo formato, as publicações ganham um maior cuidado com a materialidade, que incluem capa dura, lombadas personalizadas, dentre uma série de outros elementos de materialidade que as transformam em um verdadeiro artigo de luxo.

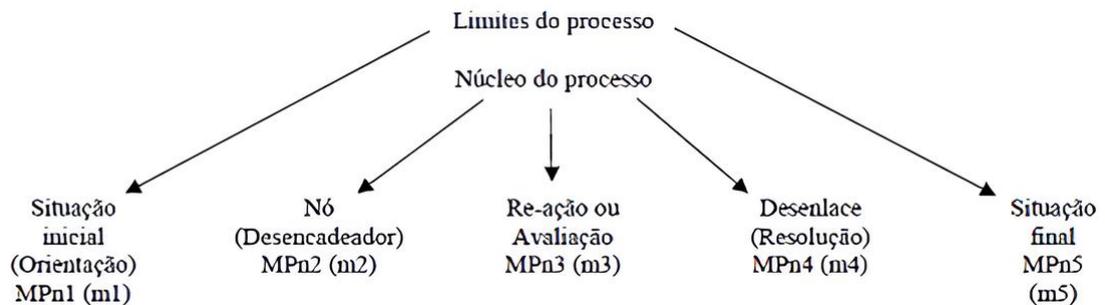
Além, disso, os autores encontram nas *graphic novels* um espaço com menos restrições inclusive para a extensão da narrativa, tendo em vista que os *comic books* majoritariamente se

limitavam a 64 páginas, mais ou menos. Como exemplo, nos deparamos com *Watchmen* (1986), uma história escrita por Alan Moore e ilustrada por Dave Gibbons, publicada em 12 edições mensais pela DC Comic. Originalmente, a história em quadrinhos assumia um aspecto de publicação seriada, mas posteriormente foi encadernada em um formato brochura e assume um caráter de *graphic novel*.

A linearidade das histórias e a possibilidade de leitura ininterrupta confere um valor tanto estrutural quanto temático à HQ, pois se torna possível um melhor encadeamento da narrativa, como acontece com *Watchmen*, que é um marco na história dos *comics* norte-americanos. A configuração da narrativa trata de temas que de certa forma destoavam das narrativas gráficas correntes anteriormente, que apresentavam os heróis com um ideal de perfeição. Nesse processo de humanização, que inicia com o Homem Aranha, os heróis se aproximam muito mais dos comportamentos humanos e vivenciam conflitos nos quais os leitores se identificam com mais facilidade, denotando a fragilidade desses personagens, que passam a lutar contra vícios, enfrentar problemas psicológicos, sociais, econômicos, entre outros.

*Watchmen* narra, pois, um episódio no qual há a descrença nos super-heróis e a tentativa frustrada de formação de um novo grupo de mascarados, que o governo torna ilegal; sendo possível pensá-la, inclusive, como precursora do conflito diegético que posteriormente seria tematizado em *Guerra Civil*. Tendo como panorama histórico a Guerra do Vietnã e o risco das guerras nucleares, a violência é um fio condutor de toda a narrativa, apontando mais uma vez para as novas nuances que esse estilo de quadrinhos assume. Não é uma leitura inocente ou descompromissada com o real, pois tende a evidenciar cada vez mais problemáticas de cunho social e político.

Uma outra marca das produções quadrinísticas modernas e contemporâneas é o desenvolvimento dramático a partir dos arcos narrativos, que podem ser pensados como uma sucessão de ações que têm um começo, meio e fim, tecendo o desfecho de toda a trama, a qual tem um período de duração delimitado pelo autor. Podemos obter uma melhor visualização acerca da ideia de arco mediante o conceito de sequência narrativa proposto pelo linguista francês Jean-Michel Adam (2008):

**Figura 9:** Esquema quinário da sequência narrativa

**Fonte:** Adam (2008, p. 225)

Adam tem como principal eixo de reflexão a linguística textual, ao passo que compreende texto e discurso como elementos indissociáveis nos processos resultantes da interação social, de modo a propor a percepção das tipologias textuais a partir de cinco eixos maiores, por ele denominados de sequências textuais. Entre elas, encontra-se a sequência narrativa, que se constitui por meio de cinco macroproposições:

[...] essa trama apresenta-se como uma estrutura hierárquica constituída de cinco macroproposições narrativas de base (Pn) que correspondem aos cinco momentos (m) do aspecto: antes do processo (m1), o início do processo (m2), o curso do processo (m3), o fim do processo (m4) e, por último, depois do processo (m5) (Adam, 2008, p. 224).

Comumente atribuída à figura do protagonista, há uma perspectiva de encadeamento narrativo focada na constituição do personagem, no entanto, percebemos a importância de descentralizar o enfoque exclusivo sobre o protagonista, ao passo que trazer ao centro da cena os personagens secundários e as suas operações é também significativo. No esquema da sequência narrativa, a ação narrada precisa ter um caráter de unidade, privilegiando um determinado personagem como eixo central das ações desencadeadas. Porém, ainda que seja essencial passar a figura do personagem protagonista, no desenrolar da narrativa há uma teia que é tecida por muitos fatores, que do início ao fim conta com sucessivas ações e “atos”, no contexto dessa linguagem.

Nos quadrinhos, em especial nas *graphic novels*, a presença de arcos é algo comum, tanto por um viés estrutural quanto por uma perspectiva mercadológica, que torna mais fácil a venda de edições que reúnam em um compilado, denominado edição definitiva, histórias publicadas de forma periódica ou mesmo produzidas especificamente nesse formato único. Acerca de seu desenvolvimento, é possível pensá-lo por meio da ideia do argumento que gerencia e organiza a trama proposta, ao passo que “um argumento para a história em

quadrinhos contém pelo menos um problema a resolver, algum obstáculo à solução do problema, uma crise na tensão dramática e um apogeu, ou, seguindo o apogeu, um desenlace ou explicação” (Lipszyk, 1972, p. 240)

É a partir dessa questão que propomos a ideia de arco com base na sequência narrativa (Adam, 2019) enquanto processo inerente a todo tipo de narrativa que segue uma sequência e vislumbra um desfecho. Na maior parte das histórias em quadrinhos ocidentais, o arco narrativo pressupõe geralmente o enfoque em certas histórias de determinados personagens, haja vista certa imprecisão dos universos e a abertura para os multiversos. O arco de *Guerra Civil* (2006), enfoque desse estudo, caminha em um movimento de protagonismo do Capitão América, tanto que a adaptação cinematográfica da obra emerge como um filme solo do personagem.

No entanto, nesta tese enfatizamos justamente o descentramento da figura do Capitão, uma vez que uma série de outros personagens surge e constituem relações complexas e repletas de significados. Os agenciamentos estabelecidos por eles promovem um alto nível de densidade narrativa, evocando, pois, a necessidade de reflexões que não estejam pautadas na figura que dá nome a uma série de publicações. A predisposição em dois grandes times por si só já sugere a importância da coletividade e limitação de ler *Guerra Civil* levando em consideração apenas o ponto de vista de um ou outro personagem, isoladamente.

Com isso, o arco pode ser entendido como um núcleo que faz parte de um universo maior, inserindo ou não os personagens em uma situação comum a enredos anteriores ou posteriores, haja vista a sua presença em um contexto narrativo que permite o diálogo constante entre as franquias, os ambientes e os personagens. Ainda que majoritariamente pautado na figura do protagonista, a formulação com vista à continuidade perpassa todas as categorias narrativas, destacando a interdependência dos seus elementos e a importância de uma observância teórico-analítica que abarque ao máximo essas potencialidades.

Nesse sentido, observamos a construção dos quadrinhos a partir de uma linguagem híbrida que envolve diversas linguagens, de modo que “seria mais acurado pensar os quadrinhos como uma forma que é impulsionada principalmente pelo visual, em que o verbal com frequência acrescenta interesse ou profundidade” (Postema, 2018, p. 117). A afirmativa não diz respeito a privilegiar a imagem na leitura e análise, mas traz à tona a importância que a linguagem visual tem em todo o processo, que vai desde a formulação dos quadros até a figura do leitor.

Isso implica, ainda, que o texto verbal surge nas histórias em quadrinhos para além do signo escrito, pois há um alargamento dos sentidos da imagem e vice-versa, de modo que uma ideia eficaz compreende que o texto e a imagem atuam em conjunto para complementar “um

ao outro, um registro supre com detalhes ou informações aquilo que o outro não faz ou não consegue fornecer. Assim, os dois unidos tendem a trabalhar para suavizar as lacunas e não para criá-las” (Postema, 2018, p. 119).

As lacunas que podem surgir na leitura dos quadrinhos dizem respeito à própria estruturação com que nos deparamos na leitura da narrativa gráfica, pois,

a função fundamental da arte dos quadrinhos, que é comunicar ideias e/ou histórias por meio de palavras e figuras, envolve o movimento de certas imagens (como pessoas e coisas) no espaço. Para lidar com a *captura* ou o encapsulamento desses eventos no fluxo da narrativa, eles devem ser decompostos em segmentos sequenciados. Esses segmentos são chamados quadrinhos (Eisner, 2010, p. 39).

Por meio dessa noção de sequencialidade é possível compreender de forma mais relacional o conceito de histórias em quadrinhos, ao passo que Eisner, sendo tanto roteirista quanto ilustrador, problematiza uma série de conceitos e práticas concernentes à produção dos *comics*. Ao tratar da sequencialidade nas histórias, Scott Mccloud (1995) alarga o conceito desenvolvido por Eisner (2010) e chama a atenção para as narrativas que se desenvolvem em um único quadro, sem a necessidade de sequência em mais de uma vinheta. Isso aponta para o profícuo espaço que um quadro assume, sendo capaz, inclusive, de produzir sentidos variados.

A história em quadrinhos delinea traços ainda maiores quando a postulamos não ao nível apenas do gênero textual, pois é parte da linguagem geral da narrativa (Barbieri, 2017). Segundo o autor, os quadrinhos não podem ser restringidos à genericidade ou a uma única tipologia discursiva, mas precisam ser pensados como um ambiente no qual há a produção e veiculação de múltiplos discursos e representações. Segundo Ramos (2019), pode ser pensada a partir do campo do hipergênero, que abarcaria uma série de outros gêneros e faria da multimodalidade a chave para a sua leitura, a qual não se dá apenas na imagem ou apenas no código escrito, mas em sua junção.

Quanto à narrativa na HQs, surge como código: “fragmentos de ação e eventos são representados e baseados nas relações entre esses fragmentos, como a causalidade, a progressão, ou outra forma de organização; os momentos separados nos quadros vêm para inferir um fluxo de eventos, um plano de ação” (Postema, 2018, p. 91). “Fluxo de eventos” poderia ser uma palavra-chave para a compreensão das potencialidades dos quadrinhos, tendo em vista que a sucessão das ações dos personagens, das falas do narrador e da própria sequencialidade dos quadros produzem um sentido progressivo.

Tal como na literatura em geral, o fluxo de eventos é, normalmente, o que define a narratividade nos gêneros quadrinísticos, ao passo que o sucesso ou o fracasso de uma obra se encontra condicionado à forma como o autor estrutura as ações e as fazem ter sentido a partir de relações de complementaridade. Isso não significa, pois, que é necessária a construção de uma narrativa previsível e passiva, mas uma forma de produção que possa buscar uma mediação entre as expectativas e conhecimentos prévios do leitor e do material narrado.

É por meio dessa perspectiva cadencial que a interpretação dos sentidos presentes nas obras decorre de uma leitura que se dá mediante o compartilhamento de experiências (Eisner 2010), de modo que o artista sequencial observa e, em certo grau, presume as possíveis experiências de vida de seu leitor, para que as imagens sejam significativas e não mero acompanhamento do texto verbal. A construção dessas imagens se torna uma das principais características dos quadrinhos e uma importante fonte para exploração semântica, tendo em vista que

nos quadrinhos, analogamente, a relação entre textos e imagens é fundamental também do ponto de vista gráfico, e não somente narrativo. As palavras, sejam contidas em um balão, ou como parte de uma legenda, como ruídos ou gritos fora do balão são importantes para o aspecto gráfico de toda a página e para o ritmo gráfico (Barbieri, 2017, p. 151).

A ideia não é estabelecer uma perspectiva dicotômica, na qual a imagem sobressaia ao texto escrito ou o texto escrito sobressaia ao visual, mas o contrário, pois esse espaço de miscelânea entre as semioses é a característica mais exponencial dos *comics*, especialmente ao incluir diversas linguagens, sendo possível observar um diálogo com o cinema, com a música, com a fotografia, com a própria literatura, entre outras. É nesse sentido que todo o projeto importa, desde a sua materialidade às representações simbólicas, sociais e políticas que seus personagens problematizam.

Ancorado nas proposições de Eisner (2010), Barbieri (2017) afirma que nos quadrinhos a “imagem conta, enquanto a ilustração comenta”, ou seja, a imagem estaria para um maior diálogo com a narratividade, em uma relação de expansão semântica ou alargamento do código escrito. Enquanto isso, a ilustração se encontra em uma relação mais estrita com o texto verbal, muitas vezes, literalmente ilustrando-o. Não objetivamos, portanto, promover um juízo de valor a fim de fazer sobressair a imagem em detrimento da ilustração, mas, sim, levantar uma discussão que abarque a imagem como potência nas histórias em quadrinhos, inclusive, reafirmando que pode haver uma ideia de que a sequencialidade é um pré-requisito para a

classificação de determinada estruturação imagética como história em quadrinhos, ao passo que muitas vezes se postula que

uma ilustração ou mesmo uma imagem que não faça parte de uma sequência, não pode expressar uma narrativa ou mesmo a passagem do tempo. Entretanto, defendemos que mesmo imagens isoladas [...] contêm códigos que permitem que elas sugiram a narrativa e a passagem de tempo, mesmo se a imagem não cria uma narrativa completa, porque não consegue, de fato, apresentar a mudança de tempo (Postema, 2018, p. 43).

A partir dessa afirmativa, retomamos a discussão de McCloud (1995) ao alargar o conceito de história em quadrinhos como arte sequencial proposto por Eisner (2010). A proposição de Postema (2018) leva a problematizar os limites de conceitos que restringem os quadrinhos a uma aproximação com um gênero textual bem delimitado, que seria um tipo de texto com uma estrutura que se dá em quadros sucessivos. O interessante é perceber que “quadrinhos não são a simples sucessão de cenas contidas cada uma em uma imagem: pelo contrário, é uma linguagem na qual as relações entre uma e outra imagem, gráficas ou narrativas, são mais importantes que as próprias imagens” (Barbieri, 2017, p. 130).

Isso só corrobora a ideia de que a potencialidade dos quadrinhos não está na imagem ou no texto verbal, tomados isoladamente, mas na confluência dos recursos gráficos, estéticos e imagéticos que constroem uma linguagem muito particular dos *comics*, porque “nos quadrinhos, a imagem e o texto fazem um intercâmbio frequente de funções: há uma função linguística da imagem, como há uma função icônica da escrita” (Cagnin, 1975, p. 54).

Dessa maneira, retomando a ideia de que as HQs seriam um campo hipergenérico (Ramos, 2019), é possível afirmar que, mesmo em um único quadro, há a produção de sentidos que se dão tanto pelas relações entre os ícones quanto pela própria imagem narrativa, a partir das representações que evoca. É nesse sentido que a leitura dos quadrinhos requer uma “alfabetização necessária” (Vergueiro, 2006).

**Figura 10:** Tira em uma única vinheta<sup>9</sup>



**Fonte:** [https://peanuts.fandom.com/wiki/August\\_1992\\_comic\\_strips](https://peanuts.fandom.com/wiki/August_1992_comic_strips)

O quadrinho acima, publicado por Schultz em 7 de agosto de 1992, possibilita apontar algumas das reflexões que traçamos até então. O primeiro aspecto a ser evidenciado é a formulação, que se dá não em uma sequência de quadros, mas sim em uma única vinheta, a qual emoldura um determinado episódio que faz parte do cotidiano, promovendo uma aproximação direta com o leitor frente a um imaginário popular corriqueiro, em torno da ideia de que os cachorros sempre correm atrás da bola. O animal de estimação de Charlie Brown, no entanto, não parece ter interesse na prática, mas, sim, em “biscoitos”, como aponta o desfecho da tira.

Mencionar a necessidade de uma alfabetização nos quadrinhos não implica desprezar os conhecimentos que um leitor já tem, mas diz respeito a explorar um alargamento dos sentidos da obra, afinal, as HQs constituem para si uma sintaxe própria, que exige uma leitura que abarque essas especificidades. Essa leitura se vale da “gramática da arte sequencial” (Eisner, 2010), de modo que “quando se examina uma obra em quadrinhos como um todo, a disposição dos seus elementos específicos assume característica de linguagem” (Eisner, 2010, p. 1), que, como posto, é multifacetada, intertextual e polissêmica.

No processo de fluxo das ações, é de suma importância que o autor possa ativar as experiências do seu leitor a fim de que haja uma compreensão da mensagem discursiva por ele tratada. Isso pode ocorrer em níveis variados, haja vista os diversos tipos de conhecimentos prévios, que são variáveis conforme a trajetória de cada leitor. No entanto, Schultz recorre a um conhecimento empírico que teria um nível de abrangência muito maior do que se fosse tratar da particularidade de um animal de determinada parte de um país, por exemplo.

<sup>9</sup> Tradução:

Balão 1: Seu cachorro não gosta muito de correr atrás de uma bola, né? Ou talvez eu simplesmente não saiba a palavra certa.

Balão 2: Tente “biscoito”

Balão 3: Bingo!

É algo comum e esperado que o cachorro se divirta enquanto busca a bola arremessada por seu dono, no entanto, os que já conhecem Snoopy sabem que seu comportamento é de certa forma destoante do que normalmente se espera para esse tipo de animal. É um cachorro, sim, mas com questionamentos existenciais – um dos traços mais fortes de Schultz –, que proporciona ao leitor reflexões sobre a vida, sobre a amizade, sobre os comportamentos sociais, como, por exemplo, a obrigatoriedade de um animal como ele precisar buscar a bola.

O personagem seria um ser irracional, mas essa ordem naturalizante é quebrada em narrativas como a de *Peanuts*, nas quais, embora seja Charlie Brown o protagonista, Snoopy com certeza é um dos personagens mais populares e influentes, justamente pela quebra de expectativas que proporciona. E, acerca da ideia de que a história em quadrinhos necessita de uma serialidade estrutural a partir de dois quadros, podemos afirmar que ela não encontra força em um exemplo como o da tira publicada por Schutz.

Como destaca Barbieri (2018), a relação traçada pelos quadrinhos está mais no nível dos sentidos, resultantes das associações empreendidas, do que especificamente nas imagens que são representadas graficamente. Com isso, realizar a leitura da figura, nesse contexto, nos condiciona a buscar toda a cena narrativa e os elementos constituintes como partes igualmente importantes no processo de interpretação. Assim, destacamos a reflexão em torno dos níveis de processamento de uma imagem proposto por Cagnin (1975), que foram predispostos no quadro abaixo a fim de facilitar a visualização:

**Quadro 1:** Níveis em que se processa a leitura de uma imagem

<b>Percepção (da mensagem literal, denotativa)</b>	<b>Significação (da mensagem conotativa)</b>
1. Identificação ou configuração (organização da percepção): os traços, pontos e massas são vistos e percebidos como figura.	3. Significação (identificação de notas individuantes): a figura é tomada como representação de um ser real ou fictício, mas não abstrato: "Esta figura é o Super-homem".
2. Representação (identificação genérica): a figura percebida é identificada com um objeto conhecido, uma vez que o desenho, nos quadrinhos, sempre representa alguma coisa. Por exemplo, percebe-se que a figura é a de um homem.	4. Simbolização: o significado literal e o conotativo são transpostos para outra ordem de referentes; o contexto global funciona com maior intensidade; a figura ou fato representado passam a significar um segundo referente: o Super-homem representa o bem, a justiça; uma Lua crescente metonimicamente simboliza a noite.

**Fonte:** (Cagnin, 1975, p. 54)

A discussão de Cagnin (1975) é pertinente justamente por corroborar as reflexões que vimos empreendendo até então, tendo em vista a leitura de quadrinhos a partir de uma perspectiva de complementaridade entre código visual e código verbal. Segundo o autor, há dois níveis em que a imagem pode ser mensurada: seu aspecto denotativo e o conotativo, como a maioria das linguagens e da arte em geral. É a partir disso que “os códigos simbólicos e os intertextuais acrescentam outra camada de significação, construindo sentidos conotativos sobre o significado denotativo puro e trazendo significados que não estão visíveis de forma explícita” (Postema, 2018, p. 42).

Os pontos elencados por Cagnin (1975) no âmbito denotativo ou literal mensuram os processos estilísticos e estruturais da história em quadrinhos, compreendendo-a como forma que apresenta os elementos necessários para produção de significado, tanto por meio do elemento gráfico quanto das convenções sociais evocadas pelo ícone. No plano conotativo, por sua vez, percebemos o panorama das representações que se dão tanto na significação quanto na simbolização, promovendo, portanto, uma série de possibilidades no que concerne à interpretação das HQs.

É por meio dos códigos e elementos intertextuais que os quadrinhos expandem seu campo semântico, não se encerrando nos aspectos formais, sendo percebidos como produtores de inúmeras referências que, inclusive, se desdobram em outras referências.

Esses níveis de leitura ocorrem de maneira não necessariamente completa, pois em alguns casos pode ocorrer de um leitor não experiente no universo dos super-heróis, por exemplo, não identificar determinadas referências que um personagem como o Capitão América pode incitar, reafirmando, pois, a importância da alfabetização nos quadrinhos (Vergueiro, 2006).

Isso não implica propor uma noção de que a leitura de quadrinhos só é efetiva se cumprir todos os níveis de leitura acima propostos, mas trazer à tona a complexidade envolvida no processo de interpretação e de formulação dos elementos narrativos que compõem o universo dos quadrinhos. E, justamente por ser uma leitura sequencial (não necessariamente de quadros, mas de ícones), é retroativa e repleta de idas e vindas, ou seja, se dá em um exercício em que há um retorno a quadros ou imagens anteriores a fim de melhor compreender o que é tratado e/ou representado no quadro atual.

Dessa forma, “nos quadrinhos, esse processo envolve a mudança de página, avançando e retrocedendo, para reexaminar alguns quadros, criando um processo de leitura que se entrelaça para a frente e para trás” (Postema, 2018, p. 154). Atentar para a materialidade do quadrinho e a forma como os quadros estão postos no decorrer da obra possibilita perceber melhor as

estratégias utilizadas pelos autores, como ocorre também nas obras literárias.

Comumente, apresenta-se um conflito inicial e poucos quadros depois, no caso das tiras, já se encontra o desfecho. Caso não tenha as informações necessárias para a compreensão do evento ocorrido no último quadro, o leitor tem a liberdade de retornar algumas páginas e, de certa forma, inverter uma ordem linear para seu processo de leitura. Nos quadrinhos esse é um dos recursos que facilitam a interpretação, pois há a possibilidade de uma visualidade dos pormenores, de buscar o sentido até mesmo na virada de uma página para a outra.

E esse é um diálogo que se pensa, inclusive, no processo de editoração, em que há as páginas denominadas de *splash pages*, nas quais um quadro ocupa toda uma página, criando geralmente uma cena surpreendente ou chocante, tendo em vista que os quadros anteriores preparam o campo para um evento dessa natureza. Além das *splash pages*, temos as páginas duplas, que podem formar uma *splash page* e promover uma representação em torno da ação ou de elementos que saltem aos olhos do leitor em uma escala maior. Por isso, a leitura passa por uma série de (des)caminhos, que não necessariamente seguem uma linearidade comumente instituída em uma única página.

**Figura 11: Exemplo de página dupla que forma uma *splashpage***



Fonte: X-Men #1 (1991)

Nesse processo, um outro ponto a se considerar é a imagem ação (Barbieri, 2017), ainda que isso possa soar como um “oxímoro: para que se crie a ação, os quadrinhos a congelam e a decompõem” (Postema, 2018, p. 91). Diferentemente do cinema, que tem a capacidade de transmitir as ações de forma contínua e ininterrupta pelo período determinado, as histórias em quadrinhos precisam decompor a ação a fim de capturá-la em momentos específicos. É a partir da ação que os enredos de narrativas da Marvel e da DC Comics, por exemplo, se consolidam no mercado e se tornam referências quanto ao trato do universo do super-herói.

Tendo em vista a existência de diversos gêneros de histórias em quadrinhos, tais como terror, suspense, comédia etc., a ação não se restringe unicamente ao universo dos super-heróis, mas é compreendida como o desenrolar da narrativa, que pode se dar tanto por meio de eventos em que há um excesso de ação quanto pelo empreendimento de agenciamentos inclusive imateriais. E, aqui, as imagens têm uma grande função na evocação da ação e da produção de sentidos.

Essas formulações se dão de maneiras variadas, que podem ser elencadas a partir das linhas cinéticas, que indicam movimento; a partir das onomatopeias, representações icônicas para simbolizar o mais próximo possível barulhos ou expressões presentes na realidade, entre outros. As expressões faciais, verbais e gestuais dos personagens também são alguns exemplos acerca de como se desenvolve a ação no enredo, pois “[...] a imagem fixa deve sugerir todos os momentos da ação ou caricaturar os gestos [...]. Nos quadrinhos modernos, predomina a ação, a história” (Cagnin, 1975, p. 110).

Se no início dos quadrinhos, por conta dos modos de pensar o gênero frente ao contexto jornalístico, as tramas focalizavam a tensão, as produções modernas e contemporâneas desenvolvem a ação como um dos seus pontos mais fortes, publicando histórias que englobam cada vez mais públicos, haja vista as diversas formas de evocar o movimento a partir de seus objetivos. A história com que nos deparamos em uma *graphic novel* como *Watchmen* não é a mesma que está presente nas tirinhas de *Peanuts*, por exemplo; afinal, o fio condutor na trama da *novel* é a violência, ao passo que o que rege os *Peanuts* é o questionamento acerca de si, em um panorama mais filosófico, mas nem por isso desprovido de encadeamento narrativo.

Assim como Cagnin (1975) expõe uma reflexão em torno de níveis de leitura de imagem, a relação entre ação e quadrinhos também se dá a partir de níveis, pois nenhum quadrinho é esvaziado de ação, mas pode apresentar nuances quanto ao seu estilo, como supracitado. Dessa forma, nem sempre esses traços ativos se encontram de forma explícita, cabendo ao leitor desenvolver sentidos para além da obra em si, tendo em vista que “as formas mais efetivas pelas quais os quadrinhos evocam a ação tem menos relação com movimentos e

ações apresentados literalmente nos detalhes mínimos, e mais com a sugestão da ação através das lacunas que foram deixadas” (Postema, 2018, p. 92).

Ancorados nessa ideia, podemos afirmar que ação não é um sinônimo de luta, como comumente se supõe nesse contexto dos *comics*, mas os traços que constroem a criação de uma linha narrativa, com um começo, meio e fim. Mesmo em quadrinhos com uma única vinheta, é possível construir sentidos que se dão por meio da ação dos personagens, que podem ser por meio de uma luta, mas também podem ocorrer em um diálogo, um aceno, um gesto e até um piscar de olhos.

Frente a isso, é perceptível que “o quadrinho é, muito mais que a pintura e a ilustração, um modo de representar o tempo no espaço, o tempo do relato no espaço da página” (Barbieri, 2017, p. 90). Isso implica dizer, portanto, que nesse processo de captura ou registro da ação, o autor faz valer os recursos estruturais que compõem as HQs, entre eles – talvez o mais representativo de forma geral – o requadro ou vinheta, entre tantas outras terminologias.

De forma objetiva, podemos defini-lo como “a área limitada onde cada ação vai ocorrer, onde irá se situar cada pedaço/momento da história” (Chinen, 2011, p. 14) ou ainda, de forma mais ampliada, o requadro “constitui a representação, por meio de uma imagem fixa, de um instante específico ou de uma sequência interligada de instantes, que são essenciais para a compreensão de uma determinada ação ou acontecimento” (Vergueiro, 2006, p. 35).

A função primeira da vinheta é delimitar o espaço onde a trama se desenrolará por meio da junção entre imagem e texto verbal ou apenas imagens, no caso dos quadrinhos não verbais. Porém, “o ato de enquadrar ou emoldurar a ação não só define seu perímetro, mas estabelece a posição do leitor em relação à cena e indica a duração do evento. Na verdade, ele comunica o tempo” (Eisner, 2010, p. 26). Esse é um ponto que estabelece conexões inclusive com o cinema (Eco, 1993), ao se pensar acerca do enquadramento, da perspectiva e seus desdobramentos por meio dos planos; ao capturar determinada ação, o autor pretende lançar um olhar mais demorado para a cena, inserindo o leitor como espectador do momento narrado.

Com isso, “a função primordial da perspectiva deve ser a de manipular a orientação do leitor para um propósito que esteja de acordo com o plano narrativo do autor” (Eisner, 2010, p. 92). Ou seja, o quadrinho busca proporcionar uma experiência multimodal, mediada pela visão, de maneira que os planos têm grande influência e são um recurso característico dessa arte. É possível evidenciar uma série deles, constituindo, assim, todo um *background* que ambienta as histórias e atribui sentidos cada vez maiores, como o plano americano (mostra o personagem até os joelhos), o primeiro plano (da cabeça até a altura dos ombros), plano geral ou panorâmico (capta não só o personagem, mas também os elementos do espaço), entre outros.

A forma como a vinheta se estrutura na história em quadrinhos expressa, além do emolduramento de uma cena, também aspectos acerca do estilo, pois

nos quadrinhos, o estilo é tão penetrante que abrange toda a experiência da história – os personagens, o enredo, a aparência –, até mesmo o formato das letras. O estilo, com efeito, deixa de ser estilo, uma vez que não é mais uma questão superficial da aparência. O estilo se torna a matéria dos quadrinhos, através da qual cada texto se expressa em uma voz que é completamente sua. O estilo significa nos quadrinhos (Postema, 2018, p. 165).

Afirmar que o estilo significa não reduz a trama à forma como ela é composta, mas a compreende como o processo em que a realização e a estética da obra influenciam a sua leitura. Consagrou-se, no decorrer da história das HQs, um formato muito particular para o requadro, tanto que o termo “história em quadrinhos” deriva do estilo adotado para a composição das tramas, que se davam originalmente, de forma muito fixada, em pequenos quadros consecutivos.

No entanto, com o passar do tempo os *comics* não apenas assumem novas temáticas, mas passam a apresentar variações em sua composição formal, não se restringindo mais a tiras sequenciais delimitadas por vinhetas em quadros ou retângulos, apenas. Narrativas mais tradicionais mantêm essa característica como uma forte ratificação do quadrinho em seu formato mais “puro”, enquanto algumas mais contemporâneas assumem variações quanto ao quadro, ao traço, à coloração, as fontes e até mesmo ao modo de composição, que ganha cada vez mais espaço no âmbito da ilustração digital. A partir da década de 1960, pois, emerge uma crítica à linearidade das vinhetas, de modo que

nos anos 1960 e 1970, muitos autores, sobretudo franceses, reagiram contra uma página construída estaticamente, inovando os modos de construí-la. Cortes de vinhetas diagonais, circulares, curvilíneos ou dentados. O efeito gráfico que resultava era de uma dinamicidade muito maior: a ação contada era dinamizada já a partir do primeiro impacto visual com a página. E a página vinha a ser uma unidade gráfica mais fortemente que no passado (Barbieri, 2017, p. 140).

Com base nessa reflexão, podemos afirmar que as HQs de super-heróis foram pioneiras nesse processo de estabelecer um estilo muito próprio, que não é mero formalismo, mas um conjunto de configurações que criam sentido a partir da estetização da forma, em que “a forma vertical da vinheta privilegia as figuras inteiras e os planos médios, além das composições de primeiros planos; [...] ao passo que as cenas de maior alento são realizadas duplicando ou triplicando a dimensão horizontal da vinheta” (Barbieri, 2017, p. 136).

Em momentos recorrentes nesse gênero das histórias em quadrinhos, é comum criar certas tensões narrativas e alimentá-las no decorrer da trama, ao passo que os planos e enquadramentos ganham dimensões maiores quando potencializadas pelo estilo da vinheta. Comumente, isso ocorre no plano em *close up*, quando há um enfoque em detalhes que são ampliados muitas vezes pela própria ausência de uma linha demarcatória da vinheta, como podemos observar seguir:

**Figura 12:** *Close nos olhos de Peter Parker*



**Fonte:** O incrível Homem Aranha: Rumo à Guerra Civil #1 (2006)

A ausência de uma demarcação com exatidão, deixando até mesmo os balões fora do quadro, permite perceber uma sensação muito própria da cena, que envolve Peter Parker e Tony Stark, ao conversarem sobre a formulação do novo traje do Homem Aranha. O enfoque na altura dos olhos, um aumento expressivo de sua abertura, a iluminação azulada sobre o rosto em contraste com a sombra construída a partir dos traços que se fundem e o franzir de testa são algumas das características do nível denotativo, como lembra Cagnin (1975), mas quando passamos ao nível conotativo, percebemos o índice altamente informativo presente nesse recorte narrativo. Assim, o quadro é visto como

a menor unidade da corrente ou da sequência, mas o quadro individual contém toda uma gama de “elementos informacionais”. Muitos desses elementos são pictóricos e denotativos, com significação acrescentada pela conotação, sentido simbólico, intertextualidade ou narratividade. Alguns dos elementos informacionais, contudo, são puramente formais e, em vez de se relacionar ao conteúdo pictórico do quadro, eles criam o significado da função do quadro (Postema, 2018, p. 54).

Por não estar dentro de um quadro específico, a imagem sugere uma espécie de desprendimento momentâneo da ordem natural ou do emolduramento, como se o personagem experimentasse um momento de grandes expectativas e ao mesmo tempo de surpresa. Os balões entrecortados pela fala de Peter Parker e de Tony Stark, ainda que façam referência direta ao personagem do quadro e ao que está fora dele, são dispostos de uma forma singela e quase “distante” do que é esperado: recluso aos limites da vinheta. O modo como foi realizado o recorte do rosto do personagem é o que cria os limites do quadro, enfocando o mais importante e tratando de outros detalhes mais gerais posteriormente.

Nessa breve leitura, observamos que o estilo não é mero artifício, mas um entre vários dos sentidos do processo criativo, presente em qualquer obra de arte. Nas revistas que compõem a saga de *Guerra Civil* o estilo das ilustrações é muito característico da produção contemporânea, com cores fortes, traços demarcados, fundos desfocados e requadros com inúmeras possibilidades a partir de certo desprendimento dessa estruturação tradicional e fluidez entre os planos e perspectivas. Assim, “a mudança vertiginosa de planos, de ponto de vista (foco) e a busca de formas inusitadas dinamizam a história e atraem o leitor. O dinamismo de cada imagem, já de si tão grande, cresce na seqüência” (Cagnin, 1975, p. 110).

Outro recurso também muito próprio desse estilo de obra é a repetição de uma mesma cena, mas em planos diferentes, como por exemplo, um *close up* no rosto de determinado personagem e uma série de vinhetas subsequentes que aproximam cada vez mais o elemento em destaque, como uma lente de zoom, criando uma forte dramaticidade. Isso ocorre tanto em requadros horizontais quanto verticais, embora seja mais comum perceber a verticalidade como um recurso à disposição de planos que vislumbrem o personagem como um todo, enquanto a horizontalidade privilegia cenas mais panorâmicas, nas quais há uma maior disponibilidade para a aparição dos espaços, bem como de múltiplos personagens.

O estilo da vinheta não só “congela” a cena, mas pode modificar todo o seu sentido, instaurando ideias e representações que, talvez, um quadrado ou retângulo comum não seriam capazes de abarcar. Por isso, “o *layout* e o conteúdo afetam-se profundamente, um ao outro, nas páginas dos quadrinhos: o *layout* pode modificar a forma como o conteúdo de um quadro traz seu significado, e o conteúdo do quadro pode alterar o significado do *layout*” (Postema, 2018, p. 59, destaques da autora).

Há uma tendência muito forte de renegar a estrutura do quadrinho e, com isso, um risco de se privilegiar a função em prol da forma pode ser instaurado. Essa perspectiva dicotômica em muitos casos pode resultar em uma leitura reducionista de determinadas obras quadrinísticas, principalmente as que apresentam um estilo composicional que faz significar,

que não é mero layout, mas um estilo. Com isso, perpassar a estrutura dessa linguagem multifacetada é um caminho inevitável, pois possibilita trazer à tona aspectos que poderiam ser relegados em prol da mensagem.

Concordamos com Postema (2018) acerca de como a forma e o conteúdo estão o tempo todo se imbricando, se entrelaçando e formando sentidos por meio da simbiose, de modo que um interpenetra o outro e o modifica. Podemos até afirmar que há uma liberdade nessa relação, em que o artista pode usar a forma para modificar o conteúdo ou a mensagem para modificar a estrutura. É possível observarmos essa ideia na seguinte página da história *Spirit #31*, de Will Eisner (1984):

**Figura 13:** Vinheta em um formato não tradicional



Fonte: EISNER, Will. Spirit Archive #14 (1948)

Como sabemos, Eisner não era apenas um roteirista, mas, em um exercício de dupla autoria, produzia as artes de suas histórias, fato que lhe possibilitava uma compreensão com propriedade dos recursos e técnicas dos quadrinhos, desde o texto escrito à arte visual. Ainda acerca das tipologias das vinhetas e da importância de não restringir seus sentidos a formas enrijecidas, a página em destaque se apresenta como uma excelente forma de demonstrar a relação entre *layout* e conteúdo.

Observando a imagem como um todo, há uma estruturação narrativa por meio da ordenação sequencial, além de um trabalho muito preciso no que tange à ressignificação do conceito de requadro, que, mesmo sendo um elemento estrutural, é repleto de sentido. A casa é o espaço em que se constrói o enredo, então ela se torna presente não ao fundo dos quadros, mas, em todo o seu entorno, construindo uma ideia de que os personagens estão de alguma forma relacionados pela presença em comum em determinado lugar. No entanto, isso não torna a visualidade generalista, pois apresenta desdobramentos que podem ser percebidos na caracterização de cada cômodo/vinheta.

Por cada cômodo representar um espaço onde ocorrem as ações, há uma referência à linearidade das vinhetas, que se materializa a partir das paredes entre cada um dos espaços da casa. As paredes são as calhas, hiatos ou sarjetas, os espaços em branco que ficam entre uma vinheta e outra e que se configuram como um princípio operacional, ao passo que o

espaço está lá para sinalizar a sequencialidade da imagem [...] ela cria um movimento contínuo em direção ao próximo quadro e as condições de renegociar o sentido baseado em informação nova comparada ao que já foi previamente estabelecido. Resumindo, a sarjeta facilita o processo da sequência (Postema, 2018, p. 2).

Essa ideia da sarjeta como um dentre tantos recursos que possibilitam a estruturação da história em quadrinhos também não é um princípio irrevogável, tendo em vista que para ser classificado como quadrinho, não necessariamente se faz necessária uma sequencialidade de vinhetas. No entanto, esse também é um dos elementos mais simbólicos quanto ao trato da nona arte, pois delimita de forma mais pontual o alcance gráfico dos requadros e facilita a compreensão da matéria narrada.

Na página de Eisner, há a presença de certo nível de metaficção pelo fato de alguns personagens romperem esses limites da forma e estabelecerem uma relação dialógica com outros personagens, o que demonstra que a linha entre o espaço-casa e a estrutura narrativa do quadrinho é muito tênue. A vinheta é um cômodo, a sarjeta é uma parede e os personagens são

os habitantes dessa casa, então é natural que haja a interlocução entre essas categorias.

Uma outra função própria do requadro, ao capturar a ação para inseri-la como cena, é representar a passagem do tempo, ou, na linguagem dos quadrinhos e do roteiro, o *timing*. Esse poderia ser um questionamento acerca de uma arte dita estática, que congela os momentos. Como, pois, representar a passagem do tempo? Uma possível resposta seria pensar a função da narração no interior dos requadros e como a voz narrativa pode apontar para essas formas de mensurar o decorrer das ações:

Os quadros são estabelecidos como sintagmas que, seguindo a convenção do código temporal, criam imagens no tempo em que são representadas no espaço da página. E, também, os quadros invocam o código narrativo, da mesma forma que a representação dos eventos acontecendo através do tempo evoca a narração (Postema, 2018, p. 20).

Os quadros representam recortes de tempo que compõem a narrativa, observando a organização como aspecto que por si já produz sentidos, mas nem sempre são apenas as ações isoladas que apontam todo o compasso da obra. Em algumas tramas, é fundamental que se evoque a voz narrativa a fim de situar o leitor quanto ao que está acontecendo, e é nesse momento que entra em cena outro recurso aliado no processo de registro de tempo: o recordatório.

Inicialmente, os recordatórios (ou legendas) tinham como função principal orientar o leitor acerca da história do dia anterior, haja vista a publicação seriada em tiras diárias no jornal. Esse recurso consiste em um comentário do narrador, que traz informações relevantes para o desenrolar da narrativa, como, inclusive, a passagem do tempo. Expressões como “enquanto isso...”, “chegando ao local designado...”, por exemplo, são corriqueiras e apontam para essa transição entre um quadro e outro. É mais um meio, dentre os já citados, que possibilitam que o leitor se situe melhor.

Dessa forma, retomando a relação entre vinheta e sarjeta, ler quadrinhos é, inclusive (ou especialmente), ler os hiatos ou as calhas, de modo que “o trabalho de ler uma tira em quadrinhos também envolve preencher, mentalmente, os espaços brancos *entre* os quadros” (Postema, 2018, p. 57). Scott McCloud (1995) aponta ao menos uma série de seis significações que se tornam possíveis mediante as transições dos espaços em branco entre uma vinheta e outra, destacando a importância da não aleatoriedade das calhas e os sentidos implicados no *timing* entre um quadro e outro.

O autor elucidava, ainda, que essa passagem do tempo pode se dar de formas distintas, desde aquelas nas quais há uma relação quase de instantaneidade, denominada de “momento-

a-momento” (McCloud, 1995, p.78), nas quais não há um esforço tão grande do leitor para a compreensão da matéria narrada, até as que não estabelecem nenhuma relação lógica a princípio, intituladas de “*non-sequitur*”. Ou seja, os hiatos exigem do leitor os mais variados níveis de dedução, sendo de fundamental importância a composição estrutural como um todo, sem se restringir ao conteúdo interno dos quadros. A sarjeta, portanto, pode ser mensurada como o espaço das inferências.

Isso implica dizer que os sentidos de um quadrinho a princípio se encontram no interior das vinhetas, mas há todo um universo omitido a fim de que haja a possibilidade de congelamento das ações. As ações “estáticas”, se isoladamente percebidas, se perpetuam por meio das linhas cinéticas, que promovem deslocamento e, ainda, são outra forma de codificar o tempo dentro de um quadro estático (Postema, 2018). Porém, entre um quadro e outro as possibilidades são inúmeras e evocam a imaginação do leitor para projetar a cena em uma continuidade na sua mente.

Nesse sentido, percebemos que “nossos olhos foram treinados pela arte fotográfica e representacional pra ver qualquer cena como um único instante” (McCloud, 1995, p. 96). Porém, o tempo representado em uma página de quadrinho é diferente do tempo representado em uma fotografia. Enquanto a fotografia captura o momento e o torna estático (essa é uma de suas maiores características), os quadrinhos tornam o estático ativo, de certa maneira. Eisner (2010) levanta uma discussão relevante quanto a importância das sarjetas e como ocorre essa passagem de tempo por meio das inferências das ações:

Figura 14: Cenas de Spirit



Fonte: EISNER, W. Quadrinhos e arte sequencial (2010)

O recorte acima é de uma narrativa de temática policial, na qual um personagem tem provas que podem o incriminar e precisa destruí-las ao mesmo tempo em que luta contra Spirit, o protagonista. O *timing* retratado nesse episódio se dá de uma forma significativa pelo fato de o personagem já trazer ao leitor uma unidade de tempo que é comum e corriqueira, contada a

partir de minutos. Com isso, é possível presumir que a trama terá seu desfecho em 10 minutos, que é o tempo necessário para que as provas sejam completamente incendiadas.

A passagem desses minutos é registrada por uma série de fatores. Primeiro, pela informação do tempo necessário; em seguida, a movimentação do personagem, que cria a ação narrativa, inclusive em um espaço livre de vinhetas, que pode representar justamente essa necessidade de espaço para o conflito, já que “a justaposição espacial de duas imagens representando momentos diferentes no tempo é suficiente para fazer os quadrinhos contarem uma história” (Postema, 2018, p. 53).

Além disso, os espaços em branco escondem uma série de ações que esse personagem empreende, como quando pisa no chão ao saltar da janela, quando retorna ao vidro quebrado, além dos movimentos traçados pelo protagonista, que só volta a aparecer no quinto quadro. Porém, ele não está ausente do contexto, mas em outro plano de foco. Nesse sentido, a omissão de uma série de comportamentos só reforça a tese de que as sarjetas são um dos principais recursos à disposição do *timing* e que constroem a ideia da hiperdinamicidade (Barbieri, 2017).

O desfecho do breve episódio culmina, um pouco diferente do previsto, antes do fim dos dez minutos, já que o personagem faz uma “pausa de segundos” para ver se os papéis já foram queimados, que é quando se depara com um elemento surpresa e, conseqüentemente, com a frustração de seu plano, que seria eliminar as provas. Para ampliar a percepção do tempo corrido, Eisner (2010) insere ao lado direito um relógio com esse transcurso, que situa o leitor em momentos aproximados frente à duração das ações.

Esses apontamentos levam ao principal ponto ao tratar acerca da estruturação dos quadrinhos e algumas formas de leitura, que se torna abundante quando evidenciada mediante uma perspectiva horizontal, abarcando os elementos que a compõem. E, ainda acerca desses aspectos, o balão se configura como uma essencialidade a ser mencionada, tendo em vista ser o espaço com maior ênfase no qual há essa junção entre texto verbal e visual. Para Sonia Bibel-Luyten (1993), o balão seria o ponto de interseção entre o escrito e o visual, promovendo, assim, o principal elemento representativo dos quadrinhos. Para além de um caráter descritivo da imagem ou visual do texto, o balão organicamente agencia o lugar exato de emancipação da linguagem dos quadrinhos: onde a escrita e a imagem confluem entre si.

Há a ideia também de que as histórias em quadrinhos criam uma atmosfera narrativa que se dá “através de um enredo organizado de forma sequencial e utilizando diversos recursos, sendo que o desenho (imagens) é o aspecto formal fundamental e os demais são complementares” (Viana, 2013, p. 46). Frente a esse pensamento, a ideia de essencialidade dos balões de certa forma é desestabilizada, ao passo que há uma série de obras quadrinísticas que

dispensam o uso desse recurso, os denominados quadrinhos mudos.

No entanto, apesar da ressalva, não podemos perder de vista a importância desse elemento para as obras que o utilizam e exploram suas potencialidades, que podem ser mensuradas não como mero acompanhamento da imagem, porque eles “são imagem: transformam o elemento lingüístico em imagem” (Cagnin, 1975, p. 121) ou ainda assumem a “função figurativa do elemento lingüístico” (Viana, 2013, p. 130).

Essa forma de pensar o balão como elemento figurativo problematiza os limites que o texto escrito pode ocupar na cena do quadrinho, pois em determinados momentos há a necessidade da presença do verbal. A imagem pode ser a forma mais expressiva nas obras, mas não é autosuficiente; ainda que não haja a presença de texto escrito, o leitor precisa realizar uma série de associações para a compreensão dos sentidos ali presentes.

É com base nessa ideia que o diálogo entre os personagens não é menos importante que as representações visuais e, no processo de transformação de elemento lingüístico para o imagético, não há uma perda de um sentido textual, mas uma expansão de seus significados. Os quadrinhos de super-heróis, por exemplo, têm uma forte relação com o teatro, tanto pela recorrência aos monólogos (vide os quadrinhos do *Homem Aranha*) quanto pela forte presença dos diálogos. Segundo Barbieri (2017), a necessidade teatral de expressar com palavras o que ação não se pode mostrar se reflete também na história em quadrinhos.

Com isso, “quando palavras e imagem se “misturam”, as palavras formam um amálgama com a imagem e já não servem para descrever, mas para fornecer som, diálogo e textos de ligação” (Eisner, 2010, p. 127). É nesse sentido que pensamos a presença do recurso verbal no universo da imagem, de modo que, diferente das primeiras HQs, que propunham uma espécie de narração do que ocorria em cada cena, a palavra se torna cada vez mais polissêmica e multimodal, se inscrevendo nos mais variados contextos.

Como visto, os recordatórios são espaços específicos para fazer ecoar a voz narrativa, em que se espera que haja a presença de textos mais narrativos, instrucionais ou mesmo descritivos, ao passo que é um momento para fazer valer-se de um dos usos da palavra. Porém, como aponta Ramos (2019), mesmo os recordatórios não se prendem a um modo único de se estruturar e podem apresentar formas criativas a fim de construir sentidos nos *comics*.

Nas histórias em quadrinhos, pois, o autor não sugere as imagens, mas de certa forma imagina pelo leitor (Eisner, 2010), pelo menos em uma imaginação textualizada, promovendo uma série de sugestões para que não haja uma redução semântica a partir da óptica de sua criação. De modo que “nunca bastará dizer ao leitor que tal personagem é isto ou aquilo; a

palavra, o gesto, a expressão, a ação e o pensamento do personagem devem indicar seu caráter e mentalidade” (Lypszik, 1972, p. 258).

É nesse momento que entram em jogo os elementos estruturais dos quadrinhos, pois representar um personagem é recorrer a uma gama de possibilidades que encontram na imagem uma visualidade, no plano ou perspectiva, nas vinhetas, nas sarjetas, nas onomatopeias, balões e nas omissões, um universo vasto e repleto de possibilidades. Existem cerca de 75 tipos de balões (Ramos, 2019), uma infinidade de onomatopeias e tantos outros recursos que compõem as linguagens dos quadrinhos, porém, nossa intenção não é construir uma gramática ou instrumentalizar esses elementos, mas refletir brevemente acerca de como eles agenciam a narrativa de forma harmônica, com vistas à leitura de nosso objeto e do corpus desta tese.

### 3 A MOBILIDADE DO PERSONAGEM SECUNDÁRIO NO ARCO DE *GUERRA CIVIL*

#### 3.1 Bucky, Steve Rogers e a noção de *sidekick*

Compreender a atuação de um personagem específico no desenrolar de uma narrativa que se desdobra em várias outras pode parecer, em um primeiro momento, uma tarefa incipiente ou incapaz de mensurar a dimensão da trama em que se enquadra, nesse caso, nos acontecimentos *Pós-Guerra Civil*. No entanto, é fundamental desmistificar esse tipo de pensamento, que muitas vezes restringe a fundação e/ou funcionamento das obras a personagens com maior aparição, maior número de falas ou maiores ações explícitas.

A atuação de Bucky não se dá especificamente nas principais narrativas de *Guerra Civil* (volumes de 1 a 7), mas incide diretamente no processo da guerra. Sua aparição se dá no contexto da ausência de Steve Rogers, quando se torna responsável por levar adiante o seu legado, assumir o seu manto e se tornar o Capitão América. Por isso, ainda que seja um personagem que não aparece em meio à narrativa principal de nossa pesquisa, é fundamental considerá-lo, a fim de melhor compreendermos a tese defendida neste trabalho e, principalmente, a sua construção no contexto mais geral da trama, em todo o arco narrativo considerado.

Assim, o *sidekick*, “termo que se usa para definir a função do principal ajudante de um herói” (Rosa, 2016, p. 162), assume características para além de um suporte ou mero adjuvante, atuando de forma incisiva – ainda que em menor enfoque narrativo – junto aos personagens com maior visibilidade. Não pretendemos, no entanto, contrapor conceitos ou restringir nossas reflexões a categorias dicotômicas que podem empobrecer a discussão em torno do personagem.

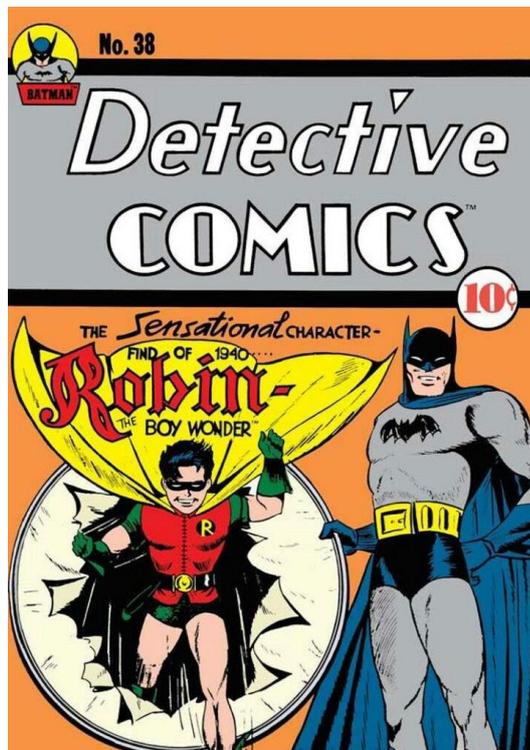
Entendemos sua construção a partir de uma partilha múltipla, heterogênea, espiralada e aberta a inúmeras possibilidades, inclusive mediante a figura do *sidekick*. Dessa maneira, tratar de Bucky Barnes neste momento da tese justifica-se porque nos permite ler esse personagem e sua trajetória nas histórias em quadrinhos não como mera substituição em relação à figura de seu companheiro Steve Rogers, mas em condição de equidade, num processo em que ganham espaços de protagonismo em momentos distintos, sem haver uma preocupação apriorística ou pré-fixada entre primeiridade e secundariedade no plano narrativo.

Trazer à luz uma figura tradicionalmente posta à margem, unicamente pelo fato de exercer a função de apoio em uma série de publicações específicas, diz respeito ao interesse em focalizar uma gama de outras tramas que o inserem em um espaço de prestígio tal qual um dos

personagens mais influentes e importantes da Marvel, que é o Capitão América. Porém, antes de nos determos especificamente na construção de Bucky e em sua mobilidade constitutiva como *sidekick*, destacamos o personagem referencial quando se trata dessa temática, que é o Robin, compreendendo a ideia geral que circunda esse pensamento e a influência que sua representação teve e continua tendo na formulação das narrativas gráficas de super-heróis.

Robin, herói criado por Bob Kane e Bill Finger, surge em 1940, na *Detective Comics* #38<sup>10</sup> (DC), um ano após a publicação da primeira história do Batman. Aparece especialmente para incluir, desde as roupas – em uma clara referência a Robin Hood –, mais cor e alegria às histórias do Homem Morcego, que tinham como pano de fundo um espaço escuro e sombrio, repleto de mistério e suspense, eram histórias do homem da noite e das sombras (Morrison, 2012). Além disso, pretendeu ainda atrair a atenção de um público mais juvenil, tendo em vista sua “criação a fim de exemplificar os ideais dos anos 30 quanto à meninice americana” (Weldon, 2016, p. 38), que era como os leitores se enxergavam.

**Figura 15: Primeira aparição do Robin**



**Fonte:** *Detective Comics* #38 (1940)

<sup>10</sup> É válido salientar que a *Detective Comics* (1937) não publicava unicamente histórias do Batman, o qual só vai aparecer na edição 27, mas reunia várias outras narrativas, de diferentes personagens, com uma atmosfera *noir* e detetivesca. Assim como o Superman, que é publicado originalmente na *Action Comics* #1 (1938) e posteriormente ganha sua própria revista, a *Superman* #1 (1939), o Batman tem sua publicação em revista solo apenas no ano de 1940, a *Batman* #1, que tematizava especificamente as aventuras do Homem Morcego e do seu companheiro Robin no combate ao crime e na punição dos malfeitores.

A capa da primeira edição em que aparece traz alguns elementos importantes, que podem ser observados como alguns traços constitutivos de sua construção como personagem: a aparição em forma de *splash*<sup>11</sup>, partilhando da atmosfera de aventura que a revista já tematizava; a saída a partir de uma espécie de arco circense, suspenso pelo Batman; a tipografia utilizada para formular “Robin”, que faz referência a manuscritos medievais<sup>12</sup>, apontando para a inspiração em Robin Hood (Robb, 2017), de modo que “era uma explosão de exuberância que sinalizava a chegada de um espírito intrépido de possibilidades nos quadrinhos, nascido da Grande Depressão” (Morrison, 2012, p. 96).

Até a própria disposição dos personagens na capa pode ser vista como um elemento significativo nessa estreia do Robin. O Batman esbanjando um sorriso já aponta para a contribuição que o personagem *sidekick* traz ao processo constitutivo do Homem Morcego, que agora era seu tutor. Muitos críticos apontaram esse sorriso como algo que ameaçaria a personalidade sombria do Batman, quando, na realidade, a intenção seria justamente promover traços que alargassem sua forma de se portar nas histórias, já que “nos quadrinhos, as expressões faciais definem o caráter, o tipo das personagens e também exteriorizam, no transcorrer da narrativa, os seus sentimentos e emoções” (Cirne, 1974, p. 100).

A postura ereta do personagem contrasta com o movimento do Robin, que parece saltar para fora da revista com sua capa amarela e vibrante, denotando os aspectos joviais que servem como ponto basilar para a sua constituição. O contraste das cores também é importante para perceber essas nuances, que parecem lançar cores frias e escuras à representação do adulto e cores quentes e claras para exprimir a infantilidade e a juventude – fator que inclusive torna Coringa um vilão cujos comportamentos são, embora sádicos, infantis –, cercado pela atmosfera circense e do universo dos palhaços, contrastando mais uma vez com o Batman.

Robin carrega consigo certa ingenuidade, sendo necessário que o Batman lhe explique o que está acontecendo em algumas situações, em uma espécie de interlocução com o próprio leitor, já que as histórias ganhavam cada vez mais novos públicos, inclusive aqueles que não acompanhavam as tramas anteriores. Ao criar um interlocutor, cria-se também uma atmosfera de cumplicidade, partilha e companheirismo, possibilitando, a partir do personagem, uma melhor compreensão de quem é o próprio Batman.

---

<sup>11</sup> Ou seja, em uma folha inteira, geralmente sem o uso de requadros, de modo que os limites físicos da própria folha seria essa delimitação.

<sup>12</sup> Nesse contexto, percebemos ainda que há uma forte influência dos modelos dos personagens da literatura medieval ou mesmo dos mitos na construção do conceito do *sidekick*, ao ser precedido pela figura do fiel escudeiro.

Com isso, percebemos constantemente que a presença de Robin tem um alto impacto narrativo (Weldon, 2016) não só em contribuição à construção de subjetividades do Batman, mas na emancipação da configuração pessoal do próprio personagem, observando a sua aproximação com o leitor e um universo de possibilidades que passou a ser apresentado ao público. Se antes havia um consumo de histórias mais obscuras e violentas, estabelecendo certo distanciamento desse leitor pela não associação com o que era narrado, passa a haver um consumo em escala maior justamente pelos traços do Robin como personagem que dialoga diretamente com jovens da sua faixa etária, que poderiam se enxergar no Garoto Prodígio:

A introdução de Robin em 1940 deu início à tradição bastante ilógica de super-heróis adultos passando a ter *sidekicks* adolescentes, muitas vezes sem poderes, na perigosa luta contra as poderosas forças do mal. Segundo muitos relatos, Robin foi apresentado para iluminar as características do Batman, cujos editores estavam preocupados que o livro pudesse ser intenso demais para algumas crianças. O *sidekick* também era um dispositivo conveniente pelo qual os escritores podiam expressar os pensamentos de um herói em uma conversa, em vez de em balões de pensamento ou monólogos exagerados. Editores e escritores esperavam que o *sidekick* proporcionasse uma poderosa realização de desejos para jovens leitores que pudessem se projetar no herói adolescente (Duncan; Smith, 2009, p. 228, tradução nossa).<sup>13</sup>

Por ter sido o primeiro *sidekick* no universo das histórias em quadrinhos, Robin impactou positivamente os leitores e, conseqüentemente, as vendas. Muitos outros surgiram no decorrer dos anos, como Ricardito (em narrativas do Arqueiro Verde), Wally West (nas histórias de Flash), Moça Maravilha (nas tramas da Mulher Maravilha) e Bucky (companheiro do Capitão América), por exemplo. Segundo Robb (2017), a relação de Robin com o Batman se assemelha a Sherlock Holmes e Watson, chamando a atenção para a importância da interlocução na narrativa a fim de perceber que, assim como Lois Lane no contexto do Superman, conferem humanização aos personagens em questão.

Com o crescente consumo das HQs, passa a haver uma série de censuras e acusações infundadas de que elas ofereciam riscos à formação cidadã de seus leitores (proposições que encontram força com as reflexões de Frederick Wertham). Nesse sentido, um dos motivos para a criação do Robin relaciona-se, também, ao intuito de atribuir justamente aspectos mais

---

<sup>13</sup> No original, “The introduction of Robin in 1940 began the rather illogical tradition of adult superheroes taking on teenage sidekicks, often with no powers, in the dangerous fight against the very powerful forces of evil. By many accounts, Robin was introduced to -lighten up the Batman feature, whose editors were worried that the book might be too intense for some kids. The sidekick was also a convenient device by which writers could have a hero's thoughts expressed in conversation rather than in thought balloons or stilted monologues. Editors and writers hoped the sidekick would provide powerful wish fulfilment for young readers who could project themselves onto the adolescent hero”

humanísticos à figura misteriosa, obscura e distante que era o Batman, abrاندando seus comportamentos vorazes, instintivos e violentos:

Ellsworth estava com um olho voltado para a inquietação nacional do momento. Em 1939, poucos anos após o nascimento da revista em quadrinhos, a garotada norte-americana devorava quase dez milhões de quadrinhos por mês. Pais, professores e paróquias notaram. A preocupação embrionária só viria a desatar uma cruzada antiquadrinhos de monta, inclusive ratificado pelo governo, anos à frente; mas os ataques à violência macabra e aos conteúdos sexualizados dos gibis começavam a brotar em editoriais de jornal e informes da paróquia país a fora. Ao perceber tal fato, Ellsworth já havia expressado a Finger e Kane certo receio em relação a Batman portar armas de fogo. Ele torcia para que o advento de um parceiro mirim impulsionasse Batman a uma rota menos sinistra e menos violenta (Weldon, 2016, p. 35).

O primeiro e mais emblemático dos Robins, Richard Jhon Greyson (ou Dick Grayson), tinha doze anos e era acrobata em um circo, juntamente com a sua família, que é vitimada por um mafioso que extorquia as pessoas no lugar, sendo Dick o único sobrevivente após a sabotagem de uma das cordas do número. Na plateia estava Bruce Wayne, o Batman, que prontamente remonta em sua memória uma cena cruel e familiar: uma criança que presencia o assassinato brutal de seus pais. O personagem se torna o tutor legal de Dick e passa a instruí-lo em diferentes lutas e no universo detetivesco, aproveitando as habilidades em acrobacia que o garoto já possuía.

Diante disso, o principal elemento que o interliga a Bruce Wayne é a perda precoce dos seus genitores, de maneira a acrescentar ao *sidekick* atributos que não são meramente restritos à figura do herói principal. Embora haja um forte elo entre ambos, há toda uma narrativa paralela do Robin que é contada para além do suporte que promove ao Batman. Uma teia de relações sociais, afetivas, políticas e intimistas é criada e reforçada em múltiplas tramas, a partir de diferentes arcos narrativos.

É por meio dessa percepção que essa categoria do personagem não pode ter suas potencialidades reduzidas à fantasmagoria de um protagonismo encenado única e exclusivamente por um personagem que dá nome a uma série de histórias em quadrinhos, como é o caso do Batman. Porém, são corriqueiros os pensamentos que retratam o *sidekick* como apenas

[...] um elemento de apoio narrativo na ficção, mas comumente identificado como assistente de heróis. A trama não gira em torno dele, que funciona **meramente** como interlocutor do protagonista. Muitas vezes o *sidekick* pode aparecer como um contraponto do herói, um ponto de vista alternativo, portador de conhecimentos ou habilidades que o herói não teria. Alguém mais compreensível para o público que o herói, ou quem o público pode imaginar-

se como sendo um deles (Guerra, 2011, p. 34, destaques nossos).

Palavra que utilizada no universo dos quadrinhos de super-heróis remete aos parceiros, geralmente mais jovens, de super-heróis mais conhecidos e experientes neste universo, sendo ao mesmo tempo parceiro, aprendiz e discípulo desses (Santos, 2011, p. 36).

Assim, ler a figura de Robin como *sidekick* não implica afirmar que ele precisa se tornar um personagem protagonista para que as suas ações sejam validadas, mas inseri-lo em um contexto de relevância em momentos diferentes, muitas vezes em uma mesma narrativa. É preciso, portanto, discutir questões teórico-metodológicas que alicercem e possibilitem justificar que não é necessário prestigiar uma categoria narrativa em detrimento a outra, mas problematizar os limites de ideias que restrinjam as potencialidades da obra de arte unicamente a seus aspectos estruturais e/ou composicionais.

É nesse sentido que esse tipo de personagem nem sempre será meramente um pano de fundo ou interlocutor do protagonista (Pessoa, 2016). Em algumas narrativas, há a possibilidade de o enredo o conduzir à função de interlocutor ou ajudante, porque esse é o cerne do que é ser um *sidekick*, mas se partirmos de um modo de ler e compreender a categoria mediante um aspecto da mobilidade constitutiva, poderemos sondar com mais rigor a complexidade que compõe o personagem secundário.

No caso do Robin, especificamente o herói, observamos que é com a popularização das histórias que ele ganha a notoriedade por parte dos fãs e expande, com isso, o seu espaço narrativo, que se torna também cada vez maior, recebendo mais atenção, participando de diálogos e possibilidades subjetivas e narrativas. Embora seja ligada à figura do Batman, mesmo sendo um *sidekick* rompe com os limites da participação coadjuvante e transita em situações de protagonismo e secundariedade narrativa, fato que justifica a importância de não o aprisionar em determinado nicho exclusivo.

Sua notoriedade é tamanha que a representação do que é ser o Robin não mais se restringe a Dick Grayson, mas se torna uma espécie de identidade secreta a ser partilhada por diferentes personagens a partir de diferentes versões<sup>14</sup>. A própria ideia de assumir a identidade já aponta para a multiplicidade do personagem, que ultrapassa o sujeito e assume para si a singularidade como função. Nesse sentido, importa muito mais mencionar a ideia do herói, pois

---

<sup>14</sup> No decorrer das histórias do Batman, Dick não foi o único Robin a cooperar com o Homem Morcego. Na linha cronológica principal do universo da DC, houve cinco personagens que assumiram o manto e desempenharam essa função: Dick Grayson (1940), Jason Todd (1983), Tim Drake (1989), Stephanie Brown (2004) e Damian Wayne (2008).

Dick, ainda que sendo o *sidekick* do Batman, estabeleceu pontes e criou relações que foram além do auxílio ou do suporte, como a criação dos *Jovens Titãs*.

O grupo, composto por personagens também joviais, representa um momento importante na trajetória do Robin, que assume a liderança. Aqui, percebemos mais uma vez o quanto sua potência emerge e ascende como a figura não mais de subordinado (como há muito se pensou o *sidekick*), mas de mentor e líder, ainda que sob a sombra de uma identidade superior:

Em 1964, a DC deixou seus *sidekicks* saírem das sombras dos mentores e formarem os Jovens Titãs. À medida que cresceram, eles assumiram novas identidades de super-heróis. Nenhum dos cinco Titãs Originais manteve seus nomes de *sidekicks*: Robin se tornou Asa Noturna; a Moça Maravilha passou por diversas mudanças de nome, começando com Troia; Kid Flash assumiu o papel do Flash; Aqualad tornou-se Tempestade; e Speedy optou pelo apelido mais formidável de Arsenal por um tempo, mas desde então se tornou Arqueiro Vermelho (Duncan; Smith, 2009, p. 240, tradução nossa).<sup>15</sup>

Nesse contexto, os jovens *sidekicks* passam por processos de emancipação, construindo para si singularidades distintas, expansivas, inclusive na mudança de seus primeiros codinomes, sendo Robin agora nominado de Asa Noturna. Apresentar o personagem e sua trajetória como *sidekick*, ainda que brevemente, é importante para a discussão em torno de Bucky por levantar duas formas de pensamento relevantes e necessárias que circundam sua criação e o decorrer de sua jornada no universo Marvel: a perspectiva da aprendizagem e do legado.

Comumente, podemos nos deixar levar pela ideia de que o legado seria manter viva a memória de alguém, e, de fato, essa é a principal forma de compreender e apresentar a evolução de um personagem que nasce *sidekick* e assume narrativas nas quais se torna protagonista. No entanto, não se reduz a uma mera repetição dos comportamentos do seu mentor, mas diz respeito a um processo que compreende seu amadurecimento tanto como categoria narrativa quanto como representação de um ideário social e político, mediante o acúmulo de histórias e experiências.

A aprendizagem, sem dúvida, é um dos principais eixos para se pensar e discutir a construção do *sidekick*, tendo em vista a sua convivência constante com aquele que atua como uma espécie de *sensei*, que transmite conhecimentos em múltiplas instâncias e manifestações.

---

<sup>15</sup> No original, “In 1964 DC let their sidekicks step out of the mentors’ shadows and form the Teen Titans. As the sidekicks grew up, they took on new superhero identities. None of the original five Teen Titans kept their sidekick names: Robin became Nightwing; Wonder Girl went through a number of name changes, starting with Troia; Kid Flash took over the role of the Flash; Aqualad became Tempest; and Speedy opted for the more formidable moniker Arsenal for a while, but has since become Red Arrow”

Nem sempre essa relação se dá pela idade, tendo em vista que alguns personagens têm parceiros mais velhos, mas ocorre, também, por uma perspectiva de experiência de vida.

A relação entre Bucky e Steve Rogers é emblemática na Marvel por ter sido a primeira dupla a atuar nesse panorama do *sidekick*. O personagem é criado em 1941, por Joe Simon e Jack Kirby, e, diferentemente do Robin, que só aparece após um ano da criação do Batman, Bucky já aparece como parceiro mirim do Capitão América em sua revista de estreia, a *Captain American Comics* #1, da Timely Comics, como destacamos no final do capítulo anterior:

**Figura 16:** Contracapa da edição do Capitão América #1

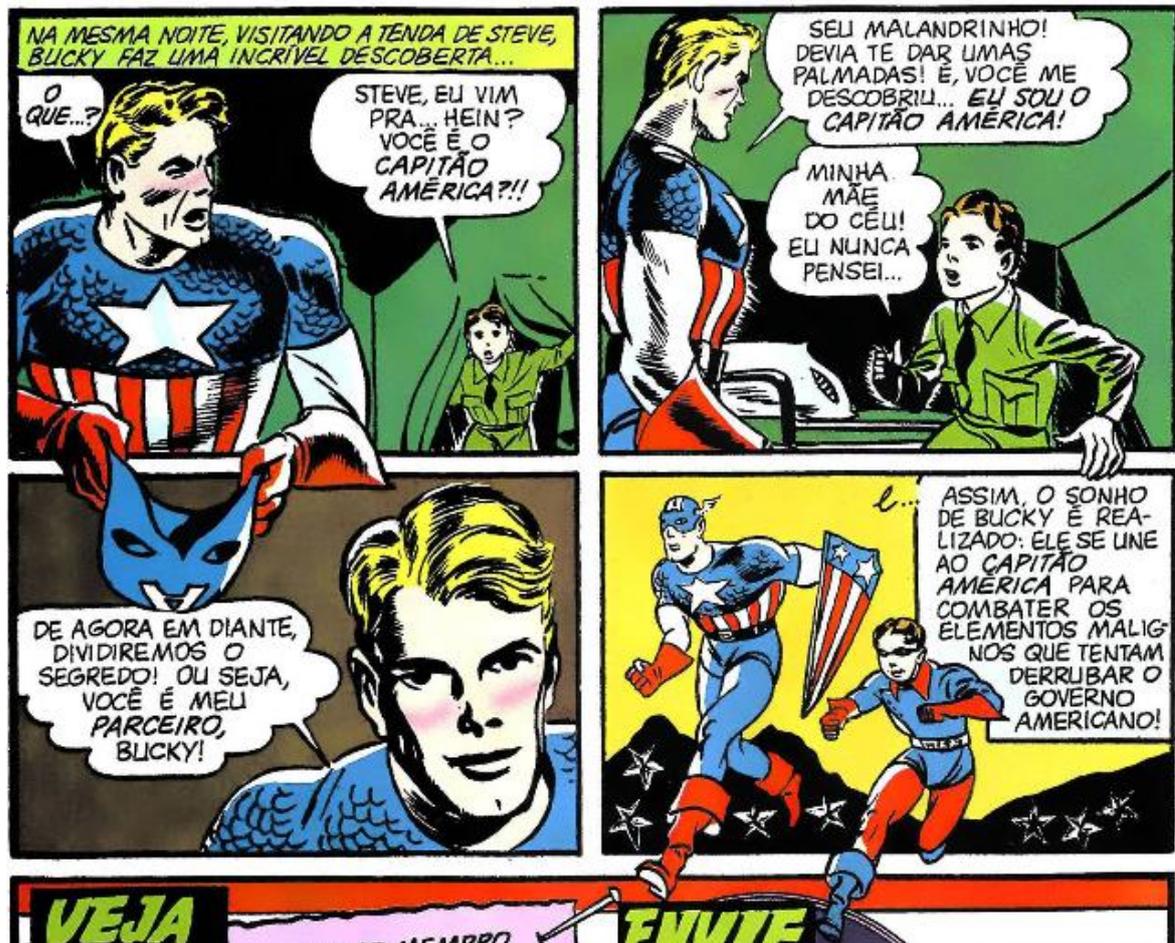


Fonte: Coleção histórica Marvel: Capitão América (2012)

James Buchanan Barnes nasceu em 1925 e, assim como o Robin, é um garoto órfão, que, sendo filho de um oficial do exército, passa sua infância no Campo Lehigh de Treinamento Militar, na Virgínia (EUA). Por esse motivo, acaba sendo criado pelos oficiais e ganha o título de mascote do lugar, tornando-se querido e amado por todos. É nesse contexto que o personagem se aproxima de Steve Rogers, que já era o Capitão América em segredo. Diante da grandiosidade de suas ações, torna-se uma referência ímpar para Bucky, que almejava ser como sua inspiração, e Steve o encoraja e reforça sua admiração pelo Capitão.

Pela necessidade de manter a identidade em segredo, o personagem continua em atuação no campo de oficiais, servindo ao exército americano e escapando sorratamente para cumprir seus objetivos; no entanto, tudo muda quando, ao trocar de roupa para uma missão, é surpreendido pelo jovem Bucky em sua tenda. Diante da surpresa, ao descobrir que Steve era um super-herói, o jovem o convida a se tornar seu parceiro:

**Figura 17:** Bucky descobre a identidade do Capitão América (1941)



Fonte: Coleção histórica Marvel: Capitão América (2012)

Um fato importante a se levar em consideração é que, nesta primeira edição (1941), Steve é quem convida Bucky para ser seu *sidekick*, porém, em uma edição anual, de Stan Lee e Jack Kirby, que reuniu as melhores histórias, publicada em 1971, a narrativa se inverte e Bucky chantageia o Capitão a fim de se tornar seu companheiro. Essa edição traz outra série de modificações, como o soro utilizado na transformação do Capitão e a estruturação do seu escudo, que é um elemento tradicional desde sua criação como personagem. Além disso, Bucky é representado na narrativa “original” como uma criança ou pré-adolescente, ao passo que na edição de 1971 o personagem é um jovem adulto, como observamos a seguir:

**Figura 18:** Bucky descobre a identidade do Capitão América (1965)



Fonte: Capitão América – Edição Anual (1971)

Nesse sentido, ao ser inserido nesse compilado das mais emblemáticas e importantes histórias da trajetória do Capitão América, sendo anunciado como “o sensacional parceiro do Capitão” e não mais como o “jovem mirim”, como em 1941, o personagem assume traços e uma função ainda mais significativa. Assim como Robin, que foi uma espécie de experimentação para sondar a recepção do público, Bucky passa pela mesma situação e o *feedback* é muito positivo, haja vista as mesmas motivações que impulsionariam a DC na criação do Garoto Prodígio.

Essa percepção se atenua tendo como enfoque o compilado anual, que, ao reformular alguns aspectos da trama, amplia a participação tanto do Capitão América quanto de Bucky, desde elementos gráficos da capa até problemáticas internas à narrativa. A capa da primeira edição apresenta o personagem *sidekick* em uma posição um tanto tímida, no canto inferior direito da página, em um plano *close up* no seu rosto, apenas. Enquanto isso, a cena do Capitão esbofeteando o rosto de Hitler ocupa todo o espaço central da primeira página da revista, afinal, “cada edição de *Captain America* era dinâmica, brutalmente esmerada e sensacionalista” (Morrison, 2012, p. 61).

Na edição de 1971, publicada agora pelo *Marvel Group*, então a editora mais consolidada e respeitada no mercado, há um personagem *sidekick* em moldes diferentes daqueles em que fora forjado inicialmente, inclusive presente tanto na capa quanto na contracapa. Enquanto no primeiro momento Bucky se restringia a um espaço reduzido, agora aparece ao lado do Capitão, pisoteando uma bandeira nazista e em uma disposição que lembra a primeira aparição do Robin, ao lado de seu mentor:

**Figura 19:** Aparição de Bucky na contracapa da Edição Anual do Capitão América



Fonte: Capitão América – Edição Anual (1971)

As modificações nos aspectos estéticos da narrativa afetam, também, a concepção dos personagens, o que passa pelo viés da recepção. Falamos, pois, de uma narrativa que agora já está consolidada e foi abraçada carinhosamente pelos fãs, já que 24 anos se passaram e as vendas continuaram aumentando. O Capitão, metáfora do Sonho Americano e do triunfo dos

EUA em meio às ameaças nazistas, passa por uma espécie de refinamento visual, mas mantém as características originais da vestimenta. O escudo se torna redondo e preserva esse mesmo formato até a contemporaneidade.

Sobre a representação de Bucky nesses dois momentos, há um enfoque muito maior do que tivera até a primeira edição. Na capa, o personagem aparece mais uma vez lado a lado do Capitão América, em uma postura firme, ereta e com os braços cruzados, além de portar um semblante sério que sugere confiança e amadurecimento:

**Figura 20:** Capa da Edição Anual do Capitão América



Fonte: Capitão América – Edição Anual (1971)

Nessa primeira (re)aparição, uma série de elementos é importante na representação do personagem. Se na primeira edição havia uma tímida representação de Bucky, agora há espécies de *flashes* de narrativas anteriores focalizadas também no personagem, tendo em vista que a edição é uma reunião dessas tramas. Nesse sentido, nota-se uma maior quantidade de linhas cinéticas, projetando uma atmosfera de mais movimento e dinamicidade, em uma antecipação do que o leitor viria a encontrar nas páginas da revista. Ainda na edição de 1965, existe uma forte recorrência a uma paleta de cores com tonalidades mais frias, menos vibrantes e com menos saturação, compreendendo que:

cada cor atua de modo diferente, dependendo da ocasião. O mesmo vermelho pode ter efeito erótico ou brutal, nobre ou vulgar. O mesmo verde pode atuar de modo salutar ou venenoso, ou ainda calmante. O amarelo pode ter um efeito caloroso ou irritante. Em que consiste o efeito especial? Nenhuma cor está ali sozinha, está sempre cercada de outras cores. A cada efeito intervêm várias cores – um acorde cromático (Heller, 2013, p. 23).

Dessa forma, confere-se um ar de maior seriedade à narrativa, que primou por angariar um público para além do juvenil. Ainda que o vermelho e o azul dos trajes do Capitão e de Bucky contrastem em meio à predominância da cor verde, haja vista o contexto militar que alicerça o universo do Capitão América, os tons pastéis e opacos seguem ganhando espaço nesse compilado. Como afirma Heller (2013), as cores têm significados voláteis e se adequam ao momento ao qual estão inseridas, proporcionando todo um sentido não restrito a uma ideia apriorística.

Isso fica claro na opção, por parte do ilustrador, por não modificar as cores originais dos trajes dos personagens, mas, em alguns momentos, abrandar a sua intensidade, fato que ocorre com frequência, principalmente no pano de fundo das cenas. Ao projetar uma cor mais neutra ao fundo da cena de uma luta, por exemplo, há mais enfoque e isso atrai mais facilmente os olhos do leitor.

A *Marvel* ainda não tinha um *sidekick* em seu acervo de heróis e lança Bucky, assim como fez a DC, como uma proposta um tanto desprezível. Porém, foi exitosa, tendo em vista que o personagem atuou ao lado do Capitão América até 1964, surgindo em edições posteriores por meio de compilados ou *flashbacks*. Com isso, no decorrer das edições, Barnes ganha cada vez mais espaço e capricho artístico, de modo que as cores acompanharam também essas modificações.

A sua presença foi importante para que as vendas do Capitão América fossem um sucesso já em sua estreia, tendo em vista que

[...] diferente de Superman e Batman, o Capitão América era um soldado com permissão para matar. Até aqui, os super-heróis operavam à margem da lei, mas o serviço violento do Capitão América era apoiado pela própria Constituição! [...] Kirby sabia que as imagens realizadoras de desejo de super-heróis norte-americanos socando os dentes de Hitler venderiam revistas num mundo com medo, e seus instintos estavam certos. Com o Capitão América, Simon e Kirby deram às tropas americanas, em campo e em casa, um herói que poderiam chamar de seu (Morrison, 2012, p. 60).

O Capitão era uma representação e uma soma de todos os valores patrióticos e nacionalistas, por isso, era importante que houvesse uma boa receptividade do público, especialmente no contexto da Segunda Guerra Mundial. Como afirma Morrison (2012), as revistas chegam inclusive aos campos de batalha, servindo como uma forma de encorajamento para os soldados americanos, que viam no herói todo um ufanismo, que os lembrava diretamente os motivos pelos quais estavam onde estavam. Nesse sentido, o

Capitão América inaugurou um estilo, uma velocidade de narração e um conjunto de convenções de fabulação visual que teve o papel quase de uma “gramática” ou “manual”, das HQs de super-herói. Ele criou lampejos iniciais do que depois se tornaria o “estilo Marvel” de HQs de ação. [...] O Capitão América não abria portas, pulava muros e janelas; não fazia perguntas, arrancava respostas a sopapos e golpes de escudo; não desarmava bandidos suavemente, mas aos bofetões (Patati; Braga, 2006, p. 81).

Destarte, mesmo que a edição da revista tenha tido uma alta relevância no contexto da Segunda Guerra, não se pode esquecer que a história em quadrinhos é um produto da indústria cultural e se apropria de valores que colaboram para instaurar uma importante representatividade política nacionalista, além do interesse no lucro, de modo que quanto mais expansivo fosse o alcance das narrativas, melhor seria para o mercado, mas também para certa imagem de “americanidade”. Então, assim como no Batman, qual seria uma alternativa viável para chegar às mãos das crianças uma trama repleta de violência, armas e mortes? A inserção da infância e jovialidade de forma natural e explícita.

É nesse panorama que surge Bucky, sendo construído como um personagem divertido, brincalhão e que, mesmo em meio a uma luta repleta de ação e dinamicidade, não perde a chance de fazer uma piada e ridicularizar os vilões, trazendo um tom de humor às narrativas. Além disso, também atua como interlocutor do Capitão, em uma representação dos leitores que consumem as histórias, mais uma vez, promovendo um ideal de humanização para os heróis, lembrando que, ainda que fosse um soldado extremamente violento, era um cidadão americano a serviço de sua pátria:

**Figura 21:** Bucky e o bom humor em meio às lutas (1941)



**Fonte:** Coleção histórica Marvel: Capitão América (2012)

**Figura 22:** Bucky enfrenta soldados nazistas



**Fonte:** Capitão América: Anual (1971)

É a partir da personalidade de Bucky que percebemos uma série de comportamentos que constituem sua singularidade e o inserem em espaços para além da padronização identitária do que se entende por *sidekick*, parceiro mirim, entre outras nomenclaturas. À medida que o tempo avança nas tramas, Steve e Bucky se tornam cada vez mais próximos, criando um importante laço de amizade, cumplicidade e companheirismo, em um diálogo constante entre jovialidade

e maturidade, experimentação e experiência. Dessa maneira, a dinâmica da aprendizagem se atenua e assume níveis cada vez mais profundos.

Afirmar essa perspectiva não implica ancorar a figura de Bucky única e exclusivamente ao Capitão América, como comumente se pensa, mas destacar que houve uma participação fundamental de Steve e do Capitão<sup>16</sup> no processo de construção de Barnes como personagem narrativo. A trajetória trilhada pelo menino até o período de maior maturidade aponta para uma inspiração no super-herói do Tio Sam, mas que opta por caminhos diferentes, nuances que são percebidas e explanadas nas narrativas subsequentes.

Em um primeiro momento (1941), o recordatório que abre a revista do Capitão América dá enfoque à ideia de que aquela seria a realização do sonho de Bucky, ao unir-se ao “Capitão para combater os elementos malignos que tentam derrubar o governo americano” (Simon; Kirby, 1941, p. 4)<sup>17</sup>; já na retomada da mesma história, agora em 1971, a voz narrativa afirma: “nasce uma das mais famosas equipes de combate de todos os tempos! Após meses do mais intenso período de treinamento por que qualquer jovem já tenha passado, Bucky recebe seu uniforme e seu primeiro desafio” (Lee; Kirby, 1971, p. 9)<sup>18</sup>.

Assim, há um considerável processo evolutivo do personagem, no qual, em uma narrativa que tem o mesmo desenrolar da trama da década de 1940, se sente a necessidade de inserção de outros valores, expandindo as possibilidades e ressignificando, de certa forma, a ideia do *sidekick*, ainda que muito ancorada a uma situação de codependência do Capitão. No entanto, existe uma maior percepção sobre a sua importância para o desenvolvimento das narrativas.

Isso pode ser destacado tanto por Bucky ter sido uma proposta acertada e que fez muito sucesso junto aos leitores quanto pelo fato de ter lançado um aspecto jovial e alegre às narrativas, necessário às histórias do Capitão. Ambas as percepções são pertinentes e compreendem a relevância do personagem, situando-o em um papel que não pode ser reduzido

---

<sup>16</sup> Ao estabelecermos uma distinção entre Capitão América e Steve Rogers, não objetivamos dicotomizar o personagem, mas destacar que, tendo em vista o contexto de identidade secreta, o uso de máscaras e a necessidade de não exteriorizar quem se é, ambas as instâncias contribuem de formas diferentes para o processo de construção de singularidades de Bucky. Steve é o primeiro contato com o qual Bucky se relaciona diretamente, influenciando-o no universo bélico e das forças armadas, mas, sobretudo, tornando-se um amigo para a vida, fora desse contexto militar. A contribuição do Capitão América é mais intrínseca às batalhas, ao amadurecimento da personalidade a fim de se tornar mais rígido e inflexível quanto ao trato com os malfeitores. Por isso, é importante diferenciar as *personae*, haja vista os diferentes tratos para com o personagem *sidekick*. “O que poderíamos dizer sobre a identidade de super-herói, se ela não é a mesma coisa que a identidade pessoal? Uma possibilidade seria inferir, a partir do modo como falamos sobre super-heróis, e de o fato de que é um tipo diferente de coisa ser um super-herói do que é uma pessoa” (Nelson, 2015, p. 52)

<sup>17</sup> Capitão América #1 (1941) – Joe Simon e Jack Kirby.

<sup>18</sup> Capitão América – Edição Anual (1965) – Stan Lee e Jack Kirby.

ou mensurado pela quantidade de vezes que aparece nas páginas das revistas, de maneira que nos interessam muito mais os agenciamentos que efetiva e empreende nas histórias.

Por agenciamento, compreendemos as conexões que um personagem estabelece com outros personagens ao mesmo tempo em que perpassa e é perpassado por eles, de modo que o “agenciamento é precisamente uma multiplicidade. Ora, um agenciamento qualquer comporta, necessariamente, tanto linhas de segmentaridade dura e binária, quanto linhas moleculares, ou linhas de borda, de fuga ou de declive” (Deleuze; Parnet, 1998, p.107).

O Capitão América é o personagem mais próximo de Bucky e coopera para esse leque de possibilidades que se abre, mas as relações que o garoto traça desde o quartel até os vilões a quem ironiza e ridiculariza colaboram, mesmo que indiretamente e de forma menos notável, para tornar-se quem é, afinal, o sujeito vive em constante experimentação do novo, do diferente. Nesse contexto da diferença, retomamos o pensamento de Deleuze e Guattari (1995), que afirmam que a sociedade se constrói de forma heterogênea, fluida e não dicotômica, haja vista uma série de problemáticas confluentes que a constituem.

Segundo os pensadores, todo sujeito é atravessado por diferentes tipos de influências, e para melhor ilustrar essa máxima, fazem uso da metáfora de linhas, principalmente de dois tipos: linhas de segmentaridade e linhas de fuga. De forma geral, as linhas de segmentaridade dizem respeito aos aspectos que podam a potencialidade do sujeito, restringindo-o à figura do uno, do autêntico, da identidade. Essa linha se embasa em ideais marcadamente fortes e impostos por instituições normatizadoras, como a família, a Igreja, o Estado, etc.

Por outro lado, mas não em contraposição, há as linhas de fuga, que são experimentações de liberdade que o sujeito vivencia, se abrindo às possibilidades e a uma série de destabilizações com o ideário imposto para si pelas instâncias de legitimação e sobrescrição de identidades apriorísticas. O aspecto da diferença e da alteridade é fundamental para melhor compreender os processos levantados e desenvolvidos por Deleuze e Guattari concernentes ao sujeito social ser transpassado a todo momento por ambas as linhas (Deleuze; Guattari, 1995), resultando em um sujeito fragmentado, múltiplo, heterogêneo e complexo, como destacou Bauman (2005).

Assim, pensar o *sidekick* fora de uma ideia de codependência e de uma linha estritamente de segmentaridade é relevante por possibilitar lançar outros olhares, diferentes dos que comumente se percebe em relação a esse tipo de personagem, ainda que sejamos segmentarizados por todos os lados e em todas as direções (Deleuze; Guattari, 1996). É mediante essa realidade que o espaço que o outro ocupa não se dá meramente a fim de estabelecer uma conexão rasa, mas de destacar que a alteridade é uma importante chave de

leitura para observar a sociedade, na qual o processo de construção de si nunca se restringe a um caminho solitário, mas constantemente compartilhado, que resulta em um “eu” marcado pela coletividade e povoado pela diferença.

Essa discussão possibilita uma melhor compreensão do próprio conceito de *sidekick*, pois Bucky se encontra no *hall* dos personagens de maior grau de complexidade no universo da Marvel. Há uma forte construção de ordem psicológica, social, narrativa e política, já que os ecos de sua história, que tem início em 1941, na primeira publicação do Capitão América, se propagam por uma vasta produção quadrinística e promove uma verdadeira ressignificação de ideias que podem, de alguma forma, esquadrihar e ponderar estritamente suas potencialidades como categoria narrativa.

Esse processo de emancipação dá seus primeiros passos em um contexto pós-segunda guerra:

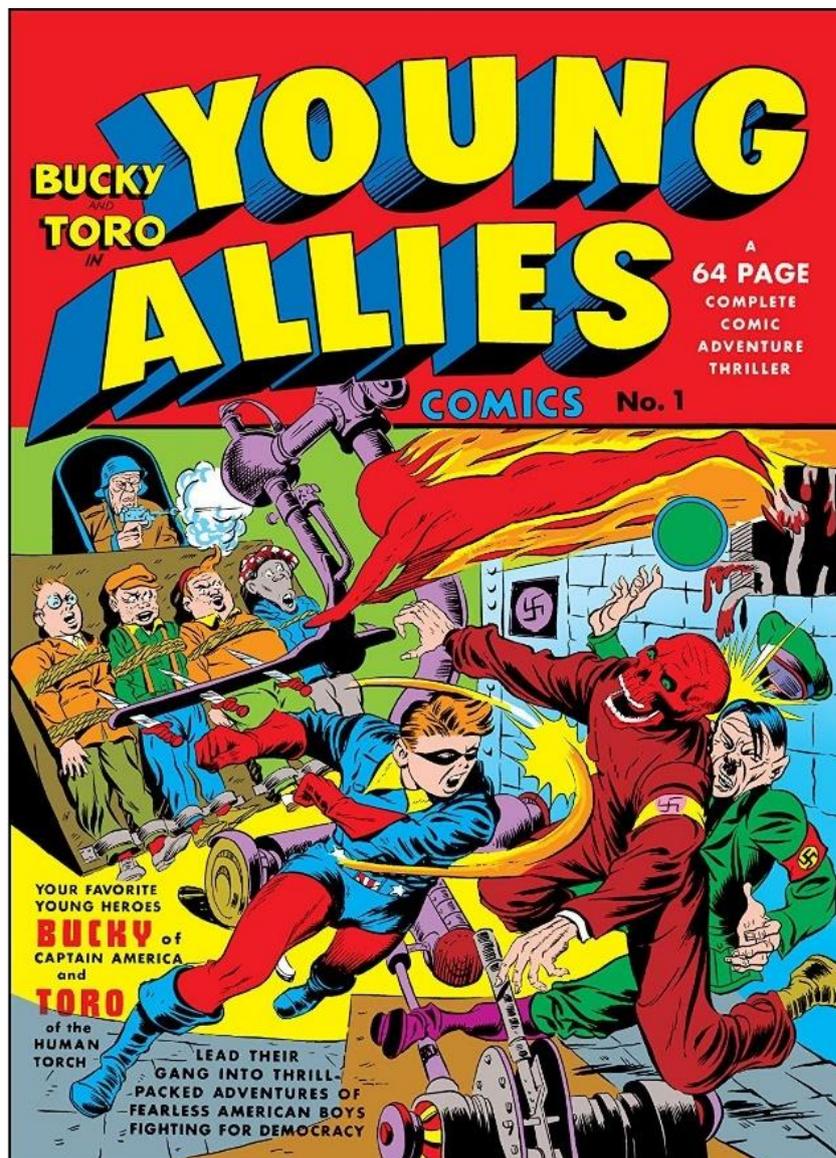
Com o término da 2ª Guerra, os personagens da Timely foram perdendo a sua popularidade. Com isso, muitos dos personagens criados nesse período foram sendo aos poucos descartados. [...] O Tocha Humana havia sido desativado, e com o Capitão América ainda seria pior – o Supersoldado e o seu parceiro Bucky estavam encostados. Já que o personagem foi criado para ser o representante americano contra os nazistas, com a vitória dos aliados, ele ficou sem ter o que fazer (Morgado, 2021 p. 38).

Por esse motivo, há um enfraquecimento no ideário que circunda as histórias do Capitão América, fator que faz as vendas caírem drasticamente. A fim de retomar o sucesso, os editores substituem Bucky por uma jovem chamada Betty Ross, a Golden Girl, de modo que o título da revista é alterado para *Captain America's Weird Tales*. Em 1953, há uma nova tentativa de reinserir o Capitão no comércio, dessa vez tendo como pano de fundo o contexto da Guerra Fria, mas a publicação, mais uma vez, é um fracasso. Só em 1964 o personagem é reinserido formalmente no universo Marvel, em *Os Vingadores #4*, uma narrativa emblemática, e talvez a mais popular, que trata dos últimos dias da guerra e da explosão do avião que o lança ao mar do Atlântico Norte, onde é congelado e fica em um estado de hibernação por décadas.

Ainda ao lado do Capitão, Bucky se integra a algumas equipes da *Timely Comics*, como a *All-Winners Squad*, *Young Allies*, *Kid Commandos*, entre outras, de modo que em 1946, embora não agisse mais ao lado de Steve, o personagem não foi deixado de lado pelos editores, mas reaproveitado em outras narrativas e com um ideal importante: a liderança de grupos compostos por heróis juvenis e em sua maioria sem poderes. Barnes exerce, portanto, um papel fundamental e põe em prática os ideais de legado e aprendizagem vivenciados a partir da experiência adquirida nas lutas e fora delas.

Dessa forma, a convivência com Steve Rogers e a experiência de estar em campo de batalha, partilhando tanto os momentos de ação como também os de calma, fomentam a criação de um personagem não passivo, consciente das suas atitudes e do impacto que elas têm diretamente nas vidas de outras pessoas, percebendo que o legado do Capitão América não se materializa na criação de um novo Capitão, mas na influência mesclada ao processo de construção de singularidades do próprio Bucky, que assume o grupo de heróis e promove uma verdadeira aliança contra os vilões, inclusive com referências claras às revistas protagonizadas pelo Capitão e seguindo a linha da gramática estilística da Marvel (Patati; Braga, 2006), repleta de sensacionalismo e ação:

**Figura 23:** Bucky esbofeteia o Caveira Vermelha e Hitler



Fonte: SIMON, Joe; KIRBY, Jack. *Young Allies #1* (1941)

Um fato importante e que justifica essa explanação pós-Segunda Guerra Mundial é que o Capitão América não estava sozinho no avião experimental, mas contava com a companhia de Bucky. A narrativa trata de uma missão realizada pelo Capitão e por Barnes em 1945, que consistia em manter a segurança de uma base aérea do Centro de Operações Europeu, a fim de impedir um avião-robô repleto de explosivos de alçar voo. Bucky o alcança, mas Steve solicita que o jovem desista e retorne ao solo, mas ele persiste em tentar desarmar os explosivos; o Capitão salta e tenta ajudar o parceiro, mas uma das bombas é acionada e ocasiona a explosão do avião, lançando os dois para longe. Steve cai ao mar, sendo obrigado a presenciar o seu parceiro ficar preso ao avião:

**Figura 24:** Explosão do avião experimental



**Fonte:** LEE, Stan.; KIRBY, Jack. *Biblioteca Histórica Marvel - Os Vingadores #1* (2007)

Essa trama é narrada originalmente em *Os Vingadores* #4 (1964), quando o Capitão América é reinserido na linha temporal cronológica da Marvel e estampa a capa com um grande título: “Capitão América vive de novo”. Namor, o príncipe submarino, que enfrentou os Vingadores em edições anteriores, enquanto vagava pelas geleiras se depara com um grupo de esquimós que cultuavam e pediam a bênção ao “deus das geleiras”, venerando um homem congelado. O personagem, por odiar a espécie humana, lança nas águas aquela grande pedra de gelo, que flutua e começa a derreter, expondo uma pessoa petrificada, que é levada pelo oceano até o submarino dos Vingadores.

O homem petrificado é Steve Rogers, que foi congelado logo após o acidente ocasionado pela explosão do avião. Posto para dentro do submarino, o personagem é

prontamente reconhecido pelos Vingadores e subitamente acorda do que parecia ser um sono, em um estado angustiante, gritando por Bucky, aparentemente desnordeado e perdido:

**Figura 25:** Capitão América é resgatado e acorda desnordeado



Fonte: LEE, Stan.; KIRBY, Jack. *Biblioteca Histórica Marvel - Os Vingadores #1* (2007)

Esse momento de retorno do Capitão é memorável e notabilizou-se como um dos mais importantes em todo o panorama dos quadrinhos, tornando-se um grande sucesso, inclusive, no Universo Cinematográfico Marvel (UCM), dando início a uma das séries de maior prestígio na recepção do público. No entanto, um fator importante a ser destacado, além da “ressureição” de Steve Rogers, é a busca incessante por Bucky, já que a última lembrança que ele tinha antes de cair no mar é a do seu amigo preso, em meio à explosão.

Outro fato relevante é que houve uma preocupação em reinserir o Capitão América no rol das histórias em quadrinhos, apesar do risco de as vendas não serem rentáveis, ou mesmo que causassem rejeição do público. Por isso se recorreu à opinião dos leitores a fim de observar se valeria a pena ou não trazer novamente o personagem, que outrora fora tão importante. O questionamento surge originalmente na edição *Strange Tales* #114, em uma história protagonizada pelo Tocha Humana, que supostamente estaria enfrentando o Capitão América, o qual ressurgue inesperadamente, mas que, na verdade, era um outro personagem travestido. No final, há a seguinte indagação:

**Figura 26:** Questionamento acerca do retorno do Capitão América



Fonte: LEE, Stan.; KIRBY, Jack. *Biblioteca Histórica Marvel - Os Vingadores #1* (2007)

Sondar a opinião do público é um recurso mercadológico muito utilizado nessa fase inicial da Marvel, como aconteceu com Bucky. Assim com o retorno do Capitão um ano depois, havia a necessidade de fazer emergir também a figura do *sidekick*, afinal, a explosão ocasionou o desaparecimento de ambos. Na publicação dos Vingadores há um *flashback* de uma única página acerca do que havia acontecido, em uma clara representação da memória do Capitão, que estava turva e esparsa, tendo em vista as dezenas de anos que ficou congelado. Mesmo assim, a figura de Bucky é uma problemática recorrente nos discursos de Steve, que em vários momentos ressalta a ausência do personagem e fala sobre como seria mais fácil encarar um mundo moderno se tivesse o amigo ao seu lado.

A narrativa culmina em uma luta dos Vingadores, incluindo o Capitão contra Namor, sem mais referências a Bucky. Essa ausência é compreensível pelo fato de a revista ser recém-lançada, estando apenas em sua quarta edição. Por isso, seria fundamental focalizar os membros de sua equipe e entregar aos leitores narrativas repletas de ação, sem muito espaço para lembranças ou diálogos longos. Porém, em 1968, houve uma publicação que tratou especificamente da morte de Bucky, intitulada “Morte, não seja orgulhosa”<sup>19</sup>, publicada na edição de número 56 dos Vingadores, de Roy Thomas e Jhon Buscema.

A história é protagonizada por Vespa, Golias, Pantera Negra e Gavião Arqueiro, que vão ao encontro do Capitão América em um castelo que pertencia ao Dr. Destino, vilão do

<sup>19</sup> Possível referência ao poema homônimo, do poeta inglês John Mayra Donne.

Quarteto Fantástico. Steve é atormentado cotidianamente pelo peso da culpa, fato que o leva a acreditar fielmente que Bucky não está morto, buscando diversas explicações que possam justificar sua ideia. A fim de comprovar sua teoria, o Capitão vai ao castelo porque sabe que lá existe uma máquina do tempo, e planeja voltar até o momento da explosão para constatar se de fato seu parceiro morrera ou não.

Vespa fica responsável pelo controle da máquina e os personagens são transportados até 1945, então ficam intangíveis e presenciam o que aconteceu, esclarecendo com riqueza de detalhes para o leitor o episódio que pôs um fim à dupla americana que atuou de forma ativa na Segunda Guerra Mundial. O grande vilão dessa narrativa é o Barão Zemo, um cientista sádico e megalomaníaco que trabalhava no desenvolvimento de armas para o exército nazista, que objetivava roubar o avião e entregá-lo a Hitler, visando ao reconhecimento pessoal.

Enquanto executava seu plano, é surpreendido pelo Capitão América e por Bucky, que travam um combate corpo a corpo, quando o personagem é atingido em cheio por um androide, que o deixa desacordado e acaba tirando a concentração do Capitão do campo de batalha. Com isso, ambos são capturados por Zemo e amarrados no avião para serem mortos na explosão, mas os personagens são surpreendidos pelos viajantes do tempo, que deixam de ser intangíveis e travam uma luta contra o Barão e seus capangas. No processo, eles retornam à intangibilidade, mas, antes, o Capitão lança seu escudo contra o avião e liberta Bucky e a sua própria versão do passado.

A narrativa, que aparece como um *flashback* em Vingadores #4, é presenciada agora pela versão consciente de Steve Rogers, que observa o que ocorreu e ocasionou a morte do seu amigo: Zemo ativara o controle do avião e os personagens saíram em perseguição a fim de desativar o acionador dos explosivos, mas Bucky insistiu na ideia, ainda que o Capitão a reprovasse. Assim, Steve revive toda a cena e, só após isso, aceita a perda, de modo que essa narrativa surge principalmente como uma forma de esclarecer aos leitores o que realmente havia acontecido com o *sidekick* de forma mais detalhada e menos apressada, como em Vingadores #4.

No entanto, embora o Capitão tente enfrentar o luto e busque constantemente a aceitação da morte, entendendo a importância de seguir em frente, em várias outras narrativas a figura de Bucky volta-lhe à memória e parece assombrá-lo:

**Figura 27:** Capitão América revive suas memórias



**Fonte:** Biblioteca Histórica da Marvel – Capitão América #1 (2008)

Mais uma vez repensamos a discussão de uma ideia reducionista que associa ao personagem *sidekick* um ideal de passividade e mera “mola” que serve de trampolim para o protagonista, visto que a relação entre Steve Rogers e Bucky aponta exatamente para o contrário. O Capitão foi impactado de forma direta e seu processo de construção de singularidades é marcado por dualidades e uma falta constante, que pode ser compreendida a partir de dois momentos-chave: a primeira é em sua jornada cronológica usual e tradicional, antes da explosão do avião; e a segunda diz respeito à sua adequação ao novo mundo, moderno e tecnológico.

A presença de Bucky no primeiro momento da vida de Steve foi relevante de diferentes formas, já que o personagem era amigo tanto do oficial Rogers quanto do Capitão América, o que mostra que as duas instâncias do personagem protagonista estavam calcadas de forma muito positiva nas representações que o personagem *sidekick*, por sua vez, evocava. O contexto do militarismo parecia não abrir margem para uma relação afetuosa, leve e livre de autoritarismos, fato que muda com a inserção de Barnes nesse universo; a amizade criada faz bem para ambos e reflete de forma direta na recepção da obra, como afirmamos anteriormente. A cada publicação as relações são aprofundadas e o *sidekick* é um parceiro na vida pessoal do Capitão.

Em um segundo momento, ao ser reanimado do congelamento, Steve se depara com um mundo totalmente novo, repleto de tecnologias, personagens diferentes, e tantas outras coisas que o inserem em uma posição de estrangeiro em seu próprio país; a América defendida pelo Capitão não é a mesma América que o recebe nesse novo momento de sua vida. Chama a

atenção, no entanto, o contraste que se estabelece não apenas por essas mudanças na sociedade, mas pela ausência de Bucky, tanto que, ao acordar, a primeira coisa que Steve fala é sobre o ocorrido em 1945.

Sem o seu amigo, o Capitão se sente perdido e desorientado e, embora logo faça parte da equipe dos Vingadores, convive diariamente com uma grande dúvida acerca do que de fato tinha acontecido. Agora, não há mais a presença de Bucky para ajudá-lo nas batalhas, sendo necessário se adequar a uma formação de equipe e cooperar ao lado de personagens que até então não conhecia. Nesse sentido, o *sidekick* atua de forma altamente relevante para a complexidade das singularidades de Steve Rogers, seja em sua presença e, especialmente, em sua ausência.

A presença do personagem aponta para uma vida passada, em uma época na qual há uma ligação forte e essencial entre ambos, demarcada por um forte contexto histórico, político e social; a ausência, por sua vez, pode representar uma perda não só do personagem como *persona*, mas de parte da vida do próprio Capitão, das memórias. Agora, nessa espécie de “nova América”, faz-se necessário abrir espaço para a ressignificação de valores, de dogmas, de crenças e dos propósitos que o conduziram a se tornar herói, fato que recai como o principal mote de *Guerra Civil* (2016).

Além de parceiros contra o crime, Bucky e Steve se tornaram amigos inseparáveis fora dos campos de batalha, lutando juntos em vários momentos contra diferentes inimigos, até a sua morte. Nesse sentido, protagonismo e secundariedade no plano narrativo não delimitam o que esses personagens são nem suas potências, tendo em vista que eles estabelecem relações tão sólidas que, no desenvolvimento das tramas, fica cada vez mais difícil precisar com certeza o que (e quem) é um personagem protagonista neste universo de super-heróis, se tal categoria for tomada em sentido fixo e apriorístico.

É comum, em comunidades de fãs da Marvel, observarmos críticas referentes à ancoragem excessiva de alguns personagens a partir dos protagonistas, no entanto, faz-se necessário refletir sobre até que ponto nossas chaves de leitura não são estritamente reduzidas, ao preponderar uma figura em detrimento da outra, quando na verdade seria mais produtivo conceber a narrativa como um espaço compartilhado e marcado por uma série de agenciamentos, possibilidades e emancipações em conjunto, promovidas por vários personagens de modo dinâmico, não apenas por um em particular.

Dessa maneira, a fim de continuar a discutir a importância de Bucky como personagem e os agenciamentos que efetua a partir de sua mobilidade constitutiva frente a um panorama de possibilidades narrativas, sociais, etc., tratamos de sua atuação em dois momentos: Bucky como

*sidekick* do Capitão América, o seu leal companheiro e amigo; e o mesmo personagem em um momento distinto de sua trajetória narrativa, ao ser resgatado em 2005, em outra trama, incorporando-o a nossas reflexões como um importante elemento para compreensão desta tese.

Assim, o personagem apresenta um processo constitutivo complexo, ao passo que é fundamental lê-lo de forma mais ampla, percebendo as nuances que o constroem como tal, sendo impreciso restringi-lo à categoria narrativa de coadjuvante<sup>20</sup> simplesmente, quando, na verdade, os agenciamentos traçados por ele estão além de um espaço emoldurado, repleto de tipos e identidades.

Destacamos, portanto, Bucky como sujeito, sua importância para a construção do herói americano e o quanto sua vida e morte impactaram esse processo constitutivo de Steve Rogers, ainda que em poucos anos. Nesse sentido, tratar acerca do Soldado Invernal constitui-se num modo de inserir o aparentemente inocente e ingênuo Bucky Barnes num outro patamar, o do anti-herói, ou mesmo do vilão, conforme sua aparição em momentos específicos da narrativa.

### **3.2 O nascimento do Soldado Invernal e os agenciamentos do personagem secundário: sujeito fraturado**

Ao discutirmos sobre a importância do personagem secundário e sua presença como um promotor de agenciamentos na narrativa, pressupomos a sua construção num processo múltiplo e repleto de potencialidades. Dessa maneira, analisar as linhas de segmentaridade e linhas de fuga como estratégias de observação de seus movimentos possibilita uma leitura pautada em um ideal horizontal, um campo aberto, no qual um leque de singularidades se abre.

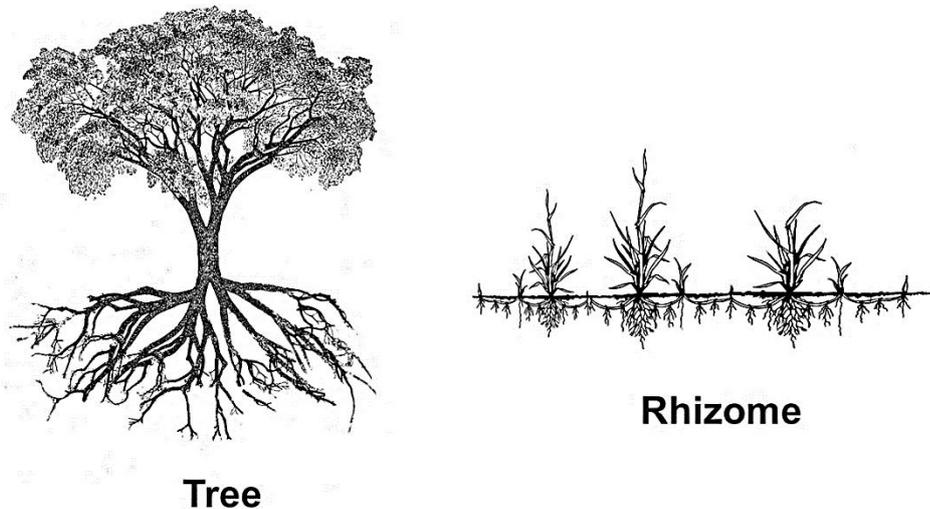
Por isso, é fundamental trazer à discussão o pensamento deleuze-guattariano, principalmente as noções de árvore e rizoma, afinal, como os próprios filósofos ressaltam, é problemático compreender a realidade que nos cerca se nosso pensamento estiver pautado em binarismos e/ou dicotomias. O sujeito é, portanto, ambíguo, ambivalente, heterogêneo e plurissignificado, elementos que se refletem na arte como um todo e, conseqüentemente, também nas histórias em quadrinhos.

---

<sup>20</sup> No decorrer da tese, a fim de evitar confusões teóricas acerca do personagem, utilizaremos a expressão “personagem coadjuvante” para nos referirmos à secundariedade narratológica, em um plano de homogeneidade, que tipifica os personagens em categorias estruturais e estáticas. Ao utilizarmos a expressão “personagem secundária”, fazemos menção à personagem em um plano de trânsito e fluxos de singularidades, do excêntrico, da ordem do menor (em um sentido deleuziano), em um sentido social e subalterno. Para nos referirmos aos personagens que não são nomeados e se constituem como figurantes, utilizamos a expressão “personagens anônimos”. Ou seja, no primeiro plano, o personagem emoldurado; no segundo, o personagem em trânsito; no terceiro, os figurantes.

Sobre as reflexões em torno do Rizoma e do Sistema Arbóreo, é importante situar, ainda que de forma objetiva, o que afirmam Deleuze e Guattari:

**Figura 28:** Rizoma e Árvore



**Fonte:** <https://blog.kolivi.com/OrganisationEnRhizome>

Como é possível deduzir a partir da imagem, o Rizoma é um conceito da botânica, que, segundo o Glossário Ilustrado de Morfologia, diz respeito ao “caule frequentemente parcial ou totalmente subterrâneo, horizontal, mais ou menos espesso, rico em reservas e com capacidade de produzir raízes e caules em cada nó; se distingue das raízes pela presença de nós, gemas e escamas” (Brasil, 2009, p. 329). Deleuze e Guattari (1995) aplicam a ideia do Rizoma a fim de pensar a sociedade e o próprio sujeito, fator essencial para compreender a ideia da multiplicidade e produção de singularidades.

O sistema arbóreo se estrutura a partir do que comumente pensamos ser uma árvore, composta por um caule e raízes profundas, sempre verticalizadas e que são nutridas por estratificações e modelos hierárquicos que constroem e concebem um *modus operandi* do mundo em suas relações sociais, políticas, filosóficas. Assim, o sistema arbóreo se constitui como um grande aparelho que encontra nas instituições de poder (igreja, família, Estado etc.) argumentos para fincar cada vez mais profundamente suas raízes.

Por isso, há uma série de forças que incidem de forma ambivalente sobre o sujeito em diversos níveis e manifestações. Como afirma Foucault (2014), a sociedade expõe ideais de vigilância e punição para os que de alguma forma tentam fugir ou desviar das prescrições do sistema arbóreo e da extensão de suas raízes, mediante as linhas de segmentaridade.

As linhas de fuga, por sua vez, possibilitam movimentos de saída temporária desses emolduramentos, de modo que o Rizoma oportuniza caminhos para experimentação do novo, do devir. Se a árvore tem suas raízes profundas e verticais, em um modelo hierárquico de estratificação, formando nós de arborescência (Deleuze; Guattari, 1996), o rizoma é um tipo de raiz que fica rente ou abaixo da terra e desenvolve sua extensão a partir do caule, com sucessivos nós.

Por essa forma de estruturação, se torna uma tarefa impossível determinar onde começa ou onde termina um Rizoma, ao passo que cada um de seus nós podem possibilitar o nascimento de outra planta, que possibilita o nascimento de outra e assim sucessivamente. Diferente da árvore, que para brotar precisa de uma semente, o rizoma brota a partir dos próprios nós de seu enraizamento, que parece muito mais um emaranhado de fios. Assim, uma compreensão filosófica do sujeito a partir da óptica rizomática diz respeito a uma concepção descentrada e distante de ideais restritivos.

Por isso, compreendemos o personagem e sua configuração narrativa e ou/narratológica no arco de *Guerra Civil* como marcada por um sistema rizomático, no qual a operação de agenciamentos se dá por meio da multiplicidade. A partir dessa ideia surgem possibilidades para se pensar os processos de singularização:

Aquilo que eu chamo de processos de singularização – poder simplesmente viver, sobreviver num determinado lugar, num determinado momento, ser a gente mesmo – não tem nada a ver com identidade. Tem a ver, sim, com a maneira como, em princípio todos os elementos que constituem o ego funcionam e se articulam; ou seja, – a maneira como a gente sente, como a gente respira, como a gente tem ou não vontade de falar, de estar aqui ou de ir embora... (Guattari; Rolnik, 1996, p. 69).

Esses processos são delineados (mas não limitados) por um ideal que compreende a construção de si mediante a alteridade, de modo a perceber que o sujeito se torna sujeito a partir do outro e das relações que traça com ele e consigo mesmo. Notamos esse processo principalmente na relação instaurada entre Bucky e Capitão América, na qual se cria um laço tão forte que se torna indispensável. Observamos o seu processo constitutivo como personagem em dois momentos: estando vivo, como Barnes; e renascido, como Soldado Invernal.

De forma geral, nos deparamos frequentemente com discursos que concebem a identidade como elemento essencial e fundamental para compreender o ser humano, de forma a inseri-lo em, ou restringi-lo a um sistema que se aproxima da Árvore, como destacam Deleuze e Guattari. Por muito tempo acreditou-se que o sujeito, embora viva em sociedade e estabeleça

um constate diálogo com o outro, mantenha uma essencialidade, um “eu-real” ou imutável, como aponta Stuart Hall (2014)<sup>21</sup>.

Ao destacarmos mais uma vez a figura do Capitão América, esse ideário pode ser desestabilizado ao se pensar na evocação praticamente mítica que é esse personagem, responsável por carregar o sonho americano, incentivar as gerações futuras, nunca se abater e estar sempre forte. Ao perder seu amigo, todos os conceitos forjados na construção do Capitão desaparecem, o sorriso dá lugar a um semblante triste e desolado; a confiança inabalável é substituída por uma culpa imperdoável; a força se transforma em dor.

**Figura 29: Capitão América se desespera pela morte de Bucky**



**Fonte:** *Capitão América: o Soldado Invernal* (2019)

É por isso que é mais relevante refletir sobre o personagem, independentemente do papel narrativo que ela cumpra, a partir de uma concepção que possibilite leituras que vão além de

<sup>21</sup> “A identidade é formada na “interação” entre o “eu” e a sociedade. O sujeito ainda tem um núcleo ou essência interior que é o “eu real”, mas esse é formado e modificado num diálogo contínuo com os mundos culturais “exteriores” e as identidades que esses mundos oferecem”. (Hall, 2014, p. 11)

aspectos identitários, unificadores ou que tendam à homogeneidade ou à estabilização. O Capitão oscila em vários momentos entre a razão e a emoção, entre a lucidez e a loucura, apontando para o quão ambivalentes são as forças que incidem sobre o sujeito a partir do outro, atribuindo-lhe, portanto, problemáticas filosóficas, sociais, existenciais.

A morte de Bucky desencadeia sentimentos em Steve que ele parecia não conhecer, como o medo e a culpa. Mesmo quando se oferece para ser a cobaia do soro do supersoldado, o personagem não se mostra atemorizado ou duvidoso, aspectos que se tornam rarefeitos quando se encontra em uma situação sobre a qual não pode exercer o controle, como sempre fazia como Capitão América.

Por muito tempo houve a disseminação de ideais identitários pautados majoritariamente em noções que visavam a restringir as possibilidades e incutir nos sujeitos noções de si que encontravam seu início, meio e fim em identidades apriorísticas e forjadas a fins específicos, em uma subjetividade modelada. Nesta tese, no entanto, partimos de outra perspectiva, da:

ideia de uma subjetividade de natureza industrial, maquínica, ou seja, essencialmente fabricada, modelada, recebida, consumida. Esquemáticamente falando, eu diria que, assim como se fabrica leite em forma de leite condensado, com todas as moléculas que lhe são acrescentadas, injeta-se representações nas mães, nas crianças – como parte do processo de produção subjetiva (Guattari; Rolnik, 1996, p. 25).

No universo dos quadrinhos essa é uma discussão muito recorrente, que pode ser observada de formas múltiplas e distintas, afinal, as narrativas são, frequentemente, representações de um universo real. É nesse sentido que as reflexões de Guattari e Rolnik (1996) recaem também nas tramas das editoras, por exemplo: ao se criar o Capitão América, buscou-se alimentar o patriotismo e a nacionalidade, de modo que as crianças pudessem, inclusive, receber um distintivo do Capitão, como forma de reconhecimento. No entanto, embora houvesse a reafirmação de algumas estereotípias, especialmente após as ponderações de Frederick Wertham, em 1954, em alguns momentos as histórias caminhavam para rumos um tanto distintos.

Esse aspecto está presente nas narrativas quadrinísticas de super-heróis da década de 1970, com o processo de humanização dos personagens e a inserção de tramas realistas que objetivavam aproximar ainda mais os heróis do seu público. Desmistificar as noções de perfeição e inalcançabilidade foi importante para intensificar uma atmosfera de realidade, mesmo em meio aos raios *lasers*, seres extraterrestres e uma gama de superpoderes humanamente impossíveis.

Ainda que tenha se acentuado nos anos 1970, esse processo é anterior, pois já nasce com o Superman e todos os seus dualismos e as nuances entre ser um homem ou um alienígena, em uma clara representação dos processos que circundam a própria constituição das singularidades do sujeito que o personagem representa, que transita entre formas de vida massificadas e possibilidades do desejo, tendo em vista que, diferentemente da psicanálise freudiana, que vê o desejo como falta, Deleuze e Guattari (1996) o concebem como potência.

Com isso, as narrativas de heróis se tornam um âmbito profícuo e heterogêneo para se compreender como as construções de si ocorrem mediante o outro e as demandas da alteridade, da diferença e da multiplicidade. Ao experimentar as ânsias do desejo, o sujeito caminha e transita a partir das linhas de fuga e das possibilidades criativas por elas oportunizadas, experimentando um ideal pautado não na busca por algo que o preencha, mas, sim, no próprio processo de experimentação do devir, que se dá mediante uma ideia de incompletude, de um constante vir-a-ser, mas nunca se encontrar completo.

A noção de subjetividade calcada na identidade ou em massivos processos identitários é, portanto, alargada ao nível da produção de singularidades, emancipando o sujeito e o tornando aberto ao novo, ao que está por vir, não se prendendo a amarras que de alguma forma podam suas potencialidades. É justamente nesse panorama que se encontra o personagem Bucky Barnes em seu processo “pós-morte”, tendo em vista que nas narrativas do Capitão América até então não se ouviu mais nenhuma notícia do personagem ou qualquer vestígio que apontasse para sua existência posterior, já que sua última aparição se dera em 1968, na edição 56 de *Os Vingadores*, em mais um *flashback* do Capitão América:

Figura 30: Última aparição de Bucky



Fonte: Biblioteca Histórica Marvel - Os Vingadores #1 (2007)

Contudo, no ano de 2005 os quadrinistas Steve Epting e Ed Brubaker, “trazendo influências dos romances e filmes policiais” (Goidanich; Klenert, 2011, p. 71), dão continuidade e reinserem Bucky no universo quadrinístico da Marvel, mas em uma perspectiva totalmente diferente do jovem e inocente James Buchanan Barnes que conhecemos nas décadas do século XX. A *graphic novel*, intitulada *Capitão América: o Soldado Invernal* (2005)<sup>22</sup>, reúne as edições 8, 9, 11-14 de *Captain America* (vol. 5), apresentando a seguinte sinopse: “As perguntas que perturbam os sonhos e as lembranças do Capitão América foram respondidas da

<sup>22</sup> Transformada, em 2019, em edição deluxe.

maneira mais brutal possível”, apontando para o argumento principal da trama, que consiste no retorno de Bucky à cronologia da Marvel.

Isso retoma, portanto, uma questão pertinente quando destacamos a importância do personagem para a construção do Capitão e o processo que enfrenta até se livrar da culpa de sua morte, que não é a volta de Bucky, mas o nascimento do Soldado Invernal, um assassino desconhecido a serviço dos soviéticos, tendo como pano de fundo a Guerra Fria. Após 60 anos de sua suposta morte, os leitores descobrem que Bucky sobreviveu à explosão ocasionada em 1945 e que os *flashbacks* do Capitão América nas edições anteriores não abarcavam toda a história. Na explosão, o personagem perde seu braço esquerdo e, assim como Steve, é congelado nas águas do Atlântico Norte, fator responsável pela preservação da sua vida. É encontrado por um submarino soviético que procurava vestígios do Capitão América a fim de colher amostras do soro do supersoldado, visando à criação de um exército poderoso.

A trama do *Soldado Invernal* tem início com um rápido *flashback* de 1945, com a notícia da explosão do avião e do desaparecimento do Capitão América. Logo em seguida, o plano narrativo é retomado no presente, em uma sala da SHIELD, na qual Nick Fury<sup>23</sup> mostra várias imagens e tenta convencer o Capitão de que Bucky não morreu, mas apareceu em uma missão que culminou com o assassinato do Caveira Vermelha, que planejava uma destruição em massa em várias cidades dos EUA.

Bucky teria sido o responsável por disparar a bala que tirou a vida do Caveira, a mando do general Aleksander Lukin, uma importante figura militar soviética e integrante da KGB, que objetivava roubar o Cubo Cósmico<sup>24</sup> do vilão nazista, mesmo que para isso fosse necessário cometer um assassinato. O Capitão parece não querer aceitar a hipótese de que aquele jovem, que fora treinado por ele e estivera ao seu lado em diversas missões, pudesse agora estar trabalhando em favor de um inimigo. Em seguida, nos deparamos com uma cena que retrata a

---

<sup>23</sup> Soldado que atuou na Segunda Guerra Mundial, chegando rapidamente ao posto de sargento das forças armadas americanas. Ferido em uma missão na França, Nick ficou sob os cuidados do professor Berthold Sternberg, que aplicou nele uma substância que retarda o envelhecimento, a partir da Fórmula do Infinito. Galgou vários cargos militares, chegando, no auge da Guerra Fria, a ser nomeado como diretor da “S.H.I.E.L.D (Superintendência Humana de Inteligência, Espionagem, Logística e Dissuasão), uma recém-estabelecida organização de espionagem” (Beazley; Youngquist; Brady, 2005, p. 121), mas que na contemporaneidade assume dimensões gigantescas e se configura como uma Instituição que coopera com o Estado e com a proteção da população mundial, se tornando a maior inteligência anti-terrorismo dos quadrinhos Marvel, indo de encontro aos ideais nazistas da HYDRA.

<sup>24</sup> Criado por Stan Lee e Jack Kirby na revista *Tales of Suspense* # 79, julho de 1966, o Cubo Cósmico, também conhecido como Tesseract ou Tesserato, foi encontrado pela A.I.M. (Advanced Idea Mechanics), uma associação de renomados cientistas que objetivam conquistar poder e derrubar todos os governos por meio da tecnologia. O cubo apareceu acidentalmente em nossa dimensão, e é um objeto que apresenta uma forma cúbica (mas que depois assume outros formatos) e carrega consigo a capacidade de transformar qualquer desejo em realidade, sem mensurar as consequências do pedido.

ida de Steve à Filadélfia, ocorrida na noite anterior, para salvar uma agente da SHIELD, Sharon Carter, o seu antigo amor. É nesse momento que Carter revela ter uma alta desconfiança de que o assassino do Caveira Vermelha seja Bucky Barnes.

Um fato importante, que diz respeito à estruturação da trama desta *graphic novel*, é a forma escolhida para construir um fio narrativo que represente uma série de questões acerca da relação traçada entre o Capitão América e Bucky. Há uma notável não linearidade cronológica das ações, de modo a recorrer a vários *flashbacks*. Esse recurso retrata diferentes espaços e épocas, apontando, inclusive, para a complexidade que envolve o personagem do Soldado Invernal e todas as representações que evoca em níveis semânticos, estético-estilísticos, estruturais e até mesmo cronológicos, já que oscila entre passado e presente a partir de *flashes* episódicos e pontuais, necessários para melhor compreender a história narrada.

A própria modificação na arte e os modos contemporâneos de compor o estilo da história em quadrinhos, desde o *storyboard* à arte-final são elementos que incidem diretamente na constituição narrativa, potencializando formas de leitura que talvez não estivessem presentes caso determinados recursos técnicos não fossem empregados, como a ilustração digital, por exemplo. Diferentemente do Capitão América, que continuou protagonizando histórias desde 1964, Bucky foi dado como morto ainda sendo um jovem, e retorna agora como um adulto, abrindo uma vastidão de possibilidades.

A configuração do soldado Invernal e o processo de transformação (e não de transição, haja vista o salto temporal de 60 anos que ocorre) são responsáveis também por delineamentos que constroem sentidos. Isso se torna perceptível pela escolha da paleta de cores, que oscila, ora em tons quentes (majoritariamente em uma dimensão de batalha, sangue e violência), ora em tons frios (em momentos de maior racionalidade e menos violência). Além disso, a escolha por manter máscara de Bucky também é um ponto importante a ser observado, já que esse adereço se torna um dos mais emblemáticos quando se trata de super-heróis. Essa tradição de heróis mascarados não é nova, pois se inspirou em *O Fantasma* (1936), uma HQ de aventuras criada por Lee Falk, que narra a história de um combatente do crime mascarado. Assim como o Fantasma, Bucky, desde a sua criação, usa uma máscara que lhe cobre apenas os olhos.

Acerca desse elemento, Lee Falk, em entrevista a Raymond Elman, destaca uma questão interessante e corriqueira:

O Fantasma surge do mundo dos heróis clássicos, que era o meu mundo quando menino. Todos os grandes heróis dos mitos gregos e romanos. E minha resposta à popularidade mundial de O Fantasma é que O Fantasma aborda a mitologia de todas as culturas. Isso não foi acidental, tentei fazê-lo assim. Na verdade, eu não lhe dei olhos. Ou seja, você não pode ver os olhos dele.

Quando o criei, pensava nos bustos de heróis romanos e gregos, cujos olhos estavam vazios. Se você colocar olhos no Fantasma, toda a aparência mudará. A falta de olhos lhe dá uma imagem divina (Falk, 1989, p.171, tradução nossa).<sup>25</sup>

Comumente, nos deparamos em várias HQs com personagens mascarados que têm os olhos brancos, como o Batman, por exemplo. Ao representar Bucky como usuário de uma máscara que “ocultava” seus olhos, ainda que indiretamente Jack Kirby e Joe Simon foram influenciados pelo estilo falkiano de criar seus personagens, tendo em vista que Lee Falk foi um importante expoente no que diz respeito a super-heróis em tramas aventureiras, desde a criação de seu mais importante herói.

Nesse sentido, chama a atenção que o Soldado Invernal, ao surgir em 2005, mantém em seu traje a máscara que era usada pelo jovem Bucky, mas com uma leve, porém importante, diferença: a máscara que antes escondia os olhos do personagem em uma cor branca, agora mostra seus olhos castanhos e cria uma atmosfera intrigante e misteriosa. Se, para Falk, o ideal de escondê-los era retratar um aspecto mítico e divino no super-herói que portava a máscara, nos deparamos agora com um personagem que ressignifica esse pensamento e mobiliza outros valores para a trama em que se insere:

**Figura 31:** Primeira aparição do Soldado Invernal



**Fonte:** *Capitão América: o Soldado Invernal* (2019)

<sup>25</sup> No original, “The Phantom comes out of the world of classical heroes, which was my world as a boy. All the great heroes of the Greek and Roman myths. And my answer to The Phantom's world-wide popularity is that The Phantom touches on the mythology of all cultures. This was not accidental, I tried to make him that way. In fact, I didn't give him eyes. That is, you can't see his eyes. When I first created him I was thinking of the Roman and Greek busts of heroes, whose eyes were blank. If you put eyes in the Phantom it changes the whole appearance. The lack of eyes gives him a god-like image.”

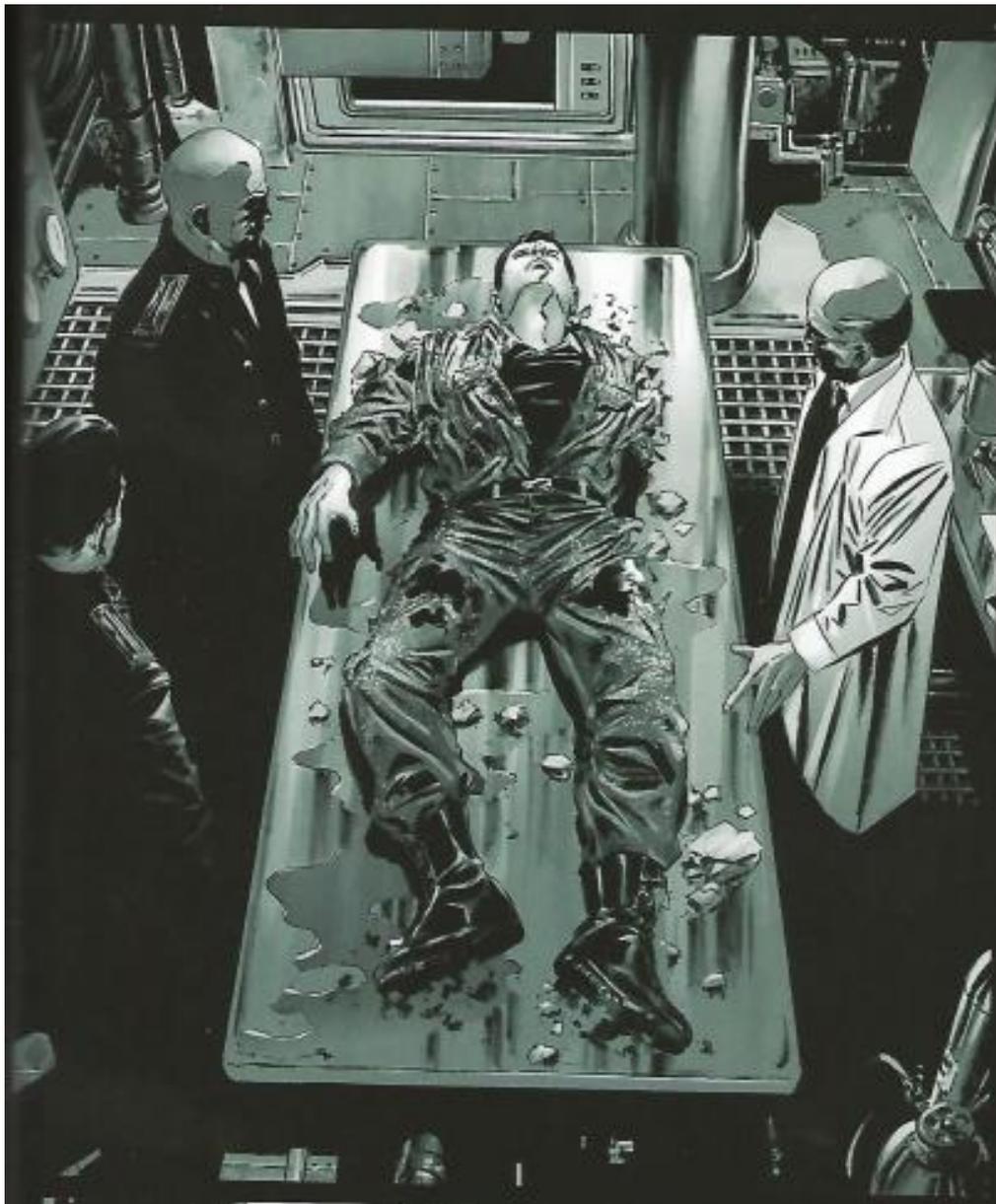
A sua primeira aparição foi no incidente ocorrido na Filadélfia, o qual o Capitão América é incumbido de limpar os vestígios deixados pelo inimigo e resgatar as vítimas que ali havia. Em um cenário catastrófico de destruição, luta contra vários andróides e, em meio à luta, se vê sob a mira da arma do Soldado Invernal. Buscando enxergar a figura sinuosa em meio aos escombros e à escuridão, Steve chama por Bucky, mas recebe outra pergunta como resposta: “Quem é Bucky?”. O reconhecimento do Capitão e o estranhamento do Soldado Invernal em torno de uma identidade cristalizada são questões que apontam para uma tentativa de compreender o presente em uma lembrança do passado.

No entanto, a não identificação com seu próprio nome e tudo o que ele evoca projeta uma atmosfera na qual o silêncio predomina, principalmente a partir de um plano de foco em *close up*, que aproxima os rostos dos personagens em quadros diferentes e contrastantes: o Capitão machucado, buscando seu amigo, e uma figura desconhecida, em postura firme, que não o reconhece, tampouco o nome pelo qual chama. O contexto no qual a cena se insere cria, por sua vez, um cenário com tons quentes de vermelho e preto, demarcando uma força visual que parece aumentar ainda mais a tensão entre eles; assim, a alternância promove uma sensação de movimento.

Ao se encontrar com o Capitão e proferir apenas uma única frase, o Soldado Invernal some em meio à poeira e destroços, como se fosse um fantasma. Após isso, o plano narrativo é reconduzido à base da SHIELD, onde Steve passa a vivenciar o mesmo sentimento que o tomou quando Bucky morreu em 1945: uma enorme sensação de não aceitação e culpabilidade, máxima que rege a maior parte da narrativa. Nesse processo, um dossiê é montado com várias imagens que ligam a figura de Bucky a vários assassinatos, correlacionados diretamente com a Guerra Fria e algumas pessoas que atuaram naquele contexto.

Em um outro *flashback*, semelhante ao que o Capitão América apresenta aos leitores na edição dos Vingadores, percebemos o que de fato aconteceu com Barnes quando houve a explosão no avião experimental, no ano de 1945. Um submarino soviético navegava de forma sorrateira pelo Canal da Mancha, próximo às Ilhas do Canal, em uma área que era vigiada pelos ingleses, em busca do corpo do Capitão América, quando se depara com um outro corpo, que é o de Bucky, e, ainda que não fosse Steve Rogers, em diálogo entre os tripulantes da embarcação, fica evidente que o personagem vai ser utilizado de forma muito objetiva pelos soviéticos:

**Figura 32:** Bucky é resgatado pelos soviéticos



**Fonte:** *Capitão América: o Soldado Invernal* (2019)

Por serem memórias, as cenas são compostas a partir de aspectos variáveis e que produzem sentidos também por meio de sua estruturação artística. Nesse importante momento, não há colorido e sim a predominância do preto, fator que colabora para um efeito memorialista e passadista à cena, diferentemente do que acontecera com o ressurgimento do Capitão América. Um dos motivos para essa formulação mais séria e formal se dá justamente por seu formato em *graphic novel*, assim, há uma maior riqueza de detalhes no que concerne às cenas de violência, com diálogos mais elaborados e demorados e uma representação visual mais realista.

Por esse motivo, as cores incidem diretamente na formação dos personagens e nas relações que estabelecem entre si. Retratada por Heller (2013) como a cor do poder, da violência e da morte, o preto se formata em vários momentos distintos e com significações também distintas e multissemióticas. Na cena de recuperação do corpo de Bucky, as vinhetas se fundem com o plano ao fundo, que, por sua vez, parece se fundir com o fundo interior do requadro.

Dessa forma, as páginas formam uma cena em moldes cinematográficos, nos quais o olhar do leitor passeia de forma geral, compreendendo o sentido maior da cena, e depois se demora nos detalhes e na forma de leitura tradicional. Há recorrência de quadros compridos, ocupando a maior parte da folha e, em sua maioria, sem nenhuma fala, apenas o silêncio. No entanto, é um silêncio que pode revelar várias inquietações do(s) personagem(ns) e que exige do leitor competências que excedam o código escrito e desemboquem nos sentidos da imagem, no reconhecimento de que o silêncio não é ausência de discurso, mas em muitos casos o seu excesso, de modo que só o recurso visual seria capaz de mensurar os objetivos enunciativos e discursivos exigidos em momentos específicos da trama.

A cena destacada representa essa forma de conceber a imagem, em uma relação que foge a um aspecto de codependência do texto verbal e traça sentidos múltiplos e importantes, de modo que

[...] longe de estarmos diante de um combate entre titãs – o verbal e a imagem –, a expressão linguística e a visual são reinos distintos, com modos de representar e significar a realidade próprios de cada um. Eles muito mais se complementam, de maneira que um não pode substituir inteiramente o outro. Assim, quando utilizamos a linguagem verbal para falar sobre como lemos as imagens, não estamos impondo a elas um modo de ser que lhes é estranho, mas tratando de explicitar os traços que as caracterizam na sua natureza de imagens (Santaella, 2012, p.13).

O retorno de Bucky só se dá após 37 anos de sua última aparição indireta na revista dos Vingadores, por isso havia uma determinada concepção do que seria o personagem em âmbito narrativo, englobando seus aspectos estéticos. Agora, vem à tona não mais um garoto ou o jovem adulto de algumas edições, mas, sim, a figura de um homem forte, em trajes semelhantes aos que foram vestidos no Capitão e em seu *sidekick* antes da morte<sup>26</sup>, pois só no decorrer da trama teríamos o conhecimento de que se trata de Bucky Barnes.

---

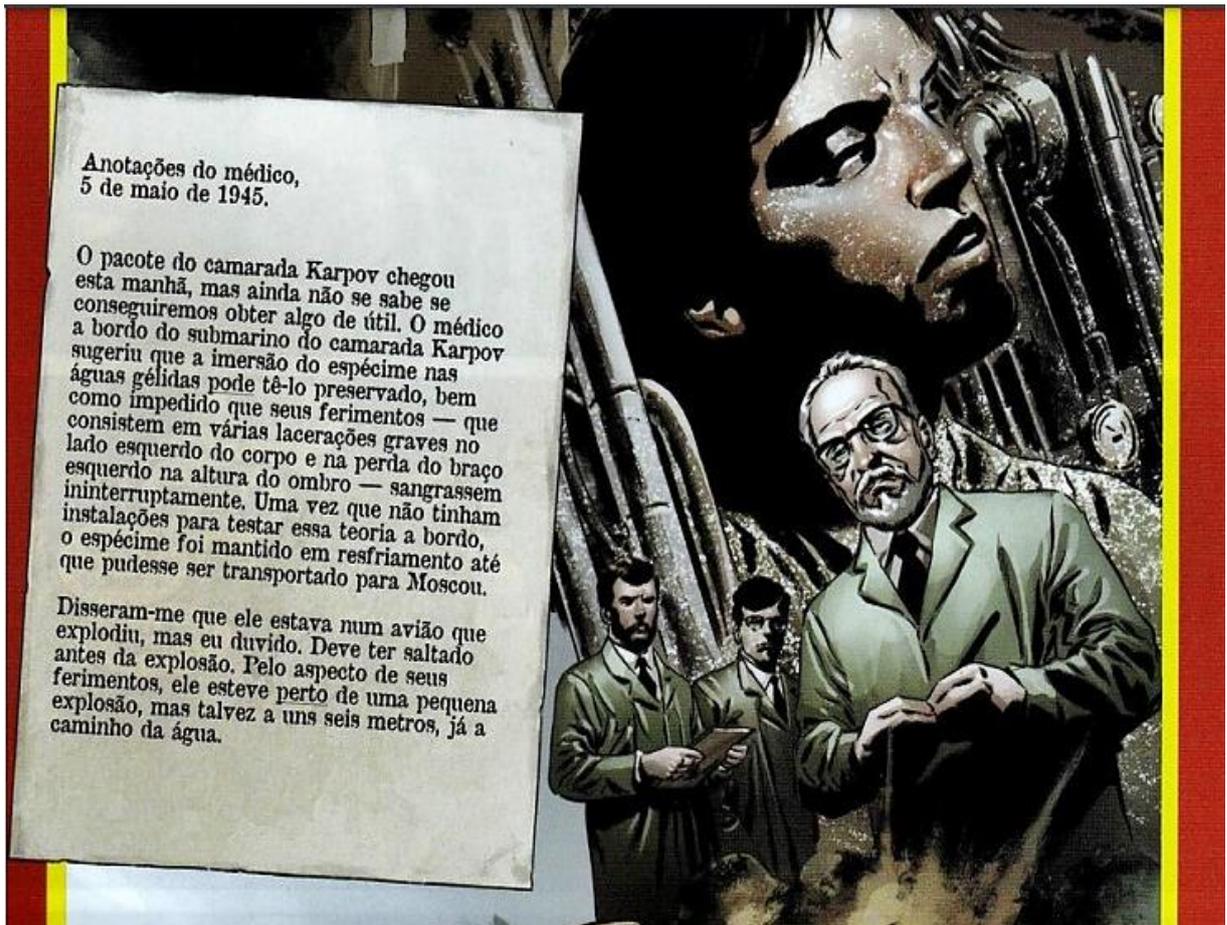
<sup>26</sup> O Barão Zemo profere o seguinte discurso antes de amarrar o Capitão e Bucky no avião experimental, em 1945: “Estes uniformes extras servirão aos meus propósitos... por razões que você jamais entenderia, meu escravo mudo! Pois, de todas as coisas na terra, a que mais desprezo é a fantasia embandeirada do Capitão América! E se eu preciso viver por baixo deste odioso capuz... ele deve morrer... em trajes mais ordinários! Meu mais perigoso inimigo não deve dar seu último suspiro num chamativo traje azul, vermelho e branco... mas nas vestimentas muito mais simples de um exército que nós, nazistas, juramos aniquilar!”.

A recuperação visual do uniforme de aviador de Bucky na edição de 1968 nesta publicação de 2005 é interessante por fazer menção de forma direta à narrativa clássica, que culmina no retorno do personagem como Soldado Invernal. Além disso, serviria ainda como uma referência que, nesse tom memorialista, dá verossimilhança ao relato e projeta um contexto que oferece pistas ao leitor mais maduro de que este não seria um personagem totalmente novo, mas já conhecido.

A menção ao que ocorreu e o processo de nascimento do Soldado Invernal são apresentados de forma direta originalmente na edição número 11 do Capitão América, a terceira parte que compõe o compilado da *graphic novel*. São 16 páginas que retratam todo o processo pelo qual o personagem passou no laboratório soviético. Na narrativa, o Capitão volta da missão sem sucesso que recebeu da SHIELD, que seria capturar o general Aleksander Lukin; ao chegar em sua casa, encontra uma carta na caixa de correios contendo apenas uma marca de carimbo: “Projeto Soldado Invernal: arquivos confidenciais”.

Quando abre o envelope, percebe se tratar de uma série de informações sobre a realidade enfrentada pelo seu amigo, ao passo que a forma narrativa agora é a de uma escrita diarística, intimista e repleta de informações importantes para que Steve pudesse melhor compreender o que teria acontecido até o nascimento do Soldado Invernal:

**Figura 33:** Arquivos confidenciais do Soldado Invernal



*Fonte: Capitão América: o Soldado Invernal (2019)*

Do ponto de vista narrativo, o recurso escolhido pelos roteiristas a fim de representar as observações em torno dos acontecimentos envolvendo Bucky é muito acertado. A comunicação por diários é de fundamental importância para dar tons históricos à trama, que é cercada por acontecimentos factuais. A presença das datas em cada anotação situa não apenas o leitor, mas os próprios personagens, ao passo que detalha em minúcias os processos realizados, a fim de reanimar o homem que estava congelado.

Outro elemento relevante é a predominância de uma linguagem tipicamente narrativa, não abrindo espaço para diálogos ou interlocuções. Já que se trata da escrita em diário, se estrutura a partir de formas descritivas na qual o autor, que termina por ser o narrador, lança suas observações em torno dos fatos a partir de um lugar muito importante, que é o do profissional que liderou a “ressurreição” de Bucky.

Assim, nesse momento não há a presença de calhas, vinhetas ou requadros, pois, à medida que um fato é descrito pelo médico, o pano de fundo deixa de ser uma cor sólida e passa a ser um verdadeiro recordatório imagético, em que várias cenas são remontadas a fim de não

apenas ilustrar a matéria verbal, mas de potencializar os sentidos da narrativa. A memória, multifacetada, é metaforizada em uma espécie de vitral. Por isso, há uma miscelânea de gêneros, proporcionando um espaço multimodal construído no campo do hipergênero. A inserção de páginas de um diário médico, fotografias e documentos destaca, mais uma vez, a complexidade das imagens e da linguagem visual para a emancipação da trama como narrativa intermidiática.

Ao passo que as anotações do médico aparecem, percebemos que Bucky sobreviveu à queda e, diferentemente do que se pensava até então pelos *flashbacks* do Capitão, o personagem não permaneceu no avião quando explodiu, mas conseguiu soltar-se segundos antes do acontecimento, estando há mais ou menos seis metros do chão, segundo a análise do médico. Em todo o momento, Barnes é nomeado de “espécime”, sendo tratado como uma cobaia.

A partir das avaliações, constata-se que ele está morto, mas resolvem reaquecer o corpo a fim de tentar reanimá-lo. Karpov, o general responsável pela expedição que o encontrou, no entanto, está mais interessado em seu sangue do que em sua reanimação. Os interesses que circundam toda a trama do Soldado Invernal estão pautados em ideais políticos, de modo que o que importava era extrair de seu corpo amostras do soro do supersoldado a fim de criar exércitos poderosos e conquistadores. Contudo, mesmo após o reaquecimento do corpo, ele permanecia inerte, até que recebe descargas elétricas, ressuscitação cardiopulmonar e adrenalina diretamente no coração.

Subitamente, mesmo com o lado esquerdo do corpo ferido e deficiente do braço, Bucky acorda assustado e violento, sendo prontamente sedado. A partir das análises médicas por meio de exames, constatam que houve lesões cerebrais e que não há nenhum vestígio do soro do supersoldado em seu sangue, fato que o tornaria inutilizável, supostamente. Além disso, o personagem acorda desmemoriado, mas os envolvidos sabem que ele era o *sidekick* do Capitão América e por isso temem a sua liberdade. A fim de evitar maiores transtornos, o inserem em uma cápsula de animação suspensa, por um motivo que nem mesmo o médico conhecia.

Em 1954, após 6 anos, aparece um documento que informa o atual estado de Bucky. O laboratório soviético desenvolve um braço biônico e o implanta no lugar dilacerado pela explosão. Após vários anos de experimento, chegam à conclusão de que o personagem pode ser uma peça importante no contexto militar, transformando-o em um soldado a serviço soviético. O processo consiste, de forma geral, em um aproveitamento de seu estado de esquecimento, impondo sobre ele uma reprogramação mental, que implanta memórias falsas e o aliena a fim de se reconhecer como soldado, aproveitando, ainda, da sua condição como cidadão americano, pois seria muito mais fácil se infiltrar em seu país de origem e cumprir missões sem ser facilmente reconhecido como inimigo.

Sabendo das habilidades de Bucky, em razão do treinamento que recebeu do Capitão América e das atividades que realizou ao seu lado, os soviéticos fazem uso de sua resistência e conhecimento do manuseio de armas para criar um assassino impiedoso e um espião astuto, treinado para matar e cumprir os objetivos que fossem necessários, segundo os seus superiores. Isso é retratado nas páginas do documento que Rogers recebe em sua casa, com o relato de várias infiltrações que Bucky tinha realizado em meio ao exército americano, colecionando, assim, uma longa lista de assassinatos. Passa, pois, de símbolo da paz, nacionalismo e patriotismo a uma máquina soviética mortífera e implacável: esse é o Soldado Invernal.

Porém, em 1957 a trama passa a dar indícios de uma reviravolta, pois o controle mental a que Bucky tinha sido submetido parece estar enfraquecendo, de modo que o personagem passa a ter lapsos de memória, como se buscasse preencher lacunas, questionando inclusive ordens de seus superiores. Esse é um fato que desperta o medo dos soviéticos, pois possivelmente estaria lembrando-se da sua antiga vida. Por isso, chegam ao consenso de, após cada missão, reconduzi-lo ao estado de suspensão animada, a fim de evitar qualquer pequena chama de rebelião.

Em 1973, após receber a missão de assassinar o senador Harry Baxtor, o Soldado Invernal não retorna para a base militar, causando certo pânico entre os oficiais, que buscam monitorá-lo de alguma forma e só o conseguem a partir de câmeras de segurança, que mostram sua entrada em um trem para Chicago, na estação ferroviária de Dallas, vestindo trajes civis. De Chicago, vai a Nova Iorque, onde caminha desorientado, desconhecendo, assim como ocorrera com o Capitão América, aquele mundo moderno, frenético e repleto de tecnologias, já que passou tantos anos em um verdadeiro exílio, tendo sido removido para fins específicos e estratégicos.

No entanto, ao abrigar-se em um albergue, é encontrado pelos soviéticos e levado de volta à base, onde não consegue explicar o seu comportamento e tampouco os motivos que o fizeram fugir logo após a missão. Um verdadeiro conflito se instaura e aumenta suas proporções no decorrer das narrativas sobre o Soldado Invernal, que vivencia uma crise no processo constitutivo de suas singularidades, em que parece haver certo embate entre uma identidade apriorística (Bucky) e as falsas memórias que lhe foram imputadas, transformando-o no Soldado Invernal.

Mesmo temeroso, o general Vasili Karpov continua utilizando-o como uma arma a serviço do exército, informações que são apresentadas agora a partir do seu diário pessoal. Bucky é transformado em um guarda costas particular, em uma visita de Karpov em meio à guerra no Oriente Médio, onde reafirma seus ideais e o prazer de ter ao seu lado o parceiro do

Capitão América, lutando em favor da Rússia contra os Estados Unidos. Pouco tempo depois, o general morre, mas deixa instruções para que o projeto do Soldado Invernal seja desativado e o personagem volte ao estado de inércia e que, se tivesse que ser reanimado, passasse por um criterioso e minucioso processo de reimplantação de memória, a fim de evitar qualquer tipo de rebelião a partir do retorno de suas recordações.

Com base nessa síntese feita até aqui, percebemos, pois, que o envelope com todas as evidências do projeto ultrassecreto do Soldado Invernal foi enviado pelo próprio Lukin inconscientemente, uma vez que o personagem vivencia um conflito psicológico ocasionado pelo manuseio do cubo cósmico, no qual estabelece monólogos consigo mesmo, como se estivesse tendo alucinações. As informações, antes secretas, chegam às mãos de Nick Fury e um enorme mal-estar se instaura na sala, pois o Capitão acredita que ainda há esperanças para Bucky, ao passo que a SHIELD o vê como um assassino que deve ser punido.

Convencido de que há redenção para o personagem, Steve se une ao Homem de Ferro e ao Falcão a fim de rastrear o cubo cósmico e, conseqüentemente, Bucky, que fica responsável por garantir a sua segurança, custe o que custar. A perseguição os leva às montanhas Allegheny, na Virgínia, onde se deparam com uma base de estudos nucleares, local para onde Lukin pretendia levar e esconder o cubo. Ao chegarem lá, são surpreendidos pelo Soldado Invernal, que mostra certos tons de revolta com as ordens do general e, mesmo que as cumpra, parece fazê-lo de forma infeliz.

A partir de 1988 Bucky passa a ter colapsos mentais de forma mais recorrente, revivendo pequenas memórias do seu passado e experimentando um enorme conflito de natureza psicológica entre sua vivência como Bucky Barnes e as ações cometidas pelo Soldado Invernal. Após longos anos que oscilaram entre estados de repouso e reanimações, o personagem é acordado com uma missão específica, a qual culmina em um encontro com Steve Rogers, e sua mente entra em colapso novamente, dessa vez de modo mais complexo e profundo.

No combate corpo a corpo, uma luta ideológica e imaterial se sobressai em meio à troca de socos e pontapés, pois o Capitão desenvolve um discurso que visa recuperar as memórias do seu amigo e trazer de volta a identidade de Bucky. No entanto, o personagem não se reconhece nos traços delineados e passa a agir cada vez mais agressivamente, de modo que Steve momentaneamente baixa a guarda e desiste de lutar, em um ato de desespero para que o Soldado Invernal rememorasse quem ele foi. Ao atirar contra o Capitão, a bala ricocheteia em seu escudo e volta para a bolsa que portava, deixando cair o Cubo Cósmico, o qual logo é apanhado por Steve, que deseja que Bucky lembre quem ele é. Com isso, o personagem entra em um estado

de desespero, recebendo um turbilhão de sensações que são mensuradas a partir de uma *splash page* em páginas duplas:

**Figura 34:** Bucky recupera as memórias a partir do Cubo Cósmico<sup>27</sup>



**Fonte:** *Capitão América: o Soldado Invernal* (2019)

A configuração da cena se dá a partir da página dupla, que consiste em duas páginas que são inteiramente dependentes uma da outra, ao passo que, para construir o sentido, elas precisam ser lidas como uma só. A escolha construtiva aponta para a intensidade da configuração subjetiva do personagem, de maneira a observarmos uma riqueza de detalhes que constroem sua história em diferentes momentos, por meio de uma série de agenciamentos com outros personagens, espaços e tempos.

<sup>27</sup> Falas:

1- Cuidado! Granada!

2- Salte, Bucky! Pule!

3- Não posso! Estou preso...

4- Você é minha maior criação, minha ironia cruel aos americanos... vamos brindar ao fim deles.

A leitura se dá em forma de arco, iniciando pelo canto inferior esquerdo, seguindo para o superior, passeando pelo meio, chegando ao canto superior direito e, conseqüentemente, à parte inferior. A presença dos vilões é relevante por destacar as relações traçadas para além do Capitão América e a própria ideia de protagonismo, já que Bucky se torna o protagonista dessa publicação de 2005, e a trama circunda, a maior parte do tempo, em torno dos agenciamentos empreendidos por ele como Soldado Invernal.

Os tons em sépia mais uma vez portam um efeito memorialista, mas que irradia no presente, constituindo, pois, uma espécie de ciclo da vida, com nascimento, morte e ressurreição. A escolha da paleta de cores nesses tons destaca, ainda, as lutas e os embates pelos quais Bucky passara e sobressaíra-se, até o dia da explosão do avião. Sua figura ao centro, em colorido, pode ser observada como uma âncora, que agora atraca no mais profundo de sua memória, trazendo à tona tudo o que um dia fora e aquilo que se tornou.

Bucky vive perturbado, mesmo após ser liberado do controle mental, fugindo a fim de não ser encontrado por ninguém. Assim, o personagem é aproveitado de forma muito importante no universo Marvel, principalmente protagonizando narrativas solo nas quais realiza alguns atos heroicos, mas tendo como meta encontrar Aleksander Lukin, que é o culpado por manipulá-lo. Lukin, como observamos no desfecho da narrativa de *Capitão América: Soldado Invernal*, na verdade está coabitando com o Caveira Vermelha, em um constante embate interno e psicológico.

Em suas narrativas solo, há uma constante recorrência ao universo detetivesco e da espionagem, fortes marcas deixadas por Ed Brubaker na reconfiguração de Bucky. Por isso, em vários momentos há uma ligação direta com Natasha Romanoff, que fazia parte do programa Viúva Negra, tendo sido, inclusive, treinada por Barnes. A personagem se envolve amorosamente com ele e ambos seguem cumprindo missões juntos, em um panorama que traz à tona vários acontecimentos e consequência dos experimentos realizados na Guerra Fria, envolvendo os soviéticos.

Os principais objetivos que movem Bucky são a busca pelo reordenamento das suas memórias e encontrar os culpados pelos fatos que lhe ocorreram, porém isso acaba por transformá-lo em um sujeito fraturado. Assim, percebemos que o trauma é responsável por guiar a trajetória do personagem no processo de passagem entre Soldado Invernal e uma possível tentativa de retorno para Bucky, atentando que, por mais que se busque retornar a uma suposta identidade original, o sujeito que se coadunaria à *persona* aqui não é mais o mesmo, pois passou por deslocamentos psicológicos, sociais, éticos, morais, etc. Nesse sentido,

[...] o “sujeito fraturado” seria não só aquele que se define por sua heterogeneidade e contradições, mas também aquele por cujas fissuras o outro penetra. A “incorporação” pelo sujeito da alteridade viria não apenas ao conhecimento desta, como também, e principalmente, um conhecimento de si mesmo. Não tendo, por sua própria constituição possibilidades de autoconhecimento pleno e último, tampouco a possibilidade de conhecimento inequívoco do outro, mas sim parcial e instável, na medida em que os aspectos de heterogeneidade e mutabilidade também fazem parte da esfera constitutiva da alteridade (Oliveira, 2003, p. 44).

Desse modo, há uma desestabilização da ordem apresentada em narrativas anteriores, abrindo margem para um sujeito que vivencia a imprecisão, a dúvida, a incerteza, ao passo que “tratar o sujeito como fraturado significa negar a vaidosa unidade que nos concedemos a nós mesmos” (Lima, 2009, p. 9). Nasce, dessa forma, um sujeito não cartesiano, descentrado e que transita pelo espaço liso (Deleuze; Guattari, 1997), onde se encontraria um campo fértil e aberto às linhas de fuga, à criação de rizomas.

Para Deleuze e Guattari, o sujeito caminha tanto por espaços lisos quanto estriados, compreendendo que “o espaço sedentário é estriado, por muros, cercados e caminhos entre os cercados, ao passo que o espaço nômade é liso, marcado apenas por “traços” que se apagam e se deslocam com o trajeto” (Deleuze; Guattari, 1997, p. 43). Concebemos Bucky, portanto, como um personagem nômade, que tem sua vivência de forma ambígua e rarefeita, transitando em idas e vindas por ambos os espaços, constituindo formas de vida que não podem ser mensuradas ou emolduradas em um ou outro deles apenas.

Deparamo-nos, dessa maneira, com uma importante retomada acerca da ideia da árvore e do rizoma, pois nos processos que seguiram até o nascimento do Soldado Invernal há uma série de ambivalências enfrentadas pelo personagem, construindo, a partir da dualidade, do estranhamento, da imprecisão e do esquecimento, eixos fundamentais que, de alguma forma, constroem Bucky Barnes. Assim, o sujeito fraturado se desenvolve por suas contradições, de modo que o processo de autoconhecimento se torna uma das tarefas mais desafiadoras possíveis, sendo essencialmente importante observar a figura e a influência do outro no processo de constituição do eu.

Esse eu, no entanto, passa longe da ideia de identidade ou essencialismos, justamente por ser um sujeito fraturado, repleto de ranhuras e aberturas, as quais são preenchidas pelo outro, mediante a diferença. Por isso, há uma constante expansão de Bucky como personagem secundário a partir dos processos de singularização:

Para mim, é muito importante considerar que esses processos de singularização podem ser, por um lado, capturados por circunscrições, por

relações de força que lhes dão essa figura de identidade [...]. Por outro lado, esses mesmos processos podem, concomitantemente, funcionar no registro molecular, escapando totalmente a essa lógica identitária (Guattari; Rolnik, 1996, p. 71).

Os processos de singularização e as formas de vida que se abrem para o personagem não implicam a invalidação dos aspectos identitários ou a dicotomização dos pensamentos, já que o sujeito é constantemente transpassado pela identidade e pelas singularidades. Esse sujeito só consegue assumir proporções em larga escala a partir do momento em que tem consciência da importância de emancipar-se, buscando ideais para além dos padrões hierárquicos impostos por macropolíticas arbóreas, centradas e verticalizadas. Há, pois, uma atualização da identificação do herói, que, assim como o sujeito contemporâneo, também se torna fragmentado.

No decorrer da trama do Soldado Invernal, Bucky passa por vários processos que oscilam entre ser transpassado pelas raízes da árvore e os caules horizontais do rizoma. No entanto, como afirmam Guattari e Rolnik (1996), empreender processos de singularização diz respeito, inclusive, a promover estratégias de sobrevivência, ainda que de forma inconsciente. Criar para si comportamentos e estilos de vida que lhe possibilitem alcançar determinados intentos já mensuram, de certa forma, o que são e como se efetivam as singularidades.

Mas, para que isso ocorra, é necessário haver certo desprendimento dos aspectos identitários que rodeiam os sujeitos. As relações de poder exercem considerável força, instauram tensões e buscam aprisionar os desejos, a potência criadora e qualquer tentativa de escapar às circunscrições das instituições normatizadoras, mas a força do rizoma e das linhas de fuga é tamanha que foge ao poder exercido por essas instituições.

Na narrativa, os lapsos de memória que Bucky apresenta como Soldado Invernal apontam para a força do desejo, que, ainda inconsciente, exterioriza as potências que o circundam como sujeito. Ao parar de responder às ordens dos generais e desviar os destinos de suas missões, o personagem traça para si rotas de fuga, que encontram no outro um espaço de encontro, ainda que não consiga juntar todas as peças e compreender os motivos que o guiam para tal encontro.

A figura da Viúva Negra se apresenta como um importante ponto que ilustra como a alteridade abraça o sujeito e o insere em um contexto de multiplicidade, potência e pertença, ainda que momentânea, tendo em vista que, nas possibilidades da busca do autoconhecimento como elemento constitutivo de Bucky, ela se configura como um elo que o reinsere na realidade. Como afirma Lima (2009), a heterogeneidade e a mutabilidade são características principais

quando se trata do sujeito fraturado, que busca em suas aberturas espaços lisos, pelos quais possa transitar e devir, pressupondo, portanto, “uma pluralidade dissonante de ações possíveis” (Lima, 2009, p. 268).

Ao transitar por esses espaços, um verdadeiro universo de possibilidades é aberto em torno do que seria a própria categoria do personagem secundário, ao passo que se torna importante concebê-lo a partir de uma noção de protagonismo constelar, compartilhado, a partir de chaves de leitura como rizoma, devir e linhas de fuga. Destacar a figura do personagem secundário assume, desse modo, ressitua-lo no âmbito da teoria da narrativa. Pretendemos alargar o alcance da categoria personagem, especialmente o secundário, que, comumente, foi reduzido a posições inferiores ao protagonista, concepção que, como se nota nesta tese, pode não ser suficiente para a leitura das trajetórias dos personagens do arco narrativo *Guerra Civil*. Surge, pois a ideia de que um dos aspectos mais importantes nessa categoria narrativa é a sua constituição a partir da mobilidade, que talvez se acentue em narrativas gráficas, por meio da estruturação em arcos narrativos.

Como vimos no primeiro capítulo, o arco é uma forma de narrar que diz respeito a uma série de publicações a fim de melhor explorar as questões que são inicialmente levantadas e que precisam de mais tempo e espaço para se efetivarem narrativamente. Assim, se configuram como narrativas espiraladas, nas quais há uma gama de possibilidades, um encontro de alteridades, em que os personagens empreendem movimentos que buscam no outro formas de vida que incidam e colaborem, de alguma forma, para a emancipação de si como sujeito narrativo, assumindo traços que as expandam.

Ao tratarmos de Bucky, a ideia da mobilidade como aspecto constitutivo do personagem secundário se atenua com grande foco mediante as transições, *flashbacks* e *flashes* de memória, elementos narrativos responsáveis pela alternância, em vários momentos, entre o plano da secundariedade e o do protagonismo. Nesses períodos de transformações, uma teoria narratológica limitada a pensar a relação entre personagem protagonista e personagem secundária a partir de oposições muitas vezes possibilita apenas a uma fotografia do personagem, engessando-o em um determinado comportamento e um momento, quando, na verdade, para a leitura dos personagens tratados nesta tese, seria mais relevante pensar em agenciamentos de densidade e participação do personagem em níveis narrativos múltiplos e processuais que podem assumir diferentes graus de importância e participação ao longo da trama, no arco narrativo.

Ao ser categorizado como secundário, normalmente o personagem precisa carregar esse fardo até o fim de toda a trama, restringindo-se a um espaço no qual pode atuar, mas

[...] sem resolver a trama, pois isso a posicionaria na categoria de protagonista. Além disso, o protagonista precisa reforçar seu papel dentro da história e do contexto em que está inserido. Cada coadjuvante envolvido irá providenciar isso. Personagens como garçons, esposa, mãe, empresários, filhos, vão, em suas proporções, salientar a importância do protagonista, compondo a trama, mas deixando-a gravitar em torno do herói. (Pessoa, 2016, p. 35)

Normalmente, no universo dos quadrinhos essas categorias parecem ainda mais engessadas, principalmente tendo em vista os ideais do conceito de super-herói que frequentemente regem as tramas e colocam em posição de destaque os personagens que dão nome às publicações seriadas, como o Capitão América e o Homem de Ferro, por exemplo. No entanto, a trajetória de Bucky aponta para o fato de que o personagem tende a ser secundário em um determinado momento, mas ocupa um espaço de coadjuvante em outro, desenvolvendo-se muito mais como ideia do sujeito, em seus conflitos e escolhas, já que o que “faltava” para que ela fosse mais desenvolvida era continuidade narrativa suficiente para que isso se efetivasse, o que acaba acontecendo com o desenvolvimento do arco, em sua extensão e em suas reviravoltas.

É por esse motivo que a discussão sobre protagonismo constelar é relevante, pois é só a partir do nascimento do Soldado Invernal que as bases sólidas que restringiam Bucky unicamente à condição de *sidekick* são claramente abaladas e dão margem para pensarmos a concepção do personagem secundário à luz da mobilidade, de maneira que a sua configuração é larga, e o que a singulariza é sua multiplicidade, mediante os conflitos que vivencia, sejam eles políticos, éticos, narrativos. Esse movimento pode ser percebido, ainda, como um movimento de atualização de narrativas de forma mais abrangente, para além, talvez, das HQs.<sup>28</sup>

Assim, a ideia do rizoma é muito importante para ilustrar os movimentos que são abertos por meio da concepção do personagem não em níveis oposicionais de protagonismo e secundariedade, apenas, mas a partir do processo de troca, de abertura ao trânsito no espaço liso e à experimentação do devir. Uma disposição pautada em primeiridade e secundariedade, nesse sentido, é insuficiente justamente porque há uma teia narrativa, um circuito de transitoriedade do personagem como categoria, que é impossível de ser reduzida a duas formas específicas e dicotômicas de compreensão de seu estatuto. É a partir dos nós do rizoma, frente aos aspectos

---

<sup>28</sup> A popularização das séries da Marvel contribui para uma compreensão da ideia de protagonismo constelar justamente pelo fato de explorar as potencialidades de personagens construídos e idealizados como secundários em narrativas de arcos específicos. Séries como *Loki* (2021), *Gavião Arqueiro* (2021), *Wanda x Vision* (2021), *She-Hulk* (2022), *Luke Cage* (2016), entre outras, oportunizam esse protagonismo fluido e que promove dimensões maiores para personagens que, em tramas específicas, surgem como secundários ou coadjuvantes.

de (re)criação, que concebemos a figura do personagem secundário e todas as representações que levanta para o desenvolvimento das narrativas do arco *Guerra Civil*.

Esse efeito constelar aponta para a presença do rizoma como circuito, uma circulação em cadeias, nas quais não se pode definir claramente onde começa e onde termina, já que o que mais importa, nesse sentido, é o espaço do meio, onde eclodem importantes noções e formas de pensamento que alargam conceitos preconcebidos:

Entre as coisas não designa uma correlação localizável que vai de uma para outra e reciprocamente, mas uma direção perpendicular, um movimento transversal que as carrega uma e outra, riacho sem início nem fim, que rói suas duas margens e adquire velocidade no meio (Deleuze; Guattari, 1995, p. 36).

Por esse motivo, tratar o personagem secundário a partir da ótica do devir e do rizoma é relevante por possibilitar observar a multiplicidade que o povoa por meio da tomada de distância de binarismos (homem x mulher, bom x mau, protagonista x secundário), justamente pelo fato de o sujeito ser transpassado por valores ambivalentes e ambíguos, sendo, por vezes, tudo ao mesmo tempo. O Soldado Invernal adquire maiores níveis de profundidade narrativa pelas nuances polivalentes que assume, ainda que inconscientemente, chamando a atenção para as potências que emergem em/de suas fraturas.

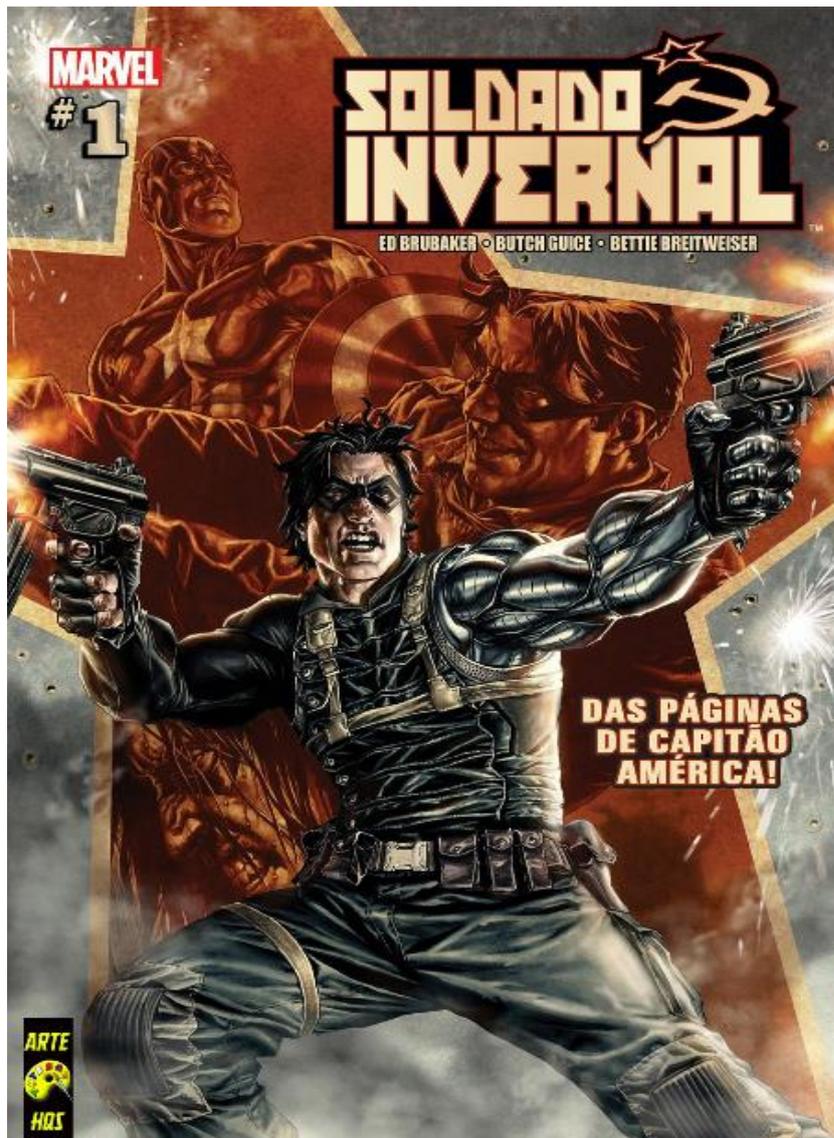
A condição do esquecimento metaforiza, inclusive, um desprendimento quase total dos aspectos que circundavam a vida do jovem James Buchanan Barnes da década de 1940, e acrescenta, agora, valores que o situam num campo cerceado por valores que lhe são impostos, sem abertura para questionamentos ou qualquer tipo de liberdade de escolha. Nesse sentido, a busca de si se intensifica por meio, justamente, da sua mobilidade como personagem secundário, que traça caminhos destoantes dos que lhe foram previamente determinados e alcança espaços de multiplicidade, o que nos permite reconhecê-lo como um sujeito também múltiplo. Afinal, a criação de rizomas se dá por meio do estabelecimento de conexões muitas vezes improváveis e até mesmo transgressoras.

A metáfora da constelação para compreender o que é o personagem como categoria representa um panorama no qual uma estrela não precisa sumir para que outra possa brilhar, mas todas estão dispostas em um mesmo espaço, e é o conjunto delas que desenha a figura em sua complexidade. O que as difere e particulariza, portanto, é o momento no qual ganham destaque, e é isto o que também ocorre no plano narrativo de *Guerra Civil*. Por isso, engessar um personagem como coadjuvante porque em um momento específico ele exerce comportamentos tidos como “menos importantes” é limitador, pois termina por emoldurar a

própria ideia de narratividade, que se dá de forma processual, contínua e ativa nesse arco narrativo.

Nesse sentido, Bucky não se restringe apenas à narrativa do Capitão América, e em 2012 ganha sua própria publicação seriada, apresentando exatamente esse tipo de pensamento constelar, no qual há o descentramento do protagonismo da figura do Capitão e a aposta de que as vendas seriam um sucesso, já que o retorno do personagem ao universo Marvel foi bem-sucedido:

**Figura 35:** Capa da primeira edição do Soldado Invernal



**Fonte:** *Soldado Invernal #1* (2012)

A publicação da série do Soldado Invernal conta com várias edições que tematizam a busca incessante de Bucky pelo caminho da redenção, como uma forma de compensar a sociedade americana pelos crimes que cometeu contra o seu próprio país. Mostra, portanto, um

sujeito ainda complexo e não totalmente consciente de si, fator que colabora para a percepção do personagem em constante processo de devir, de modo que é exatamente a ausência de certezas o elemento mais importante na constituição de sua singularidade como sujeito fraturado.

Embora haja uma breve menção ao Capitão América na capa da primeira edição, as tramas são protagonizadas por Barnes, inclusive em parceria com a Viúva Negra. Posteriormente, há a publicação de uma série na qual o protagonismo é compartilhado entre o Soldado Invernal e o Falcão, fator que, aliás, proporciona a criação da série *Falcão e o Soldado Invernal*, disponível na plataforma de *streaming Disney+*. Com isso, percebemos que no decorrer da busca por si mediante um processo de multiplicidades, o sujeito constitui uma vasta quantidade de encontros, como lembra Justino (2014).

O encontro se torna um elemento essencial na sondagem de um *modus operandi* para pensar o personagem secundário como dotado de multiplicidades, que empreende movimentos de força centrífuga, em que há uma constante tentativa de fuga de qualquer núcleo que porventura possa aprisionar a sua mobilidade. Por isso, discutir teoricamente sobre a categoria do personagem diz respeito a conceber os espaços como movediços e instáveis, nos quais o sujeito nunca consegue fugir totalmente das normatizações que lhe são impostas, mas experimenta momentos de liberdade, como destacamos.

Bucky não consegue se livrar de forma total de todo o controle mental que havia sobre si, o que mostra as consequências resultantes do seu próprio processo de existir no mundo. Da mesma forma, o Capitão América carrega consigo suas próprias dualidades, atenuadas principalmente pelo peso da culpa e da ausência do seu parceiro, elementos que incidem diretamente na construção de seu personagem.

Acerca desses pontos, retomamos as reflexões no próximo capítulo, a partir do arco de *Guerra Civil*, em que a relação de Steve com Bucky e com o arco se constrói de forma indireta, mas extremamente relevante para a sucessão dos acontecimentos no universo Marvel. A minissérie de Mark Millar e Steve McNiven tem seu desfecho com o assassinato do Capitão, que seria julgado por traição, mas acaba sendo morto por Sharon Carter, controlada mentalmente por Doutor Faustos. Com isso, surge a necessidade de eleger outro Capitão, afinal, por ser uma metáfora da própria nação estadunidense, o manto jamais poderia ficar inutilizado, já que representaria, simbolicamente, a morte da nação.

Prontamente, após os eventos de *Guerra Civil*, Tony Stark, como um importante aliado e representante do Estado, se vê na obrigação de eleger um sucessor digno de Steve Rogers. Procura o Gavião Arqueiro, que, embora relutante, aceita portar o manto de Capitão América,

mas vivencia um grande conflito logo em sua primeira missão, quando descobre que ser um super-herói como o Capitão não quer dizer sempre optar pela paz, mas, por vezes, ter de realizar determinadas ações tidas como fora da lei.

Esse tipo de trabalho era realizado comumente por Bucky, na condição de *sidekick*, afinal, a imagem pública do Capitão América jamais poderia ser ligada de alguma forma a punições que envolvessem sangue, tortura ou assassinato. Por isso, o Gavião Arqueiro desiste de cumprir esse papel e, mais uma vez, a América fica carente de um super-herói patriota:

**Figura 36:** Gavião Arqueiro como Soldado Invernal



**Fonte:** *Capitão América: morre uma lenda* (2014)

A urgência de Tony Stark pelo sucessor do Capitão América, na verdade, se dá muito mais pelo peso da culpa que carrega pelo que aconteceu com Steve do que necessariamente pela preocupação com os Estados Unidos. Conforme se observa em *Guerra Civil*, a escolha do personagem por tomar o partido do governo acarreta a morte do Capitão, por isso, toda uma atmosfera de arrependimento se instaura no decorrer das edições que circundam a série principal. Por esse mesmo motivo, Clint decide não mais portar a identidade do Capitão e pede que o Homem de Ferro encontre outra pessoa para assumir o posto.

É nesse momento que a narrativa se volta para Bucky, retomando as noções de legado e aprendizagem que foram elencadas e discutidas anteriormente. Na narrativa *A morte do sonho* (2017), que retrata a forma como alguns personagens lidaram com a morte de Steve, Tony

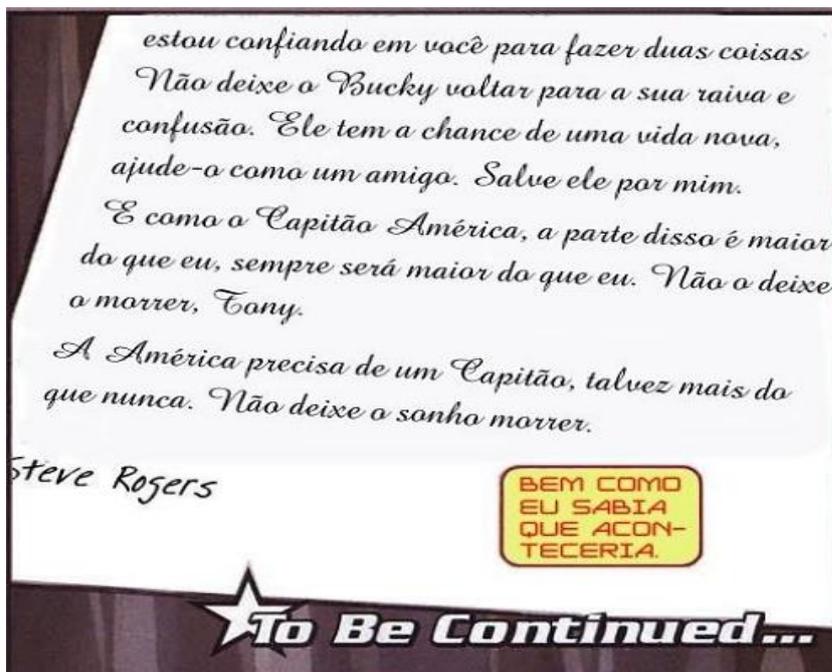
recebe do advogado de Rogers uma carta deixada por ele, que conta sobre a volta de Barnes e tudo pelo que ele passou, a fim de que o seu amigo não se perca novamente, e pede que fique sob os cuidados de Tony. Solicita, ainda, que o Homem de Ferro não deixe se perderem o símbolo e o manto do Capitão América, bem como todas as representações que ele evoca:

**Figura 37:** Advogado informa a Tony Stark que Steve havia deixado uma carta se caso a Guerra Civil culminasse com a sua morte



Fonte: A morte do sonho (2017)

**Figura 38:** Carta deixada por Steve Rogers



Fonte: A morte do sonho (2017)

Antes de qualquer tipo de contato com Tony Stark acerca da carta deixada por Steve, Bucky vai em busca do escudo do Capitão América, que havia sido exposto em um museu juntamente com o seu traje. O personagem percebe que se trata de um escudo falso e descobre que o verdadeiro está sendo transportado para um local seguro; persegue o carro e se depara com a Viúva Negra, responsável por conduzi-lo a uma base da SHIELD. Barnes trava uma batalha com sua velha amiga e rememora que ambos sofreram sérias consequências pelo envolvimento que tiveram.

Ao fim da luta, pega o escudo e foge, sendo movido pelo desejo de manter a salvo o símbolo do Capitão, distante das mãos de Tony Stark, que é visto por ele como um traidor e culpado pela morte de Steve. É a partir dessa tensão que Stark recebe a visita do advogado e se sente na obrigação de cumprir o último desejo de Rogers, partindo em busca de Bucky, que traça uma caçada implacável pelo assassino do Capitão América, a fim de vingar a morte do seu amigo. No entanto, é capturado pelo Caveira Vermelha e passa por diversas tentativas de lavagem cerebral realizadas pelo Doutor Faustus, que buscava impor-lhe memórias falsas, como tinham feito os soviéticos. É resgatado pela Viúva Negra e pelo Falcão, que lhe levam até Tony.

O encontro, como era de se esperar, não é nada amistoso e uma batalha é travada, a qual termina com a leitura do recado do Capitão para Bucky, cessando todo o conflito. Agora, todos têm um inimigo em comum, o real culpado por trás da morte de Steve: o Caveira Vermelha apossado do corpo do general Lukin. Aqui se nota claramente a ideia do arco como narrativa espiralada que evoca uma série de outras narrativas, as quais se ligam de formas distintas, mas complementares. O protagonismo constelar se atenua, e a série que foi protagonizada por Tony Stark e Steve Rogers se torna descentralizada e fragmentada, subdividindo-se em vários episódios narrativos.

Assim, Bucky, embora não tenha aparecido de forma direta nos conflitos, tem fundamental importância nos eventos de *Guerra Civil* por ser o personagem que tem mais conhecimentos sobre o Caveira Vermelha, já que o Capitão está morto. Além disso, se torna um personagem cada vez mais complexo por aceitar o manto do Capitão América:

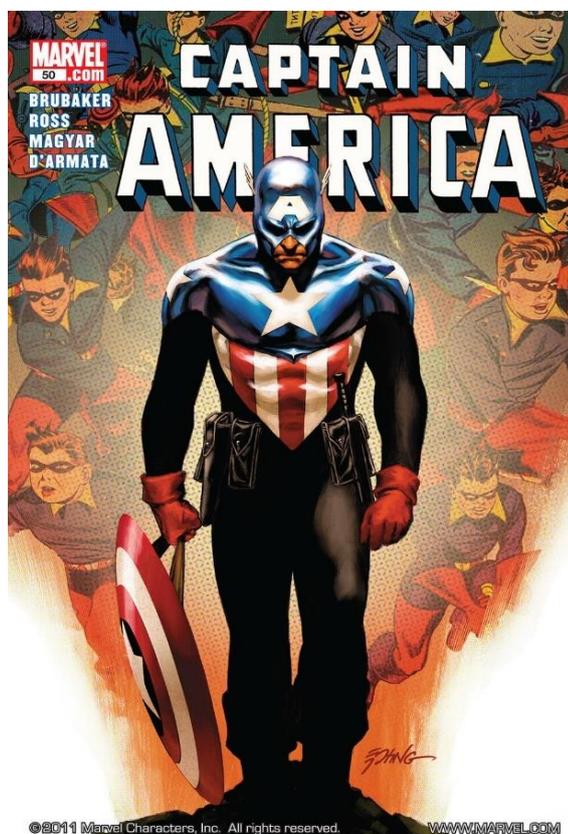
Depois que a SHIELD finalmente capturou Barnes, Stark o surpreendeu oferecendo-lhe a identidade do Capitão América, acompanhada pelo escudo. Barnes a aceitou com duas condições. Primeiro, qualquer condicionamento mental secreto de seus dias no Soldado Invernal teria que ser removido telepaticamente. Em segundo lugar, ele responderia apenas a si mesmo.

Sabendo que isso seria exatamente o que Rogers queria, Stark aceitou o acordo (Dougall et al, 2010, p. 64, tradução nossa).<sup>29</sup>

As condições do personagem são claras e demonstram o processo de amadurecimento pelo qual passou, não aceitando ser submetido novamente a determinados tipos de controle, ainda mais no que diz respeito à ordem mental ou ideológica. Dessa forma, responder apenas a si mesmo aponta para um ponto fundamental na narrativa, que é a ideia de que Bucky não buscou se tornar um novo Steve Rogers, mas sim o Capitão América, tendo em vista que é possível e importante distinguir as categorias, porém um Capitão com seus próprios ideais e forma de pensar e agir, sem condicionamentos por parte de Tony Stark ou da SHIELD

Contrariando toda a equipe, que não acredita que Bucky seria mentalmente estável o suficiente para portar o manto do Sentinela da Liberdade, Stark confia no personagem e decide cumprir o desejo de Rogers, passando a Barnes a tarefa altamente importante, que é dar continuidade ao legado iniciado pelo Capitão América:

**Figura 39:** Bucky Barnes como Capitão América



**Fonte:** *Captain America #50 (2011)*

<sup>29</sup> No original, “After Shield finally captured Barnes, Stark surprised him by offering him the identity of Captain America to go along with the shield. Barnes accepted on two conditions. First, any secret mental conditioning from his days at the Winter Soldier had to be telepathically removed. Second, he would answer only to himself. Knowing that this would be exactly what Rogers would have wanted, Stark accepted the deal.”

O personagem começa a exercer seu ofício na edição *Capitão América v. 5 #33* (2008), preservando os principais aspectos da representação do Capitão, que são as cores do traje, a máscara e o escudo. No entanto, há algumas modificações no uniforme, e a principal mudança realizada por Bucky é a inclusão de armas como parte essencial do seu novo ofício. Isso se dá, pois, pelos longos anos de manuseio e a formação bélica que recebera, tornando-se um habilidoso atirador de elite e combatente com armas de fogo. Esse elemento, embora aparentemente simples, é muito representativo por inserir um ideal de combativo frente ao recebimento de uma identidade já tão engessada.

Ao preservar a memória do imaginário popular acerca do que é ser o Capitão, Barnes constrói marcas que o delineiam como sujeito, principalmente pela posição do Soldado Invernal, que ocupava até pouco tempo. Assim, os processos de singularização em torno da construção de si tendem mais uma vez a serem perpassados por nuances da multiplicidade, nas quais os roteiristas, na construção do personagem, buscam no passado um elemento que supostamente fixaria determinada subjetividade, mas que termina por provocar um efeito que vai exatamente de encontro a qualquer tipo de fixação, que é a noção de adição, mesclando representações do passado ao presente e futuro.

É por meio dessa perspectiva que as noções de legado e aprendizagem reaparecem em nossa discussão, dessa vez assumindo traços mais representativos, tendo em vista que os personagens agora são mais velhos, maduros e contam com um leque de vivências e experiências. Nesse sentido, Nelson chama a atenção para a urgência da ideia da continuidade a partir da metáfora do bastão, como ocorre nos jogos olímpicos, nos quais o repasse desse elemento representa o anseio de não permitir que a chama se apague:

O que tem em um bastão que permite sua continuidade no decorrer de um período de tempo? Se não é só o corpo ou a personalidade que o usa, o que é essencial para ser um super-herói? Dois traços diferentes ressaltam quando colocamos a questão desse modo. Um é que o bastão de um super-herói deve ser do *tipo apropriado*, ou seja, deve ser um bastão de *super-herói*. O segundo traço é que o portador do bastão de um super-herói deve ter certa legitimidade. Existe um processo que deve ser seguido para se tornar determinados super-heróis. O aspecto da apropriabilidade de um bastão é simplesmente o tipo de papel que associamos tradicionalmente com super-heróis. [...] Falando em termos mais gerais, a legitimidade de um bastão pode ser traçada até sua origem ou *pedigree*; a pessoa tem de ter “recebido” o bastão, seja criando-o ou tendo sido ele concedido a ele ou ela por alguém com autoridade (Nelson, 2015, p. 53-54).

Na capa da edição apresentada, observamos que Bucky, como Capitão América, aparece no centro da imagem, cercado por várias construções de si ao fundo, como uma forma de expressar que o personagem se constrói, portanto, ao longo de sua trajetória, de modo multifacetado, heterogêneo, histórico e social. Embora aparentemente possa parecer uma mesma imagem replicada, fica claro que são momentos diferentes de sua história, que culminam em sua chegada até o posto que era ocupado por Rogers.

Essa história é importante para o próprio Steve, haja vista as várias relações e movimentos empreendidos por Bucky em sua condição inicial de *sidekick*, logo depois de um forte inimigo e, por fim, novamente, do bom e velho amigo. Nesse sentido, ainda que a carta deixada não tenha explicitado o personagem como o responsável pelo legado, a convivência com o Capitão América em campo de batalha se tornou o principal eixo para que o Soldado Invernal recebesse essa missão.

Por isso, ao chamar a atenção para as noções de apropriabilidade e legitimidade, Nelson (2015) levanta dois pontos necessários para a nossa compreensão de como se dá o legado de Bucky como Capitão América. A apropriabilidade se constrói em anos de história, diferentemente do que alguns leitores pensam quando se deparam com adaptações fílmicas ou seriadas, nas quais fica sugerido que os eventos parecem acontecer de forma mais rápida e apressada. A relação entre os personagens é, pois, complexa e repleta de dinamicidade, personalidade e amizade. Se Bucky, em 1941, foi uma aposta, em 2005 ele ressurgiu como um personagem fundamental para várias narrativas da Marvel, traçando expansões para vários outros, como o Capitão América, a Viúva Negra, Tony Stark e o Falcão.

Assim, para receber o bastão do legado deixado por Steve, é necessário haver uma conexão, de alguma forma, com seu portador original, e quem seria o melhor responsável por manter viva a memória do Capitão América se não o seu melhor amigo? Isso não é, no entanto, o único elemento levado em consideração, mas também suas habilidades em combate e a oportunidade ímpar de reinserção em convívio social americano, bem como uma forma de mantê-lo sobre certa vigilância, como solicitara Rogers.

Acerca da legitimidade, o fato de receber de Tony Stark o manto do Capitão é representativo porque o Homem de Ferro também se configura como uma figura dual e tomada pela culpa, já que, para cumprir os intentos do Estado, precisou lidar com o assassinato do seu parceiro de batalha. Para muitos personagens, como observamos inclusive no comportamento do Gavião Arqueiro ao se negar a continuar como o Capitão, a busca por um sucessor seria uma forma de redenção para o próprio Tony. No entanto, a passagem do bastão para Bucky assume um sentido de legitimidade, por ser o Homem de Ferro o líder dos Vingadores, amigo de Rogers

e, agora, o representante mais influente do governo no contexto dos super-heróis.

Em *A morte do sonho* (2017), o Estado não quer um novo Capitão América, pois não acredita existir alguém à altura de Steve e do legado deixado por ele, por isso decide expor o traje e o escudo no museu, como uma exposição *in memoriam*. Esse fato aponta, inclusive, para uma perspectiva da estratificação da identidade, em uma tentativa de engessar determinada memória ou as representações evocadas pelo personagem. No entanto, mesmo após sua morte, o Capitão empreende justamente um movimento contrário, pois, ao solicitar que sua memória permaneça viva em outra pessoa por meio do seu legado, demonstra que o desejo é potência e não se restringe às amarras da identidade.

É por isso, contrariando a natureza do sistema arbóreo ao buscar emoldurar a multiplicidade a partir de seus estratos, que Bucky se torna um dos principais expoentes quando discutimos sobre legado nas narrativas da Marvel. Uma figura que até pouco tempo assassinava americanos, agora porta o manto e se configura como o Capitão América, o responsável por guiar os cidadãos ao patriotismo e incitar a nacionalidade a partir do idealismo do Sonho Americano.

Assim, é por meio da ambiguidade que o personagem emerge como Capitão, se torna um vingador e age ao lado dos heróis mais poderosos, em missões que visam à manutenção da ordem e à instauração do bem-estar no mundo. Mesmo que tenha aceitado a tarefa, Barnes nunca esteve plenamente satisfeito por ocupar o lugar de Steve, pois não se sentia digno. No entanto, toda a trama muda quando o leitor descobre que, na verdade, o Capitão não foi morto, pois a bala disparada pela agente Carter era um dispositivo que o congelou no tempo. A intenção do Caveira Vermelha seria se apropriar do corpo de Steve e controlá-lo, tornando-se um símbolo para os EUA.

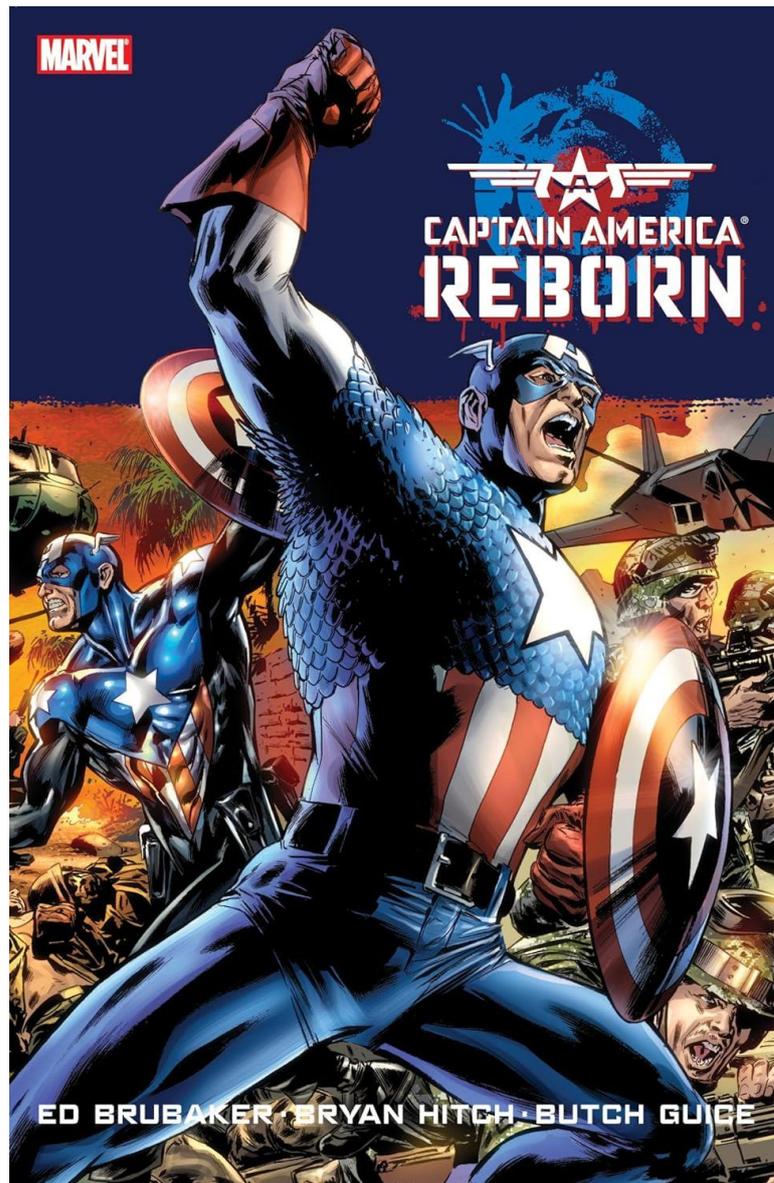
Com isso, Rogers se torna um viajante perdido no espaço-tempo, em uma narrativa originalmente publicada em 6 volumes, intitulada *Capitão América Renascido* (2009), posteriormente compilada em uma edição *deluxe*, sob o título *Capitão América: renascimento* (2015). A trama circula principalmente em torno da tentativa de Steve em voltar à vida, enfrentando vários vilões que também têm o mesmo objetivo, estabelecendo a clássica tensão entre Capitão América e Caveira Vermelha.

Enquanto viaja no tempo, Steve revive vários momentos da sua vida, vagando em épocas diferentes que remontam cenas importantes e responsáveis por incorporarem uma série de complexidades às singularidades do Capitão. Além disso, a arte de Bryan Hitch remonta às clássicas edições, como quando Steve recebe o soro do supersoldado, quando é congelado e, inclusive, quando é trazido de volta à vida pelos Vingadores. Assim, a edição se vale, ainda, de

um importante conjunto de *flashbacks*, destacando as narrativas mais importantes para compreender o caminho trilhado pelo oficial Rogers até se tornar o Capitão América.

Por fim, o corpo do Capitão é reanimado, mas quem assume o controle é o Caveira Vermelha. Todavia, Rogers trava um confronto mental com o vilão e é obrigado a lutar com Bucky como Capitão América. Uma tensão se instaura e as páginas da revista são marcadas por muita dinamicidade, o que culmina na recuperação da mente por parte de Steve. O caveira vermelha é redirecionado ao corpo que ocupava e outra luta é estabelecida. Agora o Capitão América o enfrenta fisicamente:

**Figura 40:** Capitão América retorna à vida



**Fonte:** *Captain America Reborn* (2010)

As últimas páginas da edição trazem várias lembranças de Bucky com o Capitão e cenas importantes para nossa discussão, aglutinando mais uma vez as tensões do personagem, que tinha roubado, anteriormente, o escudo de Rogers. Em meio ao turbilhão de pensamentos, resolve devolvê-lo ao Capitão, tendo em vista que a sua aceitação só se dera pela ausência de Steve. Há uma forte tendência de retorno ao Soldado Invernal, pois prefere atuar pelas sombras, no campo da espionagem, a serviço da SHIELD, ainda como forma de se redimir pelos crimes que cometera.

É a partir das *personae* de Bucky e do Soldado Invernal, portanto, que se faz importante e necessária a análise de determinados tipos de secundariedade, que às vezes têm a ver com a presença incipiente ou pequena do personagem em um determinado desdobramento do arco, mas também com a sua expansão, que muitas vezes recebe narrativas nas quais é protagonista. Ao devolver o escudo para o Capitão, o personagem aponta justamente para a noção de protagonismo constelar, que se dá de forma rizomática a partir dos agenciamentos empreendidos.

Portanto, essa noção de protagonismo emerge diante das necessidades da narrativa. Na morte do Capitão América, por exemplo, mais importante que o personagem que ocupa o manto é a representação que por ela é evocada, ou seja, os ideais do Sonho Americano. Por isso, focalizar um personagem tido há muito tempo como coadjuvante diz respeito não necessariamente a torná-lo protagonista, mas a elevá-lo a um papel ou a uma função em que as ações que executa são mais complexas em momentos específicos.

No entanto, no arco não há narrativa sem a presença de outros personagens que constroem a trama ao lado daquele que, momentaneamente, é protagonista. Por isso, o renascimento do Capitão América não significa a anulação da importância de Bucky para o universo Marvel; ao contrário, só reafirma a força que exerce e as relações que traça a partir de sua mobilidade constitutiva. Isto implica, portanto, que, ao ser transpassado a todo momento pelas linhas de segmentaridade e linhas de fuga, o sujeito experimenta de forma ambivalente a mobilidade de seus processos de singularidade, que o emancipam diante de sua realidade e o configuram como personagem múltiplo e, por vezes, até contraditório.

A escolha de Bucky pelo retorno à condição de Soldado Invernal não significa que há um regresso à identidade ou a uma suposta autenticidade, mas metaforiza os movimentos realizados pelo rizoma a partir do devir, que consiste em movimentos de idas e vindas, partidas e retornos. O que é relevante a se levar em consideração não é se o sujeito retorna a um estado “original”, mas, sim, a forma como ele transita por diferentes estados. Para isso, basta observarmos a trajetória de Bucky desde a condição de *sidekick* até o seu retorno como o

Soldado Invernal, passando inclusive pela representação do Capitão América, que é relevante também como solução narrativa.

Nesse sentido, ele se torna uma peça fundamental para uma melhor compreensão do personagem secundário como categoria narrativa indispensável para os acontecimentos de *Guerra Civil* e, principalmente, pós-*Guerra Civil*. Os ideais de legado e aprendizagem se acentuam, na medida em que há um maior amadurecimento, endossado, também, pela complexidade ligada à memória e ao esquecimento, além da exploração da dimensão psicológica do personagem e das relações de poder que se manifestam em suas narrativas, que são várias.

## 4 PROTAGONISMO CONSTELAR E A ATUAÇÃO DOS PERSONAGENS SECUNDÁRIOS EM *GUERRA CIVIL*

### 4.1 O 11 de setembro, a época do terror e a privação da liberdade no contexto da Marvel: o surgimento de *Guerra Civil*

A cultura da guerra no universo dos quadrinhos não é uma temática exclusiva de *Guerra Civil*. Como discutimos anteriormente, a própria criação do Capitão América é circunscrita pelo contexto da Segunda Guerra Mundial e visava a expandir o espírito patriota entre os jovens americanos (Steinmetz, 2009), bem como a criação do Homem de Ferro, que estava envolta pela Guerra do Vietnã, a era atômica e a corrida armamentista. Nesse sentido,

[...] como produto cultural, as histórias em quadrinhos sofrem influência do período no qual estão inseridas. Os quadrinhos de super-heróis são expressão de um imaginário coletivo sobre a nação estadunidense, os valores que norteiam sua organização social e suas ações no mundo. Com seus codinomes, uniformes e superpoderes, estes personagens fazem parte de um universo criado por quadrinistas que partilham de estratégias de intervenção cultural e também conceitos e ideologias. [...] Desde que os super-heróis foram criados no auge da Grande Depressão na década de 1930, seus métodos de luta contra o mal foram ampliados ou modificados, e os próprios inimigos, encarnações desse mal, também mudaram. Mas algo nos quadrinhos permaneceu a mesma: a discussão sobre o que seria a essência da América (Guerra, 2019, p. 211).

A busca pela manutenção do espírito nacional estadunidense é um traço recorrente e, de certa forma, característico de uma gama de heróis de diferentes editoras. Durante as guerras que o país enfrentou, a ascensão do poderio nacional e a reiteração desse poder através da representação simbólica se configuram como elementos que engendram uma narrativa específica nas páginas de diversas histórias em quadrinhos e na arte de expressão massiva. Por isso, ao personificar o Sonho Americano, o Capitão América se torna um elemento fundamental da cultura quadrinística.

No entanto, o contexto político estadunidense é marcado por uma série de conflitos e entraves de ordem ideológica e, conseqüentemente, bélica; dentre elas, o ataque ao *World Trade Center*, também conhecido entre nós como Torres Gêmeas, o evento catastrófico que parou o país no dia 11 de setembro de 2001. A reverberação do ataque terrorista foi tão grande que alcançou também o universo dos quadrinhos, quando a Marvel publicou a edição *Amazing Spider Man #36*:

**Figura 41:** Capa da revista *Amazing Spider Man #36*



**Fonte:** *Amazing Spider-Man #36* (2001)

Tendo em vista que “as narrativas épicas de heróis que defendem a pátria são bússolas morais que cristalizam posturas e valores, criam identidade e senso de propósito coletivo” (Zanolini, 2016, p. 14), não foi por acaso que a capa escolhida para estampar a tristeza pelo ataque às torres gêmeas foi a do Homem Aranha, já que se trata de um herói popular e que representa de forma exponencial a sociedade civil. A capa comumente colorida e repleta de ação dá lugar à cor preta sólida, em sinal de luto pelas vítimas do ataque, levantando uma problemática da relevância que os quadrinhos apresentavam para os seus leitores e constituindo-se como espaço crítico e de solidariedade, tendo em vista a partilha do luto e o trauma coletivo.

Na narrativa, o Homem Aranha aparece no local do ataque logo depois das explosões, em um cenário repleto de escombros e em uma atmosfera de dor e desespero. Logo, é abordado por alguns civis que estão feridos e questionam o porquê de ele, na condição de herói, ter deixado tudo aquilo acontecer e não ter salvado a vida de tantas pessoas. Essa pressão social,

que se expande no decorrer da trama, deixa o personagem transtornado, a ponto de questionar as suas próprias motivações no âmbito heroico.

Toda a revista, apesar da linha épica, tem um teor melancólico e sensível, incluindo cenas com alguns vilões, como Doutor Destino e Magneto, que lamentam e sentem-se tristes pelo que aconteceu, afirmando que nem eles fariam algo tão horrendo.<sup>30</sup> A questão é que eles já promoveram ações que beiraram o 11 de Setembro em escala de destruição em massa, mas o fio narrativo tende a focalizar na sensibilização do leitor, ao passo que enxerga nos vilões também os aspectos humanísticos que seriam tão essenciais para o momento vivido. Essa sensibilização, portanto, retoma a ideia discutida acerca do imaginário estadunidense, ou seja, a tristeza dos heróis e vilões, além das vítimas, é também pela mácula ao nacionalismo, à incapacidade de defender a própria pátria das ameaças externas.

Benedict Anderson discute a ideia de comunidade imaginada, que “é imaginada porque mesmo os membros mais minúsculos das nações jamais conhecerão, encontrarão, ou sequer ouvirão falar da maioria de seus companheiros, embora todos tenham em mente a imagem viva da comunhão entre eles.” (Anderson, 2008, p. 32). Assim, o nacionalismo é visto por Anderson como um fenômeno que se consolida para além de uma instrumentalização e encontra sua potência em uma forte afinidade com o discurso religioso.

A comunidade, pois, é “imaginada como uma comunidade porque, independentemente da desigualdade e da exploração efetivas que possam existir dentro dela, a nação sempre é concebida como uma profunda camaradagem horizontal” (Anderson, 2008, p. 34). Nesse sentido, há uma discussão, pois, das “criações imaginárias limitadas” postuladas por esse nacionalismo, que inserem os sujeitos em um meio de total disposição à harmonia social nacional, inclusive oferecendo a própria vida para a manutenção dessas criações, doravante o “espírito nacionalista”, tanto que o autor dedica parte de um dos capítulos de *Comunidades Imaginadas* a uma discussão sobre os túmulos dos soldados desconhecidos.

Como observado anteriormente, Bucky Barnes e Steve Rogers são referências representativas de uma política nacionalista, principalmente após a morte do Capitão e a sequenciação da representação do símbolo a partir da figura de Bucky como o novo Capitão América. Nesse sentido, há um ideal pautado na noção de imortalidade, pois, ainda que ocorra a morte do sujeito, permanece a sua memória e continuidade enquanto nação, pois “admite-se

---

<sup>30</sup> Não podemos perder de vista, portanto, a produção e reiteração de um discurso nacionalista polarizado e pautado na demonização do inimigo. Há, pois, uma política “pró-EUA” em detrimento de um efeito anti-árabe materializado não em uma figura específica, mas nas comunidades muçulmanas. A própria narrativa corrobora esse ideal, valendo-se de importantes vilões a fim de representar interesses (des)velados.

normalmente que os estados nacionais são ‘novos’ e ‘históricos’, ao passo que as nações a que eles dão expressão política sempre assomam de um passado imemorial, e, ainda mais importante, seguem rumo a um futuro ilimitado” (Anderson, 2008, p. 38 – 39).

Diante desse contexto de reafirmação de políticas nacionalistas a partir do ano de 2001, Mark Millar e Steven McNiven produzem *Guerra Civil*, e a própria Marvel admitiu que a minissérie foi escrita como uma alegoria às questões então atuais da vida real, como o *USA Patriot Act*<sup>31</sup>, a Guerra ao Terror e os ataques do 11 de Setembro, como destacam Haylton e Albright (2009). Segundo Andreotti (2016), a trama representa o evento histórico que mudou o mundo e fez os governos mundiais repensarem e reavaliarem suas políticas públicas de defesa e de segurança nacional.

É mediante essa esfera social representada na narrativa que

[...] uma nova métrica de herói é necessária para descrever os objetivos declarados da América durante este período. Proponho o termo “hiper-heroico” como uma indicação de que tais objetivos vão além de qualquer outro já proferido por atores históricos. [...] Chamar a nação transformadora de “super-heroica” neste contexto não refletiria algumas das convenções mais importantes da História em quadrinhos/romance gráfico. Lembre-se, da Era de Ouro em diante, as narrativas de super-heróis apresentam constantemente indivíduos ou pequenas equipes que reagem às agressões dos outros. Como a própria nação americana, o gênero do super-herói é conservador, e não apenas na defesa e recuperação de bens. Há também uma firme predisposição para deixar a estrutura da sociedade inalterada contra os planos de personagens do Universo Marvel, como Victor von Doom, Barão Strucker, Barão Zemo e os Mestres do Mal (Lawrence, 2009, p. 4, tradução nossa).<sup>32</sup>

O herói como elemento salvador em um contexto de guerra surge sempre mediante um aspecto de hipervalorização do heroísmo, em sinal de que o elemento sobre-humano (e à disposição americana) tem a capacidade de amenizar as consequências da violência inevitável advinda desses processos políticos. Além disso, há a própria materialização do senso nacionalista no processo de enfrentamento das dificuldades, demonstrando que heróis resistem

---

<sup>31</sup> O USA Patriot Act foi uma proposta do congresso estadunidense, que o presidente George W. Bush assinou e tornou lei em outubro de 2001, considerada vital para a condução da guerra ao terror e proteção dos cidadãos americanos. Também conhecida como “Uniting and Strengthening America by Providing Appropriate Tools Required to Intercept and Obstruct Terrorism Act of 2001”, essas medidas permitiam aos órgãos de segurança e inteligência invadir a privacidade dos cidadãos e ferir as liberdades individuais para combater os perigos do terrorismo (Juliano, 2012, p. 54).

<sup>32</sup> Cf. no original: “A new hero-metric is needed to describe America’s declared aims during this period. I propose the term “hyperheroic” as an indication that such goals go beyond any ever uttered by historical actors. [...] Calling the world-transforming nation “superheroic” in this context would not reflect some of the comic book/graphic novel’s most important conventions. Remember, from the Golden Age forward, superhero narratives steadily presented individuals or small teams who react to the aggressions of others. Like the American nation itself, the superhero genre leans conservative, and not merely in defending and retrieving property. There is also a firm predisposition to leave the structure of society unchanged against the plans of Marvel Universe characters such as Victor von Doom, Baron Strucker, Baron Zemo and the Masters of Evil.”

e sempre resistirão às adversidades que, porventura, tenham que enfrentar, em âmbito geral e nacional. Percebem sua “casa” como espaço que possibilita o exercício de poder, já que há uma busca pela manutenção da ordem, ainda que isso ocasione alguns desconfortos no contexto social, político e até mesmo ético, como ocorre no panorama pós-11 de setembro.

Nesse sentido, passa a haver uma série de problematizações dos limites entre estar livre e estar seguro, pois os EUA veem-se em uma posição um tanto complexa em que, para garantir a segurança da população, a liberdade individual precisaria de alguma forma ser dosada. Com isso, o governo promulga a Lei de Segurança Nacional, juntamente com o Departamento de Segurança Interna e o *Patriot Act*, ações que desencadeiam uma série de protestos liderados por grupos que defendiam a liberdade individual e viam nessas leis atos inconstitucionais, como a amplitude de poder desenfreada concedida a esses órgãos.

Assim, instaura-se uma verdadeira política do terror, que consiste em quebrar o “equilíbrio de poder constituído pelo Estado em vista da segurança de seus habitantes. A partir do momento em que os indivíduos se sentem desamparados pelo Estado diante da simples hipótese da morte violenta, a teia social que sustenta todo desenvolvimento cultural e político começa a ruir” (Sugahara, 2008, p. 42).

Por sua vez, sentindo-se vulnerável e aterrorizada com os ataques, uma parcela dos americanos não se opôs ao aumento de medidas de segurança por parte do governo, que incluía escutas telefônicas, monitoramento de e-mails, regulação mais rígida de aeroportuários etc., ainda que isso significasse uma limitação de suas liberdades individuais. O medo vivenciado e a constante fantasmagoria de um possível novo ataque a qualquer momento leva os estadunidenses a um contexto no qual a liberdade individual é relegada a um segundo plano, enquanto a valorização da vida é priorizada.<sup>33</sup>

O *Patriot Act* deu uma maior e mais extensa liberdade ao Estado e às agências cumpridoras da lei para obter informações sobre os indivíduos dentro do território dos EUA, dificultando, inclusive, os processos de imigração e deportando qualquer imigrante que, por alguma razão (como a origem étnica, por exemplo), fosse considerado suspeito de envolvimento com atos terroristas; ainda expandiu uma internacionalização em torno das políticas antiterroristas. Dessa forma, percebemos que

---

<sup>33</sup> É importante salientar, pois, que o resguardo da vida, aqui, diz respeito aos estadunidenses, aliás, aos estadunidenses fenotipicamente reconhecidos como tais, ou seja, preferencialmente, caucasianos, o que excluiria as populações também estadunidenses de origem árabe, africana e latino-americana, por exemplo. Em um paradoxo constitutivo do nacionalismo e, também, do ultranacionalismo, essa é uma política de desumanização do outro em que assassinato, tortura e tantos outros tipos de violência contra aqueles que fossem vistos fora do eixo de “importância” estadunidense passam a ser vistos como questões menores ou “danos colaterais”.

todos os surtos patrióticos correm o risco de degenerar em um desenho coercitivo de fronteiras entre “leais” norte-americanos e aqueles estigmatizados, como estrangeiros e traidores. Como outras guerras, a “guerra contra o terrorismo” levantou questões preocupantes sobre as liberdades civis em tempos de guerra, os direitos dos não cidadãos e as fronteiras étnicas da liberdade americana. Não é difícil enumerar as numerosas e perturbadoras violações das liberdades civis que se seguiram após o 11 de Setembro (Foner, 2004, tradução nossa)<sup>34</sup>.

E são justamente essas violações civis que embasam e servem como pano de fundo para a configuração e popularização de *Guerra Civil*, a partir da LRSH. A narrativa tem início com a gravação de mais um episódio de um *reality show* promovido pelos Novos Guerreiros<sup>35</sup>, um grupo composto por jovens heróis. O programa é constituído pela exibição de vídeos periódicos nos quais o grupo vai ao encontro de vilões e os enfrentam em uma transmissão ao vivo, fato que aumenta a audiência e promove sua popularidade. O episódio na narrativa diz respeito ao embate de quatro vilões que estão na lista dos mais procurados do FBI.

Um dos jovens heróis prefere recuar e desistir de enfrentá-los, mas o restante do grupo segue com o plano, ação vista com descrédito em razão da periculosidade dos vilões e da preocupação excessiva com a gravação do reality. “Podemos cortar a parte em que ela me chamou de Rainha Escrava?” (Millar, McNiven, 2006, p. 4) e “O som sumiu por um segundo, amigo, alguma chance de voltar a repetir aquela última parte de novo?” (Millar, McNiven, 2006, p. 4) são frases que estão presentes nesse momento inicial, demonstrando que o mais importante seria inserir o programa entre os mais assistidos diante da mídia.

Ao ser confrontado, Nitro, um vilão com poder de manipulação explosiva, causa uma explosão que alcança vários quarteirões, atingindo em cheio uma escola com várias crianças que brincavam no pátio e dizimando mais de 600 pessoas. Em seguida, o plano de cena, em uma passagem de tempo, se move para um espaço em que os heróis mais conhecidos, como Capitão América, Homem de Ferro, Wolverine etc., vasculham os destroços da explosão em busca de sobreviventes.

---

<sup>34</sup> Cf. no original: “all patriotic upsurges run the risk of degenerating into a coercive drawing of boundaries between “loyal” Americans and those stigmatized as aliens and traitors. Like other wars, the “war on terrorism” has raised troubling questions concerning civil liberties in wartime, the rights of noncitizens, and the ethnic boundaries of American freedom. It is not difficult to list the numerous and disturbing infringements on civil liberties that followed in the wake of September 11.” Artigo disponível em <<http://www.ericfoner.com/articles/090604hnn.html>>

<sup>35</sup> A criação dos Novos Guerreiros, por Tom DeFalco (1989), não se deu a partir da reunião de *sidekicks* ou de heróis fracos demais para serem inseridos em equipes consagradas. O grupo é formado por personagens que mereciam mais espaço e atuaram de forma incipiente nas narrativas dos personagens com maior destaque.

Esse incidente é o eixo principal e o ponto a partir de onde toda a narrativa se engendra, pois, com o rastro da destruição e mortes ocasionadas pela inconsequência de um grupo de heróis, o Estado vê-se na necessidade de postular uma política pública capaz de resguardar a segurança da população. Para isso, agilizam o processo de aprovação da Lei de Registro de Super-Humanos, que já vinha tramitando no Congresso após outros incidentes envolvendo as ações dos heróis.

Cria-se, pois, a grande problemática e mola mestra do enredo: a divisão dos heróis em dois grupos, liderados respectivamente pelo Homem de Ferro e pelo Capitão América. O primeiro defende a importância da submissão à lei, tendo em vista a segurança dos cidadãos e a regulação dos níveis de poder. O segundo, ironicamente, já que é um patriota e defensor de sua nação, vê nesse ato estatal uma violência contra a liberdade individual e o direito de protestar contra atos dessa natureza, o que é posto na Declaração de Independência dos Estados Unidos, como aponta Andreotti (2016)<sup>36</sup>.

Nesse sentido, a política é o fio condutor que rege toda a narrativa de *Guerra Civil*, aproximando o leitor de uma trama na qual se torna difícil e imprecisa a tarefa de escolher um lado, pois ambos são incisivos e contundentes quanto à defesa de seus ideais, com suas respectivas justificativas aparentemente plausíveis. Instauram-se, assim, dois grandes polos que se tensionam e se interpenetram no decorrer de toda a minissérie: o controle do Estado e a liberdade individual, assegurados e representados por dois personagens emblemáticos da franquia Marvel.

Quanto a isso, cabe chamar a atenção para as reflexões de Jacques Rancière, que dialogam com a discussão que vem sendo traçada ao afirmar que a política “rompe a configuração sensível na qual se definem as parcelas e as partes ou sua ausência a partir de um pressuposto que por definição não tem cabimento ali: a de uma parcela dos sem-parcela.” (Rancière, 1996, p. 42). Para o filósofo, que estabelece uma aproximação entre a política e a estética, é possível promover um diálogo entre as diferenças a partir das expressões exponenciais da sensibilidade.

Essa perspectiva não elimina a racionalidade no pensamento político, mas redesenha a ideia construída e difundida de política como uma instância que regula e busca promover a

---

<sup>36</sup> “Consideramos estas verdades como evidentes por si mesmas, que todos os homens são criados iguais, dotados pelo Criador de certos direitos inalienáveis, que entre estes estão a vida, a liberdade e a procura da felicidade. Que a fim de assegurar esses direitos, governos são instituídos entre os homens, derivando seus justos poderes do consentimento dos governados; que, sempre que qualquer forma de governo se torne destrutiva de tais fins, cabe ao povo o direito de alterá-la ou aboli-la e instituir novo governo, baseando-o em tais princípios e organizando-lhe os poderes pela forma que lhe pareça mais conveniente para realizar a segurança e a felicidade” (Declaração de Independência dos Estados Unidos, 1776).

ordem, culpando ou punindo, para remeter ao pensamento foucaultiano, os que fogem à ordem social. Frente a esse tipo de comportamento, Rancière discute e propõe a noção de polícia, compreendida como o “conjunto de processos pelos quais se operam a agregação e consentimento de coletividades, a organização dos poderes, a distribuição dos lugares e funções e dos sistemas de legitimação dessa distribuição” (Rancière, 1996, p. 41).

Desse modo, há uma distinção que vê na polícia representações das instituições que buscam a manutenção dos construtos do ordenamento social, que vão de encontro àqueles que, de alguma forma, busquem desestabilizar a hegemonia ou o poderio postulado e amplamente exercido, constituindo-se, portanto, como

uma ordem dos corpos que define as divisões entre os modos do fazer, os modos de ser e os modos do dizer, que faz que tais corpos sejam designados por seu nome para tal lugar e tal tarefa; é uma ordem do visível e do dizível que faz com que essa atividade seja visível e outra não o seja, que essa palavra seja entendida como discurso e outra como ruído (Rancière, 1996, p. 42).

A ideia de classificação da atividade como discurso ou como ruído já aponta para o poder que se encontra à disposição das grandes instituições, de modo que “a política encontra em toda parte a polícia. Ainda se deve pensar esse encontro como encontro dos heterogêneos” (Rancière, 1996, p. 44). Ou seja, a política é um espaço de reivindicação e produção, especialmente discursiva, em que há uma inserção de certa desordem dentro da ordem, podendo assumir-se como uma nova ordem ou não. A ideia principal é, ao menos, desestabilizar alguns dogmas e valores postos hierarquicamente pela noção de polícia, enquanto instância legitimadora de uma série de homogeneidades e identidades.

É nesse sentido que Rancière defende a política como prática sensível, que partilha e vincula diferentes mundos e sujeitos. Ou seja, a democracia e a política se imbricam e constroem o ideal da diferença, da multiplicidade, ainda que essa relação ocorra de forma tensa e ambivalente, pois ao mesmo tempo em que há o postulado da alteridade, logo há o espaço da polícia, que age como instância, “capturando” formas de vida que de alguma maneira ameacem a ordem instaurada pelas leis, por exemplo.

Recuperando a ideia da “parcela dos sem-parcela”, podemos compreender que a política promove um espaço de fuga e ressignificação de valores aprioristicamente criados e incutidos por meio da ordem postulada e disseminada pelas instâncias de poder, que, mediante os aspectos da disciplina e do biopoder<sup>37</sup> (Foucault, 2006), buscam criar sujeitos dóceis e obedientes. Ou

---

<sup>37</sup> “[...] surge o poder disciplinar, que nasce como uma tecnologia de poder que trata o corpo do homem como uma máquina, objetivando adestrá-lo para transformá-lo em um instrumento útil aos interesses econômicos. Concomitantemente surge o biopoder, cujo foco não é o corpo individualizado, mas o corpo coletivo. O biopoder

seja, há sempre uma parcela que escapa. Dessa forma, pensar em política no contexto de *Guerra Civil* se constitui como uma prática de leitura indissociável e necessária para uma melhor compreensão das reflexões traçadas no decorrer da trama. A principal marca, e que se torna a mola mestra narrativa, é a ideia da diferença ou, para concordarmos ainda com Rancière (1996), o desentendimento.

A noção de desentendimento é apresentada pelo filósofo como algo inerente ao processo construtivo da política, tendo em vista que os conflitos advindos da gama de singularidades da multiplicidade promovem espaços dissonantes e se tornam inevitáveis à existência de alguns conflitos políticos. Por isso, ao tematizar a divisão em times devido à discordância sobre a LRSH, o Capitão América e o Homem de Ferro, bem como os personagens secundários, coadjuvantes e anônimos que atuam no decorrer da narrativa representam, na realidade, grandes polos políticos, éticos e sociais que, mesmo em suas diferenças, apresentam, também, semelhanças.

É nesse sentido que a discussão sobre política na vertente do desentendimento pauta-se no dissenso, e não no consenso. A atmosfera da guerra e o fantasma do 11 de Setembro, em uma crítica ao próprio sistema governamental e de segurança estadunidense, levantam reflexões que encontram nesse conflito um espaço de construção de potência narrativa, social e política, em uma perspectiva sensível, que confere uma maior profundidade aos personagens secundários.

Desde o surgimento da Marvel, como destacamos anteriormente, a relação entre herói e política nacional é indissociável. Os entraves e a discordância se davam na esfera das políticas externas e internacionais, ao passo que *Guerra Civil* é o primeiro momento no qual os leitores da editora se deparam com um episódio onde cidadãos americanos lutam entre si por uma problemática instaurada pelo próprio governo. Não havia uma ameaça terrorista, um ataque sobre-humano, tampouco uma invasão ao país, mas a tensão entre o Estado e os civis que, na esfera política democrática, reivindicam seu direito à segurança, diante das atitudes desenfreadas dos super-heróis.

O dissenso, pois, é o eixo da democracia, ao passo que o consenso se constitui em alicerce da hegemonia e de regimes totalitários, na perspectiva de Rancière (1996). Dessa forma, a narrativa que constitui o *corpus* principal do presente trabalho tem sua complexidade

---

não se diferencia somente do poder disciplinar, mas também do poder soberano, pois enquanto na soberania havia um direito do soberano “deixar viver” ou “fazer viver”, no biopoder haverá uma tecnologia de poder voltada para o “fazer viver” e o “deixar morrer”, que será um poder que vai se encarregar da preservação da vida, eliminando tudo aquilo que ameaça a preservação e o bem-estar da população” (Diniz; Oliveira, 2014, p. 144).

justamente no aspecto do dissenso, do desentendimento, da discordância, pois é por meio do conflito e da tensão entre liberdade individual e poder estatal que a Marvel revolucionou o mercado de quadrinhos e retornou para o auge de vendas e lucratividade após um longo período de quedas e defasagem mercadológica. Percebemos, ainda, a presença de uma ambivalência no que concerne ao *corpus* como produto da indústria cultural, comumente visto sob um aspecto de alienação inerente ao produto massivo.

Assim, a minissérie inaugurou, literalmente, uma nova era. Isso se dá justamente pelos ideais que regem a Marvel e a inserem no âmbito das políticas nacionalistas e no ideal das comunidades imaginadas. Aliada a valores da ordem religiosa e preponderantemente conservadora, a editora produz e veicula obras pautadas na promoção de um maniqueísmo com vistas a reiterar determinados padrões que encontram no nacional um alicerce para perpetuar uma série de discursos de dominação.

Nesse contexto, *Guerra Civil* é responsável por reconduzir a Marvel a outros patamares, de modo que

embora o tempo tenha passado desde que a Guerra Civil terminou sua série de sete edições, a história continua. Pode, de fato, nunca acabar. Assim como a Guerra Civil Americana deixou cicatrizes que perduram até hoje, o conflito dos super-heróis deve impactar os personagens fictícios da Terra da Marvel de maneiras que eles não podem esquecer e nunca podem superar emocionalmente. Assim como as lutas dos mutantes da Marvel refletem a natureza infinita das questões de direitos civis do mundo real, a questão do registro reflete o dilema humano básico que não vai desaparecer. As pessoas não vão parar de pesar questões de liberdade versus segurança. O excesso de um leva algumas pessoas a buscarem o outro, de modo que a raça humana trabalha em seu eterno ato de equilíbrio, e a necessidade narrativa não requer um equilíbrio fácil. Histórias, sejam fictícias ou não, requerem conflito. (Langley, 2015, p. 66, tradução nossa)<sup>38</sup>

Nesse contexto, Millar e McNiven constroem uma narrativa que congrega mais de 300 personagens em um contexto de multiplicidade e agenciamentos de singularidades em representações da própria convivência civil, que é marcada pelos dilemas humanos básicos, como afirma Langley (2015). Ou seja, as marcas do medo e do terror serão carregadas para sempre, diante da constante tensão entre estar livre ou estar seguro. Por isso, as consequências

---

<sup>38</sup> Cf. no original: “Although time has passed since Civil War finished its seven-issue run, the story goes on. It may, in fact, never end. Just as the American Civil War left scars that still linger to this day, the superheroes’ conflict must impact the fictional characters of Marvel’s Earth in ways they cannot forget and may never emotionally overcome. Just as the Marvel mutants’ struggles reflect the endless nature of real world civil rights issues, the registration issue reflects the basic human dilemma that will not go away. People will not cease to weigh issues of freedom versus security. Too much of either prompts some people to seek the other, so the human race works its everlasting balancing act, and narrative need requires no easy balance. Stories, whether fictional or not, require conflict” (Langley, 2015, p. 66).

da *Guerra Civil* provavelmente continuarão ecoando em diversas tramas no decorrer do universo Marvel, reverberando na construção de tantos outros personagens e/ou na retomada de personagens já conhecidos, fraturados e que ressurgem para dar maiores dimensões a novos episódios, como ocorre com Bucky.

Por isso, o conflito é uma chave de leitura indispensável e indissociável quando o que está em voga é um episódio de guerra ou de entrave político como esse. A diferença é uma via de leitura e de percepção da realidade social a fim de melhor compreender a existência de forças que trabalham contra e a favor da emancipação do sujeito, que é o tempo todo atravessado por elas, resultando em um sujeito plurissignificado, ambivalente e heterogêneo.

#### **4.2 Expressões do poder estatal e as raízes do sistema arbóreo: Miriam Sharpe e Speedball**

No tocante à análise e reflexão acerca dos modos operacionais do Estado no âmbito de *Guerra Civil*, as ideias deleuze-guattarianas corroboram de forma pontual esse processo, a partir de algumas proposições específicas, como sistema arbóreo e rizoma, linhas de segmentaridade e de fuga e máquina abstrata de rotação. Nesse sentido, as instituições sociais, que exercem poder e normatizações sobre o sujeito, são observadas a partir do aspecto arborescente, compreendendo-o como um sistema de hierarquização.

Com isso, percebemos que “a Árvore é nó de arborescência ou princípio de dicotomia; ela é eixo de rotação que assegura a concentricidade; ela é estrutura ou rede esquadrihando o possível” (Deleuze; Guattari, 1996, p. 83). Ou seja, não haveria como pensarmos em sociedade sem levar em consideração que ela se estrutura em bases desiguais, que refratam no cotidiano as marcas das desigualdades. Assim, ser social é estar em uma constante luta de classes, que há muito deixou de ser restrita ao trabalho e se alargou para todos os campos.

No entanto, embora esse tipo de sistema exerça constante e incessante poder sobre os sujeitos, buscando regulá-los e controlá-los, há formas de vida que escapam desse controle e encontram no espaço do meio um profícuo ambiente para a construção de singularidades e a produção de potências. Assim, enquanto a árvore opera a partir de forças centrípetas, o rizoma cria forças centrífugas, possibilitando a promoção de realidades e cotidianos para além das prescrições ou estratificações promovidas pelas instituições de poder.

Há que lembrar, pois, que esses pares não estão em oposição, afinal, “em suma, tudo é político, mas toda política é ao mesmo tempo macropolítica e micropolítica” (Deleuze; Guattari, 1996, P. 84). O sujeito, ainda que busque fugir dos pré-determinismos, jamais chegará a um fim, pois o rizoma não se propõe a levá-lo a fugir do real, mas a experimentar momentos

de devir. Segundo os filósofos, é impossível desprender-se de todas as regulações e organicidade, ainda que compulsória, pois é necessário manter o mínimo que seja da ordem da macropolítica (a política arborescente) para a existência em sociedade.

É a partir desse sistema ambivalente que compreendemos *Guerra Civil* como uma trama repleta de significações que encontra, justamente em um lugar de embate e tensão entre duas grandes instâncias, um vasto campo para a promoção de problematizações em torno dos personagens secundários. A divisão dos super-heróis em dois grandes times pode ser observada como uma ação pautada nas dicotomias impostas pelo governo, que vê na dualidade um fim, a busca por uma solução.

A criação de uma equipe que se mostra a favor da promulgação da LRSH e a aceitação das condições impostas por ela põe em voga valores que situam os heróis em um lugar de desconforto e questionamentos. Um dos elementos que possibilita essa compreensão é o jogo de interesses e mobilizações realizados por uma série de personagens, para além do Homem de Ferro e do Capitão América, na condição de protagonistas.

A escolha desses representantes não é aleatória e, por si, já apresenta uma gama de significados, produzidos a partir da aparente incoerência postulada pela Marvel ao associar à figura do representante *mor* do governo norte americano traços ligados à rebeldia e à revolta. Destarte, a decisão do Homem de Ferro de atuar a favor do Estado e mobilizar uma série de personagens coadjuvantes para esse objetivo em comum constitui uma macropolítica, que encontra no sistema arbóreo raízes profundas, buscando, assim, capturar as diferenças e bloquear a teia de relações que se cria a fim de desestabilizar o poderio Estatal, que opera a partir da coercitividade, do medo e da ameaça. Os personagens que operam a partir do sistema arbóreo tendem a recriar o próprio conceito de herói no século 21, como afirmou o próprio Mark Millar (2006).

Por isso, o panorama sócio-histórico que engendra *Guerra Civil* já aponta para a indissociabilidade entre enredo e política, compreendendo que há um objetivo por trás da LRSH, que retorna à problemática mais recorrente na trama: os limites do controle e a promoção de uma macropolítica, que “diz respeito a estados definidos, modelos dominantes divididos binariamente: classes (dominante e sujeitada), sexos (homem e mulher), raças (brancos e outros), idades (adulto e criança) etc.” (Deleuze; Parnet, 1998, p. 31).

É desse modo, portanto, que se delineia a política das grandes instituições sociais, que legitimam seu poder alicerçadas em uma supressão de toda e qualquer forma de vida que fuja ou que vá de encontro às identidades apriorísticas, percebendo as dicotomias e os binarismos

como elementos essenciais e fundamentais para o estabelecimento da ordem. Ou seja, a partir de um pensamento dual e limitante, o controle social se torna mais efetivo.

Todavia, enquanto, de um lado, nos deparamos com a manutenção de uma ordem macro, molar e verticalizada, de outro percebemos a presença da micropolítica (a política rizomática) que agencia afetos, coletividades, alteridades e o âmbito do comum. Encontra sua força a partir da experimentação do novo e da promoção de singularidades invisibilizadas por uma maioria. Nesse ponto, compreendemos que o sujeito é a todo tempo transpassado pela política, que o inscreve em determinados contextos conforme seus modos de viver.

Porém, ainda que aparentemente pareçam ser opostas, essas duas vertentes políticas estão o todo tempo entrecruzando-se de maneira a criar uma força ambivalente que exerce sobre o sujeito uma perspectiva ambígua e imprecisa quanto às suas convicções e verdades. Na narrativa, observamos que o Capitão América, como um soldado há muitos anos a serviço dos EUA, se alinha a uma posição política muito bem delineada quanto ao comprometimento com as forças armadas, mas vê-se em uma situação que o obriga a repensar suas certezas e inserir-se em um plano além do que estava previsto.

Assim, encontramos em Tony Stark e Steve Rogers duas representações distintas: enquanto aquele representa os interesses macropolíticos, este assume para si as responsabilidades micropolíticas. As consequências dessas associações reverberam no contexto da trama a partir de uma série de agenciamentos que ressignificam a própria noção de protagonismo e de secundariedade. A mobilização de posicionamentos incita, também, uma considerável quantidade de personagens secundários e coadjuvantes, que, junto às representações molares e moleculares, dão densidade narrativa, poética, dramática e política à minissérie.

Os que se reúnem a Stark defendem a segurança dos civis, e para isso se submetem ao controle do Estado e à Lei de Registro de Super Humanos. Ao tomarem essa atitude, automaticamente se prontificam em revelar suas identidades, participar do programa de treinamento do governo e servir a ele como uma força militar. No entanto, a discussão se delinea em níveis que vão além de uma mera preocupação com os civis, pois o interesse do congresso é vigiar e, quando necessário, punir o máximo de heróis rebeldes.

Qualquer tipo de força que ameace a estabilidade e o poderio já postulados pelas raízes fincadas do sistema arbóreo precisa ser eliminada ou inclusa em si mediante um aspecto de dominação, sob um controle social, como observamos na trama. Ao propor uma alternativa para a inclusão dos heróis no governo, uma ação maior já tramitava, que é a de cercear e estratificar toda ameaça, por mínima que parecesse ser.

Esse tipo de pensamento reflete a política do governo dos EUA pós-11 de setembro, quando havia um constante medo sobre o que esperar dos dias subsequentes, já que os ataques poderiam voltar a acontecer a qualquer momento. Por isso, há uma série de estudos e reflexões na tentativa de antecipar e prevenir qualquer tipo de tragédia, o que parece criar uma atmosfera de segurança para os cidadãos americanos. Há, também, um frequente domínio sobre o outro, na justificativa de proteção.

É o que ocorre, portanto, na atuação macropolítica dos coadjuvantes que operam junto ao Homem de Ferro e ao governo. Percebemos que, mesmo em uma rápida ou tímida aparição, esses personagens conseguem criar e estreitar laços que fomentam valores arbóreos e buscam manter a ordem molar. Consequentemente, há um discurso mais contundente, no qual a máxima defendida é a de que os super-heróis são criminosos por descumprirem a ordenação legal promovida pela LRSH, fato que incide diretamente na noção de que heróis registrados significariam heróis treinados, menos destruição da propriedade pública e privada e resguardo do bem material mais importante: a vida.

Por sua vez, os “não protagonistas” de *Guerra Civil* exercem papéis distintos, tanto para a manutenção da ordem quanto para a sua resignificação. Assim, nos deparamos com uma verdadeira e intensa “semântica da história em quadrinhos” (Eco, 2006, p. 145), de modo que a multiplicidade da minissérie se encontra, justamente, no campo das possibilidades e imprevisibilidades, ao passo que não importa qual lado está certo ou errado, tampouco qual personagem tomou a atitude mais coerente, mas, sim, a polissemia construída a partir das multissemoses envolvidas.

A defesa da liberdade de expressão e o direito à reivindicação como forma de pensar a política (Rancière, 1996) formam o eixo basilar para se ler *Guerra Civil*, tendo em vista que a busca pela liberdade individual se torna o principal motivo para a tentativa de apreensão da diferença e da alteridade. Por hora, nos detemos a observar a atuação dessa política arborescente e hierarquizante.

Miriam Sharpe<sup>39</sup>, mãe de Damien, uma das crianças mortas enquanto estava na escola, é uma personagem que se torna fundamental no decorrer da narrativa, pois representa o sentimento civil a partir da dor do luto, principalmente por sua pouca aparição, mas grande

---

<sup>39</sup> Segundo Mark Millar, a referência para a criação da personagem parte de Cindy Sheehan, uma importante ativista estadunidense que atua fortemente no movimento de oposição à guerra contra o Iraque. O seu envolvimento com a causa se dá após a morte do seu filho, Casey Sheehan, durante o conflito, em 4 de abril de 2004. Sua atuação se deu após organizar uma série de protestos em todo o país contra o que denominou de natureza violenta e imperialista, em especial quando montou um acampamento por várias semanas às portas de uma propriedade de Jorge W. Bush, então presidente dos EUA, exigindo um encontro pessoal a fim de que ele justificasse os motivos da invasão ao Iraque.

intensidade de produção de sentidos que potencializa. A mãe enlutada culpabiliza a irresponsabilidade dos heróis pelo acontecimento que vitimou o seu único filho, já que não se preocupam com as consequências dos seus atos ou como seus poderes podem atingir o espaço do outro, que foi o que aconteceu em Stanford.

Por isso, transtornada e enfurecida com o ocorrido, se torna uma ativista pró-registro e assume a liderança de uma série de protestos que passou a ocorrer nas ruas dos Estados Unidos, como uma forma tanto de repúdio e insatisfação quanto de pressionar o governo a agilizar a votação da Lei e, conseqüentemente, de capturar os que se neguem a segui-la:

**Figura 42:** Protestos em prol da aprovação da Lei



Fonte: Guerra Civil #1 (2007)

Ao longo de toda a narrativa, há um constante e forte apelo aos civis e à opinião pública, de modo que a representação dos cidadãos (personagens em sua grande maioria anônimos) ocorre de forma majoritariamente múltipla e heterogênea, pois eles são apresentados a partir de grandes grupos que estão envolvidos em uma revolta coletiva, que precisa ser externalizada e, ainda, em busca de respostas por parte dos governantes. Com isso, “a representação dos elementos dentro do quadrinho, a disposição das imagens dentro deles e a sua relação e associação com as outras imagens da sequência são a “gramática” básica a partir da qual se constrói a narrativa” (Eisner, 2010, p. 39).

Por ser uma trama pautada em valores de interesse coletivo, a representação dos cidadãos estadunidenses no âmbito da linguagem dos quadrinhos ocorre de modo reiterativo: as cenas de protesto com vários anônimos são majoritariamente inseridas a partir de vinhetas horizontais e com poucos (ou nenhum) balões de fala. Ao invés disso, a linguagem verbal cede espaço à linguagem visual, materializada em placas e cartazes de reprovação das atitudes dos heróis, não por acaso, com dizeres nas cores da bandeira americana.

Assim, a associação com as outras imagens, como a cena destacada na figura 38, promove, ainda, certo contraste, pois, ao passo que a aparição desses personagens é marcada pela ausência ou menor grau de linguagem verbal, a atuação dos políticos é retratada com um considerável predomínio do texto escrito, em balões extensos que, na maioria dos casos, se materializa por meio de balões intercalados, haja vista a quantidade de informação verbal.

A retórica e o apelo ao discurso se delineiam como uma importante característica da atuação do corpo político governamental em *Guerra Civil*, ligando-se a um trabalho de natureza intelectual responsável por arquitetar o futuro dos heróis. Em contrapartida, a ausência desses diálogos no contexto civil termina por criar uma atmosfera de coletividade e força, em que a ação precede a palavra, pois a insatisfação e a revolta exigem soluções pragmáticas.

O diálogo entre as vinhetas e as cenas, mesmo que aparentemente destoantes, estabelece sentidos que representam a própria ordem social, marcada pela ambivalência, pelo jogo entre falar e calar, acatar e consentir, agir e retroceder. O sujeito social no âmbito civil, transpassado por todas essas problemáticas, é tematizado na trama não como mero pano de fundo para figurar uma massa estética, mas como chave de leitura que nos possibilita o exercício de diferentes modos de ser e viver.

Além disso, poucos civis que aparecem em *Guerra Civil* são nomeados, e esse fato pode ser compreendido justamente pela dificuldade de especificação e delimitação em um contexto ordinário e de coletividade. Há, portanto, a possibilidade de o sujeito anônimo ser qualquer um

que esteja insatisfeito com as formas políticas de reger a sociedade. Com isso, passa-se, então, a conviver com

imagens de entretenimento, imagens irônicas, híbridas, satíricas, que constroem iconografias de comunicação flexíveis e que não mais procuram determinar o absoluto ou o verdadeiro, mas que se direcionam alternadamente ao encontro de muitas e variadas “verdades” (Rahde; Cauduro, 2005, p. 197).

As cenas dos protestos pelo país se tornam cada vez mais corriqueiras e o governo organiza um funeral em homenagem às vítimas do acidente de Stanford, e é nesse cenário que acontece a primeira aparição de Miriam Sharpe, forte e surpreendente, projetada em um arranjo gráfico que proporciona uma discursividade de um ponto de vista que faz lembrar os recursos do próprio universo cinematográfico, em um jogo de angulações, planos, cenas e desfoques, criando profundidade. Steve McNiven ressalta que Mark Millar emprega uma abordagem cinematográfica, ou seja, isso se constitui num traço característico do próprio artista:

Figura 43: Miriam Sharpe cospe no rosto de Tony Stark



Fonte: Guerra Civil #1 (2007)

Segundo Umberto Eco,

No plano do enquadramento, a estória em quadrinhos é claramente devedora ao cinema de todas as suas possibilidades e de todos os seus usos. Mas, já no plano da montagem, o discurso resultaria mais complexo ao considerar-se mais a fundo o aspecto, já assinalado, de que a estória em quadrinhos, contrariamente ao cinema, realiza um *continuum* graças à justaposição de elementos estáticos (Eco, 2006, p. 147).

A técnica do enquadramento se aproxima muito dos recursos cinematográficos, sobretudo pelo plano em *close up*, em que a maior parte do quadro está centrada nos rostos dos personagens. Assim, a linguagem quadrinística opera um *continuum* a partir da justaposição de elementos estáticos; essa justaposição é promovida por elementos que se encontram, na maior parte dos casos, no nível dos detalhes. Embora apresente um caráter de estaticidade em relação ao cinema, os quadrinhos possibilitam uma poética do movimento a partir de sua composição estética.

Ao longo de toda *Guerra Civil*, embora seja uma narrativa que tematiza uma série de lutas, há uma ausência considerável de linhas cinéticas, mas em nenhum momento há a perda de sentido ou ausência de dinamismo. Como destaca Eco (2006), a justaposição lhe confere movimento, ainda que a partir de uma estruturação sem linhas cinéticas. Mesmo em momentos de luta e embates repletos de ação, a justaposição das imagens é estruturada de modo tão harmonioso que o leitor consegue projetar o dinamismo que, tradicionalmente, seria indicado pelas linhas cinéticas.

Na cena, conseguimos observar os movimentos dos personagens em cada uma das vinhetas: na primeira, Miriam se encontra em uma posição inferior a Tony devido à sua altura, mas ergue a cabeça e cospe em seu rosto. O personagem vira em um ato inesperado, como se tivesse sido surpreendido. O segurança ao fundo tenta impedir a situação, mas não consegue chegar a tempo. É válido salientar, ainda, que a personagem que confronta Tony é uma mulher branca, cercada de outras pessoas brancas, denotando os aspectos de uma narrativa pautada em um nacionalismo estadunidense conservador.

Ele não é maior apenas na estatura. Há uma representação simbólica de relações de poder entre o maior e o menor. Miriam o obriga a baixar a cabeça e não só observá-la, mas reconhecer sua existência, física e simbolicamente, como um poder de ataque. Esse se configura um ato do personagem coadjuvante que afeta a relação construída em relação ao protagonista, instaurando, sobretudo, uma luta para a demarcação de posições. Com isso, ela ganha muita

visibilidade no decorrer da narrativa. O cuspe semiotiza a potência da sua secundariedade.

No segundo quadro, nos deparamos com uma das cenas mais simbólicas e impactantes de toda a narrativa, pois recolhe a problemática que é alusiva ao próprio estado vivenciado pelos americanos no contexto da guerra: a dor, a perda, o medo, a raiva e o desespero. O rosto de Miriam, em primeiro plano, a partir do jogo de luz e sombra, aparece envolvido numa atmosfera de mistério, em uma postura própria da estereotipia do antagonista; o fundo preto pode ser lido como uma representação do luto, que parece fundir-se com a personagem, de modo que

o preenchimento nos permite criar zonas escuras que façam ressaltar as claras, ou vice-versa [...] o denso preenchimento de algumas zonas põe em relevo aquilo que se encontra nas outras. O *contraste* se converte no elemento crucial, o que permite dar destaque a algo, descuidando o resto (Barbieri, 2017, p. 39, destaques do autor).

O rosto parcialmente escondido pelas sombras e as lágrimas escorrendo e borrando a maquiagem evidenciam a dor de uma mãe que perdera o filho, a raiva diante da impotência e a inevitável dor do luto. Além disso, o balão expressa, de forma verbal e imagética, a indignação: “Seu pedaço de merda imundo”.<sup>40</sup> A disposição entre luz e sombras adotada por McNiven nessas cenas instaura uma atmosfera dramática que faz lembrar, inclusive, a obra “Medusa”, de Caravaggio, em cuja produção artística se percebe que

a luz se converteu na verdadeira protagonista dos seus quadros, modelando as figuras e criando espaço. As cenas eram iluminadas por um único foco de luz exterior, que, de cima, fazia ressaltar a expressão das mãos e dos rostos das personagens e determinava as situações. Todavia, a luz intervinha também simbolicamente, pois o forte contraste entre luz e sombra conseguia exaltar o dramatismo das cenas, criando um grande efeito espiritual que comovia o espectador (Ponce De León, 2006, p. 117).

Há semelhanças na construção imagética da personagem feminina, especialmente nesse ideal de comoção e transmissão de sentimentos, tendo em vista que toda a minissérie está envolta em uma atmosfera sensível, ao passo que política e estética se imbricam. Além disso, o enfoque do quadro no olhar parece endereçar o discurso de Miriam ao próprio leitor, em sinal da indignação da personagem em uma espécie de quebra da quarta parede, afinal, “o rosto, é claro, também dá sentido à palavra escrita. Seus gestos são mais sutis do que o do corpo, porém mais prontamente compreendidos” (Eisner, 2010, p. 114).

---

<sup>40</sup> Aparecendo, em algumas reimpressões, como “Seu canalha asqueroso” ou ainda a partir de símbolos (#\$@%\*!), indicando censura.

Na terceira vinheta, o enquadramento retorna ao plano médio, em que a perspectiva focaliza as expressões posturais de Miram de um ponto de vista um pouco mais distante, sendo agora afastada pelo segurança, enquanto Tony tira um lenço do bolso para limpar o rosto. O dedo apontado para o personagem expressa a ausência de medo diante da autoridade, pois a revolta se sobrepõe à sua posição subalterna. Além disso, as lágrimas continuam a rolar, apontando para uma permanência de determinado estado, mesmo com a passagem do tempo, já que as calhas indicam o *timing* da narrativa (Barbieri, 2017).

O último quadro afasta mais um pouco a perspectiva e projeta um plano americano, que focaliza não apenas os personagens, mas também o espaço, que, por se tratar de um funeral, está repleto de fotos das vítimas. A ideia transmitida a partir da postura de Miriam, mesmo com a estatura mais baixa, é a de se mostrar resistente diante da presença de Tony e do seu segurança, contrariando a ordem instaurada e socialmente construída. Enquanto isso, Stark limpa o rosto, indicando, mais uma vez, a passagem de tempo. Nesse sentido, a reflexão de Eco (2006) destaca justamente o caráter do movimento, mesmo em um contexto de imagens estáticas.

Essa atitude acaba por reforçar a ideia que o Homem de Ferro já tinha sobre aceitar a LRSH. Pelo fato de ser uma figura pública, ceder às exigências do governo é uma atitude inteligente da parte dele; além disso, a imagem da mulher cuspidando em seu rosto e exigindo-lhe respostas sairia em todos os jornais, logo, a solução seria reconhecer a gravidade da situação e adotar uma postura ético-moral capaz de oferecer a segurança que os civis buscavam.

Posteriormente, Miriam se torna um ícone na luta pela aprovação da Lei e filiação dos heróis ao programa, sendo, inclusive, reconhecida pelo governo e atuando ao lado de Tony em suas audiências públicas. Sua participação é uma peça fundamental para a instauração da macropolítica e da arborescência. Afinal, compactuar com a LRSH diz respeito a aceitar as condições do governo e a exigir dos heróis a submissão.

Isso corrobora a importância dessa personagem para a narrativa, cuja atuação coadjuvante efetiva ações importantes. Por isso, em *Guerra Civil* é notória a presença do protagonismo constelar, que se dá mediante a partilha dessa função narrativa. Desse modo, protagonista e coadjuvante se imbricam e oscilam a todo momento por meio dos agenciamentos traçados pelos personagens e pelas relações que operam, mesmo em um lugar social dito inferior, de maneira que se faz necessário

compreender as personagens e os espaços pelos quais trafegam e negociam suas formas de vida e produção de singularidade, sobretudo na cidade densamente povoada dos pós do pós, não como “individualidades

identitárias”, mas pelo que produzem na relação que estabelecem entre si e com tantas outras produtividades (Justino, 2019, p. 26).

Sobre o sistema arbóreo, percebemos que “[...] o problema das linhas duras é seu princípio de fixação, de estancamento do desejo em determinadas formas de vida, e não necessariamente o tipo de experiência que tais linhas favorecem, que pode ser boa ou ruim” (Cassiano; Furlan, 2013, p. 373). Com isso, as prescrições desse sistema promovem algo que favorece a população, mas que emoldura os desejos e as subjetividades em determinadas formas de vida, como dito. E essa é a problemática levantada e criticada pelo Capitão América:

**Figura 44:** Divergência de opiniões entre o Homem de Ferro e o Capitão América



**Fonte:** Guerra Civil Especial #3 (2007)

Nas atitudes do Homem de Ferro há uma busca pela manutenção do princípio de fixação, por agir amparado no poderio estatal e legal. No entanto, o acidente de Stanford abala as estruturas legais do governo americano e toda a macropolítica se vê ameaçada a partir de uma possível revolta popular, por isso a prontidão e urgência para a aprovação da LRSH. O princípio de fixação é observado na narrativa no processo de retirar a máscara e revelar a sua identidade para os sistemas de segurança estadunidense, ou seja, há uma espécie de captura da identidade, do “eu-real” (Hall, 2006).

Nesse sentido, a tensão entre a representação da máscara e a revelação da identidade não se limita a um nível da legalidade, mas abarca, também, dimensões subjetivas e do campo da produção de singularidades. Há, no universo dos heróis, uma possibilidade de devir a cada vez que um herói usa uma máscara ou um traje, afinal, a confidencialidade abre espaço para a liberdade; assim, a problematização não pode ser mensurada ou observada apenas pelo aspecto da segurança, mas também da liberdade.

O conflito de *Guerra Civil* nunca foi apenas sobre usar ou não as máscaras, mas se desenrola a partir da captura de formas de vida múltiplas e heterogêneas, materializadas por meio de máscaras enquanto elemento representativo e simbólico da certeza da autopreservação, que implica aspectos sociais, mas principalmente subjetivos. A liberdade individual é o elemento responsável pela preservação da vida social do herói, que envolve trabalho, família, relacionamentos, etc.

Dessa forma, o debate sobre a LRSH toma proporções cada vez maiores e mais profundas ao passo que a narrativa se desenrola, ao tematizar alguns personagens específicos e as simbologias que evocam suas construções. No acidente em Stanford, o único sobrevivente foi Speedball (Robbie Baldwin), um dos Novos Guerreiros, que só foi encontrado a 500 milhas do local, em uma floresta de Nova York, aparentemente sem poderes e quase morto.

No entanto, ao recuperar a consciência, emite uma grande carga de energia cinética, matando algumas pessoas que estavam nas redondezas. Foi achado por alguns civis e levado para o hospital, onde recebe uma ordem de prisão da SHIELD, que informa, ainda, que ele perdeu seus poderes. Na condição de personagem coadjuvante, comumente seriam atribuídos a Robbie traços de inferioridade em relação a figuras como Capitão América e Homem de Ferro, no entanto, isso não ocorre, pois na dinâmica do protagonismo constelar o personagem toma para si um espaço de enunciação que abre uma horizontalização do ponto de vista narrativo, atribuindo-lhe uma série de camadas de profundidade e complexidade.

Dessa forma, Speedball, que era um representante da jovialidade a partir das brincadeiras e do riso largo, se torna um personagem frio e sério, que parece ter amadurecido vários anos em poucas páginas da revista. A fim de melhor compreender a relevância que Guerra Civil teve e tem no universo da Marvel, houve a publicação em 2007 de quatro edições, intituladas de *Guerra Civil Especial: 1) Frente de batalha, 2) Escolha seu lado, 3) Crimes de guerra e 4) A confissão*.

Nessas edições, que se apresentam sob um ponto de vista jornalístico e tematizam o impacto da Guerra na sociedade, nos deparamos com histórias que destacam microcosmos narrativos, dando espaço a personagens que atuaram na narrativa principal de forma menos incisiva, mas cujas ações reverberaram de forma significativa em seu desfecho. A publicação da série horizontaliza a perspectiva em torno do que é protagonismo e o torna dinâmico, ao passo que a cada nova narrativa, um novo protagonista também se ergue, colocando-se, por sua vez, em segundo plano em uma outra trama, para que outro personagem ocupe um espaço de enunciação de sua própria história.

*Guerra Civil Especial* (2007), ao construir um universo de protagonismos e

secundariedades, aponta para questões que vimos postulando no decorrer das reflexões acerca de arco narrativo e da construção de narrativas de super-heróis<sup>41</sup>. A figura do Capitão América, por exemplo, é mencionada diversas vezes no decorrer das tramas, mas é limitada ao segundo plano narrativo, tendo em vista que as experiências vivenciadas por outros personagens no âmbito da coletividade são um recurso mais importante para atribuir-lhes densidade.

Como acontece nas histórias protagonizadas por Bucky, há um descentramento e uma desestabilização do protagonismo exercido por personagens específicos e abre-se espaço para uma multiplicidade que se torna força motriz para engendrar a narrativa principal de *Guerra Civil*. A própria publicação de uma série de histórias que ocorreram concomitantemente ao evento principal já denota a relevância dos personagens secundários e coadjuvantes para a efetivação da trama.

Assim, o protagonismo constelar ocorre mediante agenciamentos coletivos nos quais a noção de protagonista é calcada, por sua vez, na de rizoma, ao passo que a mobilidade se torna a principal característica do estatuto do personagem, nessa perspectiva. Observar esse trânsito aponta para possibilidades de reflexões que seriam limitadas se tomadas a partir de dicotomias ou binarismos.

É nesse panorama que se situa Speedball, pois não há apenas a narração de sua história em *Guerra Civil Especial*, mas a enunciação por meio de um narrador-personagem. Ou seja, a história é contada a partir de seu ponto de vista, possibilitando conhecer as suas motivações, sua densidade psicológica e seu senso ético-político, ao ser culpado pelo acidente e ser tachado de assassino.

Por ter sido o único sobrevivente dos Novos Guerreiros, Robbie se torna alvo da repulsa e do ódio popular, sobretudo dos familiares das vítimas de Stanford. O jovem aparece agora com uma construção estética diferente da que tinha sido apresentada em *Guerra Civil*. Nas quatro publicações de *Guerra Civil Especial*, é apresentada a figura de um homem que parece mais velho, mais magro, calvo, na condição de presidiário, pois se negou a registrar-se à LRSH, acreditando que isso feria os princípios que defende, principalmente o da liberdade individual.

Por esses motivos, se torna o representante máximo da reprovção dos super-heróis, tendo seu nome estampado junto a xingamentos nas placas e cartazes dos protestos civis. “Você é um homem morto, Baldwin!”, “Queime no inferno!” e “Morra, matador de bebês” são algumas das frases proferidas no contexto da suposta maior democracia do mundo e terra da liberdade, onde, na verdade, a noção de livre arbítrio está condicionada. Pela discordância da

---

<sup>41</sup> No total, há 102 revistas publicadas que fazem referência direta aos eventos de Guerra Civil e à influência do conflito no Universo Marvel.

Lei, Speedball é levado ao Presídio Ilha da Fantasia, na zona negativa<sup>42</sup> e, durante a coletiva de imprensa, antes de dar a sua versão da história, é atingido por um tiro no abdômen, disparado à queima-roupa por um anônimo, que, depois se descobre, é James Stricker, pai enlutado de uma das crianças mortas na explosão:

**Figura 45:** Speedball é atingido por um tiro<sup>43</sup>



**Fonte:** Guerra Civil Especial #2 (2007)

Nesse momento da narrativa, observamos uma semelhança com a atuação de Miriam Sharpe, de modo que há um entrecruzamento entre heróis e civis, diluindo-se, portanto, os limites delineados e que situam o personagem herói e, em tese, protagonista, próximo daqueles que atuariam, comumente, como coadjuvantes. Percebemos, assim, que a participação de personagens anônimos cria uma atmosfera dramática e ressignifica os super-heróis, pois há uma série de interconexões no âmbito da construção de singularidades em relação ao senso de cidadania.

<sup>42</sup> Dimensão paralela composta por antimatéria, onde as propriedades físicas conhecidas no universo Marvel não se aplicam. Foi descoberta por Reed Richards, que utiliza a dimensão como espaço para a implantação da Área 42, um projeto ultrassecreto, que, posteriormente, é revelado ao leitor que se trata de uma prisão forjada para todos os heróis que não se registrassem. Havia portais em todos os estados, a fim de que o encaminhamento dos presos fosse otimizado.

<sup>43</sup> Referência à fotografia do assassinato de Lee Oswald, acusado de ser o assassino de John F. Kennedy. À direita, uma representação de Jack Ruby, que atira em Lee durante a sua transferência pela polícia.

As representações do comum adentram os espaços das narrativas de super-heróis e instauram problemáticas de ordem social e política, tendo em vista o contexto estadunidense marcado pela era do terror e pelo assombro da violência. A figura do personagem coadjuvante não se restringe apenas ao antagonista, mas engloba também aqueles que em muitas tramas sequer são nomeados, os personagens anônimos.

A massa de pessoas que compõem os protestos e criam uma verdadeira onda de revolta é parte integrante do processo responsável por alargar as potencialidades dos demais personagens na obra. O enfoque de *Guerra Civil* recai justamente sobre a opinião pública, que é mediada pela imprensa e suas diferentes formas de veiculação dos discursos acerca dos super-heróis, fator que pode explicar a recorrência dos civis no decorrer da narrativa.

São esses populares que exercem influência sobre o poder político, como destaca Rancière (1996), aquele que vem de baixo e faz-se ouvido pelas camadas superiores. Desse modo, a reivindicação e a necessidade de fazer-se ouvido transformam *Guerra Civil* em uma minissérie dialógica e polifônica, repleta, inclusive, de silêncios, que carregam em si um enorme potencial discursivo, imagético, estético, político.

Ao passo que os personagens anônimos ecoam suas vozes e engendram a trama sem a necessidade de estar no centro, as configurações narrativas entre protagonismo e secundariedade são tênues e maleáveis, como se percebe no conflito vivenciado por Speedball e tantos outros personagens, como o Capitão América: ser refém da opinião pública e, conseqüentemente, do poder estatal, ou permanecer fiel às próprias convicções?

É esse conflito que torna Speedball um personagem complexo e carregado de significados, ainda que a sua aparição em *Guerra Civil* se dê basicamente na explosão de Stanford. Ao realizar a leitura das demais publicações, percebemos o impacto que os civis têm na vida do personagem, que até então não se culpava pelo acontecido, pois tinha em mente que se tratava de um acidente e que Nitro tinha sido o real culpado.

No entanto, ele passa a atrair para si a culpa pelo que aconteceu com os Novos Guerreiros e acaba assumindo as conseqüências do acidente, já que é o único sobrevivente. A disseminação em massa de notícias envolvendo seu nome, a onda de protestos e a própria convivência com outros personagens criam uma atmosfera que o faz sentir-se culpado. Enquanto é socorrido após o tiro, uma série de complicações mecânicas na ambulância é detectada, seguida de uma forte luz, fato que ocasiona um acidente e deixa os dois condutores mortos.

Após isso, a Mulher Hulk, que estava junto do personagem, passa a ser acusada por Maria Hill de ser cúmplice dele, em uma tentativa de livrá-lo da prisão. A figura da Mulher

Hulk (Jennifer Walters) é de fundamental importância para as reflexões em torno de Speedball e do controle do Estado mediante seus próprios aparatos, tendo em vista ser uma advogada influente e representante legal dos interesses do governo e da SHIELD, por meio da LRSH.

Junto ao exercício de Jennifer, atua Hill, que é a atual diretora da SHIELD e traça movimentos a fim de aprovar a LRSH. Uma cena muito importante e representativa ocorre quando o Capitão América a confronta e ela faz uso de sua posição para resistir e atacar Steve, que precisa fugir de sua presença. Desse modo, se torna uma personagem que, aliada aos interesses estatais, exerce forte representação molar, em busca de estratificar as diferenças e podar as potencialidades do sujeito.

Nesse sentido, chamamos a atenção para os agenciamentos que personagens coadjuvantes, como Hill, empreendem. Embora exerça essa posição, fica claro o poder de influência e coerção por ela desempenhado em toda a minissérie. A ausência de Nick Fury e a atual liderança na SHIELD fazem com que um verdadeiro jogo de interesses se desenrole, favorecendo ambos os lados, por isso há uma mobilização tão grande e de tantos personagens.

A partir da representação do poderio estatal e legal nas figuras de Jennifer e Maria, instaura-se uma linha de segmentaridade dura no contexto do sistema arbóreo, que

não concerne apenas às nossas relações com o Estado, mas a todos os dispositivos de poder que trabalham nossos corpos, todas as máquinas binárias que nos recortam, as máquinas abstratas que nos sobrecodificam; ela concerne à nossa maneira de perceber, de agir, de sentir, nossos regimes de signos.” (Deleuze; Parnet, 1998, p. 112)

Dessa forma, destacarmos esses personagens no processo constitutivo de Speedball significa dizer que o sujeito, ainda que busque caminhos solitários e autosuficientes, é transpassado por uma gama de singularidades múltiplas e heterogêneas que encontram nas vivências sociais e coletivas sua força motriz. No entanto, a relação entre os três personagens ocorre de forma destoante e difusa, tendo em vista que Speedball vivencia as pressões sociais, legais e políticas representadas justamente pelo povo, por Jennifer e por Maria.

Ao tratar de um panorama de regulações e apreensões das potencialidades do sujeito, Deleuze e Guattari (1996) e Deleuze e Parnet (1998) discutem que há uma série de aparatos maquínicos invisíveis, mas que fazem suas operações serem sentidas socialmente. As máquinas binárias, portanto, inserem os sujeitos em espaços dicotômicos, de forma a serem mais facilmente disciplinados, por exemplo: homem ou mulher, jovem ou velho, rico ou pobre etc.

Ao produzir e disseminar esses ideais dicotômicos no contexto da *Guerra Civil*, o Estado opera, por meio dos agenciamentos de personagens como Jennifer e Hill, uma

macropolítica que busca capturar, em alternância, os sujeitos que ousam experimentar o espaço do meio. Em uma retomada do slogan estadunidense dos anos 50, há uma política da “*America: love it or leave it*”<sup>44</sup> pelo contexto legal e militar que esses personagens constroem.

Qualquer super-herói que se opusesse à LRSH automaticamente estaria se opondo ao próprio Estado estadunidense. Esse é um caráter que expressa o poderio da máquina de binarismos e que opera no nível das percepções sociais a partir de determinadas reflexões. Ou seja, há uma busca por capturar para si aquilo que não é possível de ser sobrecodificado. A insistência em Speedball por parte de Hill, especificamente, expressa a necessidade não apenas de ter mais um herói aliado à SHIELD, mas também o herói “responsável” pelo acidente, demonstrando para a sociedade que as instituições molares detêm o poder, mesmo diante de uma crise interna.

No entanto, mesmo em um contexto de operações internas, podem ocorrer alguns choques ideológicos, precedidos, sobretudo, pelos limites do controle e as dimensões que refletem nos representantes institucionais. Maria Hill não confia em Jennifer Walters, ainda que a tenha contratado como representante legal da SHIELD, e isso é um ponto que confere cada vez mais complexidade às personagens, ao passo que compreendemos que o sistema hierarquizante e vertical da árvore não opera sempre em sintonia, assim como os nós do rizoma.

Dessa forma, ao fazer ecoar as prescrições de um consciente maquínico e estratificante, os personagens exercem sobre Speedball um ideal de controle, já que toda a mídia e a opinião popular estão voltadas contra ele e, conseqüentemente, contra a ineficácia do Estado. Por isso, o recrutamento dos heróis se mostra muito mais um compromisso político do que, especificamente, uma mera problematização despreziosa sobre a segurança dos civis.

Após ser atingido pelo tiro, estilhaços da bala se espalharam por seu abdômen e coluna, fazendo-o sentir uma dor lancinante até mesmo para respirar. Depois do acidente envolvendo a ambulância, o personagem é avaliado por Reed Richards, que fica surpreso ao detectar que os seus poderes estão voltando e evoluindo para níveis maiores do que os que tinha antes de Stanford. A manifestação desse poder ocorre quando, após ser redirecionado à prisão, é ferido durante um motim e provoca uma explosão que atinge todos os que estão ali. Nesse momento, o personagem vê em si uma capacidade que não enxergava até então e volta atrás em sua decisão de não se registrar: “Onde devo assinar?”.

Speedball se filia à LRSH, mas impõe uma condição para que seja feito o seu registro: olhar nos olhos do personagem que tentou assassiná-lo e explicar os seus termos para ele, que

---

<sup>44</sup> Expressão cunhada pelo radialista Walter Winchell (1897-1972), em uma de suas defesas do macarthismo.

consistia na soltura de ambos. Projeta-se, pois, uma cena tensa e sensível<sup>45</sup>, na qual o pai verbaliza todo o sofrimento que vem enfrentando no período de luto, a partir do seu grito de revolta e dor, que se revelou na tentativa de assassinar Baldwin:

**Figura 46:** James Stricker e Speedball



**Fonte:** Guerra Civil Especial #3 (2008)

Com a liberdade conquistada, Baldwin sai da prisão e vai diretamente a um galpão, onde empilha vários destroços de madeira e estende o seu traje de Speedball, ateando-lhe fogo logo em seguida. Percebemos, com isso, uma forte simbologia ligada à ideia de apagamento ou destruição de quem foi e das memórias que o assombram, ligadas à opinião popular e aos próprios interesses do Estado.

Essa busca pelo apagamento de si é catalisada pela maneira como o traje é posto pelo personagem no fogo, que parece muito mais um corpo a ser incinerado do que uma vestimenta, somando-se a isso toda a atmosfera criada por ele, que assume uma série de sentidos a partir da sua postura, roupas, cenário etc. Comumente, em contextos como esse, as roupas são descartadas de forma discreta e rápida, mas, nessa cena, há uma proposta diferente, pois o

<sup>45</sup> Trata-se, ainda, de uma cena marcada pelo patetismo como extração massiva, que tem “como elemento central a dor de suas vítimas. Essa dor está inscrita no corpo com marcas que são o reflexo da sua experiência de violência. A possibilidade de uma narrativa a partir do corpo se deve à articulação que a dor produz no campo discursivo entre uma estética barroca, que exhibe os corpos sofredores, e uma moral humanitária, na qual a dor é o sinal de uma humanidade violada. [...] Este tipo específico de retórica baseia-se em formas discursivas que provocam choque através da demonstração de dor e sofrimento por parte do emissor de uma história de violência” (Elong, 2015, p. 326-327, tradução nossa).

personagem, ao dispor o traje como se fosse um corpo e esperá-lo queimar até o final, encena uma espécie de enterro de uma identidade:

**Figura 47:** Speedball queima o seu traje



**Fonte:** Guerra Civil Especial #3 (2008)

Nesse sentido, a tomada *semi-plongé*, focalizando de um ângulo superior o personagem de costas e atento ao que está acontecendo, cercado por destroços e pelo fogo, faz reverberar aspectos ligados à destruição, que pode ser lida como um estado constante vivenciado desde que acordou após o acidente de Stanford. A crise de identidade e o não reconhecimento nas crenças que defendia fazem de Baldwin um personagem complexo e carregado de um teor

melancólico, transpassado pela dor, que encontra nela uma via de acesso à promoção de linhas de fuga, que o fazem deslizar no espaço do entre e entrar em estado de devir.

Afinal, “devir é tornar-se cada vez mais sóbrio, cada vez mais simples, tornar-se cada vez mais deserto e, assim, mais povoado” (Deleuze; Parnet, 1998, p. 24). A metáfora do deserto é uma ótima chave de leitura ou de reflexão para compreender os processos constitutivos e a mobilidade de Speedball enquanto personagem de *Guerra Civil*, pois a culpa que carrega o coloca em uma posição de solidão. No entanto, mesmo um espaço desértico é povoado, à revelia de determinadas convenções.

Baldwin se torna, pois, povoado, mas não por companheiros de equipe ou pelos ideais juvenis, pois a expressão e o comportamento jovial dão lugar a traços adultos, frios e sombrios de um personagem criado e destinado a carregar consigo o peso de tantas mortes. E é essa instância que expõe as singularidades do personagem: a morte em alta escala. A essa perspectiva mescla-se, assim como em Miriam Sharpe, a dor da perda, a revolta pela incapacidade e a melancolia do luto.

Assim, o devir se manifesta ligado fortemente a uma necessidade de encontrar-se a partir de vias alternativas, de modo que possa, de alguma forma, amenizar a dor que causara em tantas famílias e, ao mesmo tempo, ser punido por tudo isso. Após a tentativa de assassinato, o personagem fica com vários destroços da bala em seu corpo, que o impedem de respirar, andar e até falar adequadamente, sendo dilacerado por uma dor constante.

Essa dor é o elemento responsável por lhe conferir o acesso ao novo poder, e ele vê nessa oportunidade a abertura do espaço do entre, mediante o agenciamento de diversas multiplicidades, visto que “um agenciamento qualquer comporta, necessariamente, tanto linhas de segmentaridade dura e binária, quanto linhas moleculares, ou linhas de borda, de fuga ou de declive” (Deleuze; Parnet, 1998, p. 107). Assim, Speedball é um personagem em trânsito, que oscila entre as linhas de segmentaridade e linhas de fuga, fazendo desse movimento o principal elemento constitutivo de sua potência.

Diante da necessidade de tentar tomar para si a dor das vítimas, o personagem encomenda um traje que contém estacas internas, que o farão sentir a dor exatamente no local do disparo, para que isso sirva como elemento propulsor para a liberação da energia. A vestimenta é feita com seiscentas e doze estacas (representando as vítimas do acidente), e sessenta delas são mais pontiagudas e dolorosas, em referência às crianças mortas em Stanford.

Nesse sentido, a autoflagelação, motivada pelo sentimento de culpa, se torna um de seus traços constitutivos, pois sente-se incapaz de conviver em sociedade ou mesmo tolerar a sua própria existência alheia à dor das vítimas. Isso remonta a bases narrativas compartilhadas por

narrativas populares e massivas de super-heróis, que encontram nos arquétipos judaico-cristãos seus fundamentos. Remontando as discussões de Anderson (2008) sobre as comunidades imaginadas e a construção de um nacionalismo que encontra na religião a justificativa para verdadeiros mitos sacrificiais, compreende-se melhor o pano de fundo em que Baldwin é pensado enquanto personagem.

Durante as cenas em que esteve na prisão, ocorre o diálogo com a sua mãe por meio de cartas, mas dessa vez a carta tem um teor de despedida, que é narrada enquanto veste o traje, em meio a muito sangue e dor, de modo a percebemos em detalhes toda a sua composição:

Querida mamãe... Eu sei agora como pagar por toda a dor que eu causei. Seiscentas e doze pessoas morreram em Stanford, então, todos os dias eu carregarei comigo seiscentos e doze pontos de dor. Sessenta daquelas pessoas eram crianças inocentes que queimaram até a morte em um pátio escolar, esses serão os sessenta pontos de dor que mais me machucarão. Existe uma garotinha chamada SARAH STRICKER que vai viver para sempre perto do meu coração. Dois homens inocentes morreram quando eles me encontraram no norte de Nova Iorque. Dois trabalhadores de emergência inocentes que pereceram por minha causa. O sangue deles está em minhas mãos. Sentirei a dor deles a cada vez que eu der um soco. Cada simples ponto de minha dor será uma lembrança até o dia em que eu piedosamente morrer. E toda essa dor é COMBUSTÍVEL. Uma última coisa, mamãe... Você jamais vai me VER de novo (Millar; McNiven, 2007, p. 34, destaques dos autores).

Com isso, o sofrimento se torna uma via para compreensão e emancipação de quem é Joe, que vive o exercício de autoflagelação em uma busca pelo alívio da dor, e muda o seu nome para Penitência<sup>46</sup>, afirmando que “Robbie Baldwin está morto. Speedball está morto. Agora é hora para penitência”. Desse modo, há uma busca pelo desprendimento total dos elementos que, de alguma forma, o remetam a identidades anteriores, que fixam determinados ideais que já não mais o representam. Lidar com a dor e buscar encontrar-se a partir do descentramento de si insere Baldwin em um contexto molar, compreendido como uma realidade na qual o sujeito é posto em linhas de segmentaridade dura a fim de reavaliar seus possíveis descentramentos e possível fuga de uma ordem moral estabelecida pelo Estado.

Assim, o personagem vivencia, de forma ambivalente, os conflitos que permeiam o processo de reconstrução de si a partir da alteridade, mas também, concomitantemente, de um ponto de vista interno e subjetivo, perpassado pelas raízes de um sistema arborescente. São esses conflitos que invadem o personagem como coadjuvante, que enxerga no sofrimento e no autoflagelo o caminho para um suposto autoconhecimento e uma forma de resistência às

---

<sup>46</sup> Em outras edições de Guerra Civil Especial #3, o personagem também é denominado de Suplício.

expectativas do governo, que via em Speedball o ideal perfeito para a retratação diante dos limites dados aos super-heróis.

Não podemos perder de vista, portanto, que a matriz dos gêneros massivos são, constitutivamente conservadoras, e ainda que tenham relações “progressistas” suas bases são calcadas em elementos de forte expressão cristã. É justamente por isso que Speedball não consegue traçar para si movimentos efetivamente moleculares, pois, ainda que flerte com um movimento de saída e haja certa desestabilização com a ordem molar, há um retorno para a ordem nacionalista, moralista e conservadora. Cria-se uma comunidade harmoniosa aliada ao governo em nome do bem-estar social, desde que aliada aos interesses do estado.

Diante disso, o leitor acompanha a morte simbólica de Speedball e do próprio Robbie Baldwin, que dá lugar a um personagem que esconde todo o corpo e escolhe estar constantemente banhado pelo próprio sangue como forma de pagar pelos seus pecados. No entanto, a criação da identidade do Penitência não pode ser observada como um processo de emancipação do personagem, haja vista toda a moral que rege a narrativa. A atitude de incorporar a dor e o autoflagelo como instâncias caracterizadoras e constitutivas de si fazem de Baldwin um personagem submisso a valores e a atitudes conservadoramente cristãs. E, conseqüentemente, o emolduram no que vimos denominando de personagem coadjuvante que, aqui, se liga a representações de apelo massivo.

**Figura 48:** Nascimento do Penitência

**Fonte:** Guerra Civil Especial #3 (2008)

Tony Stark resolve, então, liderar o movimento pró-registro após encontrar-se com Miriam e ouvir o seu desabafo, entrando em um estado no qual a sua consciência passa a atormentá-lo, o que o leva a buscar alguma forma de reparar o que acontecera em Stanford, e essa reparação ideológica e social vem com a manutenção da ordem conservadora. Após o encontro com James, Speedball tem uma experiência semelhante à de Stark, e resolve renunciar

a seus princípios concernentes à liberdade individual em busca de uma reparação subjetiva e social diante do ato irresponsável e impensado dos Novos Guerreiros.

Diferentemente de Miram Sharpe, que desde o início explicita sua opinião e a mantém de forma incisiva, Speedball é um personagem que se caracteriza por certa ambivalência e incertezas quanto ao que fazer, mas é tomado por uma força, materializada no peso da culpa e do ódio civil, que termina por levá-lo a reenquadrar-se na linha de segmentaridade.

### 4.3 Ecos de liberdade e nós rizomáticos: Falcão, Bucky e Homem-Aranha

Em razão da descrença nos super-heróis, o nível de reprovação de suas atitudes aumenta cada vez mais, tornando-se, inclusive, motivo de piada entre a população americana. Por isso, personagens que reforçam os ideais da molaridade ganham cada vez mais força em detrimento daqueles que apresentam traços rizomáticos, indo de encontro às prescrições impostas pela opinião pública:

**Figura 49:** Piadas com os super-heróis



**Fonte:** Guerra Civil Especial #1 (2007)

Há todo um projeto do governo que visa disseminar, por meio das mídias, uma série de discursos a fim de desestabilizar qualquer tipo de apoio que, porventura, os heróis que resistem à LRSH possam receber. Dessa maneira, a ideia de herói sai de um lugar elevado, de prestígio e respeito social e é rebaixada, se torna motivo de riso, descrédito e mesmo de ódio. Joe Storm,

o Tocha Humana, por exemplo, é vítima dessa revolta popular potencializada pela influência e disseminação em massa de informações extremistas e tendenciosas que encontram no público cada vez mais ressonância.

Durante uma festa, o personagem é atingido por uma garrafa e agredido por civis, com gritos que o acusam de assassino e ameaças de que ele pagaria pelo que fizera, o que homogeneiza, assim, toda a classe dos super-heróis. Nesse momento, revela-se um aspecto recorrente na narrativa: é como se os personagens enfrentassem um processo de desmitologização, migrando de um status de veneração para uma condição comum. Isso não implica dizer que a figura do herói é inalcançável ou assume caráter de divindade, mas que se convencionou culturalmente que há um valor associado à superioridade simbólica (seja pela força, pela pelos poderes extraordinários ou pelos valores que defende), que é posta abaixo quando os civis passam a enxergar e denunciar de forma contundente as falhas cometidas.

No entanto, não podemos conceber tais personagens como sendo passivos à disposição das forças de poder e controle; ao contrário, há uma revolta que também se instala e eclode de forma contundente e perspicaz. Se, antes, encontramos em Miriam Sharpe uma forte representante do Estado, vemos em outros personagens uma notável defesa da liberdade individual e crítica à imposição da LRSH, como o Falcão, um soldado americano que serviu junto a Steve Rogers, quando se conheceram em batalha e seguiram com a amizade, que se estende em uma série de publicações.

Desestabilizando o sistema arborescente, o personagem, que é secundário, se porta como rizoma, criando nós e agenciamentos a fim de promulgar uma resistência contra as estratificações que a Lei traria, munido principalmente do argumento de que a exibição de suas verdadeiras identidades até poderia trazer segurança para a população, mas colocaria um alvo nas costas de cada super-herói e de seus familiares.

Dessa maneira, ao se contrapor aos interesses do governo, esses heróis se tornam procurados pela polícia e inimigos do Estado, e, conseqüentemente, precisam ser detidos. Nesse processo, os secundários passam a ser cada vez mais ativos e heterogêneos, pois a *Guerra Civil* toma proporções até então inimagináveis e heróis amigos passam a capturar outros heróis, gerando um enorme conflito em prol da defesa de pontos de vistas distintos. O Capitão América sente a necessidade de assumir o controle da equipe que concebe a LRSH como um ato inconstitucional e que violenta a liberdade assegurada por lei. O Falcão se torna seu braço direito e age diretamente nos entraves físicos e ideológicos em prol da defesa dos direitos de os super-heróis não se filiarem a algo que não lhes represente.

Nesse momento, percebemos a importância que personagens como ele exercem para a promoção de uma micropolítica que seja capaz de desestabilizar os ditames arborescentes, pois, “sem dúvida, o nível molecular pode ser envolvido e canalizado pela esfera molar, mas é também possível que ele rompa os diques e imponha uma reestruturação geral das organizações molares” (Alvim, 2011, p. 308). É nesse sentido que em toda *Guerra Civil* o entrave que se instaura não termina com o desfecho da narrativa tomada individualmente, mas se propaga de forma horizontal em outras tramas e na própria sociedade do universo Marvel.

Como afirmamos anteriormente, não é possível abolir as instituições molares ou as linhas de segmentaridade, pois elas são necessárias para que haja uma organicidade social, mas ocorrem processos de desestabilização provocados pelas linhas de fuga e maleáveis, através da criação de rizomas. Por isso, o nível molecular opera nos detalhes, nas relações com o outro e por meio de processos que veem na alteridade um campo repleto de potência para promoção de singularidades a partir da multiplicidade.

Dessa forma, a partir de uma proposta de reestruturação geral no sistema de leis envolvendo super-heróis, a cidade vira palco de guerra e terror, pois lutas de dimensões grandiosas são travadas entre os personagens, para que os intentos do governo sejam cumpridos, fato que paradoxalmente contraria a sua proposta de segurança e harmonia social. Em uma cena específica, alguns heróis estão sendo transportados para a prisão pelo fato de não se renderem à lei e se negarem a cadastrar-se no banco de dados criado pelo Estado.

A fim de incitar um plano de fuga, o Capitão América assume a identidade de um dos motoristas responsáveis por levar os heróis e inicia o processo. Enquanto Steve realiza o trabalho em solo, Falcão atua nos ares, garantindo a cobertura necessária para que o plano siga o curso programado:

Figura 50: Falcão coopera com o plano do Capitão América



Fonte: Guerra Civil #02 (2007)

A fuga não teria surtido efeito caso o Falcão não desse todo o suporte necessário para o Capitão e os heróis que ali estavam, de modo que a sua atuação não se resume a uma mola para o protagonista, mas opera uma participação tão ativa quanto a do próprio Steve Rogers. Ainda acerca das relações estabelecidas pelo personagem secundário e sua mobilidade enquanto elemento constitutivo, nota-se a relevância que personagens que sequer aparecem na trama também exercem, reforçando a força rizomática e instauração da micropolítica. Um deles é Nick Fury, que também está na clandestinidade, mas opera movimentos em prol da liberdade dos heróis, cedendo-lhes a fortaleza da SHIELD nº 23 e providenciando novas identidades para eles. A fortaleza acaba servindo de abrigo para os heróis.

É válido salientar ainda que o trabalho exercido pela maioria dos secundários em *Guerra Civil* não é apenas de ordem física, mas se expande a níveis intelectuais e imateriais. Como o rizoma cria teias que se enredam a partir do “entre”, de modo que não podemos precisar onde se iniciam ou até onde irão, criar rizomas não significa acabar com as raízes do sistema arborescente, mas buscar outras formas de vida que potencializem o sujeito e o insiram em contextos vários, capazes de emancipá-lo.

Defender a manutenção das máscaras é uma importante representação dessa criação de rizomas, e, nesse sentido, tanto o Falcão quanto Nick Fury atuam de forma contundente no nível dos agenciamentos, até mesmo imateriais. Enquanto Fury mobiliza, mesmo de longe, os seus conhecimentos na SHIELD e faz uso de sua posição até então privilegiada para facilitar uma série de acessos a espaços para os heróis que lutam contra a Lei, Falcão age de forma mais incisiva material e imaterialmente, exercendo e promovendo singularidades mediante os agenciamentos entre os personagens. A mobilização imaterial ocorre inicialmente de forma pacífica, apelando a diálogos brandos e leves, mas, no decorrer da narrativa, assume um caráter incisivo e, em muitos momentos, violento, tendo em vista o contexto em que ocorre:

Figura 51: Falcão atua de forma imaterial na reunião



Fonte: Guerra Civil #1 (2007)

Durante essa cena, que tematiza a primeira reunião entre os heróis a fim de chegarem a um consenso, há a exposição de seus pontos de vista no intuito de convencer o outro de sua posição no debate. Chama a atenção, enquanto recurso quadrinístico, o estilo do balão e a sua tipografia, que é variante conforme o personagem que fala, compreendendo que o balão funciona, ainda, como recurso visual (Cirne, 1970). Na imagem acima, a fala do Homem de Ferro é representada iconicamente a partir de um balão menos redondo e em uma tipografia que remete à máquina de digitar, o que sugere o sistema maquínico que opera e é operado por Tony.

Na ocasião, a figura do Falcão associa-se a um comportamento comum ao trabalho exercido pela multidão, pois

a multidão não se contrapõe ao Uno, mas o re-determina. Também os muitos necessitam de uma forma de unidade, um Uno: mas, ali está o ponto, essa unidade já não é o Estado, senão que a linguagem, o intelecto, as faculdades comuns do gênero humano. O Uno não é mais uma promessa, mas uma premissa. A unidade não é algo mais (o Estado, o soberano) para onde convergir, como era no caso do povo, mas algo que se deixa às costas, como um fundo ou um pressuposto (Virno, 2013, p. 13).

Essas nuances se atenuam nos heróis que se posicionam a favor do Capitão América e, conseqüentemente, contra o Estado, representado como uma figura da Unidade, que, como no sistema arborescente, prediz e rege os comportamentos, capturando toda e qualquer ação que ameace desestabilizá-lo. A proposta dos personagens é exatamente ressignificar e re-determinar esse Uno, propondo um novo tipo de unidade, que se concretiza na força da coletividade e na (re)união de aliados, com suas diferenças e as singularidades.

A multidão é representada por esses personagens, que atuam por meio da produção de rizomas e, conseqüentemente, buscam a ressignificação dos valores postulados diante de um ideal de cerceamento das diferenças. Assim, pode ser observada a partir de um caráter centrífugo (Virno, 2013), pois compreende que, para vivenciar novas realidades e experimentar os benefícios da liberdade individual, precisa dar as costas para a soberania postulada, enraizada e regulamentada a partir da representação das instâncias sociais. Portanto, “em oposição ao conceito de povo, o conceito de multidão é o de uma multiplicidade singular, de um universal concreto. O povo constituía um corpo social; a multidão não, pois ela é a carne da vida” (Negri; Cocco, 2002, p. 24).

Na trama, a multidão caminha para o espaço da multiplicidade, enquanto o povo, representado pela árvore, caminha para a unidade. Implica dizer que não há como criar rizomas sem se tornar multidão, sem se afastar da molaridade – ainda que momentaneamente. O povo

é legitimamente reconhecido e respeitado, enquanto a multidão por vezes é marginalizada e posta de lado, no entanto, é a “carne da vida” pelo fato de se mostrar como um organismo que não só subsiste, mas que gera vida.

Por ser uma referência à multidão, o Falcão demonstra no decorrer da minissérie as suas intenções para com a emancipação dos demais personagens e seu empenho em assegurar a liberdade, antes de qualquer outro aspecto. É nesse sentido que ele é um importante aliado na promoção dos ecos de liberdade e mobilização de movimentos de singularização, entendidos como

uma maneira de recusar todos esses modos de encodificação preestabelecidos, todos esses modos de manipulação e de telecomando, recusá-los para construir, de certa forma, modos de sensibilidade, modos de relação com o outro, modos de produção, modos de criatividade que produzam uma subjetividade singular. Uma singularização existencial que coincida com um desejo, com um gosto de viver, com uma vontade de construir o mundo no qual nos encontramos, com a instauração de dispositivos para mudar os tipos de sociedade, os tipos de valores que não são os nossos (Guattari; Rolnik, 1996, p. 17).

Enquanto Miriam Sharpe age como uma representação da Máquina de Sobrecodificação, o Falcão se configura como um dos personagens responsáveis por ressignificar as codificações desse maquinário disciplinador. A produção discursiva, imaterial e subjetiva opera e articula agenciamentos coletivos, povoados pela multiplicidade e dotados de possibilidades de criação e promoção de condições tanto no campo material quanto no campo subjetivo, como destacam Guattari e Rolnik (1996).

Ideais de manipulação e disciplinamento se chocam, portanto, com as problemáticas levantadas e vivenciadas pela multidão, porque

em seu sentido mais geral, a multidão recusa-se à representação, pois ela é uma multiplicidade incomensurável. O povo é sempre representado como uma unidade ao passo que a multidão não é representável. Em oposição ao conceito de povo, o conceito de multidão é o de uma multiplicidade singular, de um universal concreto (Negri; Cocco, 2002, p. 24).

Podemos elencar essa discussão como um dos principais (se não o maior) eixos que engendram a narrativa de *Guerra Civil*: a recusa à representação. Ser representado significa, portanto, ser emoldurado em identidades que promovem um ideal de docilidade, mansidão e

alienação, tornando-se uma peça no jogo de interesses das instituições molares.<sup>47</sup> Assim, ao caminhar para a unidade, o povo se torna facilmente representável e, conseqüentemente, manipulável.

Compreendemos, destarte, que “o povo é o coletivo, a multidão é a sombra da impotência, da desordem inquieta, do indivíduo singular.” (Virno, 2013, p. 12). A inquietude é uma característica recorrente em personagens que deslizam nos espaços rizomáticos, por apresentarem uma forte tendência à fuga da representação, à inserção em espaços específicos de poder a fim de exercerem atividades repetitivas e que favorecem a ascensão cada vez maior do sistema arbóreo.

Ao tecer uma rede rizomática que opera por meio dos agenciamentos e da multiplicidade, Falcão materializa em si a própria noção da multidão, que significa a “pluralidade — literalmente: o ser-muitos — como forma duradoura de existência social e política, contraposta à unidade coesiva do povo. A multidão consiste em uma rede de indivíduos; “os muitos são numerosas singularidades” (Virno, 2013, p. 56). Trazer para si uma existência coletiva e lutar pela defesa da liberdade individual faz do personagem uma força exponencial.

A atuação em um plano de secundariedade narrativa em *Guerra Civil* destaca um ponto importante e fundamental para se pensar teórica e reflexivamente o estatuto do personagem, a fim de compreendê-lo como uma categoria em constante trânsito. Essa é uma característica presente de forma recorrente na trama, que semiotiza um agenciamento infinito de encontros e desencontros entre e por meio dos personagens secundários que a compõem, e esses personagens lhe atribuem grandeza (JUSTINO, 2019).

Em narrativas solo, o Falcão é apresentado como protagonista, agindo e traçando movimentos que focalizam sua própria história e as relações com personagens comumente recorrentes em seu universo ficcional. No entanto, ao ser inserido em um panorama de secundariedade, nota-se um alargamento expansivo das camadas que o compõem enquanto categoria narrativa.

Em *Guerra Civil*, a secundariedade pode ser vista como menor (Deleuze; Guattari, 2014), não compreendendo essa noção em contexto numérico numérica, mas como resposta ao

---

<sup>47</sup> A recusa à representação, aqui, diz respeito à recusa da ideia comumente compreendida de que o personagem tem um correlato com a sua identidade social, ou seja, a de que personagens que se encontram em um panorama de secundariedade social (negros, mulheres, gays etc.) não podem protagonizar suas próprias histórias, ficando à mercê da enunciação de si a partir de um ponto de vista hegemônico. Por isso, afirmamos a mobilidade do secundário justamente pelo movimento de desprendimento de um lugar calcado de representação estética enunciada exclusivamente a partir de seu lugar social.

estabelecimento de normas e padrões que busquem, de certa forma, a fixação das identidades e, portanto, uma noção de maioridade que captura a menoridade. Por isso, a secundariedade pode ser lida como devir, de modo a pensarmos em um devir-secundário, no qual a experimentação de linhas de fuga que ressignificam identidades e criam singularidades é uma marca do protagonismo compartilhado, no arco narrativo estudado neste trabalho.

Assim, os agenciamentos do Falcão são uma expressão do próprio desejo, percebido não como falta, mas como força motriz, aquilo que movimenta a vida e lhe dá sentido, de modo que “sempre busca constituir um território, porque o desejo sempre pressupõe um agenciamento, algo que sempre motiva a estar de saída, de uma linha de escape e de fuga” (Carneiro, 2013, p. 35). Por isso, ao traçar uma série de caminhos que buscam ressignificações diante de uma macropolítica, o personagem não exige para si um protagonismo exclusivo, mas dá a ver a importância de operar em uma coletividade, no interior da constelação.

A figura do Falcão, para além da figura do Capitão América, está ligada, também, a Bucky Barnes. Como apresentamos no capítulo anterior, Barnes assume protagonismos e secundariedades a partir da narrativa em que está inserido, por meio dos ideais de aprendizagem. Em *Guerra Civil*, a sua aparição é curta e objetiva, mas também traça movimentos importantes, principalmente para se pensar a política utilitarista do governo estadunidense.

A serviço de Fury, recebe a missão de impedir que Patriota, Gaviã Arqueira e Visão ataquem uma base da Hidra, julgando ser uma das fábricas secretas de Tony Stark. Para Fury, é importante manter a base intacta para cercá-la e manter um controle de quem entra e sai dela, em um monitoramento de informações. É diante disso que percebemos, mais uma vez, como Fury traça movimentos mesmo sem aparecer de forma contundente na trama, agindo de forma imaterial e discursiva, estabelecendo contatos e repassando informações para o Capitão América, na figura de líder.

No entanto, durante a tentativa de impedir o ataque, um dos terroristas acaba sendo morto e as ordens de Fury agora são para que o lugar seja destruído. Para isso, Bucky trabalha em conjunto com os heróis, levantando uma reflexão pertinente e que aponta para uma perspectiva de amadurecimento. O personagem, que figurativiza aqui um representante da ordem, é visto pelos jovens heróis como um desconhecido, mas prontamente impõe-se para que seja respeitado e ouvido, haja vista a larga experiência que tem em relação a guerras e ataques.

A missão é concluída e a cena subsequente mostra Bucky perambulando pelas ruas, que apresentam agora uma atmosfera apocalíptica, mesmo em meio ao clima natalino. As cores vibrantes das ruas norte-americanas dão espaço a tons frios e vazios; as vitrines de lojas foram

quebradas e saqueadas; a cidade parece estar abandonada. Dessa forma, ao caminhar e chegar a uma loja militar, se depara com uma imagem que o surpreende negativamente:

**Figura 52:** Símbolo Nacional ressignificado



Fonte: Guerra Civil Especial #3 (2008)<sup>48</sup>

<sup>48</sup> História publicada originalmente em *Soldado Invernal: matança invernal* (2006)

A construção imagética dessa cena é repleta de sentidos, observados a partir de um viés memorialista que estabelece uma relação entre a história do passado e a história do tempo presente, criando uma referência aos próprios traços constitutivos de Bucky Barnes que, assim como o Capitão América, vive uma ambivalência em relação ao tempo decorrido. As vinhetas do canto superior esquerdo projetam o *timing* da narrativa e a disposição do enquadramento, a partir de pontos de vista diferentes: na primeira, um plano panorâmico vertical; enquanto, na segunda, um plano americano destacando elementos do espaço, como a vitrine quebrada e os cacos de vidro no chão.

O principal enfoque dessa página é o segundo plano, que, na verdade, é uma vinheta sem requadro, em que há a necessidade estética e imagética de se propor uma leitura em perspectiva mais ampla e aberta. A vitrine com a qual o personagem se depara está quebrada e, ao centro, observamos um cartaz que remonta à imagem do Capitão e de Bucky como símbolos americanos da paixão nacional.<sup>49</sup> Não é por acaso que uma loja militar faz uso dessa representação como elemento publicitário, afinal, quem é melhor representante do militarismo do que o Capitão América?

No entanto, chamam a atenção as cores presentes na cena, que, de forma aparentemente contraditória, contrastam com a construção narrativa. O cartaz, provavelmente antigo, apresenta cores mais vívidas e saturadas, enquanto todo o entorno da vinheta tem cores em tons mais frios. Há uma espécie de jogo com a focalização, como se o ponto de vista apresentado fosse o de Bucky, que parece abandonar, momentaneamente, todo o resto da cena e observar fixamente não apenas a imagem, mas tudo o que ela evoca.

Assim, a ambivalência entre passado e presente torna Barnes um personagem complexo e aterrorizado por muitos fantasmas. Ainda sobre a imagem, há a pichação “traidor”, em caneta vermelha e numa tipografia que claramente indica revolta e descontentamento. A partir disso, notam-se os limites exercidos pelo sistema arbóreo e a disposição de suas raízes na formulação política de um país.

A partir do momento em que Steve nega-se a registrar-se à LRSB, automaticamente é visto como um traidor e todas as ações que realizou pelo país são invalidadas, sendo marginalizado e posto no mesmo nível dos piores vilões. Essa máxima, ainda que não dita expressamente, é observada em todo o discurso de Bucky, que apresenta um teor reflexivo e

---

<sup>49</sup> A imagem pode ser vista como referência à contracapa da Edição anual do Capitão América (1971), apresentada no capítulo anterior (p. 71).

melancólico. As mãos para trás e os olhos focados na vitrine sugerem uma perspectiva de desestabilidade de si, não reconhecimento diante da identidade que agora é imposta a Rogers e, conseqüentemente, para ele mesmo, pois “[...] o infinito da alteridade encarnada pelo Outro devasta a inteireza do sujeito, fazendo ruir sua identidade centrada e isolada, abrindo-o para uma exterioridade irrevogável, num inacabamento constitutivo” (Pelbart, 2002, p. 99).

Diante de toda a vivência com o Capitão América e com o Falcão<sup>50</sup> e a constante oscilação entre secundariedade e protagonismo, a atuação de Bucky em *Guerra Civil* estabelece um arremate importante para mais uma crítica aos controles impostos pelo Estado. Nesse sentido, a recorrência à alteridade é um caminho-chave da multidão, que se faz coletividade em prol da ascensão das singularidades. Assim, o inacabamento constitutivo se torna o principal eixo para melhor compreender personagens como o Falcão e Bucky.

Por isso, destacamos que a proposta de uma leitura rizomática do personagem secundário em *Guerra Civil* compreende que há um diálogo incessante que produz sentidos por meio da ambivalência, do Outro e da alteridade. Há momentos de fugas e retornos à identidade, ressignificando suas contradições. É por meio dessa perspectiva que um outro personagem assume uma postura flexível e desliza no espaço do entre: o Homem Aranha.

Assim como Speedball, o Homem Aranha vivencia conflitos que o fazem transitar entre as linhas de segmentaridade, até chegar a certa segurança momentânea, que melhor o representa. Dada a relevância do personagem em toda a *Guerra Civil*, a Marvel lançou uma edição *deluxe* que compila as narrativas nas quais Peter aparece, intitulada “O espetacular Homem-Aranha: Guerra civil” (2021), por Straczynski e Garney:

---

<sup>50</sup> Sobretudo, após a morte do Capitão América, quando Bucky assume o manto e o Falcão atua em várias missões com ele. Inclusive, há uma série de publicações intitulada “Falcão e o Soldado Invernal”.

**Figura 53:** Capa do encadernado do Homem Aranha: Guerra Civil



**Fonte:** O espetacular Homem Aranha: Guerra Civil (2021)

Diferentemente dos demais personagens destacados, Peter Parker apresenta uma característica muito relevante e necessária, que o situa em um contexto de complexidade narrativa, no âmbito da constituição do estatuto do personagem. A sua mobilidade e o trânsito entre as ideias defendidas em *Guerra Civil* instauram uma atmosfera de multiplicidades e possibilidades, agenciadas não pela escolha de um lado, mas justamente no movimento empreendido de transitar entre eles, pondo suas convicções como eixo norteador e configurando-se como um personagem rizomático.

Como homem comum, Parker evoca as problemáticas vivenciadas pela sociedade civil no panorama da Guerra, tornando-se um sujeito marcado por uma série de medos, incertezas e inseguranças, pois não sabe até que ponto esse conflito poderia chegar. Além disso, a pressão

social e midiática sobre os heróis é mais um motivo que o coloca em uma situação de desconforto e descontentamento ante suas convicções.

Em forma de *flashback*, esta é a primeira publicação que menciona a guerra, quando Tony Stark recruta Peter, juntamente com uma série de subseqüentes publicações de outros heróis com um preâmbulo estampado na parte superior das capas: “Rumo à Guerra Civil”. O recrutamento de Tony vem acompanhado de um presente: um traje totalmente novo e repleto de nanotecnologia, tendo em vista que até então o Homem Aranha usava apenas um clássico *collant* dos super-heróis.

Percebemos que há uma constante persuasão de Tony visando a convencer Peter, afirmando que muito o admira e tem interesse que ele seja o seu protegido, “acompanhando aonde quer que vá, vendo o que ele vê e ouvindo o que ele ouve” (p. 24), tornando-se alguém de extrema confiança. Peter aceita a proposta de apoio incondicional a Tony mesmo sem saber do que se tratava, mantendo em segredo a guerra que estava prestes a eclodir:

**Figura 54:** Tony e Peter firmam o acordo de parceria



**Fonte:** O Incrível Homem Aranha: Rumo à Guerra Civil #1 (2006)

A princípio, Stark não concorda com a LRSH e é convidado a Washington para uma reunião com o comitê de assuntos meta-humanos, onde expõe seu ponto de vista sobre a realidade iminente da guerra e apresenta uma série de benefícios que os heróis trouxeram aos EUA e ao mundo, mesmo com os inevitáveis prejuízos financeiros aos cofres públicos. Antes mesmo do acidente em Stanford, a proposta de registro já tramitava na cúpula política norte-

americana. No entanto, o conceito de Tony é totalmente modificado a partir do seu encontro com Miriam Sharpe no funeral, conforme destacado anteriormente.

A edição #531 de *O incrível Homem Aranha* termina justamente com a notícia televisada sobre o acidente, guiando o leitor a continuar a leitura agora em *Guerra Civil* #1, criando um *continuum* entre as narrativas e costurando de forma perspicaz o arco, que não pode ser restrito às sete publicações serializadas por assumir proporções cada vez maiores, ao passo que mobiliza uma rede de multiplicidades e de rizomas, a partir da potencialização da figura do personagem secundário.

No processo de construção do Homem Aranha como ideia do homem comum, aliar-se ao Homem de Ferro seria extremamente significativo, afinal, para um jovem cientista com um futuro promissor, estreitar relações com alguém tão influente no panorama científico e tecnológico abriria uma série de interesses para além do universo dos super-heróis. E esse elemento humano-herói é o que atribui camadas complexas e nuances ao personagem, que cresce cada vez mais, ao passo que experimenta momentos de trânsito.

Dessa maneira, o Homem de Ferro tece um árduo e empenhado trabalho imaterial em todas as aparições em *Guerra Civil*. Assim, o personagem pode ser compreendido na perspectiva do capital cognitivo, mesmo estando imerso de forma profunda em um contexto de materialidades. A recorrência à argumentação a fim de convencer Peter é um primeiro passo que constrói uma rede de agenciamentos muito maior com uma diversidade de outros heróis. Na figura de representante do governo, espera-se que o diálogo seja uma constante capaz de estabelecer conexões em prol da LRSB, situando-o, ao mesmo tempo, ao lado de certa molaridade.

Tendo em vista que “o capitalismo cognitivo insere a linguagem como motor da economia” (Justino, 2019), há um forte apelo imaterial e de natureza linguística em toda a narrativa, pondo em voga ressignificações em torno da figura do super-herói. Especialmente no decorrer das publicações do gênero, tipificaram-se determinadas identidades ou estereótipos que reduziam as potencialidades do personagem, nesta discussão o coadjuvante, a um trabalho de ordem física e material, mediante as lutas e a dicotomia entre bem e mal.

Em *Guerra Civil*, ao problematizar uma temática de ordem política, a mobilização imaterial e discursiva abarca dimensões mais complexas, que exigem leituras diversas. É preciso compreender que na trama há espaços para a exploração de diálogos e a veiculação de pensamentos de diferentes personagens, a fim de melhor representar o contexto de tensão, incertezas e instabilidades em que os heróis estão inseridos.

Nas publicações do Homem Aranha, por exemplo, há um enfoque maior nos pensamentos de Tony, enquanto nas demais publicações de *Guerra Civil* parece haver um espaço maior destinado ao Capitão América. Nas falas do Homem de Ferro acerca do que acontecerá com e entre os heróis, são inseridas cenas da própria narrativa, em um jogo de *flashbacks* e de autorreferencialidades. Ao longo da trama, há várias referências ao 11 de setembro, tematizando a tensão entre segurança e liberdade, que servem de argumentos para que Peter ceda ao pedido de Tony, que traça toda uma atmosfera discursiva em torno de seu intento, que é um retorno ao conservadorismo:

**Figura 55:** Tony argumenta sobre os riscos e o inevitável posicionamento à LRSH



**Fonte:** O incrível Homem Aranha #532: um evento Marvel Comics (2007)

O “pedido” de Tony, que em muitos momentos se dá por meio de um tom ameaçador, é que Parker retire a sua máscara em sinal de aceitação e estabelecimento de boas relações políticas com a comissão de meta-humanos, como ele mesmo havia feito anteriormente. Em seu discurso, o personagem é retratado em *Guerra Civil* na condição de Tony Stark, mas em *Guerra Civil Especial* #1, aparece como Homem de Ferro, revelando a sua identidade para o público de todo o mundo diante das câmeras.

De um ponto de vista jornalístico expresso em *Guerra Civil Especial*, o leitor toma conhecimento dessa série de veiculações discursivas a partir das outras revistas, que lançam pontos de vistas diferentes para uma mesma cena. Contrariando a sua personalidade, Tony assume uma postura humilde, expondo uma série de questões que porventura viriam a manchar a imagem que busca construir a partir de agora junto ao governo.

E, embora a LRSH não exija que os heróis mostrem a identidade ao público, apenas ao Estado, o personagem retira a sua máscara e revela ser Tony Stark, mas de modo um tanto espetacularizado:

**Figura 56:** Tony Stark revela ser o Homem de Ferro<sup>51</sup>



Fonte: Guerra Civil Especial #1 (2007)

<sup>51</sup> Transcrição:

“Olá. Meu nome é Tony Stark, e eu sou um alcoólatra! E agora, é hora de ficar limpo.”

A construção e a disposição estética dos elementos verbais e não verbais nessa *splash page* são significativas por destacarem aspectos relevantes da personalidade de Stark, que incidem diretamente no processo de formação de uma série de personagens secundários, tanto no âmbito civil quanto no contexto dos heróis. A página sem vinheta simulando um plano americano retrata o personagem em uma posição de seriedade, a partir da veiculação de um discurso sobre seu posicionamento em relação à LRSH.

O contraste entre o vermelho e o telão azul ao fundo aponta para um aspecto da focalização, que alarga imagetivamente a figura de Stark e chama a atenção para o seu pronunciamento. Dizemos que a composição da cena assume proporções espetacularizadas tanto pelo nível estético, mediante a postura e expressão facial do personagem, quanto pelo nível verbal: “Olá. Meu nome é Tony Stark. E eu sou um alcoólatra. E agora é hora de ficar limpo”. Esse discurso tem um forte teor político e destaca duas vertentes importantes: a exposição de sua subjetividade ante os problemas que enfrenta com o álcool e a comparação dos heróis resistentes a pessoas que precisam deixar de lado um problema que as prende.

Por isso, ao fazer a exposição dos aspectos humanísticos que circundam a composição do personagem enquanto elemento narrativo, a trama sugere diferentes contrastes que fazem de *Guerra Civil* um território profícuo para a promoção de singularidades a partir do trabalho imaterial. Nesse sentido, a grande disputa posta em jogo na minissérie é a adesão à opinião pública, que é o elemento representativo das sociedades contemporâneas (Hardt; Negri, 2005). Importa muito mais convencer a população acerca dos ideais defendidos e muito menos as consequências para se chegar a esse objetivo, pois

a opinião pública e a mídia desempenham um papel fundamental nos acontecimentos da saga *Guerra Civil* e é possível dizer que a própria *Guerra Civil* é mais uma disputa pela opinião pública e menos o embate físico entre os lados anti ou pró-registro. É a opinião pública quem determinará qual dos dois lados que vencerá a guerra, muito mais que o confronto entre o Capitão América e o Homem de Ferro (Andreotti, 2016, p. 125).

Dessa forma, em meio ao turbilhão de acontecimentos, a pressão de Tony gera um grande desconforto em Parker, que precisa de tempo para pensar e chegar a uma decisão, que não é tomada de forma autônoma, pois há uma recorrência do personagem à sua família, destacando mais uma vez os aspectos humanos do super-herói, que vê os seus entes como o bem mais precioso e que mais necessita de cuidados e proteção. Nesse sentido, esses personagens mobilizam outros pontos de vista no processo de construção da opinião pública

em torno da LRSH, mediante a tomada de decisões de heróis emblemáticos, como é possível observar em um diálogo entre Peter e uma jornalista:

Nós somos maridos e esposas... Pais, mães, filhos e filhas. Nós já sacrificamos o suficiente. Que tipo de sacrifício as pessoas querem? Se eu mostrar meu rosto para o mundo, todas as pessoas que me odeiam irão atrás daquilo que mais prezo. As pessoas por trás desse ato de registro vão forçar isso abertamente, eles pensam que estão fazendo isso por uma boa razão... Diabos, eles provavelmente estão.... Mas existe um curso. Isso é tudo o que eu quero que as pessoas saibam: apenas pense nisso, pergunte a si mesma o que você faria se estivesse na mesma posição (Straczynski; Garney, 2007, p. 13).

Com a exposição de seu pensamento, o personagem busca, a partir do outro, um encontro consigo mesmo, a fim de chegar a conclusões que melhor representem as suas convicções e, principalmente, assegurem a integridade das pessoas que constroem o seu ciclo familiar, mesmo que se coloque em segundo plano, em um exercício altruísta. Ao estabelecer o diálogo com a repórter, percebemos as nuances que se abrem no decorrer da narrativa e inserem Peter em um espaço do entre, do trânsito, do “deslizar sobre” (Deleuze; Guattari, 1996).

Assim, a ambivalência vivenciada pelo personagem se constitui como a principal via de acesso à multiplicidade, na qual uma série de singularidades se destaca. Peter, ao transitar entre as linhas de segmentaridade, traça movimentos que engendram não apenas a sua opinião sobre filiar-se ou não à LRSH, mas que também dinamizam narrativas paralelas, as que envolvem personagens como Mary Jane e Tia May, atuantes nesse processo de ressignificação de si, sobretudo porque há uma escuta atenta de Peter à opinião de ambas as personagens.

Compreendemos, portanto, a atuação dos secundários como produção rizomática e constelar justamente por povoarem uns aos outros, em processos de alteridade e de agenciamentos coletivos, ainda que parta de processos individuais. Por processos individuais compreendemos a mobilidade discursiva e imaterial, traçada por personagens secundários que não encontram espaço para ações grandiosas do ponto de vista épico ou dramático, mas que, em um lugar narrativo reduzido, estabelecem pontes entre importantes pontos:

**Figura 57:** Tia May expõe seu ponto de vista sobre a situação do homem aranha



Fonte: O incrível Homem Aranha #532: um evento Marvel Comics (2007)

**Figura 58:** Apoio de Mary Jane



Fonte: O incrível Homem Aranha #532: um evento Marvel Comics (2007)

Essas cenas têm um forte apelo emocional e os argumentos apresentados pela tia May e Mary Jane fazem Peter tomar a decisão final de revelar a sua identidade. Há uma retomada da promessa feita pelo personagem quando, aos 16 anos, jurou que as protegeria, independentemente de qualquer coisa. No entanto, May ressignifica essa promessa, chamando a atenção para o fato de que as coisas mudam e que é hora de o mundo conhecer o Homem Aranha da mesma forma que ela conhece, livrando-o das falsas acusações, julgamentos e deprecições que vem sofrendo da mídia desde que ganhou os poderes.

A representação simbólica e os elementos constitutivos da composição do Homem Aranha assumem traços fortes e característicos, mais uma vez, da humanização do herói. O “amigão da vizinhança” suburbana do Queens vê a família como a coisa mais importante e a única que lhe resta após o assassinato do Tio Ben, em uma expressão dos valores de um “americano médio” diante do contexto pós-11 de setembro. Por isso, a decisão conjunta diz muito acerca da sua atuação na Guerra que estava prestes a se iniciar.

No que concerne à construção imagética e simbólica enquanto linguagem quadrinística, o plano em *close up* e a atmosfera melancólica projetam cenas que compreendem o personagem em um contexto de múltiplas significações, ao passo que toda a sua caracterização importa e é intencional a partir da construção visual (Ramos, 2019). Em ambas as cenas, a perspectiva oscila entre um enquadramento no rosto das personagens e no diálogo entre elas, mas sempre na altura dos ombros, estabelecendo uma proximidade que possibilita enxergar detalhes importantes.

As expressões faciais de May criam uma personagem que, em meio às marcas do tempo e à vivência com o Homem Aranha, demonstra medo pelo porvir, principalmente com a decisão a ser tomada por ele. A ausência de um sorriso coopera para trazer uma maior dramaticidade e seriedade para a cena. As expressões de Mary Jane também indicam uma preocupação, construída principalmente pelo fundo preto das vinhetas, que se expande no último quadro de cada uma das cenas destacadas, afinal, como afirma Postema (2018), os quadrinhos evocam a ação de forma mais eficiente a partir das lacunas.

As lágrimas não indicam tristeza ou raiva, tampouco o excesso de segurança, ao contrário: evocam representações da busca por manter-se firme em um contexto cerceado pelo medo e insegurança e, mais que isso, externar estabilidade de um personagem que está transpassado por tantos movimentos e ambivalências. Por isso, o rosto é um dos principais recursos visuais dos quadrinhos (Ramos, 2019), haja vista a capacidade dramática que projeta na narrativa, e dialoga com uma forte influência do teatro (Barbieri, 2017).

Mesmo com o suporte e apoio de Mary Jane e tia May, Peter titubeia por vários momentos, cogitando, inclusive, a hipótese de sacar todo o dinheiro que tem na sua conta e fugir. Porém, é surpreendido por May, que traz seu traje que ela tinha consertado na noite anterior; o traje clássico projeta, mais uma vez, uma atmosfera sensível e nostálgica, de quando o Homem Aranha era um adolescente que objetivava apenas proteger seu bairro e a sua família, fazendo-o lembrar que fugir não condiz com a promessa feita ao tio Ben, quando mencionou a célebre frase “com grandes poderes vêm grandes responsabilidades”. Fugir, portanto, contraria o pensamento que rege a representação do Homem Aranha.

Aqui, abre-se espaço para uma gama de relações que encontra na família um lugar no qual o sujeito é atravessado pelos afetos, instaurando, pois, um campo de conforto, estabilidade e segurança. A própria noção de segurança representa um retorno ao sistema arbóreo, no qual as normatizações e a organização hierárquica das relações e das divisões dos papéis promovem certo conforto aos sujeitos que são postos nessa ordem, justamente porque uma tentativa de desestabilização exige esforços e movimentos de desterritorialização<sup>52</sup>, que não ocorrem de maneira pacífica e confortável.

Nesse sentido, ao buscar o espaço da família como espaço de segurança, o personagem encontra um lugar de identidade, que se materializa quando tia May traz de volta o seu antigo traje. Há, assim, um princípio de fixação muito próprio da máquina de encodificação (Guattari; Rolnik, 1996), que engessa determinadas formas de vida a fim de manter o controle sobre elas.

Porém, não podemos perder de vista que a desterritorialização absoluta é nociva e leva à morte. As linhas de segmentaridade dura e maleável estão a todo o tempo se interpenetrando e sendo cruzadas pelas linhas de fuga, ou seja, o sujeito é transpassado por diversas nuances. Assim, a adesão a formas mais estáveis de vida ou ao recuo muitas vezes se torna uma estratégia de sobrevivência, em que se faz necessário um retorno ao território, mas agindo de forma distinta de quando houve uma desterritorialização e consequente reterritorialização. Por isso, nenhum personagem se desterritorializa de modo absoluto, tendo em vista as forças exercidas pelos aparelhos de estratificação.

É diante desse aspecto que Deleuze e Guattari (1996) discutem acerca da Máquina

---

<sup>52</sup> Segundo Deleuze e Guattari (1993), o processo de trânsito entre as linhas de segmentaridade e o traçar de linhas de fuga podem ser observados a partir de uma visão espacial enquanto metáfora das relações sociais coletivas e subjetivas. O sistema arbóreo instaura e dissemina territórios, vistos como espaços de normatizações, em que há o exercício das hierarquizações e cerceamento das diferenças. A fim de sair desse espaço e emancipar-se, o sujeito traça linhas de fuga e, portanto, vivencia um processo de desterritorialização, representado pelo devir e pelo movimento de saída do território. Como pontuamos, em uma perspectiva rizomática não há um começo ou final, mas pontos de interseção que encontram no meio e no entre o elemento de maior significância e potência. Por isso, a saída de um território não implica a criação de outro, de modo que o processo de desterritorialização é o que possibilita a construção de singularidades a partir de multiplicidades rizomáticas.

Abstrata de Rostidade, que encontra nos processos de encodificação um fundamental aparato maquínico para o cerceamento das diferenças. Assim, “essa máquina é denominada máquina de rostidade porque é produção social de rosto, porque opera uma rostificação de todo o corpo, de suas imediações e de seus objetos, uma paisagificação de todos os mundos e meios.” (Deleuze; Guattari, 1996, p. 46)

O rosto é materializado a partir de identidades apriorísticas, pautadas em binarismos e dicotomias: rosto de homem, de mulher, de professor, de aluno, de artista etc. Assim, há a disseminação de determinadas características essenciais para que um rosto seja assumido enquanto tal, ao passo que a máquina “assume um papel de resposta seletiva ou de escolha: dado um rosto concreto, a máquina julga se ele passa ou não passa, se vai ou não vai, segundo as unidades de rostos elementares” (Deleuze; Guattari, 1996, p. 41).

Dessa forma, o Homem Aranha está no cerne de um conflito de natureza rizomática por ser transpassado pelas linhas de segmentaridade e por uma série de mecanismos que buscam a todo momento enquadrá-lo em um rosto específico: o rosto de super-herói. Diante da construção social de rostidade, há elementos representativos para que um herói seja visto e respeitado como tal, mas a principal delas é o respeito às leis e o bom diálogo com o governo.

Quando May entrega ao personagem o seu velho e antigo traje, percebemos que há uma reiteração do rosto e uma operação clara da máquina abstrata de rostidade, no intuito de projetar uma fixação que, em tese, ajude Peter a tomar a melhor decisão, fazendo-o retornar a determinados ideais e identidades estáveis. É nesse nível, do detalhe, que há a operação da máquina e a disseminação de rostos, inclusive por meio de um aspecto de seletividade, tanto que no decorrer da narrativa percebemos que o personagem em um primeiro momento é aprovado, pois apresenta um “rosto que passa”, mas posteriormente se torna um “rosto que não passa”, já que vai de encontro às construções impostas para si.

O conflito enfrentado por Peter sobre a LRSH se materializa no principal elemento causador de desconforto em *Guerra Civil*, que é a retirada da máscara e a exposição da real identidade dos super-heróis. Mesmo com todas as dubiedades que o assombram, o personagem aceita filiar-se à lei e retirar a sua máscara, e essa cena é a mesma de *Guerra Civil #2* (2006), mas agora o leitor se depara com um ponto de vista narrativo diferente.

O foco recai nas ações e pensamentos de Parker, e isso dá ainda mais profundidade ao personagem que, em um plano de secundariedade, opera movimentos que reivindicam possibilidades de protagonismo em momentos específicos, como nesse compilado de histórias nas quais as suas dimensões, enquanto elemento narrativo, são mais exploradas, alargando os espaços de trânsito do protagonismo constelar.

**Figura 59:** Momento em que Peter Parker retira a máscara e revela que é o Homem Aranha



**Fonte:** Guerra Civil #2 (2007)

A retirada da máscara pode ser observada como uma experimentação do devir, tendo em vista que se abre um terreno de incertezas e possibilidades, distanciando-o do lugar de estabilidade em que estava inserido junto à família e à própria máscara, em uma representação de preservação de si e do outro, mediante a identidade secreta. Resguardar a si mesmo implica,

portanto, o cuidado da própria família, por isso dizemos que o processo de desterritorialização é, a princípio, incômodo, pois sair de um território marcado por estabilidades pode ocasionar estranhamento e desconforto. A experimentação do espaço rizomático possibilita uma gama de singularidades, mas é necessário que o sujeito se disponha a traçar linhas de fuga.

Em sua coletiva de imprensa, Peter, mesmo dispondo do traje altamente tecnológico e futurista desenvolvido por Stark, resolve fazer uso do seu traje original, que traz consigo marcas de uma série de momentos nos quais ser o Homem Aranha foi representativo para si e para os outros. Percebemos uma nuance ambígua e, de certa forma, conflitante, um jogo entre passado, presente e futuro, que se abre em um leque de incertezas quanto ao que o espera depois do grande momento de revelar ao mundo que o Homem Aranha é Peter Parker, elemento que corrobora a ideia da máscara, nesse momento, como representação molar e o processo de retirada enquanto abertura ao devir.

Ainda acerca desse aspecto, a recorrência ao traje antigo pode sugerir uma preservação da identidade construída e disseminada de que o herói, apesar de todo o sensacionalismo da mídia, é um homem bom e comprometido com o bem-estar social dos cidadãos americanos, o “amigão da vizinhança”. Além dessa dimensão social, há uma dimensão de natureza ontológica e existencial, pois ver no espelho a figura do Homem Aranha em um traje feito pelo próprio Peter o impulsiona a não retroceder e a focalizar nos motivos que o levaram até onde está naquele momento: a proteção, o cuidado, a preservação. Como o personagem afirma: “não estou usando minha velha máscara por ter vergonha do que faço. Tenho orgulho de ser quem eu sou e estou aqui para provar isso...”.

Como visto na figura, o anúncio da identidade vem em uma *splash page*, que se dá a partir de um primeiro plano, destacando tanto o rosto quanto o dorso de Peter, que segura as máscaras nas mãos em um ato de disposição política à LRSH, indicando a sua participação ativa e simbólica a fim de encorajar outros heróis a se registrarem, mas, principalmente, tentar amenizar a pressão social e de descrença nos super-heróis.

Dessa forma, herói por herói, de um jeito ou de outro, alinha-se à premissa do Estado, materializada aqui como a LRSH, o que retoma certo conservadorismo que encontra nos ideais populistas um meio para se fazerem reverberar os ecos de um nacionalismo que se faz presente em toda a narrativa. Por isso, as subjetividades são elipsadas por esse nacionalismo e conservadorismo, de modo a impedir a eclosão ou o desenvolvimento de mais relações de produção de singularidade.

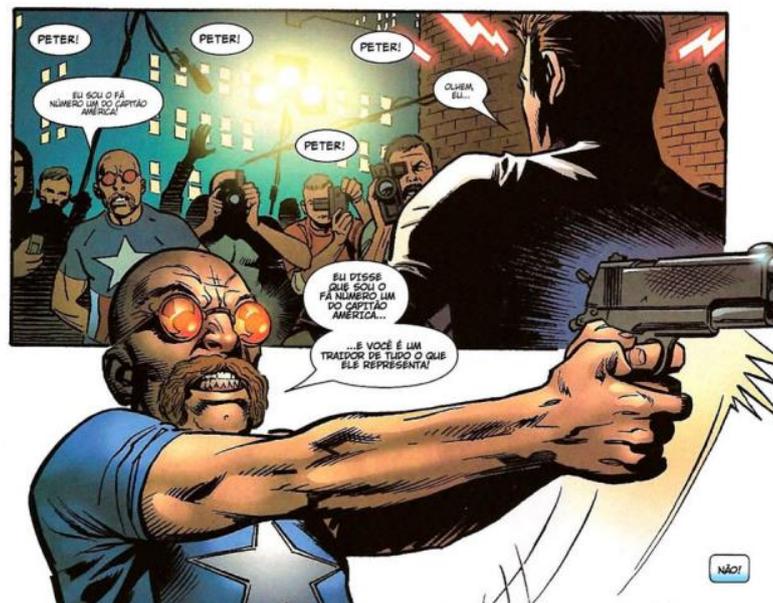
Ao revelar a sua identidade e filiar-se à Lei, Peter aproxima-se de um contexto de molaridade e territorialidade, compreendendo que o rosto é política (Deleuze; Guattari, 1996).

Assim, inserir-se em um espaço macropolítico lhe possibilita uma série de diálogos entre o governo e a sociedade, na crença de que a atitude tomada foi a mais acertada diante das convicções que o constituem enquanto sujeito. Ao mencionar que é o herói desde os quinze anos, imprime-se ao discurso uma forte carga semântica que cria uma sensação de conforto nas pessoas que ali estão, assegurando que as ações dos heróis registrados não seriam desmedidas, pois, se um adolescente manteve a ordem e a segurança por tanto tempo, mais ainda o faria agora, recebendo um treinamento do Estado e tendo o seu rosto à mostra para quem quisesse ver.

Muito antes de revelar a sua identidade, o personagem já era alvo, por parte do Clarim Diário, de uma série de xingamentos e revoltas populares, sendo taxado de “monstro”, “aberração”, entre outros. O herói, inimigo da mídia e amigo da vizinhança, antes ovacionado pelos civis por seu compromisso de protegê-los, se torna, mais que nunca, alguém odiado e é enxotado. Por outro lado, uma rede de apoio é criada, ao passo que personagens como Tia May, Mary Jane, Reed Richards e, principalmente Tony Stark agem de modo a reafirmar o compromisso com Peter e a importância da sua atitude para a comunidade dos heróis, apesar dos efeitos colaterais que isso possa, porventura, desencadear.

Nesse sentido, a Guerra Civil se amplia para campos que atingem diretamente a população, não se limitando apenas aos heróis. Com a criação de duas grandes equipes que representam duas verdades distintas, os civis também se dividem e defendem os ideais com os quais compactuam:

**Figura 60:** Fã do Capitão América dispara contra o Homem Aranha



**Fonte:** O incrível Homem Aranha #533: um evento Marvel Comics (2007)

A cena anterior corrobora o fato de que os respingos da Guerra, ao caírem sobre a população, provocam um estado de pânico não apenas nos civis, mas também nos próprios heróis. Ou seja, além da preocupação com os vilões, qualquer super-herói pode ter um alvo nas costas e ser atingido por quem menos se espera: aquele a quem defende, como ocorre na imagem. A não utilização de vinheta potencializa um conjunto de sentidos que projetam o personagem, anônimo, em um contexto de liberdade, mediante o espaço livre ao fim da folha.

O fundo branco e o primeiro plano tendem a focalizar o personagem e alguns detalhes importantes, principalmente a vestimenta, que faz menção ao Capitão América e às cores e símbolos da bandeira americana, que se torna uma representação imagética recorrente e plurissignificativa no decorrer das HQs que compõem *Guerra Civil*. Além disso, o discurso apresentado é carregado de valores que ultrapassam o nível da admiração e entram no campo do extremismo, se tornando algo perigoso.

Ao afirmar duas vezes que é o fã número 1 do Capitão, parece-nos que essa se torna uma máxima para justificar a eliminação de todos os que contrariem a posição defendida por Steve Rogers, que, ao assumir uma postura de oposição à LRSB, se opõe, também, às normatizações impostas pelo Estado, estabelecendo um panorama de dúvidas acerca das verdades políticas instauradas. Além disso, a disposição do personagem em um espaço sobressaltado à vinheta o projeta em uma espécie de superioridade à própria estrutura quadrinística, mensurando os impactos da guerra nos civis, que exprimem comportamentos cada vez mais violentos e extremistas.

O principal agravante que desencadeia uma série de ataques ao Homem Aranha por parte dos apoiadores do Capitão América é a veiculação de um discurso em tom ameaçador e violento de Tony Stark, ao dar um prazo de 24h para que os heróis se registrem, ou serão todos encontrados, ainda que seja necessário o uso da força. Peter, por ser amigo de vários heróis, fica em uma situação de desconforto e confusão, pois é surpreendido pelo anúncio do Homem de Ferro, que o menciona como sendo um dos apoiadores da LRSB e herói disposto a “caçar” os que não se filiarem.

Por isso, durante toda a narrativa o personagem apresenta um comportamento de descontentamento e indignação ante as ações extremas e violentas promovidas pelo Estado, mas, por ter firmado um acordo com Tony, continua exercendo a função de capturar os heróis, mesmo contra a sua vontade. A voz narrativa apresenta ao leitor os seus pensamentos e a confusão instalada, o que reforça a complexidade no âmbito da construção do personagem secundário, ainda que ocupe, momentaneamente, um espaço de protagonismo, haja vista a constelação e o enredamento de nós criados a partir do/no enredo.

Diferentemente de *Guerra Civil*, as edições de *O incrível Homem Aranha: Guerra Civil* são repletas de linhas cinéticas e apresentam um dinamismo imagético-narrativo marcado por elas. Por diversos momentos os aspectos composicionais se assemelham a clássicos dos anos 70, 80 e 90, especialmente pelo uso de vinhetas diagonais em cenas de ação, pela utilização de traços mais largos para delinear os contornos dos personagens, pelas cores vibrantes e pelo uso de ranhuras para representar texturas e sombras. Com isso, o estilo artístico de Ron Garney e Michael Straczynski evoca para a narrativa do Homem Aranha, para além dos aspectos representados no nível da palavra, uma série de elementos estético-composicionais que destacam problemáticas vivenciadas pelo personagem e que encontram na imagem uma série de referências aos processos por ele experimentados.

O jogo entre o tradicional e o contemporâneo denotam, por exemplo, o conflito enfrentado quanto à utilização da armadura hipertecnológica desenvolvida por Tony ou do seu velho traje, tendo em vista que cada elemento carrega uma carga semântica distinta, de modo que “a imagem do personagem, independentemente do estilo do desenho, possui uma gama de informações. A roupa, o cabelo, os detalhes e o formato do rosto, o tamanho do corpo, tudo é informação visual” (Ramos, 2019, p. 123).

Enquanto aquela aponta para um apoio a interesses específicos, esta representa valores mais gerais e melhor abarca as singularidades do Peter Parker-Homem Aranha, pois em muitos momentos é impossível dissociar a figura humana da figura heroica, haja vista a carga humana que a construção do herói carrega consigo. Nesse sentido, é compreensível que as incertezas e os conflitos vivenciados pelo personagem não são elementos aleatórios e dissociados de sentido, mas são um fardo que Peter carrega desde o dia em que foi picado pela aranha radioativa.

Ao visitar a prisão para onde os rebeldes são mandados, percebe que o lado que escolheu não o representa, e entra em conflito com Stark. Desse modo,

por sua condição única dentro do Universo Marvel, onde funciona como uma espécie de representante simbólico do homem comum num mundo de super-heróis, o Homem Aranha acabou desempenhando um papel crucial na minissérie principal, guiando o leitor pelos meandros da trama à medida que oscilava entre as duas facções em conflito (Lopes, 2021, p. 3).

É justamente essa oscilação que faz do Homem Aranha um dos personagens mais relevantes para a narrativa, pois a quebra com a ideia de verdade absoluta e com o ideal irrevogável (característica marcante na representação do que é ser super-herói) encontra, na instabilidade de si, elementos que o inserem em uma realidade rizomática e em uma zona de

produção de singularidades e multiplicidades. Afinal, comumente “o herói, ao ser apresentado, já vem dotado, por uma pressuposição narrativa dos quadrinhos, de todas as características épicas: invencibilidade, inteligência, astúcia, clarividência, coragem, justiça, força, beleza etc.” (Viana, 2013, p. 180)

Ao deixar a equipe dos Vingadores, a partir de um embate físico com o Homem de Ferro, escuta de Tony: “Estou decepcionado com você, Peter”. Essa noção de frustração está ancorada no aspecto da aprendizagem, assim como na relação traçada entre Bucky e o Capitão América. O Homem de Ferro, no decorrer das narrativas do universo Marvel, se torna um mentor para Peter desde que ele ingressa nos Vingadores, inclusive assumindo, em muitos momentos, um lugar de figura paterna, fator que tem um considerável peso nas tomadas de decisões do personagem em relação a Stark.

Por vezes, o aspecto humanizado de Parker se sobrepõe ao caráter heroico, projetando-o em situações que alguns outros personagens passariam ilesos ou que não deixariam ser abalados, a exemplo da realidade encontrada na zona negativa, com a prisão de seus companheiros. A desistência por parte do personagem em fazer parte da LRSH e da caça aos seus amigos o torna alguém a ser capturado e impedido. Sabendo dessas consequências, retiraria May e Mary Jane da casa de Tony, que agora estão vivendo escondidas, afinal, todos os vilões sabem que a família é a sua maior fragilidade.

May, mais uma vez, entrega a Peter o seu traje tradicional, que consegue pegar da casa de Tony, e com isso percebemos que a personagem atua, assim como o Homem Aranha, de forma ambivalente, em trânsito entre as linhas de segmentaridade. Se, em um primeiro momento, ela exerce forças molares que buscam enquadrar Peter no rosto do super-herói, agora atua de forma molecular, traçando movimentos de emancipação para si e para o outro.

Por isso, ao promover um espaço rizomático, evoca todo um ideário da família, que não precisa de um espaço físico específico para exercer o papel desempenhado socialmente de acolhimento, abrigo e segurança. Assim, a sua atuação em *Guerra Civil* tem relevância, sobretudo, do ponto de vista da potencialização da sensibilidade humana do Homem Aranha, tendo em vista a morte do tio Ben e a comoção gerada a partir disso. A ausência dos pais e a criação pelos tios fez de Peter um jovem dedicado aos estudos e consciente da importância de proteger e se dedicar à família.

Assim como May, Mary Jane também traça movimentos de apoio e suporte<sup>53</sup> a Peter, inclusive do ponto de vista imaterial, em uma representação muito forte também da família, mas de uma perspectiva matrimonial. O apoio da esposa e da tia, independentemente de suas escolhas, cria para ele um espaço que num primeiro momento se configura como molar, mas que agora se abre como linha de fuga, mediante a ressignificação de ideais e formas de vida que, de alguma maneira, podam as potencialidades do sujeito ou, mesmo, ameaçam a sua integridade. Por isso, as relações de afeto desenvolvidas pelas personagens expandem as dimensões sensíveis da trama protagonizada por Parker.

Percebemos, portanto, que um dos elementos característicos mais fortes e recorrentes na construção pessoal do Homem Aranha é a presença de diálogos, seja entre os personagens ou sejam monólogos, a partir da narração e mesmo na interação com o leitor. Dessa forma, a constância discursiva, a interioridade e a subjetividade dos heróis representam um importante elemento que se prolifera nos quadrinhos desde a década de 1960 e que, no decorrer dos anos, ganha cada vez mais espaço, especialmente nas *graphic novels*:

Em suma, o sucesso dos novos personagens se deveu em boa medida ao fato de exporem uma interioridade. Mas, para demonstrar que a tinham, precisavam falar: como personagens de um drama teatral, não tinham outro modo de expressar a própria interioridade que não fossem as palavras. [...] E assim, primeiro de maneira mais incerta, e logo, do início dos anos 1970 em diante, cada vez com maior decisão, o quadrinho de super-heróis se encheu de monólogos (BARBIERI, 2017, p. 195).

Dessa forma, em mais um apelo discursivo, o Homem Aranha recorre à mídia em busca de se retratar diante dos seus posicionamentos reacionários e extremos em favor da LRSH, especialmente sobre a atuação junto ao Homem de Ferro. Assim, o jornalismo pode se configurar como um importante veículo de disseminação de novos significados, a depender do emissor da mensagem e do contexto de comunicação:

---

<sup>53</sup> Não em um sentido de se portar como mola propulsora para a figura de Peter, mas, sim, de estabelecer conexões profundas que incidem diretamente nas suas atitudes, em uma teia de relações com os demais personagens da trama.

**Figura 61:** Peter Parker se retrata diante da imprensa



**Fonte:** O incrível Homem Aranha #533: um evento Marvel Comics (2007)

No entanto, a ideia de externar os autoritarismos do Estado para a mídia é impedida e o foco dado ao depoimento de Parker não recai sobre as denúncias relacionadas à prisão extradimensional, mas sobre o quanto ele desafiou o governo e se pôs em uma posição de rebeldia contra a lei, por meio de uma perspectiva extremamente sensacionalista. Por isso, expor publicamente a realidade vivenciada pelos heróis na condição de prisioneiros significaria expor a orientação fascista que a LRSH carrega em seu cerne, como afirma a personagem Sue Storm, em um dos momentos em que discute com seu esposo Reed Richards.

O medo, o cerceamento e a disciplinarização são ideais que tensionam a narrativa, deixando o Homem Aranha e os demais personagens que resistem em estado de indignação. Ao se tornarem “rostos que não passam”, se posicionam contra o governo, que aliado à mídia dissemina em massa uma série de matérias tendenciosas a fim de angariar cada vez mais a opinião pública em defesa da LRSH.

É nesse sentido, portanto, que o próprio conceito de Justiça é repensado, pois, como afirma Peter, “os fins não justificam os meios se os meios exigem que a gente não apenas abra mão de nossas identidades secretas, mas também de quem somos enquanto país” (Straczynsky; Garney, 2007, p. 22). Ou seja, há uma associação da ideia de identidade nacional à identidade secreta, trazendo à tona mais uma vez a relação estabelecida entre segurança e liberdade e os limites que foram quebrados pelo Estado em um suposto processo de resguardar a vida (norte-americana) e a nacionalidade. Durante seu discurso, retira a máscara e assume para si as consequências de se opor à Lei, tornando-se, a partir de então, um verdadeiro fugitivo. Ou seja,

se em um primeiro momento a retirada da máscara apontou para a posição favorável aos interesses estatais, agora o ato representa justamente a promoção de uma micropolítica e um estado de devir:

**Figura 62:** Tensão entre Segurança e Liberdade



**Fonte:** O incrível Homem Aranha #533: um evento Marvel Comics (2007)

Após a declaração de Peter, Steve se sente na obrigação de protegê-lo, e nesse momento se revela um importante aspecto de companheirismo e cumplicidade, ao passo que Rogers convida o Homem Aranha para compor a equipe de resistência contra a LRSH. Nesse sentido, há uma importante movimentação do ponto de vista da multidão, pois, como afirmam Hardt e Negri em entrevista a Nicholas Brown e Imre Szeman, ela “está engajada na produção de diferenças, invenções e modos de vida. Deve, assim, ocasionar uma explosão de singularidades. Essas singularidades são conectadas e coordenadas de acordo com um processo constitutivo sempre reiterado e aberto” (Brown; Szeman, 2006).

Ao sair do território da macropolítica e lançar-se ao devir, Peter se encontra no espaço rizomático e logo é reterritorializado, ou seja, circunscrito em um outro território. No entanto, esse é um espaço marcado não por normatizações ou hierarquizações, mas pela potência da multiplicidade e pelas possibilidades de singularidades, que se conectam umas com as outras mediante a alteridade, pois

a dimensão rizomática destaca, em oposição ao status da origem e da finalidade, a dimensão do meio, essa em que o acontecimento assume a possibilidade de desestratificação e formação de novos fluxos entre os

elementos, ou sua prerrogativa diante do porvir. Ela é, nesse sentido, a possibilidade do desejo criar novas relações ou formas de vida (Cassiano; Furlan, 2013, p. 374).

Se a LRSH busca a unidade a partir de forças centrípetas, os personagens que atuam junto ao Capitão América exercem movimentos centrífugos, possíveis justamente pelo trânsito entre as linhas de segmentaridade e o traçado de linhas de fuga, em resposta aos mecanismos coercitivos da máquina abstrata de rotação e de sobrecodificação. Ao oscilar entre essas duas instâncias, Peter se mostra um personagem fundamental para o engendramento da narrativa, que assume proporções mais humanas a partir de seus movimentos.

A narrativa de *Homem Aranha: Guerra Civil* segue o mesmo fluxo de *Guerra Civil* e destaca de forma breve a luta final entre as duas equipes, dando foco à tensão instaurada a partir da contratação de um atirador de elite, por parte do Rei do Crime, para eliminar o Homem Aranha. Afinal, o herói sempre fora uma ameaça aos seus negócios. No entanto, o desfecho é diferente, pois é a tia May que acaba sendo atingida:



respeito à May ensanguentada, enquanto Peter fica transtornado, como observamos na imagem. Acerca do aspecto estético e imagético, percebemos que

o rosto externa os sentimentos. [...] Os traços fisionômicos dão maiores informações e funcionam como canais auxiliares da comunicação oral. [...] Nos quadrinhos, as expressões faciais definem o caráter, o tipo das personagens e também exteriorizam, no transcorrer da narrativa, os seus sentimentos e emoções (Cirne, 1970, p. 100).

A expressão de Parker e a forma como a sua participação em *Guerra Civil* culmina arrematam de forma importante todo o processo de construção vivenciado pelo personagem, pois desde que escolheu revelar a sua identidade, sabia que isso colocaria um alvo nas costas das pessoas amadas. A disposição das vinhetas, o contraste entre as cores, as linhas cinéticas e o *close up* em seu rosto projetam uma perspectiva de desespero, ao passo que impulsionam a busca pelas demais publicações, a fim de compreender os desdobramentos dessa cena.

O desfecho de *Guerra Civil* é, portanto, marcado por um último embate entre as duas equipes representadas pelo Homem de Ferro e o Capitão América:

**Figura 64:** Equipes divididas para o combate



**Fonte:** Guerra Civil #6 (2007)

Essa cena pode ser considerada como uma das mais emblemáticas e representativas no que concerne às reflexões apresentadas no decorrer da tese, tendo em vista que semiotiza a potência e os movimentos empreendidos pelos personagens secundários. Percebemos, portanto, que eles não atuam como meros números ou uma aglomeração de figurantes, mas com graus de importância e protagonismos distintos. Na imagem acima, que é uma página dupla (p. 28 e 29), se torna difícil, inclusive, precisar quem são os protagonistas, pois a disposição horizontal e a vasta quantidade de personagens criam uma verdadeira multiplicidade.

É a multiplicidade e, então, as tensões entre povo e multidão, rizoma e sistema arbóreo, macro e micropolítica, que delineiam uma série de valores e problematizações em torno da promoção de movimentos por meio do personagem como categoria narrativa marcada pela mobilidade em *Guerra Civil*. Mobilidade que ocorre, pois, de distintas formas, que ora se chocam e ora se aglutinam. Ou seja, a diferença não significa oposição, mas complementaridade e oportunidade de trânsito.

Após esse embate, nos deparamos com a vitória do time do Capitão América sobre a equipe do Homem de Ferro; e, quando estava prestes a desferir seu último golpe contra Stark, Rogers é impedido por civis, em uma grande alusão de que o bem sempre vence o mal, o que retorna ao valor conservador que engendra os gêneros massivos, cuja tendência moralizante é constitutiva:

**Figura 65:** Steve Rogers é impedido por civis



Fonte: Guerra Civil #7 (2007)

A construção dessa cena assume dimensões importantes no que diz respeito às discussões realizadas acerca do secundário. O Homem de Ferro não foi capaz de parar o Capitão América, mas a força de personagens anônimos, sim. Esses personagens, por sua vez, agregam representações específicas acerca dos pilares da sociedade civil, materializadas tanto pelas profissões (e forças coercitivas do estado, como os policiais e o bombeiro), quanto pela diversidade étnico-racial e de gênero, através da mulher negra, do homem negro, do homem branco e do homem asiático. Essa última cena, pois, representa a força exercida pelos secundários e a promoção do protagonismo constelar, que encontra na multiplicidade a sua mola narrativa.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

*Guerra civil* se consolidou no universo de quadrinhos da Marvel e chegou a ser considerada como a

mais ousada e mais influente megassaga que a Marvel já criou. Claro, outros eventos envolvendo todos os títulos da editora, tanto antes como depois, tiveram maior ou menor relevância a seu tempo, mas nenhum deixou marcas tão profundas e duradouras no universo ficcional da Casa das Ideias. As consequências da minissérie em sete edições a fizeram sentir por anos, numa sucessão de tramas e séries que, observada de uma perspectiva mais ampla, ajuda a vislumbrar um retrato do próprio momento histórico vivido pelos Estados Unidos depois dos atentados de 11 de setembro de 2001. *Guerra civil* é, acima de tudo, uma metáfora política e social de um país traumatizado com a própria fragilidade, vivendo uma crise de identidade (Lopes, 2021, p. 4).

Diante da afirmativa de Lopes, compreendemos melhor o ato final que encerra a narrativa, que pode ser observado como uma forte representação do poderio estatal e da prevalência da verdade e do sonho americano, em um retorno inclusive às discussões sobre a impossibilidade do desprendimento total dos territórios instaurados pelas linhas de segmentaridade. O clímax, pois, se dá por meio justamente das ambivalências vivenciadas pelo Capitão América e pela impossibilidade de recriação total da realidade que o cerca, de modo que o senso de justiça pautado no nacionalismo conservador prevalece, apesar das aparências de ruptura.

Chega um momento em que a guerra atinge níveis catastróficos, nos quais, como afirma a jornalista Sally, “Se a gente continuasse nesse caminho, não ia sobrar nada pros heróis protegerem.” Nesse embate, que tem como palco o centro da cidade, 47 civis são mortos, em um sinal das consequências desenfreadas das atitudes dos heróis em prol da defesa de determinados valores a partir de sua posição política.

Ao ser impedido pelos cidadãos, em uma espécie de epifania, o Capitão América reconhece as proporções inimagináveis que a guerra tomou e rende-se: “Eles estão certos. Nós não estamos mais lutando pelas pessoas, Falcão... olhe para nós. Estamos apenas lutando [...] E eles não estão prendendo o Capitão América... estão prendendo Steve Rogers.” (Millar; McNiven, 2007, p. 23). Esse momento de reflexão faz com que a guerra cesse (em um nível material, mas se mantenha em níveis simbólicos)<sup>1</sup> e, imediatamente, se note um lado vencedor:

---

<sup>1</sup> Promovendo, inclusive, a publicação do arco *Guerra Civil II* (2016), que diz respeito à continuidade da discussão ética e política traçada em *Guerra Civil* (2006), mas a partir das habilidades de Ulysses Cain, um personagem com o “dom profético” de prever eventos catastróficos com alto grau de certeza. Mais uma vez, há a divisão dos heróis em dois grandes times. Um, liderado pela Capitã Marvel, defende que as punições para os criminosos podem ser aplicadas antes de consumarem o ato; o outro, liderado por Tony Stark, se posiciona contra essa ideia e julga que

o que conquistou a opinião popular. Assim, ao articular a identidade civil em detrimento à identidade de super-herói, Rogers reverbera os ecos dos secundários que se fizeram ouvidos em toda a narrativa ao questionarem se os heróis, de fato, buscam a segurança dos cidadãos ou a perpetuação de uma individualidade pautada na identidade secreta e, conseqüentemente, desenfreada.

Ao conquistar o público, Tony Stark, amparado pelos aparelhos do Estado e pela mídia sensacionalista, consegue pôr um “fim” à guerra, constituindo uma narrativa de vitória alicerçada em ideais nos quais a ascensão de um armamentista, rico, e que usufrui de forma exacerbada das relações com o Estado não se dá por acaso. A própria compreensão unilateral de enxergar o 11 de setembro como um ataque terrorista, mas descrever o que aconteceu em Stanford como acidente, apontam para o viés político que as narrativas quadrinísticas da Marvel abordam e o conservadorismo nacionalista que reverbera em *Guerra Civil*.

Ideais nacionalistas e a instauração de políticas públicas contra o terrorismo no contexto norte-americano vão além do combate a ameaças externas, delineando caminhos que tocam determinados padrões éticos, étnicos e culturais na definição dessas ameaças. No cerne do acidente em Stanford, centenas de crianças foram mortas na explosão ocasionada pelo vilão Nitro, mas por que a narrativa não o trata como um terrorista? Porque ele não é árabe, latino, negro, pobre? É justamente essa cosmovisão que se põe em evidência no decorrer da trama, de maneira a percebermos movimentos de ascensão de um poderio nacionalista-conservador como forma de manutenção de uma hegemonia político-cultural.

Por isso, ao ir de encontro às formas de fixação impostas pelo Estado mediante a LRSH, o Capitão América traça caminhos que, embora destoantes do que se espera de um representante *mor* dos EUA, emancipa sua própria jornada e as próprias concepções do que é ser herói no contexto norte americano contemporâneo. Ser visto como uma ameaça às políticas de preservação do país frente a uma guerra que eclode no próprio cerne dos que deveriam defender a pátria faz de Steve um personagem complexo, mas essa construção de sentidos só é possível a partir das relações que traça com os personagens secundários e coadjuvantes.

Assim, as discussões traçadas a partir de personagens como Bucky, por exemplo, nos levaram a compreender de que forma o protagonismo constelar reverbera uma série de nuances e constrói camadas narrativas, percebidas a partir dos movimentos empreendidos por esses personagens. A própria construção de Barnes mediante a dubiedade e a ambivalência já mensuram uma grande parcela das problemáticas postas no enredo de *Guerra Civil*, pois os

---

as punições não podem ser empregadas de forma antecipada. A minissérie, escrita por Brian Michael Bendis e ilustrada por David Marquez, foi publicada em nove edições, de junho a dezembro de 2016.

entraves políticos no cerne de uma ideologia em comum desestabilizam, ainda que momentaneamente, o poderio estatal e o põe em xeque, inclusive ao questionar o que é ser um super-herói.

Assim, ler o personagem secundário e coadjuvante a partir da óptica do protagonismo compartilhado diz respeito a observá-lo como uma *persona* que agencia uma larga experimentação no campo do fazer quadrinístico e narrativo. Concebê-lo enquanto instância menor que encontra na mobilidade seu principal elemento constitutivo é um modo de não ignorar, pois, uma gama de singularidades possíveis, que encontra no espaço do entre as vias de trânsito para construções povoadas pela alteridade, pela multidão, pelo trabalho imaterial.

A ideia do personagem secundário como menor, é válido ratificar, não significa que ele traça para si uma desterritorialização absoluta ou desprendimento total das linhas de segmentaridade, pois isso ocasionaria um verdadeiro caos. Ou, ainda, que os personagens coadjuvantes estão intrinsicamente ligados às representações do sistema arbóreo, pois é justamente por meio da noção de protagonismo constelar que essas categorias ora se chocam, ora se aglutinam, agregando complexidade (narrativa, social, ética, política) à categoria do personagem.

Personagens como Speedball, Bucky e o Homem Aranha materializam de forma pontual as discussões acerca do protagonismo constelar e de como a mobilidade se caracteriza como um dos principais elementos constitutivos do secundário ou coadjuvante nesse arco narrativo. Como destacam Deleuze e Guattari (1996), somos segmentarizados por todos os lados, então, o movimento atua tanto a favor de um sistema de estratificações quanto contra ele (e por isso as ambivalências, dubiedades e desestabilizações de ideais mesmo no âmbito de uma mesma ideologia).

Os movimentos rizomáticos empreendidos pelos secundários são interpenetrados pelos movimentos arbóreos traçados pelos coadjuvantes. Nesse entrelugar há, ainda, os personagens anônimos, que constituem uma massa popular que incide diretamente nos sentidos produzidos e veiculados em *Guerra Civil*. Ainda que atuem de maneira menor em relação aos demais, os anônimos materializam a opinião popular e arrematam, por assim dizer, o desfecho da guerra, ao se posicionarem a favor da LRSH e imobilizarem (física e simbolicamente) o Capitão América. A conquista da opinião do povo representa uma legitimidade acerca do poderio estatal e a força exercida por políticas, sobretudo imateriais, de cerceamento das diferenças ou qualquer tipo de rosto (se pensarmos na máquina abstrata de rostidade) que porventura possam ameaçar a ordem hierarquizante das raízes do sistema arbóreo.

A narrativa é povoada por personagens que não lutam por ideologias distintas, e sim por uma ideologia comum, mas que se encontra fraturada justamente pela tensão que é travada a partir do entrecruzamento entre as linhas de segmentaridade e as linhas de fuga, razão pela qual aparece sob a feição de conflito entre grupos que rivalizam entre si por distintas posições no interior de um discurso e um debate cujo fundo conservador nunca desaparece totalmente. As (im)possibilidades de ir além das prescrições de um sistema que prediz os modos de ser e viver criam uma atmosfera nociva aos personagens, que acabam se enxergando como inimigos, a ponto de pôrem suas vidas em risco, em prol de uma ideia de “americanidade”.

Além disso, há uma narrativa muito maior sendo contada a partir do enredo de *Guerra Civil*, que diz respeito aos modos de produção de discursos massivos e à sua difusão. Como discute Anderson (2008), as comunidades imaginadas são pensadas justamente no âmbito de práticas culturais que visam à homogeneidade e a atribuição de uma identidade social alicerçada no Estado e, conseqüentemente, em um nacionalismo com fundo religioso. Assim, os personagens secundários projetam seus movimentos em resposta à onda conservadora que emerge em toda a trama, que é ratificada a todo o tempo pelos personagens coadjuvantes e anônimos.

Por isso, a escolha por Tony Stark e Capitão América não é aleatória, mas pensada dentro de uma lógica massiva que visa o controle sob a égide de um conservadorismo a favor da nação. Ao mesmo tempo em que parece haver um grande espaço para uma crítica à Marvel enquanto meio de disseminação em massa de produtos conservadores da indústria cultural, há uma oportunidade de pulverização de problemáticas que podem ser lidas de modo convergente (conservador) e divergente (a partir das tensões instauradas). A sua tônica, portanto, se torna a autopreservação e a urgência de manter-se em circulação, a partir do consumo e circulação de seus produtos que, mesmo pautando-se numa retórica constitutiva de uma modernidade anacronicamente calcada na ideia de nacionalismo e na preservação de discursos identitários, parecem não só sobreviver ao tempo, mas também afetar tanto o presente da narrativa de *Guerra Civil* quanto a história contemporânea.

O próprio desfecho da narrativa principal remonta à lógica da Indústria Cultural e à sua disposição ao serviço da preservação do poder. No entanto, um dos fatos mais relevantes a serem percebidos em *Guerra Civil* não é o lado vencedor ou o lado perdedor, mas os movimentos empreendidos pelos personagens secundários, coadjuvantes e anônimos, pois a trama não se sustentaria a partir unicamente dos dois grandes protagonistas.

Os caminhos traçados na narrativa só assumem a densidade que têm pela mobilidade e trânsito dos personagens secundários e as tensões instauradas por meio do exercício de poder

ramificado pelos personagens coadjuvantes. Nesse sentido, a tese defendida ao longo deste trabalho, de que há um protagonismo constelar que se manifesta mediante um caráter de fluidez e multiplicidade, pode ser observada como um modo de leitura que descentraliza a figura de um único protagonista como o eixo de produção de sentidos no universo quadrinístico da Marvel. A quantidade de personagens em *Guerra Civil* monta um panorama social, político e, sobretudo, ético, que reverbera as tensões instauradas nas próprias relações sociais, a partir da figura do Estado e dos limites do cerceamento.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ADAM, J.M. **A linguística textual**: introdução à análise textual dos discursos. São Paulo: Cortez, 2008.
- ADORNO, T. W. ; HORKHEIMER, M. **Dialética do esclarecimento**: fragmentos filosóficos. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985
- ADORNO, T. W. **Indústria cultural e sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- ANDERSON, B.. **Comunidades imaginadas**: reflexões sobre a origem e difusão do nacionalismo. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.
- BARBIERI, D. **As linguagens dos quadrinhos**. São Paulo: Peirópolis, 2017
- BAUMAN, Z. **Modernidade Líquida**. Tradução: Plínio. Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- BAUMAN, Z. **Identidade**. Tradução: Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2005.
- BEAZLEY, M.; YOUNGQUIST, F.; BRADY, M. **Enciclopédia Marvel**. São Paulo; Mythos Editora, 2005.
- BENJAMIN, W. **A Obra de arte na Era de Sua Reprodutibilidade Técnica** (Org. e Prefácio – Márcio Seligmann-Silva), Tradução: Gabriel Valladão Silva. Porto Alegre, RS: L&PM, 2019.
- BIBE-LUYTEN, S. **O que é História em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1993
- BOSI, E. **Cultura de massa e cultura popular**: leituras de operárias. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2008.
- BRASIL. Ministério da Agricultura, Pecuária e Abastecimento. **Glossário ilustrado de morfologia**. Brasília: MAPA/ACS, 2009.
- BRUBAKER, E.; BUTCH, G.; BETTIE, B. **Soldado Invernal #1**. São Paulo: Panini Comics, 2012.
- BRUBAKER, E.; EPTING, S. **Capitão América: Soldado Invernal**. São Paulo: Panini Comics, 2019.
- BRUBAKER, E.; HITCH, B.; GUICE, B. **Captain America Reborn**. Nova Iorque: Marvel Comics, 2010.
- BRUBAKER, E.; PERKINS, M.; EPTING, E. **Capitão América: a morte do sonho**. São Paulo: Panini Comics, 2017
- BRUBAKER, Ed et al. **Captain America #51**. Nova Iorque: Marvel Comics, 2011.
- CAGNIN, A. L. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.

- CARR, E. H. **Vinte Anos de Crise: 1919-1939**: uma introdução ao estudo das relações internacionais. Trad. Luiz Alberto Figueiredo Machado. Brasília: Editora UnB, 2001.
- CHARNEY, L.; SCHWARTZ, V. R. **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- CHINEN, N. **Aprenda e faça arte sequencial**: linguagem HQS: conceitos básicos. São Paulo: Criativo, 2011
- CIRNE, M. **A explosão criativa dos quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1974.
- CLAREMONT, C; Lee, J. WILLIAMS, S. **X-Men #1**. Nova Iorque: Marvel Comics, 1991.
- COELHO, T. **O que é indústria cultural**. São Paulo: Brasiliense, 1993.
- COSTA, J. H. A atualidade da discussão sobre a indústria cultural em Theodor W. Adorno. **Trans/Form/Ação**. 2013, v. 36, n. 2 [Acesso 18 de março de 2021] , pp. 135-154. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S0101-31732013000200009>>.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Kafka**: Por uma literatura menor. Belo Horizonte, Autêntica, 2014.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Mil Platôs**: capitalismo e esquizofrenia, vol. 1 Trad. Aurélio Guerra Neto. São Paulo: Editora 34, 1995.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Mil platôs**: capitalismo e esquizofrenia, vol. 3. Trad. Aurélio Guerra Neto, Ana Lúcia de Oliveira, Lúcia Cláudia Leão e Suely Rolnik. São Paulo: Editora 34, 1996.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Mil platôs**: capitalismo e esquizofrenia, vol. 5. Trad. Peter Pál Pelbart e Janice Ciafa. São Paulo: Editora 34, 1997
- DELEUZE, G.; PARNET, C. **Diálogos**. Tradução Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Escuta, 1998.
- DORFMAN, A.; MATTELART, A. **Para ler o Pato Donald**: Comunicação de massa e colonialismo. Tradução de Álvaro de Moya. São Paulo: Paz e Terra, 2010
- DOUGALL, A., et al. **The Marvel Comics Encyclopedia**: A Complete Guide to the Characters of the Marvel Universe. New York: DK Pub., 2010.
- DUARTE, R. **Indústria cultural**: uma introdução. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2010
- DUNCAN, R.; SMITH, M. J. **The power of comics**: history, forms & culture. New York: Continuum, 2009, p. 228.
- ECO, U. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- ECO, U. **Interpretação e Superinterpretação**. São Paulo: Martins Fontes, 1993
- EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**: Princípios e Práticas do Lendário Cartunista. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

ELONG, I. R. Sangre, vísceras y traumas: retórica del patetismo para una (auto)representación de la víctima en la España contemporánea. **Kamchatka. Revista de Análisis Cultural.**, [S.L.], v. 1, n. 4, p. 325-339, 15 jan. 2015. Universitat de Valencia. <http://dx.doi.org/10.7203/kam.4.4287>.

FALK, L. Conversation With Lee Falk. Entrevista concedida a Raymond Elman. **Provincetown Arts Magazine**, Provincetown, n. 1, p. 112 - 117, 18 mar. 1989

FINGER, B.; KANE, B. **Detective Comics #38**. Nova Iorque: DC Comics, 1940.

FOUCAULT, M. **Vigiar e Punir: nascimento da prisão**. Tradução de Raquel Ramalhete. 42 Ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

GARCÍA, S. **A novela gráfica**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

GOIDANICH, H. C.; KLEINERT, A. **Enciclopédia dos Quadrinhos**. Porto Alegre: L&PM, 2011.

GUATTARI, F.; ROLNIK, S. **Micropolítica: cartografias do desejo**. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 1996.

GUERRA, F. V. **Super-heróis Marvel e os conflitos sociais e políticos nos EUA (1961-1981)**. 2011. 243 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado em História, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2011.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva & Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: Lamparina, 2014.

HELLER, E. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

JENKINS, Paul et al. **Guerra Civil Especial #1: Frente de batalha**. São Paulo: Panini Comics, 2007.

JENKINS, Paul et al. **Guerra Civil Especial #2: Escolha seu lado**. São Paulo: Panini Comics, 2007.

JENKINS, Paul et al. **Guerra Civil Especial #3: Crimes de guerra**. São Paulo: Panini Comics, 2008.

JENKINS, Paul et al. **Guerra Civil Especial #4: A confissão**. São Paulo: Panini Comics, 2008.

JOE, S.; KIRBY, J. Captain America Comics #1. In: **Coleção histórica Marvel: Capitão América**. Barueri: Panini Comics, 2012.

JUSTINO, L. B. **Literatura de multidão e intermedialidade: Ensaios sobre ler e escrever o presente**. Campina Grande: EDUEPB, 2014.

KIRBY, J.; SHORES, S. **Young Allies #1**. Nova Iorque: Marvel Comics, 1941.

**KOLBERG**. Direção: Veit Harlan. Alemanha, 1945. Disponível em: <https://archive.org/details/Kolberg1945EnglishSubtitleshardcoded>. Acesso em: 17 out 2016.

LARRAÑAGA, J. A. Acerca de la condición política de lo artístico em La sociedad Del conocimiento. **Concinnitas - Revista do Instituto de Artes da UERJ**. Rio de Janeiro, 2007.

LEE, S.; KIRBY, J. **Biblioteca Histórica Marvel: Capitão América #1**. São Paulo: Panini Comics, 2008.

LEE, S.; KIRBY, J. **Capitão América: edição anual**. São Paulo: Marvel Comics, 1971.

LEE, S.; KIRBY, J.; HECK Don. **Biblioteca Histórica Marvel: Os Vingadores #1**. São Paulo: Panini Comics, 2007.

LEE, S.; LIEBER, L.; HECK, D. **Tales of Suspense #39**. Nova Iorque: Marvel Comics, 1963.

LIMA, Luiz Costa. Luíz Costa Lima – História, Discurso, Vida. Entrevista concedida a Entrevista concedida a Aline Magalhães Pinto, Laíse Helena Barbosa Araújo, Mannuella Luz de Oliveira Valinhas e Victor de Oliveira Pinto Coelho. **História da Historiografia**, Ouro Preto, v.1, n.5, p. 265 - 276, set, 2010

LOEB, Jeph et al. **Capitão América: morre uma lenda**. São Paulo: Salvat, 2014.

LOPES, F. Peter Parker vai à guerra. In: STRACZYNSKI, J. M.; GARNEY, R. **O Espetacular Homem Aranha: Guerra Civil**. Tradução por Mario Luiz C. Barueri: Panini Brasil, 2021.

LYPSZYK, E. História em quadrinhos e seu argumento. In: MOYA, A. **Shazam!** São Paulo: Editora Perspectiva, 1972.

MARCUSE, H. A arte na sociedade Unidimensional. In: ADORNO et al. **Teoria da Cultura de massa**. São Paulo: Paz e Terra, 2000. p. 257-271.

MCCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. Makron Books. São Paulo, 1995

MILL, J. S. **Utilitarismo**. Porto: Porto Editora, 2005.

MILLAR, M.; MCNIVEN, S. **Guerra Civil #1: um evento em sete partes**. Rio de Janeiro: Panini Comics, 2006.

MILLAR, M.; MCNIVEN, S. **Guerra Civil #2: um evento em sete partes**. Rio de Janeiro: Panini Comics, 2007.

MILLAR, M.; MCNIVEN, S. **Guerra Civil #3: um evento em sete partes**. Rio de Janeiro: Panini Comics, 2007.

MILLAR, M.; MCNIVEN, S. **Guerra Civil #4: um evento em sete partes**. Rio de Janeiro: Panini Comics, 2007.

MILLAR, M.; MCNIVEN, S. **Guerra Civil #5: um evento em sete partes**. Rio de Janeiro: Panini Comics, 2007.

MILLAR, M.; MCNIVEN, S. **Guerra Civil #6: um evento em sete partes**. Rio de Janeiro: Panini Comics, 2007.

MILLAR, M.; MCNIVEN, S. **Guerra Civil #7: um evento em sete partes**. Rio de Janeiro: Panini Comics, 2007.

MORGADO, A. **Marvel comics: a trajetória da casa das ideias no Brasil**. São Paulo: Splash Books, 2021.

MORRISON, G. **Superdeuses: mutantes, alienígenas, vigilantes, justiceiros mascarados e o significado de ser humano na era dos super-heróis**. São Paulo: Seoman, 2012.

MOYA, A. **Shazam!** São Paulo: Editora Perspectiva, 1972.

NELSON, S. M. Identidade de Super-herói: Estudos de Casos nos Vingadores. In: IRWIN, William; WHITE, M. D. **Vingadores e a filosofia: os pensamentos mais poderosos**. São Paulo: Madras, 2015. p. 48-60.

OLIVEIRA, L. O. C. de. Subjetividade e literatura: o "sujeito fraturado" e a criação literária contemporânea. **Magma**, [S.L.], n. 8, p. 43, 19 dez. 2003. Universidade de São Paulo, Agência USP de Gestão da Informação Acadêmica (AGUIA).

PATATI, C.; BRAGA, F. **Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular**. Rio de Janeiro, RJ: Ediouro, 2006.

PELBART, Peter Pál. A comunidade dos sem comunidade. In: PACHECO, Anelise; COCCO, Giuseppe; VAZ, Paulo, (org.). **O trabalho da multidão**. Rio de Janeiro: Gryphus & Museu da República, 2002.

PESSOA, A. F. **A linguagem das Histórias em quadrinhos: definições, elementos e gêneros**. João Pessoa: Editora da UFPB, 2016

POSTEMA, B. **Estrutura narrativa nos quadrinhos: construindo sentido a partir de fragmentos**. São Paulo: Peirópolis, 2018.

RAMOS, P. **A leitura dos quadrinhos**. 2ª Ed. São Paulo: Contexto, 2019.

ROBB, Brian J. **A identidade secreta dos super-heróis: a história e as origens dos maiores sucessos das HQS: do Super Homem aos Vingadores**. Trad. André Gordinho. 1ª Ed. Rio de Janeiro: Valentina, 2017.

ROSA, Franco de. Sidekicks: eternamente jovens, espertos e ardilosos. In: ROSA, Franco da (org.). **Os segredos dos super-heróis**. São Paulo: Editora Geek, 2016. p. 162-173.

SANTAELLA, Lucia. **Leitura de imagens**. São Paulo: Melhoramentos, 2012.

SANTOS, T. B. **Dupla identidade: a cultura nacional nos quadrinhos de super-heróis brasileiros**. 2011. 88 f. TCC (Graduação) - Curso de Comunicação, Universidade de Brasília, Brasília, 2011.

STRACZYNSKI, J. M.; GARNEY, R. **O Espetacular Homem Aranha: Guerra Civil**. Barueri: Panini Brasil, 2021.

STRACZYNSKY, J. M.; ROMITA JR, J. **Amazing Spider-Man #36**. Nova Iorque: Marvel Comics, 2001.

STRACZYNSKY, J. M.; GARNEY, R.; REINHOLD, B. **O Incrível Homem Aranha: Rumo à Guerra Civil #1**. São Paulo: Panini Comics, 2006.

STRACZYNSKY, J. M; GARNEY, R. **O Incrível Homem Aranha #532**: um evento Marvel Comics. São Paulo: Panini Comics, 2007.

STRACZYNSKY, J. M; GARNEY, R. **O Incrível Homem Aranha #533**: um evento Marvel Comics. São Paulo: Panini Comics, 2007.

STRACZYNSKY, J. M; GARNEY, R. **O Incrível Homem Aranha #534**: um evento Marvel Comics. São Paulo: Panini Comics, 2007.

STRACZYNSKY, J. M; GARNEY, R. **O Incrível Homem Aranha #538**: um evento Marvel Comics. São Paulo: Panini Comics, 2007.

TOPFFER, R. **Monsieur Jabot**. São Paulo: Editora SESI, 2017.

VERGUEIRO, W. A linguagem dos quadrinhos: uma alfabetização necessária. In: RAMA, A.; VERGUEIRO, W. (orgs.), 3 Ed. **Como usar as Histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2006.

VERGUEIRO, W; SANTOS, R. E. As Histórias em quadrinhos como objeto de estudo das teorias de comunicação. In: MARTINS, M. L.; OLIVEIRA, M. **Comunicação ibero-americana: os desafios da internacionalização**. Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade. Universidade do Minho. 2014.

VIANA, N. **Quadrinhos e Política**. BOCC. Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação, v. 1, p. 1-20, 2011.

VIANA. **Quadrinhos e Crítica Social**: o Universo Ficcional de Ferdinando. Rio de Janeiro: Azougue, 2013.

WEBER, M. **A ética protestante e o “espírito” do capitalismo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

WELDON, Glen. **A cruzada mascarada**: Batman e o nascimento da cultura nerd. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2016.

WILLIAMS, R. **Marxismo e Literatura**. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.