

## Quando os quadrinhos são mais que narrativas: Actância, Deslocamentos e Traduções nas Superaventuras da Marvel Comics

Amaro Xavier Braga Junior (UFAL)\*  
ORCID 0000-0001-7611-6470

**Resumo:** O trabalho apresenta análises em torno da noção de “actância” (LATOURET, 2000) e “dança agencial” (PICKERING, 1995) aplicadas aos quadrinhos de superaventura da Marvel Comics, enfatizando as situações que estão além da narrativa das Histórias em Quadrinhos e que devem ser problematizadas para compreender sua dimensão de reprodução do “social”, que tanto podem partir de humanos (fãs, desenhistas, roteiristas e outras formas de agrupamentos sociais), quanto de não humanos (personagens, revistas, técnicas de desenho, recursos materiais, etc.). Problematiza aspectos que vão da sessão de cartas, opinião pública, utilização de recursos de realidade ampliada, modificações na tradução à circulação transnacional (e transtemporal) das Histórias em Quadrinhos, propondo compreender e avaliar as narrativas de quadrinhos a partir da resistência dos materiais que são utilizados para criar as HQs e avaliá-las criticamente.

**Palavras-chave:** comics; agência; super-heróis; reprodução social

**Abstract:** The paper presents analyzes around the notion of “actance” (LATOR, 2000) and “dance of agency” (PICKERING, 1995) applied to Marvel Comics' super adventure comics, emphasizing situations that are beyond the narrative of comics and that should be problematized to understand its reproductive dimension of the “social”, which can come from humans (fans, designers, writers and other forms of social groupings), but also from non-humans (characters, magazines, drawing techniques, material resources, etc.). It problematizes aspects ranging from the letters session, public opinion, use of augmented reality resources, translation modifications and transnational (and transtemporal) circulation of comics. By proposing to understand and evaluate comic book narratives from the resistance of the materials that are used to create the comic books and to critically evaluate them.

**Keywords:** comics; agency; superheroes; social reproduction

**Resumen:** El estudio presenta un análisis de la noción de “actance” (LATOR, 2000) y “dance of agency” (PICKERING, 1995) aplicada a los cómics de súper aventura de Marvel Comics, enfatizando situaciones que se proyectan más allá de la narrativa de los cómics y que requieren una discusión para que se logre comprender su dimensión de reproducción de lo "social", tanto de parte de humanos (fanáticos, diseñadores, guionistas y otras formas de agrupaciones sociales), como de no humanos (personajes, revistas, técnicas de dibujo, recursos materiales, etc.) Se discuten aspectos que van desde la sección de cartas, la opinión pública, el uso de recursos de realidad aumentada, las modificaciones de traducción hasta la circulación transnacional (y transtemporal) de los cómics, y se propone comprender y evaluar las narrativas de los cómics a partir de la resistencia de los materiales que se utiliza para crearlos y evaluarlos críticamente.

**Palabras-clave:** comics; agencia; súper-héroe; reproducción social

Recebido em: 17 set. 2019

| Aprovado em: 09 out. 2019

---

\* Doutor em Sociologia e professor da Universidade Federal de Alagoas (UFAL). E-mail: axbraga@gmail.com.

## Introdução

As histórias em quadrinhos (HQs) enquanto narrativas gráficas possuem elementos diversos que vão muito além do texto e da imagem (Cf. GARCIA, 2010; BARBIERI, 2017; POSTEMA, 2018). Mesmo quando considera imagem enquanto “texto”, linguisticamente, as HQs apresentam dimensões muito mais amplas que devem ser consideradas para compreender socialmente esta forma de linguagem.

O que apresento em sequência é resultado de um estudo de doutorado em torno dos aspectos da representação visual nas HQs na tentativa de entender como se estruturam suas imagens constituintes.

O estudo supracitado deteve-se apenas na dimensão imagética contida na produção de quadrinhos de superaventura específicos do universo criativo da editora Marvel Comics. Acompanhei apenas um dos caminhos pelo qual a produção seguiu: onde a imagem é construída pela apropriação dos elementos do cotidiano particularmente vivenciado ou propagado pelos veículos midiáticos. Tomei emprestado tanto a teoria, quanto a metodologia semelhante à usada por Bruno Latour (2000), ao estabelecer seu panorama sobre como os cientistas fazem ciência, que partiu "da mais simples das situações possíveis: a situação em que alguém faz uma afirmação e o que acontece quando outros acreditam nela ou não" (LATOURE, 2000, p.40).

Desta forma, as análises que se seguem nos tópicos subsequentes privilegiam destacar os aspectos de actância que os quadrinhos podem vir a apresentar. A actância é a ação de promover agência sobre as coisas que circundam e interagem o ponto focal. Estas “coisas” são tanto humanas, quanto não-humanas. É comum perceber actância (agência) em humanos. Mas, não-humanos também exercem um tipo de agência específica. Nos próximos tópicos apresento que instâncias podem ser identificadas e como elas exercem esta dimensão paralela à narrativa da leitura. Configurando-se como uma nova narrativa de ordem não apenas gráfica (visual), mas social.

## A Influência do “Social” nas HQS

Ora, as HQs, enquanto narrativas, buscam convencer seu público leitor que aquele entretenimento fantástico é verossímil, por isso, se reveste de tantas máscaras de reprodução do “social”. Apesar de Latour se referir a “sentenças”, faço um exercício de enxergá-las enquanto imagens (obviamente com o intuito de garantir a aplicação ao meu objeto). As imagens desenhadas, quando construídas, se estruturam enquanto sentença: "esta é a aparência de um vilão forte", "Uma super-heroína negra deve ser desta forma e com estes poderes" etc.; E, assim como em Latour, não estive completamente interessado em analisar a qualidade das informações (só brevemente a título de posicionamento), mas de mapear suas transformações, particularmente nas mãos dos indivíduos e na própria dinâmica das publicações. As mudanças ou invariâncias não dependem apenas das vontades dos sujeitos envolvidos com a produção, mas de uma negociação entre a lógica interna das revistas, a avaliação dos editores, a vontade e visão de mundo dos desenhistas e a avaliação dos leitores (e da sociedade enquanto opinião pública). Da mesma forma que na prática dos cientistas, a

[...] literatura torna-se mais técnica ao arregimentar cada vez mais recursos. [...] Quanto mais técnica e especializada é uma literatura, mais "social" ela se torna, pois aumenta o número de associações necessárias para isolar os leitores e forçá-los a aceitar uma afirmação como fato. (LATOURE, 2000, p.103).

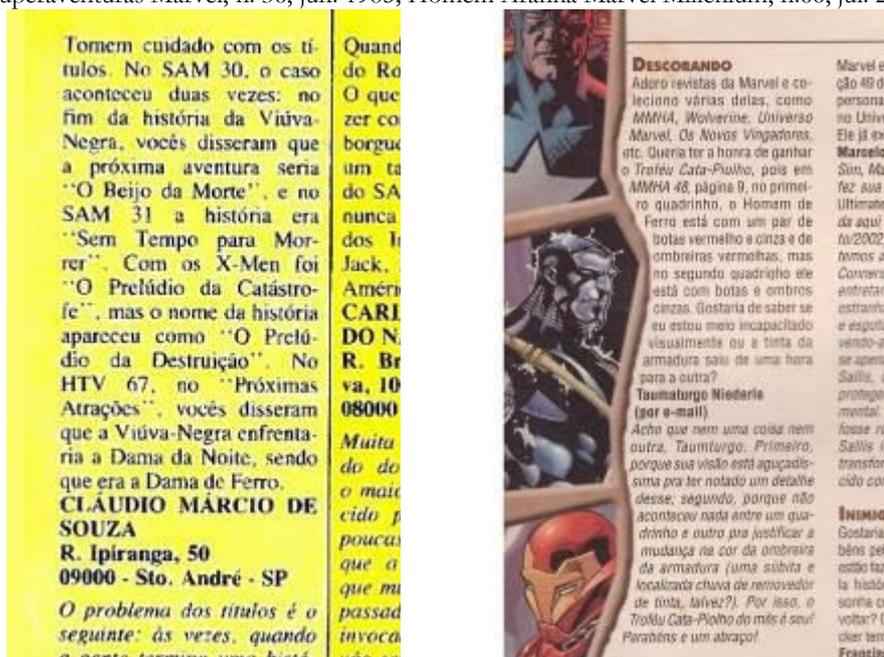
Os quadrinhos de super-heróis se tornam mais reais e verossímeis, ricos em referências reais mescladas ao seu universo fantasioso, que só o leitor e assíduo consumidor sabe discernir quando e quanto de um está presente no outro, entre desenhos e roteiros que se apropriam do discurso do cotidiano. É a sua leitura “autocrítica” que identifica cada um destes elementos. É um tipo de retórica tal como aquela descrita e aplicada por Latour aos cientistas. Apesar das imagens desenhadas não serem imagens científicas, elas caminham no mesmo sentido: buscam convencer seu leitor de que elas contêm uma verdade, por mais abstrata que pareça ser. E o grande aspecto é que o público, em princípio, não se sente desafiado a analisar a veracidade de seus argumentos (como num texto científico), mas comporta-se de maneira bem semelhante. Os leitores tendem a ser criteriosos e estão atentos a tudo que acontece no material. Eles avaliam tudo, cada detalhe e são críticos quando se deparam com erros de continuidade ou particularidades que não se sustentam pela argumentação (textual ou visual) apresentada. Ao contrário do texto científico que provoca muita aderência, a imagem desenhada é criteriosamente avaliada pelos leitores. É possível sentir este clima nas sessões de carta das revistas (Fig. 1 e 2).

A editora Marvel Comics ficou famosa por incorporar diversos mecanismos de análise de mercado, como grupos focais (Cf. HOWE, 2013), com o objetivo de levantar a opinião pública (da mídia e de seus leitores) para orientar as mudanças e ajustes na produção de seus quadrinhos; na durabilidade ou surgimento de integrantes no universo; no cancelamento ou surgimento de novos títulos. Este procedimento é bem comum entre os produtos midiáticos. A audiência (como instrumento de venda) é fator determinante na durabilidade de um produto e em suas escolhas criativas, como bem se sabe. O levantamento estatístico agia como mecanismo actante na produção destes materiais. A editora não apenas encomendava pesquisas de opinião e usava as sessões de carta como instrumento de avaliação, como também disponibilizava questionários de avaliação como encartes nas revistas (Fig.3).

As sessões de carta eram um termômetro de tudo o que acontecia no universo dos quadrinhos e um local de interação com os leitores. Estes sempre se sentiram muito à vontade para se manifestar nestes espaços.

**Fig. 1 e 2** – Sessão de cartas nas HQs. Controle de qualidade dos fãs gerenciando todos os elementos da história, dos subtítulos aos erros de artefinalização. Na primeira imagem, a carta de um fã relata os erros de continuidade entre os títulos das histórias dos personagens; Na segunda, uma variação de cores no uniforme do super-herói é descoberta.

Fonte: Superaventuras Marvel, n. 36, jun. 1985; Homem Aranha Marvel Millenium, n.66, jul. 2007.



**Fig. 3 –** Formulário de pesquisa disponibilizado em uma HQ. Questionário de avaliação encartado dentro de uma revista de histórias em quadrinhos. Assim como a matriz da editora Marvel promovia estudos de opinião pública sobre personagens e leitores, a editora Abril também começou fazer alguns levantamentos para guiar sua política editorial. Fonte: Revista Superaventuras Marvel, n. 25, jul.,1984.

The form contains the following sections:

- 1. QUANTAS VEZES, APROXIMADAMENTE, VOCÊ LÊ AS REVISTAS MARVEL?** (Frequency of reading)
- 2. Quando mais gosta das revistas MARVEL?** (Favorite issues)
- 3. Você sempre compra, sempre ou às vezes?** (Purchase frequency)
- 4. Não gosta mais, você não gosta mais das revistas MARVEL?** (Dislike/stop reading)
- 5. Você lê revistas MARVEL em casa?** (Reading location)
- 6. Você lê revistas MARVEL em outros lugares?** (Other reading locations)
- 7. Quais os personagens das revistas MARVEL que você mais gosta?** (Favorite characters)
- 8. Você acha que as revistas MARVEL são interessantes?** (Interest level)
- 9. Você acha que as revistas MARVEL são caras?** (Price perception)
- 10. Você acha que as revistas MARVEL são difíceis de encontrar?** (Availability)
- 11. Você acha que as revistas MARVEL são chatas?** (Boredom level)
- 12. Você acha que as revistas MARVEL são muito boas?** (Quality perception)
- 13. Você acha que as revistas MARVEL são muito interessantes?** (High interest level)
- 14. Você acha que as revistas MARVEL são muito chatas?** (High boredom level)
- 15. Você acha que as revistas MARVEL são muito difíceis de encontrar?** (High difficulty level)
- 16. Você acha que as revistas MARVEL são muito caras?** (High price perception)
- 17. Você acha que as revistas MARVEL são muito interessantes?** (High interest level)

The form also includes a section for 'SEUS DADOS PESSOAIS' (Personal Data) with fields for name, age, gender, and address.

É neste momento que nos deparamos com um dos espaços agenciais. A HQ torna-se actante **quando causa uma controvérsia**. Quando coloca a realidade e a verossimilhança em risco. Quando faz com que os envolvidos modifiquem o curso de suas ações (retomem os exemplos da mudança racial no Justiceiro, cancelada em três edições devido à reação dos leitores ou do deslocamento do Pantera Negra para as Savanas Africanas visando sua não associação com os movimentos revoltosos do grupo homônimo nos EUA; ou, ainda, o lançamento de três títulos exclusivamente dedicados às personagens femininas na ocasião do fervor midiático em torno dos protestos feministas neste país).

A TAR/ANT<sup>1</sup> propõe que se pense em termos de dinâmica processual e nos ambientes pelos quais se formam associações. Apesar de suas bases iniciais se referirem à ciência e à prática científica, ao direcionar a atenção para o papel que os artefatos têm nas relações entre os humanos e os não-humanos, o exercício aqui foi replicar a lógica no entendimento de outras situações que envolvem as HQs.

São os deslocamentos e traduções (*translation*, Cf. LATOUR, 2005) que permitem identificar os pontos nodais da rede de associações que se formam e intervêm na relação entre humanos e não-humanos. Há uma realidade múltipla pela qual as imagens construídas nas HQs tanto se referendam em ideologemas com natureza axiológica (conforme descritas por Viana [2005]), tanto são espaços de propagação de ações que se referem a grupos isolados, tanto quanto espaços de uma constituição amorfa que toma como base o senso comum, midiaticizado. O que temos é o estabelecimento de uma ação performática que dialoga com tudo o que acontece ao seu redor e cujo objetivo primal é manter-se em consumo. Não é um consumo que se sustenta exclusivamente na ideia de ganhos e vendas, simplesmente, mas que também não os deixa de fora da relação. Há ações que vão contra a hegemonia e que vão testando a resistência dos demais envolvidos (mídia, eleitores,

<sup>1</sup> Teoria do Ator-Rede, desenvolvida pelo Bruno Latour (2000).

governo) quanto às iniciativas de ordem pessoal (críticas políticas, ações em defesa de grupos minoritários etc.). A definição de ambiente natural estabelece os padrões aceitáveis pelos quais a concepção visual do que é um negro, uma gorda ou uma mulher latina se estruturam. Trata-se de um esquema de negociação destes padrões com os envolvidos, sem um sentido único; muito mais, uma circulação auto engendrada pelos parâmetros de que se utiliza.

Os desenhistas usam fotografias do cotidiano para desenhar, cada vez mais frequentemente e de maneira mais intensa. Há momentos que a fotografia não se insere como um recurso, mas é o produto final pelo qual a imagem é reorganizada, mantendo um diálogo entre as necessidades fantásticas do roteiro e sua ambientação do coetâneo (Fig. 4). Cenários que se refiram a locais reais, passíveis de verificação, que não se utilizam de referencial fotográfico, serão descartados pelos editores, e se passarem por estes, pelos leitores. O que leva os desenhistas a modificarem sua forma de produção. Desenhar hoje é fotografar. O que levou a fotografia a desempenhar um papel decisivo na constituição destas produções (como já mencionado), tanto no que diz respeito à materialidade (por incluí-la no desenho), tanto no aspecto da fotografia enquanto recorte de realidade, cena enquadrada e intuitivamente associada a algum valor.

A reprodução do “social” e sua constituição estereotípica podem ser entendidas como aspectos de rediscussão aos moldes da "Caixa Cinza" (LATOURE, 2000), tanto nos quesitos de modalidade positiva, quanto negativa. A natureza da representação visual de gênero e de grupos étnico-raciais é tão irregular que só pode ser entendida (sem um recorte temporal e espacial) por vias dos processos de associação. Os quadrinhos de super-heróis da Marvel funcionam como mediadores. Não podem ser tratados simplesmente como instrumentos de transporte do “social”. Eles se engrenam em um circuito que provoca actâncias de múltiplas ordens: Em nível material: (1) gerenciam os moldes que condicionam o desenho dos corpos e a percepção de distinção de gênero; (2) estabelecem os meios que orientam a pratica de construção de novas HQs (“quadrinhos brazucas”<sup>2</sup>); (3) estabelecem uma demanda crescente de dependência da fotografia (tanto como referência, quanto como meio direto de produção do material); e (4) limitam e gerenciam as ações de seus próprios criadores. E, em nível “social”: (1) levam os indivíduos a incorporarem e reproduzirem, em diferentes graus, os valores defendidos pelos seus heróis (e vilões); (2) Estabelecem (ou adiantam) situações de conflito social (ou de debate político) em torno de um tema “social” retratado na HQ.

**Fig. 4** – Detalhe de uma HQ. Neste recorte, o destaque para as cenas criadas sobre imagem fotográfica (que foi desfocada no fundo do cenário, mas corresponde a ambientes reais da cidade de NY). Toda a história do Quarteto Fantástico, nesta edição, segue este padrão. Não é mais o lápis e a borracha que determinam o tipo de desenho, mas a capacidade técnica de gerenciamento de imagens fotográficas, seus softwares de edição e a capacidade de deslocamento do desenhista em registrar as imagens ou capturá-las de alguma forma pela internet. Fonte: Homem Aranha Marvel Millenium, n. 66, jul. 2007, p.77.



<sup>2</sup> Como são chamados os quadrinhos de super-heróis brasileiros de forte inspiração nos do universo Marvel\DC.



São suas traduções (no sentido Latouriano) que impregnam as traduções (no sentido linguístico) (o que poderíamos enxergar com um fluxo das traduções) dos materiais ao circularem em outros ambientes sociais diferentes de suas regiões de origem, como no caso do Brasil. Houve diversos momentos em que mudanças foram realizadas na republicação. Mudanças tanto textuais quanto de imagem (Fig. 5 a 8). Estas mudanças e ajustes se realizaram porque os editores (da ed. Abril) sabiam que o material poderia ocasionar situações de crítica política ou serem acusados de doutrinação ou propagação de “ideologias” comunistas. Estes são exemplos de quando os autores conseguem inserir suas visões de mundo e ideias no material e, por alguma razão, eles passam pelos olhares atentos dos editores. A Marvel ficou famosa por ter editores que fiscalizam tudo na produção dos desenhos, mas muita coisa passava pelos olhares atentos<sup>3</sup>, de críticas aos próprios editores da Marvel, críticas ao governo atual e concepções políticas dos autores. Como já mencionado: os quadrinhos, ao mesmo tempo, podem ser instrumentos conservadores e liberais.

**Fig. 5 e 6** – Comparação de duas cenas de HQ, original e republicação brasileira. A primeira imagem é uma cena de *The Uncanny X-Men*, n.123 de jul. de 1979 e a segunda, a republicação no Brasil em 1983. A republicação sofreu ajustes tanto em aspectos textuais quanto nos elementos das imagens com a retirada do rosto do presidente soviético e os sinais da bandeira da URSS. O Brasil vivia o período do Regime Militar no governo de João Figueredo. A decisão da editora em modificar os aspectos dos desenhos atesta como um simples quadro de uma imagem desenhada poderia criar uma situação política inapropriada para a editora Abril, apesar de o personagem ser um vilão na ocasião. Há duas considerações possíveis: os editores comungavam dos valores comunistas e não queriam que estes ficassem associados a vilania ou queriam se abster de qualquer menção direta a estas questões políticas. Fonte: Postagem originalmente enviada pelo internauta Aluísio Nascimento em seu perfil no Facebook em 6 de fev. 2015. E: <http://aquilesgrego.blogspot.com.br/2013/12/estante-do-grego-episodio-3-os-cortes.html>.

<sup>3</sup> O vocalista da banda Pet Shop Boys foi editor da Marvel na Inglaterra e tinha a função de barrar na republicação das edições no Reino Unido as cenas que apresentavam mulheres muito sexualizadas.



**Fig. 7 e 8** – Comparação de duas cenas de HQ, original e republicação brasileira. Nesta sequência de o *Incrível Hulk* (N.256, 1980), há falas no original (inglês) que mencionam ideais marxistas ao dizer (quadro 2): “livros velhos que mandam o povo lutar e matar pela terra”. Na 2ª versão: “vocês não repartem terra”. No aspecto original, Hulk critica o marxismo, inclusive, colocando que um menino morreu pelo livro. Já na tradução, o editor não quis colocar os ideais marxistas como a razão da crítica do Hulk e da morte de um inocente. Fonte: <http://aquilesgregio.blogspot.com.br/2013/12/estante-do-gregio-episodio-3-os-cortes.html>

Latour estabelece que uma abordagem baseada em redes deve se situar nos momentos de controvérsias (fato em ação), nos momentos de circulação na rede e, que as estabilizações (da natureza e da sociedade) são ambientes de resolução das controvérsias; que a simetria é o ponto de onde deve se originar a percepção da rede, que a extensão da rede é relacionada a controvérsia sobre os fatos.

A utilização e mapeamento destas controvérsias em forma de imagens segue aqui a prerrogativa Latouriana de “[...] registrar, não filtrar; descrever, não disciplinar” (LATOUR, 2000, p.86) e assim, seguir os actantes. A forma de “entrar na rede” (PEDRO, 2008) foi descrever as ambientações étnico-raciais e de gênero de forma ampla e sem a preocupação de aprofundamento, perpassando pelos que “falam pela rede” (PEDRO, 2008), encontrando nas imagens desenhadas a “exposição visual” e suas ligações.

A controvérsia diz respeito, neste caso em especial, às definições do aspecto raciológico contido nas HQs. São agentes de reprodução da discriminação racial e de

gênero como vêm afirmando inúmeros trabalhos (anteriormente citados). Há momentos de convergência com os grupos militantes de direitos civis, estando as HQs apoiando suas ações ao retratarem visualmente seus ideais e visões de mundo (protagonismo feminino, liberação da mulher, personagens gays e negros etc.), mas também, ao mesmo tempo (devido ao volume de produção e dos diferentes profissionais envolvidos com os materiais e sua necessidade de circulação intermitente) continuarem com ações de reprodução do senso comum e dos estereótipos, positivos e negativos, acerca dos mesmos elementos. Isto é, as HQs, de uma maneira esquizofrenicamente displicente são capazes de constituir-se em um espaço concomitante de ideias conservadoras e liberais (com um mesmo herói e uma mesma revista/título, basta pegar números diferentes). Assim, enquanto artefatos produzidos há referências tanto como instrumentos da dominação (propagação de ideologemas), quanto como instrumentos da reprodução. Os argumentos mobilizados por ambas as iniciativas podem ser revertidos e entendidos quando estão fora do seu contexto original.

Estas publicações trazem consigo o ambiente político que retrataram - não afirmo que sejam veículos de propagação, mas é inegável que trazem estas questões que estavam na mentalidade midiática popular no momento de sua circulação original, mas que ao serem reimpressos e circularem em novos ambientes estabelecem novas frentes que podem ou não serem entendidos ou creditados; podem ou não desencadear sensações semelhantes ou inculcar novas formas de pensar ou refletir sobre ideias políticas e acontecimentos sociais. A única certeza é que trazem consigo novas modulações sociais não contidas na nova região de circulação. Se nas suas origens se tratava de mero objeto de reprodução, sem criticidade, pode, devido às novas circunstâncias, se estabelecer como objeto de actância múltipla e variável, seja pela questão material formal (produção de novas imagens), seja pela dimensão social e política (por se referirem a situações sociais ainda não vivenciadas).

Se os objetos são vistos como agentes, implica que os objetos “provocam a ação” (LATOURET, 2012, p.108). Ora, o que chamamos aqui de Histórias em Quadrinhos são produções artístico-midiáticas de entretenimento que se manifestam ao público através de materiais impressos (revistas, álbuns, livros, coletâneas, tiras etc), conhecidos popularmente no Brasil como gibis. Estes gibis são um produto concreto, material, objetificado. Os gibis circulam nas bancas de revistas, nas livrarias, gibiterias e entre os colecionadores nas feiras de troca-troca e estandes de sebos e alfarrábios. São objetos circulantes. Por possuírem diferentes conteúdos são tratados com status diferenciado. Cada edição de uma revista é única em seu reconhecimento, apesar de não o ser em sua essência – haja vista as tiragens de cada exemplar.

As publicações de HQ possuem uma “vida” independente pela qual seus autores e controladores, muitas vezes, perdem o controle. Editores, desenhistas, e roteiristas não fazem tudo o que querem com os personagens e as histórias. Não podem matar um personagem, casá-lo ou tomar uma ação que não seja “aprovada” por um grande número de indivíduos, dos editores aos produtores da empresa, passando pelos leitores:

Eu acho que ele já devia ter pedido aquilo pra todo mundo – e todo mundo disse não, porque é uma esquisitice matar super-herói. [Revela em depoimento a roteirista Ann Nocenti, sobre sua HQ onde a Mulher-Aranha é morta] Mas eu não era ligada. Pensei o seguinte: ‘ok, é tipo um boneco de papelão; é uma menina usando roupa de aranha, pra enfeitar copinho plástico’. Aí eu fiz quatro edições, eu a matei e recebi cachoeiras de cartas dos fãs tristes, horrorizados. Eu não entendia os laços que a meninada constrói com os personagens. Eles são *vivos*, sabe? (Ann Nocenti *apud* HOWE, 2013, p. 272).

É como se, uma vez criados, passassem a intervir em suas vidas, não propriamente tomando ações, mas, efetivamente, gerenciando-as. Por mais que suas falas sejam elaboradas por uma entidade que vive em outro plano e sobre outras regras – o roteirista – as circunstâncias de seu roteiro precisam se adequar às “personalidades” dos personagens ao qual roteiriza. Assim não agem de maneira aleatória. A dominação não ocorre deste para o personagem, mas ao contrário: dele – personagem – para o roteirista e demais membros da equipe. Em um depoimento do diretor da editora em 1992, Terry Stewart diz: “A importância dos criadores ainda é secundária à dos personagens [de quadrinhos]” (HOWE, 2013, p.357). Não é só a mão que desenha que tem controle e faz o que quer, mas o desenho que gerencia a mão que risca os traços, também. Desenhistas são engenheiros que seguem um programa pré-determinado e não há como escapar dos parâmetros que a lógica de produção e a dinâmica do segmento os impõem: da maneira de desenhar ao que vai ser desenhado.

Tanto as HQs (como objetos circulantes), quanto as pessoas vinculadas à sua produção e consumo, desenvolvem uma rede social complexa onde a reprodução do “social” e a reprodução dos estereótipos se coadunam promovendo, em determinadas instâncias, a actância. Uma figuração onde o comportamento de ambos é mutuamente influenciado. As HQs vão se ajustando às necessidades de seus produtores e consumidores, e podem, a partir de seu deslocamento temporal e espacial, exercer o movimento contrário, fazendo as pessoas envolvidas se ajustarem às suas necessidades enquanto objeto. Por exemplo, quando John Byrne (um dos mais famosos e respeitados roteiristas destas revistas) fala, em uma entrevista, de onde partiu a ideia de revelar que um dos integrantes da Tropa Alfa (um grupo de super-heróis canadense) era gay, atesta como o perfil visual e o enredo da história gerenciaram suas escolhas, limitando-as:

[...] foi um processo de eliminação. Eu não queria que o personagem homossexual fosse uma das meninas, já que era algo que as pessoas tendem a associar (com ou sem razão) com as histórias de Claremont [outro roteirista]. Mac Hudson e Heather formavam um belo casal e eu não queria mexer com isso. Michael era um viúvo com uma filha, e dessa forma, colocá-lo como gay seria muito clichê. Além disso, como canadense nativo [indígena] ele já representava uma "minoría". O novato, Puck, tinha seu próprio conjunto de problemas [por ser anão]. Sasquatch seria muito assustador!! [E um pé grande] Então só sobrou o Jean-Paul, e, no momento em que eu fiz, eu percebi que as coisas já estavam acertadas. Em algum lugar no fundo da minha mente eu devo ter pensando em fazer ele gay antes mesmo desta nova "decisão". (BYRNE, 2004, [s.p.] – Tradução minha).

Há dois aspectos a considerar. Primeiro, fica claro que o peso da escolha de quem seria gay recaiu na ideia de minoria. (E, assim, diversos personagens gays do início até a presente data foram selecionados nestes quadros de minoria: negros, latinos, alienígenas e quaisquer outros grupos que não estivessem enquadradas nos grupos dominantes). Segundo, as características físicas e sociais dos personagens limitavam ação do desenhista. A mudança não era decorrente das suas escolhas totalmente, mas do perfil dos personagens na revista, como um tipo de racionalidade imagética e tematicamente constituída: ‘não pode ser o anão, nem o gigante, o pai solteiro é clichê, e separar o casal, inapropriado e as meninas era um fetiche, logo...’. Estas mesmas inferências comentem os demais produtores de quadrinhos cujas ações são limitadas pela estrutura da revista/equipe/personagem. É o movimento das HQs que gerencia as ações/escolhas de seus produtores (e, em conformidade com a fala do desenhista) não há menções ao leitor, mas às necessidades da revista/grupo de super-heróis em si.

Eles participam das ações e provocam mudança (ou podem provocar). Esta é a sensação dos editores ao promoverem ajustes, mudanças e simplificações nos conteúdos de uma HQ. Não se trata de simples censura, mas da percepção que a não-mudança (ajuste) poderá provocar mudanças não bem-vindas.

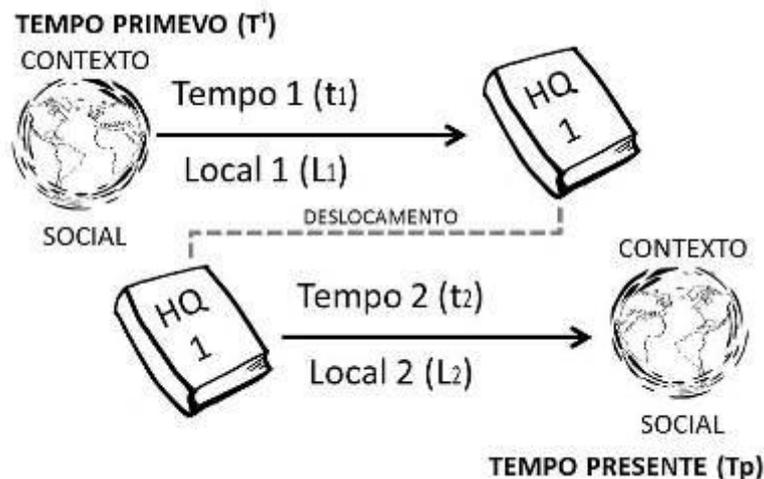
Latour (2012, p.108) descreve que “[...] qualquer coisa que modifique uma situação fazendo diferença é um ator – ou, caso ainda não tenha figuração, um actante.” Estes actantes, ainda em seu momento de desenvolvimento e criação quando estão sendo (re)gerados – já que já existem – já demonstram interferir na ação humana a eles diretamente vinculados. Ao se efetivarem como objetos dotados de um caráter circulante (fluido) ganham o poder de agência. Eles ganham autonomia ao passo que começam a intervir na visão de mundo de seus (retro)agentes – consumidores ao reviverem neles os ambientes transmitidos. (Um exemplo disso são os cosplays, a propaganda e o comércio de produtos de merchandising associados aos personagens de quadrinhos, todos derivados do contato e consumo destes últimos).

### Deslocamento temporal e espacial como fonte agencial nas HQs

É possível seguir a trajetória social de objetos: “a continuidade de um curso de ação raramente consiste de conexões entre humanos [...]ou entre objetos, mas com muito maior probabilidade, ziguezagueia entre umas e outras” (LATOUR, 2012, p.113). Assim, se traz a ênfase que os objetos podem rastrear as conexões sociais. Entretanto, o objeto é incomensurável.

Seguir o fluxo de adaptações da realidade “social” nos quadrinhos permite-nos perceber como este objeto procura se reconectar com os indivíduos, produzindo um tipo de associação que reconstrói o “social”. As produções deveriam ser um exemplo de seu tempo. As bibliotecas guardam uma memória daquilo que foi produzido e as escolas distribuem às obras o espaço do clássico e memorável (não deixando que os seus educandos percebam isso por si mesmos). Já as gibiterias (ou no termo mais convencionalizado pelos estadunidenses - *comic shops*) disponibilizam uma infinidade de publicações atemporais que não mais registram o seu tempo, mas o reproduzem atemporalmente. Construções sociais que dialogavam com o seu tempo primevo ( $t^1$ ) e agora agem sobre o leitor, produzindo um novo tempo ( $t^2$ ) que o faz contrastar (e talvez, contestar) o tempo presente ( $T_p$ ) (Fig.9).

**Fig. 9** – Esquema de deslocamento temporal e espacial de uma mesma edição de quadrinhos que é produzida com base em determinados contextos sociais e culturais e segue (podendo ou não sofrer alterações) pra outras praças (novas localidades) mantendo suas imagens como agentes que manifestam o contexto inicial nestas novas localidades. Fonte: Autor.



São duas instâncias: (1) a descontinuidade temporal provocada pela contínua exibição (disponibilidade de leitura dos materiais); (2) a constante necessidade de se reagregar com o “social”, imagética e conteudisticamente. Além dos espaços citados, a republicação também provoca o mesmo fenômeno. Os contratos das empresas com seus parceiros comerciais (outras editoras) de outros países não estipulam prazos de publicação por época, mas por quantidade de títulos e continuidade. Elas estão interessadas em vender suas publicações em pacotes que ficam disponíveis às editoras para republicação.

O Brasil vem republicando os quadrinhos da Marvel por mais de cinco décadas ininterruptamente, porém, sem seguir a linha de tempo cronológica da publicação original. São os editores brasileiros que definem o que será publicado e quando. Até a década de 1990 o intervalo de publicação mínimo era de quatro anos e as edições podiam sair com histórias de diferentes anos e em uma mesma revista. Só no fim da década de 2000 é que o intervalo médio passou a ser entre um a dois anos na republicação.

Este atraso cria situações nas quais aquela temporalidade de representação coetânea (reprodução do “social”) não consegue a mesma dimensão no Brasil. Em outros países este efeito de retardamento é ainda maior. Há países (como na África do Sul e Colômbia) que ainda republicam histórias que saíam na década de 1980. Assim, histórias produzidas com temáticas e representações visuais vinculadas aos estereótipos da época de produção nos EUA circulam duas/três décadas depois em ambientes sociais que não compartilham dos mesmos estereótipos ou cuja leitura pode causar estranhamento (como foi no caso de *Casa Grande e Senzala em Quadrinhos*).

Como procurei demonstrar na exibição dos dados empíricos, a inserção destes padrões estereotípicos são altamente variantes e mudam conforme muda a opinião pública e o tipo de informação que circula na mídia.

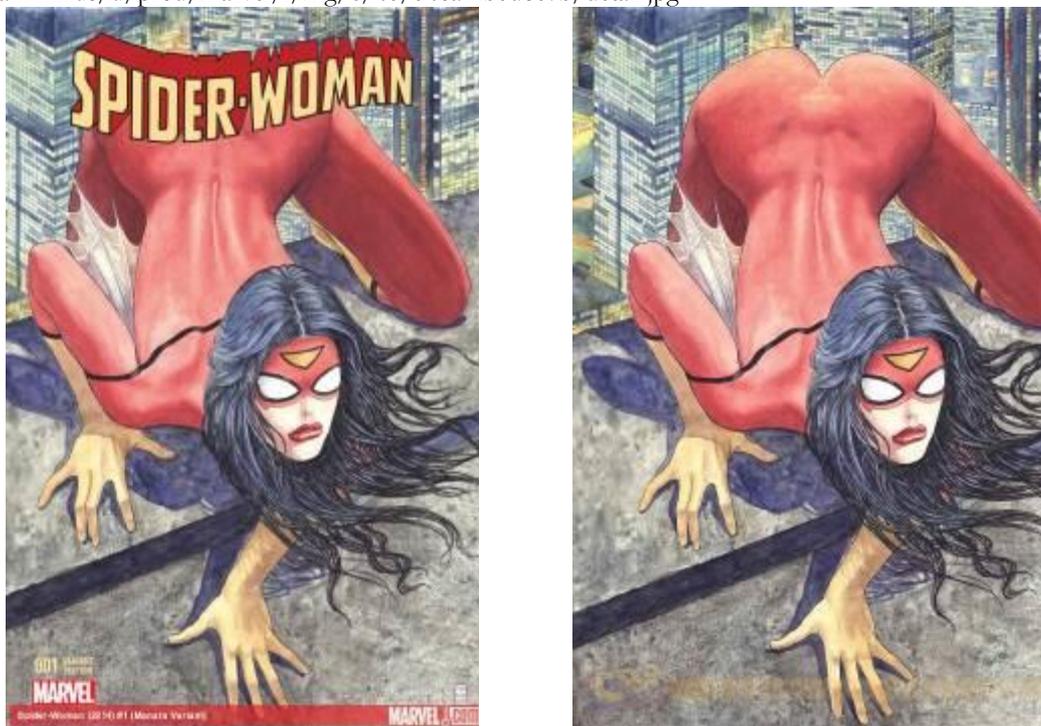
Nesta perspectiva, as inserções estereotípicas e a reprodução de imagens baseadas nos valores (sociais) são vistos como ações de integração. Enquanto o material refletir o senso comum em torno dos aspectos sociais discutidos e apresentados nas revistas, ele terá continuidade (compra, aquisição, colecionismo). Quando quebrar a lógica estereotípica arriscará perder consumidores, seja pelo gosto do leitor/colecionador, seja pelas críticas sociais (mídia) que receberá não importando se os valores que engatilharam o acontecimento são conservadores ou liberais. A polêmica entre os leitores pode implicar em ampliação de consumo de um lado, mas pode também levar a perder espaço publicitário ou de merchandising de outro, comprometendo de maneira ampla a recepção do material.

Em agosto de 2014, houve uma polêmica em torno de uma capa alternativa da revista Spider-Woman (Fig. 10 e 11). A Marvel contratou um desenhista italiano chamado Milo Manara para produzir a capa numa tentativa de aumentar as vendas da revista. Este desenhista é famoso e respeitado pelos quadrinhos que produz. Porém todos são quadrinhos eróticos. E, como esperado, a capa da revista colocava a Mulher-Aranha em uma posição erótica. O material, entretanto, quando divulgado, gerou protestos e críticas pela internet e nos eventos de quadrinhos nos EUA, resultando no cancelamento de mais duas outras capas já encomendadas pela editora àquele desenhista.

Segundo o editor-chefe da Marvel, em nota publicada na internet:

Nós queremos que todo mundo - a maior parcela possível de leitores - se sinta bem-vindo para ler Spider-Woman [...] Nós pedimos desculpas - eu peço desculpas - pela mensagem confusa que essa capa transmitiu. [Foi] uma edição limitada voltada para colecionadores. [...] É um item que não reflete a sensibilidade ou o tom da série. [...] Sempre escutamos o que os fãs têm a dizer, para melhorar o que oferecemos a eles. (Depoimento de Axel Alonso *apud* HESSEL, 2014, [s.p.]).

**Fig. 10 e 11** – Comparação entre a ilustração e a capa da HQ da Mulher-Aranha. A ilustração da capa original e a capa (corrigida) da versão digital da revista. A pose foi considerada erótica e sexista pelas críticas feministas, apesar destas publicações já terem contido cenas muito mais fortes e provocantes em outros momentos. A repercussão foi suficiente para motivar o cancelamento de duas capas que ainda sairiam do mesmo artista e um pedido público de desculpas do editor-chefe. E o desenvolvimento de uma política “menos sexista” nas demais produções – apesar dos desejos de desenhistas e leitores. Fonte: <http://i.annihil.us/u/prod/marvel/i/mg/c/40/546a1fb0d8e7b/detail.jpg>



A polêmica em torno do desenho rendeu diversos artigos de feministas, inclusive publicados em grandes veículos<sup>4</sup>, contra o crescente e contínuo sexismo das HQs. Foi o desenho que motivou a ação dos críticos. E, apesar de cenas e poses semelhantes serem facilmente encontradas nas revistas de super-heróis, nos anos anteriores, foi esta que despertou a ação dos grupos feministas. A aflição dos leitores é serem condescendentes com os ideais apontados pela crítica ao material, por mais que tenha sido o mesmo gosto que motivou a escolha do desenhista para a capa. Este leitor (que não pode ser personalizado e nem identificado) é a opinião pública, que atua como um coautor responsável pelo material:

Na apresentação o público não é convidado a interpretar (como na representação) mas a produzir a própria obra. Só assim as ideias, enquanto representações, poderão almejar a diferença do novo, porque deixarão de exprimir a repetição do ser, para lhe atribuírem uma nova origem produtiva. Nesse sentido, a autoria, não podendo invocar ingenuidade, não poderá ignorar a dimensão ideológica das suas formas, devendo assumi-las também como factor de moralidade, aspirando à co-autoria com os públicos (que encerrarão o sentido das obras). (PROVIDÊNCIA, 2012, p. 35).

Esta situação é decisiva para exemplificar o papel dos leitores e seu controle e intervenção nas publicações de HQs. A mesma força que faz a imagem ser desenvolvida foi

<sup>4</sup> No Jornal *The Guardian* e na Revista *Elle*, entre outros.

a que fez a imagem ser cancelada. Manara já havia desenhado outras capas e histórias da Marvel justamente porque é idolatrado pela rica produção de quadrinhos eroticizados; e, como já mencionei, já houve imagens muito mais provocantes, chocantes e perturbadoras produzidas em outros títulos desta editora. A única diferença é que se tratava de um título de uma das personagens femininas mais feministas deste universo de quadrinhos.

A referência material da revista agiu sobre as escolhas dos desenhistas que, por sua vez, estruturaram a aparência das personagens, que, por conseguinte, impactarão em algum nível as escolhas dos leitores-desenhistas na reprodução de novos desenhos de personagens femininas baseados nos trabalhos anteriores de seus mestres e personagens prediletos. Esta rede de fatos concatenados é altamente contingencial, pois depende dos inúmeros objetos de referência que são usados pelos produtores e o nível de apropriação que os leitores-desenhistas estão dispostos a absorver. Não é o simples fato de usar revistas de moda, design de interiores ou design de veículos como referência. Os produtores propiciam às HQs uma rede de embricamentos agenciais complexos, altamente contingenciais, onde as agências de um (humanos) é carregada pelo outro (não-humanos).

### Considerações Finais

A aparência das imagens desenhadas sofre influência das mudanças de opinião pública acerca das questões sociais (raciais e de gênero) modelando-se a partir de seus aspectos midiáticos; como também da dimensão artística, exemplificada pela natureza plástica da produção da imagem e de seus recursos diversos (como o uso das fotografias e dos softwares de computação gráfica); concomitantemente com sua dimensão material (tipo de papel, tamanho da revista, meio de circulação etc.). Juntos exercem uma figuração cuja influência é derivada do conjunto destas ações performáticas.

O contexto social mediado pelos produtos da cultura de massa (as manchetes de jornal, os filmes e séries de TV com grande audiência, entre outros acontecimentos midiáticos) exercia uma pressão na produção das histórias em quadrinhos. Esta pressão motivava a reorganização dos elementos contidos nas HQs. Elementos estes de ordem material e visual (refiro-me às formas de desenhar os personagens, a aparência das pessoas e sua transfiguração da ideia de “raça” e “gênero”, por exemplo). E, em cada uma destas pressões, existe uma forma de resistência. Uma resistência que se pretende “social” (coletiva), mas cujo termômetro é material (ou por vias de seus produtos massivos). As HQs negociam com estas ambientações e têm suas estruturas internas modificadas que, quando lançadas e em circulação comercial, engatilham novos processos de circulação e ressignificação, pois passam a fazer parte daqueles materiais massivos por onde o “social” pode ser visualizado e ressignificado. São, assim, apropriados por leitores, novos desenhistas e até militantes políticos, que as usam como artefato para exemplificar suas vontades e mediar mudanças. Seja pela direção e enredo de uma história não condizente com seus desejos (leitores); seja pela forma “correta” de desenhar (novos desenhistas); seja ainda, pela denúncia de práticas de discriminação ou reprodução de valores sociais dos militantes políticos. Em cada uma destas ambientações as revistas de HQs exercem um tipo de agência material, que por sua vez, foi oriunda de uma resistência e acomodação actante.

Neste sentido e no meio deste processo, os humanos produtores do material tiveram sua ação inerte ou passiva. Estavam suscetíveis às regras de representação visual condicionadas por esta dimensão social da prática, conforme descrita anteriormente. Ao mesmo tempo, as dimensões da agência material de produção de HQs, exerciam sobre os produtores seus condicionamentos, que uma vez concretizados, circulariam entre os consumidores humanos despertando actâncias variadas e nestes, por sua vez, haveria a possibilidade de retorno da ação. Mesmo com certa passividade, os produtores de HQs negociam sua capacidade agencial burlando estas limitações com a produção dos

personagens coadjuvantes esporádicos, revelando um pouco de autonomia na representação visual de outros elementos contingenciais. Isto é, não há uma mudança da agência humana. Eles (os produtores) continuam exercendo suas vontades, porém, negociando os intervalos com a agência material e o contexto social. Este, claramente, é um nó da rede de associações pelo qual a “dança agêncial” (PICKERING, 1995) se desenvolve.

É a maneira de desenhar e representar visualmente um determinado senso (amparado nos contextos sociais) como: um personagem negro ou uma super-heroína mulher que determinam o sucesso ou o fracasso nas vendas das HQs e, por conseguinte, a necessidade de mudar ou continuar a forma de representar visualmente novos elementos nas HQs. Esta contingência é constantemente testada nas relações de produção, circulação e consumo e compõe o núcleo performático da agência material nas HQs. Em outros termos, (seguindo a mesma lógica da *Bubble Chamber* de Pickering [1995]) a agência material das HQs é irreduzível à agência humana, mas não é possível compreendê-la sem acompanhar a gênese da agência humana. Isto é, a agência material das HQs emerge desta relação conturbada, temporalmente emergencial, contingente e híbrida.

As HQs apresentam diversos campos actantes. Em sua origem, ela exerce uma actância moderada, pois, tende a atuar no campo da reprodução. A actância moderada é relativa ao condicionamento de meios de produção (maneira de desenhar, recursos tecnológicos de arte-finalização digital, como descrevi) e à metamorfose de produtos midiáticos de entretenimento e da expressão artística quando seus originais e edições primevas ganham os museus, galerias e leilões de arte. Também quando influenciam o mercado produtor com novas produções semelhantes baseadas no sucesso de um título (*spin-offs*<sup>5</sup>).

Porém, estou mais interessado no novo tipo de actância que se desenvolve com a circulação deste material para outros países. Obviamente pelo impacto que teve no território brasileiro e as novas figurações que desenvolveu. Capaz inclusive, de transformar sua dinâmica reprodutora em uma força agencial fortemente estabelecida pela natureza contingencial que assume no deslocamento.

A trajetória destas publicações envolve seu processo de produção e o conjunto revela que as HQs devem ser tratadas como objetos híbridos. Não podem ser tratados meramente como objetos, nem muito menos, simplesmente, como sujeitos. Elas são amorfas e circulam mesmo em uma tentativa de definição: são arte, mídia e objeto. Os jornais, revistas e demais impressos de banca assumem a construção do real e criam uma simbiose com os quadrinhos, mesclando-se. As revistas de moda e os jornais levam os quadrinhos a serem vistos como atuais e passíveis de verossimilhança com o cotidiano vivido. Por sua vez, as HQs reforçam a ideia de fato e notícia quando reproduzem estes conteúdos midiáticos. Juntos estabelecem uma relação de mútua dependência e influencia. Em verdade, uma ação performática entre objetos cujos produtores se tornam mediadores bombardeados por forças agenciais variantes.

Fica assim estabelecido o que Latour (2000) chamou de transferência, isto é, assim como atestou em seu estudo sobre os cientistas, estas vicissitudes das HQs são atribuídas aos agentes humanos envolvidos com sua produção (dimensão recorrente nos estudos sobre a “ideologia” nas HQs, como fiz referência, em diversos momentos); apesar – como pretendi demonstrar nos capítulos antecedentes – de se estabelecerem com o auxílio das relações entre os agentes não-humanos (derivados dos produtos da mídia e da dinâmica interna de produção das HQs).

---

<sup>5</sup> Os *Spin-Offs* são produtos derivados. É uma expressão inglesa que foi aplicada ao mundo dos negócios, migrou para a informática e passou a ser utilizada no mundo dos mangás e animês como um indicativo de produtos, deste segmento, feitos a partir de outros, geralmente de sucesso comercial antecedente (SPIN-OFF, 2013).

Nesta configuração ainda fazem parte os significados que foram moldados pelo desenho (o que não teve intenção de identificar, mas tenho ciência de sua existência, sejam eles quais forem) e que também exercem algum tipo de limite – juntamente com a técnica e os materiais empregados na sua produção – na prática dos produtores.

A meu ver, toda esta dimensão (de certa forma confusa) pode ser vista como uma alusão direta à resistência dos materiais descrita por Pickering (1995) na inferência sobre a *Bubble Chamber*. As propriedades materiais das HQs envolvem desde o tipo de publicação, o seu número de páginas disponíveis para compor a história (e seus desenhos), o material de desenho e pintura utilizados, seus softwares de arte-finalização, até a trajetória biográfica das personagens e das revistas. Estas propriedades materiais impõem aos produtores (agentes humanos) uma negociação que os conduzem a desenvolver ajustes antes, durante e após o processo de produção e circulação das revistas; limitam suas ações e também as condicionam (por vias dos estereótipos), em uma eterna e contínua “dança agencial”.

Em todas as situações descritas – muito mais que o contexto das histórias e seus sentidos – foi pelas imagens desenhadas que o julgamento se processou e por onde se desencadeou as ações dos indivíduos. A maneira de desenhar algo impacta a percepção que as pessoas atribuem a este algo e pode fazer as pessoas agirem. De motivar uma simples revolta e protesto por meio de uma carta ou postagem até ações mais drásticas socialmente<sup>6</sup>, que podem partir dos fãs ou de outros agrupamentos sociais como o caso do Ministério Público de Pernambuco contra a versão em quadrinhos de *Casa Grande e Senzala* que agiu penalizando o álbum. Diversas ações semelhantes ocorreram nos EUA motivadas por grupos em defesa dos negros e das mulheres que protestavam contra as revistas que apresentavam imagens consideradas desprestigiosas por estes grupos, e que motivaram, por sua vez, mudanças no processo de produção de novas imagens (segundo Howe [2013] os editores consideravam estas intervenções “forças destrutivas” que atrapalhavam a produção de quadrinhos).

Porém, são estas mesmas imagens que engatilham novos processos. As revistas que contêm estas imagens continuam a fazer parte do catálogo da editora que é negociado nas republicações em outros países e circulam novamente, podendo ou não gerar novos movimentos de revolta na sociedade. As HQs terminam, sendo assim, veículos cuja actância manifesta-se como uma forma de pulsação, que apesar de irregular, é mais frequente do que deveria.

## Referências

- BARBIERI, Daniele. **As linguagens dos Quadrinhos**. São Paulo: Peirópolis, 2017.
- BYRNE, John. Was NorthStar always intended to be a gay character?. **Byrne Robotics**. n. 24 ago. 2004. Disponível em: <http://byrnerobotics.com/FAQ/listing.asp?ID=2&T1=Questions+about+Comic+Book+Projects>. Acesso em: 20 dez. 2014.
- GARCIA, Santiago. **La novela gráfica**. Bilbao: Astiberri Ediciones, 2010.
- HESSEL, Marcelo. Mulher-aranha. Marvel se desculpa pela capa de Milo Manara. Notícias. **Omelete**. 30 ago. 2014. Disponível em: <http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/noticia/mulher-aranha-marvel-se-desculpa-pela-capade-milo-manara/>. Acesso em: 13 set. 2014.
- HOWE, Sean. **Marvel Comics: a história secreta**. São Paulo: LeYa, 2013.
- LATOURET, Bruno. **Ciência em ação: como seguir cientistas e engenheiros sociedade afora**. São Paulo: Editora UNESP, 2000.

<sup>6</sup> Como os casos citados por Howe (2013) onde retoma depoimentos dos editores da Marvel que vivem recebendo cartas ameaçadoras quando realizam alguma mudança muito impactante, como no caso da morte do *Howard, the Duck*: a redação recebeu diversas caixas com patos mortos e bilhetes de ameaça.

- LATOUR, Bruno. **Reassembling the Social: an Introduction to Actor-Network-Theory**. Oxford: New York, 2005.
- LATOUR, Bruno. **Reagregando o Social: uma introdução à teoria do Ator-Rede**. São Paulo: Edusc, 2012.
- PEDRO, Rosa. Redes e Controvérsias: ferramentas para uma cartografia da dinâmica psicossocial. **VII Esocite - Jornadas Latino-americanas de Estudos Sociais das Ciências e das Tecnologias**, Rio de Janeiro, 2008. Disponível em: <http://www.necso.ufrj.br/esocite2008/trabalhos/36356.doc>. Acesso em: 20 fev. 2015.
- PICKERING, Andrew. **The Mangle of Practice: Time, Agency & Science**. Chicado: The University of Chicago Press, 1995.
- POSTEMA, Barbara. **Estrutura narrativa nos Quadrinhos**. São Paulo: Peirópolis, 2018.
- PROVIDÊNCIA, Francisco. Ilustrar: dar à luz ou trazer a luz? Ilustração como revelação exaltada da diferença. In: BARBOSA, Helena; QUENTAL, Joana. (Orgs.). **2nd International Conference Art, Illustration and Visual Culture in Infant and Primary Education: Creative processes and childhood-oriented cultural discourses**. Universidade de Aveiro, Portugal, 2012. p.33-40. Disponível em: <http://congresoarteilustracion.web.ua.pt/wp-content/uploads/2012/12/proceedingsAICVEIP.pdf#page=33>. Acessado em: 14 out. 2014.
- SPIN-OFF. In: **WIKIPÉDIA**, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2013. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Spin-off&oldid=35226107>>. Acesso em: 9 abr. 2013.
- VIANA, Nildo. **Heróis e Super-heróis no mundo dos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Achiamé, 2005.