

LUCAS SUZIGAN NACHTIGALL

GUERRA CIVIL:

debate entre Liberdade e Segurança nos quadrinhos de super-heróis (2006-
2007)

ASSIS

2023

LUCAS SUZIGAN NACHTIGALL

GUERRA CIVIL:

debate entre Liberdade e Segurança nos quadrinhos de super-heróis (2006-2007)

Tese apresentada à Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Ciências e Letras, Assis, para obtenção do título de doutor em História (Área de Conhecimento: História e Sociedade)

Orientador: Dr. Ricardo Gião Bortolotti

ASSIS

2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Ana Cláudia Inocente Garcia - CRB 8/6887

N124g Nachtigall, Lucas Suzigan
Guerra civil: debate entre liberdade e segurança nos quadrinhos de super-heróis (2006-2007) / Lucas Suzigan Nachtigall. — Assis, 2023
141 f. : il.

Tese de Doutorado - Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Ciências e Letras, Assis
Orientador: Dr. Ricardo Gião Bortolotti

1. Histórias em quadrinhos. 2. Guerra contra o terrorismo, 2001-2009. 3. Super-heróis. 4. Atentado terrorista de 11 de setembro de 2001. 5. Historiografia.
I. Título.

CDD 741.5

ATA DA DEFESA PÚBLICA DA TESE DE DOUTORADO DE LUCAS SUZIGAN NACHTIGALL, DISCENTE DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA, DA FACULDADE DE CIÊNCIAS E LETRAS - CÂMPUS DE ASSIS.

Aos 04 dias do mês de março do ano de 2023, às 14:00 horas, por meio de Videoconferência, realizou-se a defesa de TESE DE DOUTORADO de LUCAS SUZIGAN NACHTIGALL, intitulada **GUERRA CIVIL: debate entre Liberdade e Segurança nos quadrinhos de super-heróis (2006-2007)**. A Comissão Examinadora foi constituída pelos seguintes membros: Prof. Dr. RICARDO GIÃO BORTOLOTTI (Orientador(a) - Participação Virtual) do(a) Departamento de História / UNESP/FCL-Assis, Prof. Dr. HELIO REBELLO CARDOSO JÚNIOR (Participação Virtual) do(a) Departamento de História / UNESP/FCL-Assis, Profa. Dra. LUCIA HELENA OLIVEIRA SILVA (Participação Virtual) do(a) Departamento de História / UNESP/FCL-Assis, Prof. Dr. ROGER MARCELO MARTINS GOMES (Participação Virtual) do(a) USC/Bauru, Prof. Dr. SERGIO HENRIQUE ROCHA BATISTA (Participação Virtual) do(a) IFMS/Coxim-MS. Após a exposição pelo doutorando e arguição pelos membros da Comissão Examinadora que participaram do ato, de forma presencial e/ou virtual, o discente recebeu o conceito final: Aprovado. Nada mais havendo, foi lavrada a presente ata, que após lida e aprovada, foi assinada pelo(a) Presidente(a) da Comissão Examinadora.


Prof. Dr. RICARDO GIÃO BORTOLOTTI

À memória de Stan Lee

AGRADECIMENTOS

Agradeço sinceramente às pessoas que me ajudaram e me apoiaram durante a realização desta pesquisa.

Primeiramente, gostaria de expressar minha profunda gratidão ao meu orientador, Ricardo Gião Bortolotti, pelo seu acolhimento, apoio, orientação e incentivo durante todo o processo de elaboração da minha tese. Sem a sua orientação e paciência, eu não teria sido capaz de alcançar este objetivo tão importante em minha vida acadêmica.

Também gostaria de agradecer aos membros da minha banca examinadora, Dayane, Guilherme, Hélio, Lúcia, Paulo, Roger, Sérgio, por disponibilizarem seu tempo e conhecimento na avaliação do meu trabalho e por suas valiosas sugestões e críticas construtivas.

Gostaria de expressar minha profunda gratidão aos meus amigos e familiares que me apoiaram durante todo o processo. Agradecer ao Yoru, à minha mãe, meu irmão Daniel e ao meu sobrinho Matheus, e também à minha irmã Laila. Agradecer ao meu pai, que instilou em mim o primeiro interesse em quadrinhos. Agradecer à Glenda, Joy, Natasha, bem como aos grupos do Bonde (Bidido, Bueno, Ivan, Rafael), do Órfãos (Bruno, Flávio, Sérgio, Rafael) e do RPG (Bueno, Fujão, Lushon, Torto, Will, Zé), e a todos os colegas de faculdade e trabalho por me ajudarem a segurar a barra nesse período longo e difícil. Seus encorajamentos e palavras de apoio foram fundamentais para a minha motivação e determinação.

Gostaria de prestar meus humildes e solenes agradecimentos ao divino, apesar de minha sincera ignorância quanto à sua real natureza.

Por fim, gostaria de agradecer ao Programa de Pós Graduação e à Faculdade de Ciências e Letras da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” pela oportunidade de realizar este trabalho de pesquisa.

Obrigado a todos que contribuíram para a realização deste trabalho.

*I despise the comic industry, but I will always
love the comic medium.*

Alan Moore

New York Press interview (15 June 2006)

RESUMO

Esta tese estuda os quadrinhos após o atentado terrorista do 11 de setembro de 2001, nos Estados Unidos, e a mudança gradual ocorrida em suas perspectivas após essa data. Utiliza como fonte central os quadrinhos da saga “Guerra Civil”, da editora Marvel, lançada entre 2006 e 2007. Nela, após um trágico acidente provocado por um inconsequente grupo de super-heróis, que causou a morte de centenas de pessoas, o Congresso aprovou uma lei obrigando que todos os super-heróis em território americano se registrassem junto ao governo. Essa lei motivou grande revolta entre os heróis, que entraram em conflito questionando sua legitimidade. A pesquisa concentrou-se nessa saga, estendendo o recorte, ainda que superficialmente, para outros quadrinhos, com a intenção de observar mudanças estruturais, narrativas e metanarrativas dos quadrinhos ocorridas após o 11 de setembro. Assim, ela objetiva ampliar os estudos sobre a temática, propondo metodologias mais adequadas para o trabalho com quadrinhos na historiografia e, ao mesmo tempo, discutir as reformulações estruturais que o gênero de quadrinhos de super-heróis vem passando desde 2001.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos. Guerra contra o terrorismo, 2001-2009. Super-heróis.

ABSTRACT

This thesis studies comics after the September 11, 2001 terrorist attack in the United States and the gradual change that occurred in their perspectives after that date. It uses as a central source the comics from the “Civil War” saga, by Marvel Comics, released between 2006 and 2007. In this saga, after a tragic accident induced by a reckless group of superheroes that resulted in the death of hundreds of people, the Congress passes a law requiring all superheroes on American soil to register within the government. This law motivates a great revolt among the heroes, who come into conflict over its legitimacy.

The research focused on this saga, superficially extending the clipping to other comics, to observe structural, narrative and metanarrative changes in comics that occurred after 9/11. Thus, it aims to expand studies on the subject, proposing more appropriate methodologies for working with comics in historiography and, at the same time, discussing the structural reformulations that the genre of superhero comics has been going through since 2001.

Keywords: Comics. War against Terrorism, 2001-2009. Super heroes.

INTRODUÇÃO	10
REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	12
FONTES	20
METODOLOGIA	21
ESTRUTURA DE CAPÍTULOS	21
1. GUERRA CIVIL E SEU CONTEXTO	23
1.1 <i>Quadrinhos da Marvel Comics pós-11 de setembro</i>	23
1.2 <i>A Guerra Civil: Liberdade X Segurança</i>	30
1.3 <i>Amigos ou inimigos?</i>	44
1.4 <i>Rumo a uma utopia?</i>	49
2. GUERRA CIVIL E O RECURSO AO MITO	59
2.1 <i>Mito: abordagens conceituais</i>	59
2.1.1 <i>Joseph Campbell: Jung e Freud na leitura dos mitos</i>	60
2.1.2 <i>Roland Barthes: Marxismo e Semiologia</i>	64
2.2 <i>Mito e discurso</i>	65
2.2.1 <i>Mito e quadrinhos</i>	66
2.3 <i>Super-Heróis e o Mito</i>	67
2.3.1 <i>Guerra Civil e o Mito</i>	72
2.4 <i>Construção do discurso</i>	74
2.4.1 <i>Capitão América: o cowboy</i>	90
2.4.2 <i>Homem de Ferro: o empreendedor</i>	93
2.4.3 <i>Guerra Civil Americana: Uma Casa Dividida</i>	96
2.4.4 <i>Outros referenciais arquetípicos</i>	99
2.5 <i>Lei de Registro e o USA PATRIOT Act</i>	102
2.5.1 <i>Pró-Registro: regulamentação e segurança</i>	104
2.5.2 <i>Anti-Registro: liberdade individual</i>	105

2.5.3 <i>Desfecho</i>	106
2.5.4 <i>Repercussões</i>	107
2.5.5 <i>A Iniciativa</i>	108
2.6 <i>Conclusão: recurso ao arquétipo e a disputa de discursos</i>	108
CONCLUSÃO	130
REFERÊNCIAS	132
FONTES	136

INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo estudar os quadrinhos da editora Marvel Comics, mais especificamente os da saga Guerra Civil, cuja publicação deu-se após o atentado de 11 de setembro de 2001 e, a partir deles, compreender as discussões acerca da dicotomia Segurança-Liberdade, a construção narrativa e os recursos ao imaginário feitos por eles, bem como as mudanças estruturais e criativas neles catalisadas pelo atentado que destruiu o *World Trade Center* e pelo avanço técnico e tecnológico.

A saga Guerra Civil foi lançada entre julho de 2006 e janeiro de 2007, de autoria da dupla Mark Millar (*KickAss* e *Ultimate X-Men*), no roteiro, e Steve McNiven (*Meridian*), no desenho. Tratou-se de saga bem aceita pelo público, uma vez que teve expressiva vendagem e impacto, ao marcar uma profunda ressignificação do conteúdo dos quadrinhos de super-heróis da editora (ZANOLINI, 2016, p. 30-31), além de ter se adaptado em outras mídias.¹

Seu enredo inicia-se após um confronto catastrófico entre um grupo de super-heróis inconsequentes e super-vilões, que termina na explosão de uma cidade (Stamford, Connecticut), causando a morte de mais de seiscentos civis. A opinião pública revolta-se com o ocorrido, colocando-se em peso contra os super-heróis mascarados. O governo estadunidense viu as ações dos super-heróis como uma ameaça à segurança pública e, por isso, decidiu regulamentá-los, aprovando uma lei² obrigando todos os super-humanos a se registrarem junto ao Estado, recebendo salário, treinamento e ordens no combate ao crime.

Capitaneando essa iniciativa, estava Tony Stark (o Homem de Ferro), que articulou a adesão de um grande número de super-heróis. Em oposição, encontrava-se o Capitão América, contrariado com o que considerava um atentado contra as liberdades civis, liderou uma rebelião contra o Ato de Registro de Super-Humanos, desencadeando o que foi chamado, nos quadrinhos, de uma guerra civil entre heróis, divididos entre os dois lados, a saber: pró-registro e anti-registro. Após uma série de confrontos, com personagens trocando de lados e grupos (a exemplo do Quarteto Fantástico) dividindo-se entre as duas facções, o lado Anti-Registro foi

¹ A saga teve, até o momento, uma adaptação direta em livro e em jogo, e inspirou uma adaptação cinematográfica e em série animada.

² *Superhero Registration Act*, ou “Ato de Registro de Super-Humanos”.

vencido, com o Capitão América se rendendo e sendo preso pelas forças do Pró-Registro.

Essa saga, lançada em um momento em que a política antiterrorismo dos Estados Unidos enfrentava uma intensa discussão, com o *USA PATRIOT Act*³ passando por emendas (entre fevereiro e março de 2006) que reautorizaram disposições que expirariam, mantendo a postura presente até então, ou seja a do Estado em suas prerrogativas no combate ao terrorismo. Essas atitudes, consideradas polêmicas por parte da sociedade civil (como alguns congressistas do Partido Democrata, muitas vezes opositores da permanência da lei e da prorrogação de sua vigência), trouxeram à tona diversas questões sobre os limites das liberdades civis e do papel do Estado na garantia da segurança pública. Questões, cumpre destacar, que foram abordadas de forma bastante singular na saga Guerra Civil, onde os lados são compostos de “heróis” que discordam quanto aos seus ideais e sobre como se posicionar quanto ao Estado no combate ao crime, bem como o direito à privacidade (de suas identidades secretas que, por exemplo, entre outras coisas, protegem seus familiares de eventuais retaliações), à sua liberdade de ações e consciência e de afiliação, especialmente quando muitos personagens, outrora tidos como vilões, estavam sendo incorporados no Registro, passando para a legalidade como funcionários a serviço do governo.

Nessas questões, é possível perceber a relevância do estudo dessa saga. Não apenas pelas questões levantadas pelos quadrinhos, em sintonia com o que estava sendo discutido nos Estados Unidos no momento, em virtude da forte atuação das agências de segurança nacionais no combate ao terrorismo, mas, principalmente, pela mudança gradual que a década trouxe aos quadrinhos, visíveis a partir dessa saga. Entre essas mudanças, é possível destacar transformações técnicas e estilísticas proporcionadas pelo avanço tecnológico e digital, mas também pode-se observar a mudança da própria organização do processo criativo da narrativa quadrinística, que merece um estudo mais particularizado.

Dessa forma, a presente pesquisa teve por objetivo partir de uma saga específica e relevante para compreender, a partir dela e de suas discussões, essas

³*Uniting and Strengthening America by Providing Appropriate Tools Required to Intercept and Obstruct Terrorism Act of 2001*, lei norte-americana que autoriza agências de segurança governamentais a tomarem certas medidas no combate ao terrorismo, como, por exemplo, interceptar ligações telefônicas de suspeitos de vínculo com o terrorismo. Disponível em <https://www.congress.gov/107/plaws/publ56/PLAW-107publ56.pdf>. Acesso em: 17 abr. 2023.

mudanças mais profundas na estrutura técnica, estética e narrativa dos quadrinhos de super-heróis nesse período.

REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Com relação aos referenciais teóricos, a pesquisa incorporou referenciais próprios do estudo semiótico⁴ dos quadrinhos, estudos e trabalhos mais técnicos a respeito de seu processo criativo, bem como trabalhos historiográficos e acadêmicos sobre quadrinhos.

Como eixo central da pesquisa para o estudo dos quadrinhos, tanto historiográfica quanto metodologicamente, situa-se como ponto central o trabalho *Apocalípticos e Integrados*, do italiano Umberto Eco.⁵ Publicado originalmente em 1964, o livro consiste em uma série de ensaios, compilados pelo autor, em que é abordada a questão da cultura de massas e da indústria cultural diante do avanço tecnológico. Seus dez capítulos, divididos em três partes principais, abordam várias facetas da questão, utilizando, para isso, diferentes objetos. Eco parte de problemáticas relacionadas com a televisão e a mensagem televisiva, o *Kitsch*⁶, os quadrinhos e afins, para discutir questões mais profundas, como o desenvolvimento da indústria cultural, a formação de uma *Masscult*⁷, o choque entre essa produção *Masscult* e a intelectualidade erudita (de onde ele tira o título de seu livro) e a difusão de ideologias por meio dessa indústria cultural.

Em seus primeiros capítulos, ele lança algumas discussões muito relevantes a partir da oposição entre apocalípticos⁸ e integrados⁹, trabalhando, nessa

⁴ Neste trabalho, os conceitos “semiologia” e “semiótica”, bem como suas derivações, serão utilizados de forma intercambiável.

⁵ Para esse trabalho, foi utilizada a 5ª Edição, publicada pela Editora Perspectiva (São Paulo), em 1993.

⁶ Objeto de mau gosto, construído com puro apelo ao gosto popular e destituído, muitas vezes, de uma construção mais elaborada.

⁷ *Masscult* pode ser compreendida como uma forma de cultura em que obras são interpretadas, vulgarizadas e popularizadas pela mídia de massa com foco na disseminação mais ampla possível, como, por exemplo, filmes, livros e música que, partindo de referenciais teóricos mais profundos, simplifica-os para que possam ser mais facilmente consumíveis, dentro da indústria cultural, pelo público amplo. Ele enfatiza, vale ressaltar, que isso não é um fenômeno específico do capitalismo, mas sim do inevitável avanço tecnológico de uma sociedade de massas, capitalista ou não.

⁸ Aqueles que consideram que, diante da hegemonização da indústria cultural, a cultura “autêntica” estaria perdida, engolida por essa cultura de massas, vulgar e vazia de sentido artístico mais elaborado.

dicotomia, noções sobre níveis de cultura, sua natureza e seu alcance efetivo, bem como a construção das ideologias relacionadas a essa cultura, trazendo, inerentemente, o seguinte questionamento: os frutos dessa indústria cultural, ou seja, quadrinhos, filmes hollywoodianos, novelas, romances policiais seriam, de fato, cultura? Caso sejam, como elas se estabelecem como tal em oposição a formas de artes mais “eruditas”? E, na esteira dessas discussões, encontra-se problematizada a questão dos quadrinhos.

Abordada em diversos pontos do desenvolvimento do livro, como suas relações com a noção de *Masscult*, o uso tópico das personagens e o *Kitsch* nos quadrinhos pornográficos, a questão dos quadrinhos ganha centralidade em dois capítulos. O mais importante, aqui, será a construção do mito do *Superman*.

Nele (“O Mito do Superman”), disposto na segunda divisão do livro (dedicada às personagens), Eco discute, a partir do super-herói, a relação entre os símbolos e a cultura de massas, relacionando as noções de consumo com o processo de identificação dos leitores com “seu” super-herói, a partir da semiótica, analisando os tipos, símbolos e tópicos relativos ao “homem de aço” para compreender a construção do mito em torno dele, que envolve e propaga uma construção ideológica, da qual o *Superman* torna-se seu expoente.

Compreender a construção do mito do *Superman*, sua recepção e disseminação diante do público leitor de seus quadrinhos trata-se de ponto de partida para discutir a caracterização dos chamados “super-heróis” nos quadrinhos. E a reflexão iniciada por Umberto Eco, na década de 1960, é uma contribuição inestimável nesse sentido. De forma a aprofundar alguns elementos dessa reflexão, faço recurso de dois autores: o mitólogo estadunidense Joseph Campbell, especialmente em seu livro *O Herói de Mil Faces* (2013) e, em segundo lugar, o semiólogo francês Roland Barthes, com seu livro *Mitologias* (1989).

Joseph Campbell, conhecido por seus trabalhos na área de mitologia comparada, é o primeiro referencial para essa discussão. Partindo da psicanálise junguiana, Campbell foi autor de alguns livros de grande relevância no estudo de mitologia comparada, como *Máscaras de Deus* (2005), obra extensa (4 volumes) em que ele aborda as variações históricas e culturais dos mitos, em um diálogo intenso

⁹ Aqueles que, em contraposição, consideram que a indústria cultural, por meio da vulgarização desses conceitos e discussões, permite uma difusão dessa arte e o alargamento de seu alcance, democratizando o seu acesso à população.

com a Antropologia e a História; *O Poder do Mito*(1990), redigido a partir de uma entrevista com Bill Moyers; e *O Herói de Mil Faces*, que será utilizada na pesquisa. Nele, Campbell, a partir da mitologia comparada, aborda o conceito do “monomito”, que é a jornada cíclica do herói arquetípico.

Para o autor, sempre recorrendo à teoria junguiana, a narrativa da jornada do herói é um conceito arquetípico e, como tal, presente dentro de nossas estruturas psicanalíticas, manifestando-se, assim, em praticamente todas as culturas e religiões, sempre a partir de um modelo base (arquetipo). Em *O Herói de Mil Faces*, ele analisou inúmeros mitos relacionados a esse arquetipo em diversas culturas, mostrando, a partir de sua comparação, que todos eles partilham, explícita ou implicitamente, dessa estrutura básica, a qual ele nomeia “monomito”. Ao contrário do livro *As Máscaras de Deus*, mais preocupado com o diálogo entre a Psicanálise, a Antropologia e a História, *O Herói de Mil Faces* centra-se nas estruturas psicológicas básicas do monomito, ao procurar compreender a sua articulação dentro da *psiqué* humana. Dessa forma, o livro se desenvolve como um denso trabalho sobre a constituição do mito do herói, a partir de uma abordagem adequada e relevante à proposta da pesquisa.

Em um segundo lugar, como afirmado acima, utilizo, nessa discussão, o trabalho de Roland Barthes, *Mitologias*. Publicado originalmente em 1957, a obra apresenta natureza de antologia de pequenos ensaios, em que o autor trabalha a linguagem na cultura de massas. Seus ensaios, também passíveis de serem intitulados crônicas, abordam objetos e questões cotidianas, como capas de revista, brinquedos, astrologia, os romanos no cinema, cuja ideia foi desconstruir os elementos dessa linguagem e suas representações coletivas a partir de Saussure, isto é, de um sistema de signos, tentando compreender a formação da ideologia pequeno-burguesa em seus mitos. E, após isso, faz uma teorização sobre o processo de significação e decifração dos mitos, compreendendo-os como integrantes de um sistema semiológico, intimamente ligado às perspectivas ideológicas da sociedade contemporânea e de sua cultura de massa.

Compreendendo o mito como uma fala, Barthes formulou noção própria do conceito de mito, distinto de Campbell pela ênfase semiológica (logo, linguística) em vez de psicanalítica (como é o caso do americano). Porém, apesar de não serem exatamente compatíveis, dadas as diferenças sobre a natureza da estrutura do mito, para os dois autores, é possível considerar que, se for levada em conta essas

diferenças, os elementos apontados por ambos podem dialogar entre si a respeito do objeto em questão. Cumpre lembrar, por exemplo, que a análise de Eco a respeito do *Superman*, bem como algumas outras considerações, utilizam a psicanálise e a teoria junguiana como referencial (de forma similar a Campbell, que as utiliza como ponto de partida), e cujo modelo semiológico, para o entendimento dos elementos da sociedade de massas, é perfeitamente compatível com as análises e teorizações de Barthes em *Mitologias*. Assim, a partir dessas leituras e de seu diálogo diante do objeto da pesquisa, há elementos que permitam compreender a construção do mito do Super-Herói para além de, mas ainda assim a partir de, Eco e, ao mesmo tempo, entender mais profundamente a construção e difusão dessa ideologia tendo os quadrinhos como suporte material dessa disseminação dentro da indústria cultural de uma sociedade de massas.

Em um segundo momento, é essencial pensar sobre a teoria por trás do estudo dos quadrinhos. Apesar de os referenciais citados acima serem essenciais para a reflexão a respeito da natureza e difusão do ideal do super-herói nos quadrinhos, ainda é necessária uma teorização mais aprofundada sobre os elementos técnicos por trás da construção da história em quadrinhos. Em outras palavras, como se dará a análise dos elementos presentes nos quadrinhos, tanto em termos de imagem quanto de texto, montagem, sequenciação, e outros, partindo da elaboração do roteiro até sua distribuição final, passando por sua preparação, desenho, acabamento, etc. Ou seja, como será feita a análise desses elementos?

No capítulo *Leitura de "Steve Canyon"*, no livro *Apocalípticos e Integrados*, Eco realiza a análise da primeira página da tirinha de jornal "Steve Canyon", de Milton Caniff, de 1947. E, nessa análise, ele discute os elementos da mensagem, bem como a construção da linguagem e da estética dos quadrinhos, tentando demonstrar, quadro a quadro, como os sentidos nos quadrinhos são constituídos, e como ocorre o processo de codificação e decodificação das histórias em quadrinhos pelos escritores e leitores. Aponta, também, a necessidade da crítica e da historiografia no estudo das histórias em quadrinhos, justamente para divulgar para a compreensão desses elementos dentro de um processo histórico, ainda muito precário e deficiente no momento em que esse livro fora escrito, ou seja, a década de 1960.

O que nos leva às leituras e referenciais teóricos sobre quadrinhos, bem como a historiografia relevante já produzida sobre o tema, especialmente no Brasil.

A respeito de referenciais teóricos sobre quadrinhos, quatro autores foram utilizados como complemento técnico e teórico a Eco, a respeito da análise técnica dos quadrinhos. Desses autores, três são da área da semiótica/semiologia e três deles tratam especificamente com quadrinhos nos livros que serão citados.

Da semiótica, foi utilizado o livro *Elementos de Semiologia*(1964), do já citado Roland Barthes, e o livro *O sistema dos quadrinhos*(2015), do belga Thierry Groensteen. O primeiro deles, lançado em 1964, é basicamente um manual sobre semiologia, fruto dos cursos ministrados por ele. Trata, de forma bastante didática, em capítulos estruturados a partir de oposições (língua/fala, significado/significante, sintagma/sistema, denotação/conotação), de questões envolvendo o uso prático de sua semiologia de base francesa, como o processo da significação, os eixos da linguagem, as pressões combinatórias na construção de sintagmas, entre outras tantas. Um livro, que é ao mesmo tempo introdutório e bastante prático e abrangente, podendo ser utilizado como referencial para o estudo de diversos sistemas.

Já o segundo livro, *O sistema dos quadrinhos*, tem uma construção mais complexa e específica, porque voltado para os quadrinhos. Lançado pelo belga Grensteen em 1999 e recentemente, 2015, traduzido e publicado em português pela editora Marsupial, o livro tem a ambiciosa proposta de estabelecer uma teoria para a compreensão e análise da linguagem dos quadrinhos enquanto se opõe criticamente a alguns renomados estudiosos dos quadrinhos e de semiótica, como Guy Gauthier e o Grupo μ , propondo um sistema, que ele nomeia de artrologia, próprio para esse estudo.

Nesse sistema, ele estabelece a primazia da imagem sobre o texto na construção do quadrinho, ao contrário de autores anteriores que tentaram estabelecer uma equivalência entre os dois elementos. E, ao mesmo tempo, critica autores que, como Guy Gauthier (1976), defendem uma análise da imagem a partir da desconstrução sistemática de suas partes até suas unidades mínimas, propondo, por sua vez, o estudo dos quadrinhos a partir da articulação de seus elementos constitutivos (balão, requadro, margem, página, imagem, sequenciação), de forma a compreender a construção de sentidos gerada pela obra final.

E, por fim, outros dois referenciais de peso para se compreender os quadrinhos, cujo enfoque encontra-se nos aspectos técnicos da produção dos quadrinhos, tendo uma preocupação maior em como um quadrinho é estruturado, e

como são estabelecidos e relacionados seus elementos constituintes. São os livros de Will Eisner (1989) e de Luiz Antonio Cagnin (2014).

O primeiro, *Quadrinhos e Arte Sequencial*, de Eisner, foi publicado originalmente em 1985 e escrito a partir de seu curso na *School of Visual Arts* de Nova York. Nele, o autor e quadrinista renomado, pretendeu escrever um guia para a elaboração de quadrinhos e outros tipos de arte sequencial, e abordou os fundamentos dos quadrinhos de forma bastante didática, explicando detalhadamente cada um de seus elementos: enquadramento, foco, anatomia, o processo de sequenciação, montagem e estruturação dos quadrinhos. Aborda desde o princípio do processo criativo, com a formulação de *storyboards* e roteiros para os quadrinhos, até a impressão, passando por todo o processo artístico que envolve o desenho, a colorização e a arte final.

Por ser um renomado quadrinista, conhecido pelas histórias do detetive Spirit, Eisner recheia o livro com exemplos de suas obras, de forma a garantir melhor visualização dos conceitos abordados, tornando um livro essencial para a análise dos quadrinhos para além de uma mera descrição de seu conteúdo. A edição de 2010 foi atualizada com uma discussão que envolve os quadrinhos na era da internet, momento em que eles se tornam cada vez mais acessíveis em versões digitalizadas, disponibilizadas, ou não, pelas editoras, e com suportes próprios para a leitura (como é o caso, por exemplo, da fonte primária dessa pesquisa, conforme lista de Fontes no final).

O segundo livro, de Antonio Luiz Cagnin, faz uma abordagem próxima ao anterior. O autor tentou estabelecer uma tipologia para a análise dos quadrinhos com um intenso diálogo com a semiótica. Sua análise é complementada com uma preocupação com os elementos dos quadrinhos, permitindo um diálogo profundo com Barthes, Eco e Eisner no tocante à uma análise estética dos quadrinhos.

Esses referenciais são importantes quando a preocupação se volta para tentar compreender a construção e a transmissão da mensagem em um ambiente *Masscult* de uma indústria cultural, como ressaltado por Eco. Paralelamente, o italiano considerou a historicidade dos conteúdos de seus ensaios e a necessidade de serem atualizados e adequados para o estudo de obras em outros contextos. E, considerando a historicidade do livro em sua publicação original, datada da década de 1960, é relevante que seja feita essa revisitação aos seus conceitos e metodologias, com a preocupação de observar as continuidades e transformações

nos conteúdos estudados. O diálogo com a bibliografia supracitada ganha mais relevância quando essas preocupações são levantadas. E, por outro lado, nos exige a discussão sobre a historiografia produzida sobre os quadrinhos, especialmente aquelas mais relevantes ao recorte e ao objeto estudado. E alguns trabalhos merecem especial menção.

A primeira referência se dará a Moacyr Cirne, professor da Universidade Federal Fluminense. Com diversos trabalhos escritos a respeito dos quadrinhos, o professor problematizou diversas questões relacionadas ao tema, sua estruturação, produção, difusão e leitura, sendo um referencial metodológico importante para o desenvolvimento da pesquisa (ver “Metodologia”). Três trabalhos deles, no geral bastante breves, foram utilizados. Em *A linguagem dos quadrinhos: o universo estrutural de Ziraldo e Maurício de Souza* (1973), Cirne aborda as questões em torno da estrutura mitológica e sua relação com a estrutura literária, compreendendo os quadrinhos também como uma expressão artística de uma dada realidade social, enquanto dá exemplo de como se estabelecer estruturas tipológicas de personagens de quadrinhos. Em *Para ler os quadrinhos: Da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada* (1975), ele fez uma discussão muito pertinente a respeito da estrutura narrativa e do processo de significação dos quadrinhos, de suas unidades significantes e seus blocos significacionais. E, por fim, em *A explosão criativa dos quadrinhos* (1972), levantou discussões sobre a estética quadrinística e processos significacionais relacionados à sua produção e leitura, em especial sobre a percepção da passagem do tempo, estabelecendo também modelos para decupagem de quadrinhos pertinentes para essa pesquisa.

Outra menção relevante encontra-se nos trabalhos do doutor Fábio Vieira Guerra. Formado em História pela Universidade Federal do Rio de Janeiro em 2004, ele fez seu mestrado e doutorado na Universidade Federal Fluminense entre os anos 2009-2011 e 2012-2016, respectivamente. Seus trabalhos, *Super-Heróis Marvel e os conflitos sociais e políticos nos EUA (1961-1981)* (2011) e *A crônica dos quadrinhos: Marvel Comics e a História Recente dos EUA (1980-2015)* (2016) formam panoramas muito abrangentes sobre a produção editorial da Marvel, devidamente contextualizada em relação à história dos Estados Unidos da América e do mundo (especialmente, no caso de seu mestrado, da Guerra Fria). Formarão, junto com o trabalho dos Quadrinheiros (cf. a sequência deste texto), os referenciais historiográficos centrais da pesquisa, dada a abrangência e completude da

discussão realizada diante do tema abordado.

O trabalho seguinte, também central para o desenvolvimento da pesquisa, é o livro *Os dois lados da Guerra Civil: análise histórica e filosófica do maior conflito entre super-heróis*, escrito pelos “Quadrinheiros”, grupo composto pelos autores Adriano Marangoni, Mauricio Zanolini, Bruno Andreotti e Iberê Moreno, lançado em 2016 pela Editora Criativo. Nele, os autores abordam, como o título do livro sugere, especificamente o evento da Guerra Civil da Marvel, traçando diversas discussões a respeito dos elementos sociais, ideológicos, políticos, culturais e econômicos relacionados ao conflito quadrinístico de super-heróis.

Escrito em capítulos individuais, o livro aborda, separadamente, várias temáticas, a exemplo de como aconteceram os reflexos do 11 de setembro na mentalidade estadunidense, expressos nos quadrinhos, referenciais do imaginário estadunidense nos quadrinhos, questões envolvendo preconceito e intolerância abordados no evento, o papel da mídia e da opinião pública no desenrolar do evento, levantando alguns questionamentos pertinentes para uma reflexão mais aprofundada do evento. Ao mesmo tempo, contextualiza o momento em que o evento ocorreu.

Outro livro cuja menção se faz necessária é o *História em quadrinhos: impresso vs. Web*, escrito por Anselmo Gimenez Mendo e publicado em 2008. Nele, o autor aborda, com o avanço da tecnologia, o que ele considera um momento de transição para os quadrinhos, momento em que parte do processo criativo passa a ser influenciado pelo meio digital. Ao mesmo tempo, aborda a hibridização do quadrinho, nesse meio digital, com outros gêneros que vão se relacionando a eles, como os jogos, a internet, as animações, entre tantos outros, criando um produto essencialmente híbrido entre os dois. Essas discussões, embora abordadas na tese de doutorado de Fábio Vieira Guerra, ganham uma centralidade neste livro, de forma a permitir compreender os reflexos desses outros meios nos quadrinhos da Guerra Civil, e vice-versa.

A seguir, dois livros de referência para a pesquisa. O primeiro é *História da história em quadrinhos*, de Álvaro de Moya, considerado, talvez, o maior especialista brasileiro em quadrinhos, em que faz um completo panorama historiográfico sobre as histórias em quadrinhos, desde o século XIX até os finais da década de 1980, apresentando o nascimento de criações famosas, como o Super-Homem, a Mafalda, Hagar o Horrível, consistindo em um referencial importante para o estudo

historiográfico dos quadrinhos.

O segundo livro é a *Enciclopédia dos Quadrinhos*, escrito por Hiron Cardoso Goidanich (Goida) e André Kleinert. Consiste em uma enciclopédia de consulta, contendo autores, obras, personagens, como material de referência para o estudo dos quadrinhos.

Por fim, como material de referência, utilizou-se também a *Enciclopédia Marvel*, publicada pela Panini em 2002, que é, como o nome sugere, livro de referência para o chamado “Universo Marvel”. Embora não tenha o peso teórico-metodológico ou o rigor acadêmico dos trabalhos anteriores, é uma obra útil para consultas a respeito de determinadas publicações, sagas e personagens.

Outras duas contribuições teóricas utilizadas nessa pesquisa são o ensaio intitulado *A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica*, de Walter Benjamin (2000), publicado originalmente em 1936, em que o autor trata da deterioração da arte com o advento da reprodutibilidade técnica e a inerência da prática da política na criação artística; e o livro de François Hartog, *Regimes de historicidade: presentismo e experiência do tempo*, publicado em 2014, cuja pesquisa visou apresentar as experiências do tempo e o fenômeno do presentismo, que ganhou força no Ocidente após a queda do Muro de Berlim e o fim da Guerra Fria com a desestruturação da União Soviética. Esses dois referenciais serão utilizados para discutir alguns reflexos do avanço tecnológico e da globalização, bem como das próprias experiências de experimentação do tempo, na criação, produção e difusão dos quadrinhos e suas perspectivas.

FONTES

Como já apontado anteriormente, a pesquisa tem como fonte primária as edições em quadrinhos da Guerra Civil, lançadas nos Estados Unidos da América entre julho de 2006 e janeiro de 2007 e, no Brasil, entre abril de 2007 e fevereiro de 2008, com posterior relançamento em edição especial a partir de 2015. As edições nacionais estão em suas edições físicas originais, bem como em seu relançamento de 2015-2016. As edições originais, em inglês, encontram-se disponibilizadas digitalmente pela editora, através do serviço Marvel Unlimited (<https://marvel.com/comics/unlimited>), pago, bem como no Marvel Read

(https://marvel.com/comics/events/238/civil_war), gratuito.

METODOLOGIA

Essencialmente, a pesquisa pretende partir, metodologicamente, de Umberto Eco e Moacyr Cirne, incorporando os avanços semióticos de Thierry Groensteen e Antonio Luiz Cagnin, bem como as análises técnicas de Will Eisner.

Como eixo metodológico principal, utilizaram-se as metodologias empregadas por Cirne e Eco. Assim, foi realizada uma intensa decupagem de cada uma das edições da saga da “Guerra Civil” aos moldes das propostas desenvolvidas por Cirne. Nessas análises, além dos elementos ponderados por Eco e Cirne (cortes tempo-espaciais, descrição extensa dos quadros, expressão ideológica, entre outras), também foram abordadas questões técnicas das edições, como uso dos requadros, margens, hiperquadros, balões, enquadramentos, anatomia, etc, de forma a levantar mais elementos para as análises posteriores. A partir dessas decupagens, conciliaram-se os elementos levantados com as análises e discussões semióticas e técnicas de Groensteen, Cagnin e Eisner, buscando uma compreensão técnica mais detalhada dos elementos das revistas analisadas.

Paralelamente, fez-se uma catalogação sistemática de todos os personagens, grupos, instituições, bem como de locações relevantes para o desenvolvimento da história, fichando o desenvolvimento e os desdobramentos da história a cada edição abordada. Essa catalogação e esses fichamentos permitiram, por sua vez, uma compreensão maior do desenvolvimento da narrativa e dos temas abordados, especialmente o debate entre liberdade e segurança, central nessa saga. E, com isso, permitiu cruzar ambas as análises, de forma a aprofundá-las qualitativamente, buscando complementar lacunas interpretativas e ampliar a compreensão do objeto de pesquisa.

ESTRUTURA DE CAPÍTULOS

O presente texto está dividido em dois capítulos principais. O primeiro deles, intitulado *A guerra e o seu contexto* será dedicado à discussão entre Liberdade e

Segurança, central à saga, na metáfora da Lei de Registro de Super-Humanos e todo o conflito decorrente da aprovação e aplicação desta lei, contextualizada no pós 11 de setembro de 2001 e no USA PATRIOT Act,¹⁰ buscando compreender a construção ideológica em torno da saga da Guerra Civil em seu contexto sócio-histórico, bem como a difusão dessas noções por meio dos quadrinhos enquanto material de consumo *Masscult*, em uma indústria cultural voltada para uma sociedade de massa.

O segundo capítulo tratará dos usos do imaginário feitos pelos quadrinhos nesse evento, os recursos ao mito feitos pelos autores, tanto no uso do conceito de Guerra Civil (importante para a formação da identidade estadunidense), quanto no uso dos arquétipos míticos para a construção dos personagens e da narrativa.

¹⁰ Disponível em: <https://www.congress.gov/107/plaws/publ56/PLAW-107publ56.pdf>. Acesso em: 17 abr. 2023.

1. GUERRA CIVIL E SEU CONTEXTO

Only madmen could contain the thought, execute the act, fly the planes. The sane world will always be vulnerable to madmen, because we cannot go where they go to conceive of such things. We could not see it coming. We could not be here before it happened. We could not stop it. But we are here now. You cannot see us for the dust, but we are here. You cannot hear us for the cries, but we are here.

1.1 Quadrinhos da Marvel Comics pós-11 de setembro

O excerto acima foi retirado da edição 36 da revista *The Amazing Spider-Man*¹¹ [O Espetacular Homem-Aranha¹²], de novembro de 2001. É uma publicação que aborda o luto e o sentimento de impotência que os atentados despertaram nos cidadãos de Nova York e dos Estados Unidos de modo geral. O trecho citado salienta uma diferença psicológica entre os cidadãos estadunidenses e os que cometeram os atentados. Os últimos são adjetivados como loucos e as vítimas como sãs. Somente loucos poderiam pensar e articular um ato desse tipo e, conseqüentemente, isso tornou o ato totalmente imprevisível. Por isso, os grandes heróis do mundo ficcional da Marvel Comics não tiveram como agir para evitar os ataques. Ato de pessoas insanas são imprevisíveis. Até mesmo para super-heróis.

Essa HQ do Homem-Aranha é considerada a primeira narrativa em quadrinhos de super-heróis a abordar o ocorrido e a tentar explicar de forma ficcional os atentados. Nela, o Homem-Aranha, um super-herói essencialmente nova-iorquino, se depara com o acontecido e é abordado pelos cidadãos que questionam o porquê de ele não ter reagido com a intenção de impedir os ataques. O grande foco da trama é mostrar essa impotência dos heróis do universo Marvel que, aos poucos, uniram-se ao Homem-Aranha na tentativa de resgatar sobreviventes.

A narrativa, inclusive, procura questionar, de forma limitada, qual seria a real necessidade de iniciar uma guerra contra um outro país e, conseqüentemente, gerar

¹¹ Essa HQ foi produzida pelos seguintes artistas: Michael Straczynski (texto), John Romita Jr. (desenhos), Scott Hanna (arte-final) e Dan Kemp & Avalon Studios (cores).

¹² O Homem-Aranha é um personagem criado em 1962 por Stan Lee e Steve Ditko. Sua primeira aparição deu-se na revista *Amazing Fantasy* e, posteriormente, o personagem ganhou uma revista própria. Peter Parker é a identidade secreta do Homem-Aranha, que ganhou esses poderes ao ser picado por uma aranha radioativa. Informações disponíveis em: [https://marvel.fandom.com/wiki/Peter_Parker_\(Earth-616\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Peter_Parker_(Earth-616)). Acesso em: 17 abr. 2023.

mais vítimas inocentes. Nesse ponto, existem imagens contrastantes mostrando vítimas nos EUA e mulheres muçulmanas usando “burcas”, sugerindo que estas, igualmente, seriam vítimas dos “loucos” responsáveis pelos atentados. Há uma forma de súplica para que não se inicie uma guerra sem antes saber quem foram os autores destes crimes. Paralelamente, há um clima de tristeza presente em toda a edição, que se associa a um forte pedido pela união de toda a população, promovendo a adesão de até conhecidos vilões deste ambiente fantástico, como Dr. Destino¹³ e Magneto¹⁴, que, na edição, aliás, choram pelas vítimas, bem demonstrando a desumanidade dos ataques até para vilões.

Uma vez mais, em seu desfecho, a HQ convoca todos para reconstruir Nova York e o país, apresentado como um local multicultural, que havia sido recentemente atacado e, no momento atual, se encontrava em uma situação de fragilidade nunca antes experimentada (Figura 1, no final do capítulo). Este apelo por unidade e pacifismo também está presente em uma série de seis edições do personagem Capitão América¹⁵ publicada entre junho e novembro de 2002. Nestas, o herói, símbolo dos Estados Unidos, empenha-se para resgatar sobreviventes em meio aos escombros das Torres Gêmeas do *World Trade Center* e, posteriormente, para evitar um ataque ficcional de terroristas a uma pequena cidade no interior do país. O diferencial dessa trama é que os autores¹⁶ dão voz aos terroristas. Nela, eles expressam sua revolta e justificam seus atos como uma vingança contra as ações bélicas e imperialistas dos EUA, em seus países, ao longo do século XX. O Capitão

¹³ *Doctor Doom*, no original, é um personagem criado por Stan Lee e Jack Kirby em 1962, cuja primeira aparição foi na revista *Fantastic Four* n.5. Respondendo pelo nome de Victor Von Doom, o personagem tem origem cigana e é apresentado como o monarca (e ditador) de Latvéria, nação fictícia do Leste Europeu, também é um grande cientista que domina conhecimentos de magia. Ele foi criado para ser o antagonista do cientista Reed Richards, líder do Quarteto Fantástico. Informação disponível em: <https://marvel.fandom.com/wiki/Earth-616>. Acesso em: 17 abr. 2023.

¹⁴ Erik Magnus Lehnsherr é o nome do principal antagonista dos grupo de super-heróis com poderes mutantes da Marvel, quais sejam, os *X-men*. Magneto, como já antecipa o nome, tem poderes magnéticos quase ilimitados e sua meta é libertar todos os mutantes da Terra que estão sob o domínio humano, nem que para isso tenha de utilizar da violência. O personagem foi criado por Stan Lee e Jack Kirby em 1963 e apareceu na edição número 1 da revista dos *X-men*. Informação disponível em: [https://marvel.fandom.com/wiki/Max_Eisenhardt_\(Earth-616\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Max_Eisenhardt_(Earth-616)). Acesso em: 17 abr. 2023.

¹⁵ *Captain America*, no original, é um conhecido personagem patriota dos quadrinhos estadunidenses. Foi criado em 1941 por Jack Kirby e Joe Simon. O Capitão é, na verdade, Steve Rogers, um jovem que desejava entrar no exército para lutar contra os nazistas, mas não possuía os atributos físicos necessários, e por isso ele aceita ser voluntário em um projeto secreto do governo de criação de supersoldados. Assim, nasceu o Capitão América, o Sentinela da Liberdade e ícone da luta contra o nazifascismo e defensor da liberdade e da democracia dos EUA. Informação disponível em: [https://marvel.fandom.com/wiki/Steven_Rogers_\(Earth-616\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Steven_Rogers_(Earth-616)). Acesso em: 17 abr. 2023.

¹⁶ Série escrita por John Ney Rieber e desenhada por John Cassaday. Para uma análise historiográfica detalhada dessas publicações, recomenda-se a leitura de PEDROSO, 2014.

América compreende e concorda com os terroristas, isto é, de que seu país tem agido de forma inapropriada. Porém, ao se tornarem agentes vingadores, essas vítimas perdem a razão, pois estão ferindo e matando outros inocentes. Dessa forma, não estão, de fato, fazendo justiça, só alimentando um ciclo sem fim de violência. De acordo com o historiador Rodrigo Pedroso (2014), essa HQ não oferece uma resposta clara para resolver esse problema, apenas indica e sugere que os Estados Unidos mudaram e que seu povo tem o poder de se unir e fazer uma América diferente, que respeite a paz e a soberania de outras nações. É uma mensagem utópica, pois propõe algo que não estava em vista no período em que não foi publicada nem em momentos posteriores.

Outras HQs da Marvel Comics também abordaram os atentados de forma direta. Destas, vale destacar a série *The Call of Duty*¹⁷, que mostra a ação de pessoas comuns, bombeiros, policiais, enfermeiros, médicos e voluntários, que deram o máximo de si nos trabalhos de resgate de vítimas dos escombros. A série dramatiza e aprofunda na vida de alguns personagens ficticiais, baseados em pessoas reais, que participaram dos resgates e apoio às vítimas dos atentados. A ideia da série foi dar destaque à atuação dessas pessoas e homenageá-las.

Para o historiador Cord A. Scott (2014),¹⁸ as HQs produzidas nos três anos subsequentes aos atentados, fosse pela Marvel Comics ou por outras editoras, tentaram, de alguma forma, explicar o que aconteceu e, em níveis diferentes, manifestaram os diversos sentimentos que emergiram após o acontecido. Medo, insegurança, raiva e necessidade de vingança estão presentes em praticamente todas as publicações do período. No entanto, os sentimentos de raiva e vingança não foram apresentados como os mais adequados para os cidadãos dos EUA, pelo menos nas publicações das grandes editoras Marvel e DC. O objetivo principal das publicações é evitar a propagação da violência contra a comunidade árabe-americana e tentar, de alguma forma, acalmar os ânimos da população, ou pelo menos dos leitores de quadrinhos.

Segundo o mesmo pesquisador, apesar de terem um teor pacifista e de criticar algumas ações do governo de George W. Bush, essas publicações podem

¹⁷ Série publicada entre 2002 e 2003 e conta com as seguintes minisséries e autores: **The Call of Duty: The Brotherhood** #1–6, por Chuck Austen (roteiros) e David Finch (desenhos); **The Call of Duty: The Precinct** #1–5, por Bruce Jones (roteiros) e Tom Mandrake (desenhos); **The Call of Duty: The Wagon** #1–4, por Chuck Austen (roteiros) e DanijelZezelj (desenhos).

¹⁸ Sobre as representações dos atentados de 11 de setembro nos quadrinhos consultar, do autor, os capítulos 6 e 7.

ser consideradas quadrinhos de guerra, já que mobilizam sentimentos e ideias patrióticas que destacam as diferenças entre os cidadãos dos Estados Unidos e seus “novos” inimigos: os “terroristas”,¹⁹ considerados islâmicos radicais. Isso se evidencia no tipo de oposição que algumas das obras mencionadas fazem entre os estadunidenses e os terroristas. Os primeiros foram frequentemente apresentados como sendo mais “racionais”, por isso as HQs do Homem-Aranha e do Capitão América apelam para a racionalidade dos cidadãos, pede para que mantenham a calma e pensem antes de agir. Já os terroristas são apresentados como “irracionais”, ou até loucos, como foi destacado na epígrafe deste capítulo. A partir das análises do historiador Ronald Takaki,²⁰ que indicam a existência de uma tradição cultural de representar os Ocidentais como sendo mais “racionais” e os Orientais como mais “emocionais”,²¹ Scott sugere que esse mesmo tipo de dicotomia tem sido aplicada nas narrativas patrióticas, incluindo as HQs de super-heróis, difundidas pós-11 de setembro.

Por exemplo, Bin Laden foi supostamente inflamado por ataques ao Islã e pela dominação cultural americana, e atacou símbolos dos Estados Unidos na esperança de que os americanos se encolhessem de medo. Essa interpretação, combinada com fotos do número relativamente pequeno de árabes e muçulmanos que comemoraram o ataque nas ruas, supostamente provou sua natureza emocional descontrolada. Aplicando a tese de Takaki, os Estados Unidos podem descartar seus inimigos terroristas como animais "emocionais", que desejam morrer em nome de Alá. Isso tornou muito mais fácil para as pessoas no Ocidente ignorar suas próprias respostas emocionais e minimizar qualquer motivação racional que os terroristas pudessem ter. Afinal, não se pode "raciocinar" com essas pessoas. (SCOTT, 2014, p.109, tradução nossa).²²

Assim, o que diferenciaria os cidadãos dos Estados Unidos dos terroristas

¹⁹ Usarei a designação de terrorista de forma vaga e imprecisa, pois é assim que ela é apresentada nas HQs aqui estudadas, mas para algumas definições sobre o termo e os usos dele, no caso de agentes políticos muçulmanos, recomendo a leitura do artigo de DEMANT, 2004.

²⁰ Ronald Takaki (1939-2009) foi um historiador e antropólogo estadunidense ou havaiano que construiu uma vasta obra crítica de visões racistas, preconceituosas e estereotipadas presentes na cultura dos Estados Unidos. O livro citado e usado por Cord Scott é: TAKAKI, Ronald. **A Different Mirror: a multicultural history of America**. New York: Back Bay Books, 1993.

²¹ Esse tipo de representação preconceituosa também é discutida em “Orientalismo”, conhecida obra de Edward Said.

²²[No original] “For example, bin Laden was supposedly inflamed by attacks on Islam and by American cultural domination, and he attacked symbols of the United States in hope that Americans would cower in fear. This interpretation, combined with pictures of the relatively small number of Arabs and Muslims who celebrated the attack in the streets, supposedly proved their uncontrolled, emotional nature. Applying the Takaki's thesis, the United States can dismiss its terrorists enemies as "emotional" animals, who wish to die in the name of Allah. This made it much easier for people in the West to ignore their own emotional responses and minimize any rational motivation the terrorists might have. After all, one cannot "reason" with those people” (SCOTT, 2014, p.109).

seria, basicamente, essa capacidade de não se deixar guiar pelos sentimentos. Suas ações – principalmente declarações de guerra e consequentes ataques militares – devem (ou deveriam) ser tomadas e calculadas “friamente”, não podiam ser motivadas por desejos de vingança, mas sim por justiça. Por isso, todas as ações violentas tomadas pós-ataques foram condenadas e desincentivadas pelos meios de comunicação. O presidente Bush e também o Congresso dos Estados Unidos condenaram e procuraram diminuir as ações violentas de indivíduos contra a comunidade árabe-americana. Um exemplo desse esforço governamental foi a chamada “Resolução Anti-intolerância” (H. Con. Res. 227), emitida pelo Congresso dos EUA em 26 de setembro de 2001, documento no qual:

O Congresso (1) declara que, na busca de identificar, levar à justiça e punir os responsáveis e patrocinadores dos ataques terroristas contra os Estados Unidos em 11 de setembro de 2001, que os direitos civis e as liberdades civis de todos os americanos, incluindo Árabe-americanos, os muçulmano-americanos e americanos do Sul da Ásia, devem ser protegidos, e (2) condena qualquer ato de violência e discriminação contra qualquer americano, incluindo árabe-americanos, os muçulmanos americanos e os americanos do sul da Ásia. (ESTADOS UNIDOS, 2001, [n. p.], tradução nossa).²³

Ainda citando o trabalho de Scott, cumpre lembrar que para ele as histórias em quadrinhos de super-heróis passaram por um novo furor bélico, similar ao que ocorreu durante a Segunda Guerra. De 1941 até 1945, praticamente todas as publicações de quadrinhos dos Estados Unidos “entraram” na guerra contra as forças do Eixo, em sua maioria apoiavam o governo e o exército fazendo propaganda e ajudando a arrecadar fundos para manter as tropas no exterior.²⁴ Já essa nova onda pós-11 de setembro seria menos propagandística, trazendo como principal diferencial uma interpretação patriótica da guerra mais crítica com relação à real necessidade de atacar um pequeno e pobre país do Oriente Médio, o

²³[No original] “That the Congress (1) declares that in the quest to identify, bring to justice, and punish the perpetrators and sponsors of the terrorist attacks on the United States on September 11, 2001, that the civil rights and civil liberties of all Americans, including Arab Americans, American Muslims and Americans from South Asia, should be protected; and (2) condemns any acts of violence or discrimination against any Americans, including Arab Americans, American Muslims, and Americans from South Asia”. (H.Con.Res.227 - Condemning bigotry and violence against Arab-Americans, American Muslims, and Americans from South Asia in the wake of terrorist attacks in New York City, New York, and Washington, D.C., on September 11, 2001). Texto completo disponível em: <https://www.congress.gov/bill/107th-congress/house-concurrent-resolution/227/text?r=21&s=1> Acesso em: 20 de dez. 2022.

²⁴ Sobre os quadrinhos da Marvel Comics durante Segunda Guerra Mundial, recomenda-se a leitura da Parte 1 do livro de CALLARI, 2016.

Afeganistão; e, principalmente, a invasão do Iraque para supostamente “libertar” o país da “ditadura sanguinária de Saddam Hussein” e seu suposto arsenal de armas de destruição em massa. A guerra contra o Iraque foi a mais questionada durante o período, pois foi entendida como uma ação “mais emocional” por parte do presidente Bush, que, de certa maneira, queria vingar a derrota que seu país “sofreu” no início dos anos 1990, quando a intervenção militar dos EUA não teve os resultados esperados. Além disso, muito se especulou sobre quais eram as reais intenções da invasão, dentre elas o desejo de ter acesso direto às fontes de petróleo do Iraque. As críticas aumentaram quando fotos e vídeos de soldados estadunidenses torturando prisioneiros em Abu Ghraib²⁵ foram divulgados na mídia.

Apesar de apresentarem críticas à chamada Guerra ao Terror e ao governo de George W. Bush, essas histórias em quadrinhos não devem ser entendidas como obras antipatrióticas. Nesse caso, as críticas feitas também fazem parte da construção de uma identidade nacional. E expressam, dentro de suas limitações, ideias patrióticas e nacionalistas que dialogam com o contexto histórico e social no qual foram desenvolvidas. Scott afirma que:

O uso de temas patrióticos nos quadrinhos não significa automaticamente apoiar o governo na vida real. Muitos na mídia expressaram preocupações sobre partes do Ato Patriota, bem como a repressão aos protestos antiguerra, e os quadrinhos refletem essas preocupações. (SCOTT, 2014, p.126, tradução nossa).²⁶

O fato de uma determinada obra apresentar visão crítica sobre seu país não necessariamente significa que seus autores estão contra a pátria. As críticas podem ter como objetivo “corrigir” excessos ou alertar para ações que não corresponderiam a determinadas concepções patrióticas. Já que, por mais unidos que sejam os cidadãos de uma nação, nem todos concordam e assimilam seus ideais identitários

²⁵ Abu Ghraib é o nome de um complexo prisional construído pelos britânicos enquanto dominavam o Iraque. Fica próximo da capital, Bagdá, e durante a invasão dos Estados Unidos foi usado para manter prisioneiros de guerra. Em meados de 2004, foram divulgadas várias fotos de soldados estadunidenses cometendo diversos atos de violência e tortura contra os prisioneiros detidos no local. As imagens geraram diversas discussões sobre a necessidade (ou não) de usar de tortura para obter informações em tempos de guerra. Para uma análise sobre o caso e a relação do governo Bush com a tortura, consulte o artigo, “Escapando Impunemente da Tortura” produzido pela HumanRightsWatch. Texto disponível em: https://www.hrw.org/sites/default/files/related_material/us0711ptsumandrecs.pdf. Acesso em: 17 abr. 2023.

²⁶[No original] “The use of patriotic themes in comics does not mean automatically supporting the government in real life. Many in the news media expressed concerns about parts of the Patriot Act, as well as the crackdown on anti-war protests, and comic books reflect these concerns”. (SCOTT, 2014, p.126).

da mesma maneira. Sobre essa relação de identificação entre Estado, cidadãos e nação, Eric Hobsbawm destaca três pontos que devem ser pensados e levados em consideração:

Primeiro, as ideologias oficiais de Estados e movimentos não são orientações para aquilo que está nas mentes de seus seguidores e cidadãos, mesmo dos mais leais entre eles. Segundo, e mais especificamente, não podemos presumir que, para a maioria das pessoas, a identificação nacional — quando existe — exclui ou é sempre superior ao restante do conjunto de identificações que constituem o ser social. Na verdade, a identificação nacional é sempre combinada com identificações de outro tipo, mesmo quando possa ser sentida como superior às outras. Terceiro, a identificação nacional e tudo o que se acredita nela implicado pode mudar e deslocar-se no tempo, mesmo em períodos muito curtos. (HOBSBAWM, 2008, p.20).

Assim sendo, os agentes históricos, no caso autores e editoras de histórias em quadrinhos, apresentam e manifestam visões heterogêneas sobre sua sociedade. A análise desse tipo de meio de comunicação deve levar em conta diversos fatores que contribuem para a elaboração do produto final: a história em quadrinhos. Demandas editoriais e financeiras têm um peso muito grande na liberdade criativa dos artistas envolvidos na produção. Ao mesmo tempo, existem processos de autocensura, onde os artistas limitam suas críticas prevendo censuras futuras ou usam de analogias ou outros subterfúgios para “disfarçar” a mensagem que desejam passar. Em alguns casos, a mensagem fica tão oculta que é impossível para outros perceberem, ficando algo evidente apenas para seu criador.

Além disso, os quadrinhos produzidos nesse período também podem ser pensados como fontes para investigar o que o historiador Roger Chartier denominou de “lutas de representação”, que seriam historiograficamente tão relevantes quanto as lutas políticas e sociais, já que se tratariam de meios “[...] para compreender os mecanismos pelos quais um grupo se impõe, ou tenta impor, a sua concepção de mundo social, os valores que são os seus, e o seu domínio” (CHARTIER, 1990, p.16-17).

Dos quadrinhos de super-heróis produzidos nos anos pós-11 de setembro, a série Guerra Civil é, provavelmente, a obra que melhor exemplifica essas lutas de representação. Já que, literalmente, todos os super-heróis da Marvel Comics foram colocados em dois lados políticos/ideológicos distintos e lutaram entre si para ver quem conquistaria a hegemonia ideológica nesse contexto ficcional. Capitão

América e Homem de Ferro²⁷ foram os líderes e representantes de cada uma das facções ideológicas.

Dessa forma, a série Guerra Civil estava inserida dentro do conjunto de representações que procuravam não apenas dar sentido a um evento traumático como os atentados ao *World Trade Center*, mas também às consequências presentes no conjunto de políticas antiterroristas adotadas pela administração Bush (CALLARI, 2016, p.105).

1.2 A Guerra Civil: Liberdade X Segurança

Guerra Civil, *Civil War* no original, foi uma série de histórias em quadrinhos publicadas em sete partes, nos Estados Unidos, entre julho de 2006 e janeiro de 2007.²⁸ Apesar de ser uma série limitada à referida “Guerra Civil”, foi vinculada a todas as publicações da Marvel Comics do período. Os leitores que quisessem ter maior entendimento da trama precisariam comprar outros títulos da editora. Ela foi concebida pelo roteirista escocês Mark Millar e desenhada pelo canadense Steve McNiven.²⁹ Millar tem um estilo de escrita que ele autodefine como cinematográfica, ou seja, ele procura escrever histórias que possam ser adaptadas facilmente para o cinema. E isto tem sido recorrente, uma vez que diversos de seus quadrinhos foram adaptados para filmes e seriados.³⁰ E McNiven tem um estilo de desenho bem realista. Seus quadros dinâmicos mostrando as lutas do super-heróis e suas várias páginas duplas para destacar a grandiosidade das lutas.

A narrativa tem início com uma ação mal sucedida de um grupo de jovens super-heróis, os Novos Guerreiros,³¹ que estavam participando de um *reality show*

²⁷ Iron Man, personagem criado em 1962 por Stan Lee, Larry Lieber, Don Heck e Jack Kirby. O Homem de Ferro é o empresário milionário Tony Stark, que usa uma armadura de alta tecnologia para combater o crime e preservar seus negócios de ataques de concorrentes. A origem do personagem está profundamente ligada à Guerra Fria e à necessidade dos EUA de se mostrarem superiores aos soviéticos no campo da tecnologia bélica. Tony Stark é um gênio ficcional da indústria bélica criado pela Marvel Comics. Informações disponíveis em: [https://marvel.fandom.com/wiki/Anthony_Stark_\(Earth-616\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Anthony_Stark_(Earth-616)). Acesso em: 17 abr. 2023.

²⁸ No Brasil, foi publicada entre julho de 2007 e janeiro de 2008 pela editora Panini.

²⁹ Além desses dois artistas, a série contou com a seguinte equipe criativa: Dexter Vines (arte-final), MorryHollowell (cores), e Joe Quesada e Tom Brevoort (editores).

³⁰ Millar tem sua própria produtora de quadrinhos e é focado em criar obras que possam fazer algum sucesso em Hollywood. KickAss e a série Jupiter'sLegacy são dois exemplos de criações de Millar que foram adaptadas.

³¹ New Warriors, grupo formado por jovens super-heróis da Marvel Comics, foi criado em 1989 por Tom DeFalco e Ron Frenz, primeira aparição do grupo foi na revista Mighty Thor #411. A equipe teve diversas formações, mas um membro que se mantém na maioria delas é Speedball, que tem poderes

perseguindo um grupo de vilões. No decorrer da perseguição, sendo esta televisionada, o vilão Nitro usa seus poderes de explosão e causa a morte de centenas de pessoas, incluindo crianças, de uma escola pública de Stamford, Connecticut. O ocorrido ficcional é equivalente aos atentados de 11 de setembro, com o diferencial que, desta vez, não se trata de inimigos externos que atacaram o país, mas, ao contrário, grupos de agentes locais com muito poder e que agem à margem da lei. Além de uma grande comoção nacional, o incidente despertou a atenção da sociedade civil para o perigo em potencial que os super-heróis representavam. A partir disso, surgiu o Ato de Registro de Super-heróis [*U.S. SuperheroRegistrationAct*], um claro paralelo ao Ato Patriota [*USA Patriot Act*], cujo objetivo era registrar e colocar a serviço do governo dos EUA todos os super-humanos do universo Marvel. Consequentemente, houve um cisma violento entre os super-heróis e os que desejavam realizar o registro, de um lado, e, do outro, os que não se interessaram pela proposta.

Para o pesquisador Marco Arnaudo (2013), os quadrinhos, assim como outras obras ficcionais, necessitam estar em contato com a realidade na qual seus leitores estão imersos. Isso ajuda a estabelecer uma relação mais duradoura com sua audiência e, conseqüentemente, torna essas obras mais verossímeis. Para o autor, os quadrinhos de super-heróis têm duas maneiras básicas de dialogar com os eventos do seu tempo:

(1) adição, ou a história fantástica aninhada no real, nos dizendo que além dos eventos que conhecemos, outros também aconteceram, orquestrados por nossos heróis e (2) substituição, alguns dos eventos que conhecemos aconteceram por outras razões que não as oficiais, graças à contribuição dos super-heróis. (ARNAUDO, 2013, p.104-105, tradução nossa).³²

No caso das histórias em quadrinhos do Homem-Aranha e Capitão América mencionadas anteriormente, podemos perceber o uso da adição ocorrendo nas histórias. O evento real de 11 de setembro foi mencionado, mas nas narrativas ocorrem outros acontecimentos que foram adicionados, como presença de super-

de invulnerabilidade e de saltar como uma bola. Informações disponíveis em: [https://marvel.fandom.com/wiki/New_Warriors_\(Earth-616\)](https://marvel.fandom.com/wiki/New_Warriors_(Earth-616)). Acesso em: 17 abr. 2023.

³²[No original] “(1) addiction, or the fantastic story nested within the real telling us that beyond the events that we know of, others have also taken place, orchestrated by our heroes and (2) substitution, that some of the events we know about happened for other reasons than the official ones, thanks to the superheroes’ contribution” (ARNAUDO, 2013, p.104-105).

heróis para resgatar vítimas, ou um novo ataque terrorista que foi evitado pela ação do Capitão América. Já no caso da série Guerra Civil, o que predomina é a substituição: o verdadeiro atentado de 11 de setembro foi trocado por outro evento igualmente traumático. A série é essencialmente focada nas interações entre os super-heróis da Marvel, poucas pessoas comuns participam dela ou têm oportunidade para se expressar. Em seu desenrolar, a história não lida diretamente com o mundo real, mas faz analogias a ele. Nela, todo o contexto histórico do início do século XXI foi substituído por um outro, envolvendo quase que exclusivamente seres superpoderosos. De certa forma, Guerra Civil está mais distante do mundo real do que as outras HQs mencionadas, mas não deixa de dialogar e representar o contexto na qual foi produzida.

O problema principal é que na trama a recusa em se registrar é considerada um crime grave. Os heróis contrários ao registro começam a ser caçados tanto pelos que são a favor quanto pela S.H.I.E.L.D.³³ De acordo com o pesquisador de quadrinhos e literatura, Marc DiPaolo:

Em Guerra Civil, os super-heróis do Universo Marvel estão muito divididos com relação ao debate que assolou o país durante a presidência de George W. Bush, entre aqueles que defendem a proteção das liberdades civis em detrimento do fortalecimento da segurança nacional e aqueles que acreditam no contrário - que a suspensão das liberdades civis durante a guerra é necessária para a preservação de segurança pública - assim eles literalmente entraram em guerra uns com os outros por causa disso (DIPAOLLO, 2011, p.97-98, tradução nossa).³⁴

Essa ideia de colocar heróis contra heróis foi relativamente inovadora, não que isso nunca tivesse ocorrido em histórias em quadrinhos anteriores, mas pela primeira vez aconteceu em proporções tão grandiosas e que obtiveram consequências que se seguiram à publicação. Por isso, a série conseguiu um grande sucesso de vendas – de acordo com Victor Callari (2016, p. p7), a série vendeu quase dois milhões de exemplares – e seu conteúdo ultrapassou o mundo

³³ Acrônimo para *Strategic Homeland Intervention, Enforcement and Logistics Division*. A S.H.I.E.L.D. nos quadrinhos é uma superagência de espionagem, voltada para promover ações secretas em várias partes do mundo e emprega super-heróis quando necessário. Foi criada em 1965 por Stan Lee e Jack Kirby. Informações disponíveis em: [https://marvel.fandom.com/wiki/Strategic_Homeland_Intervention,_Enforcement_and_Logistics_Division_\(Earth-616\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Strategic_Homeland_Intervention,_Enforcement_and_Logistics_Division_(Earth-616))

³⁴[No original] “In Civil War, the superheroes of the Marvel Universe are so divided over the debate that raged in this country during George W. Bush’s presidency, between those who favor protecting civil liberties over strengthening national security and those who believe the reverse — that suspending civil liberties during war time is necessary for the preservation of public safety —that they literally went to war with one another over it.” (DIPAOLLO, 2011, p.97-98).

dos leitores de quadrinhos,³⁵ tendo uma repercussão na mídia jornalística dos EUA antes mesmo de seu lançamento oficial. Um exemplo disso é a matéria publicada no jornal *New York Times*, em 20 de fevereiro de 2006. Nela, o autor George Gene Gustines afirma que:

As atuais questões políticas do mundo real dos Estados Unidos se envolverão na vida dos heróis da Marvel Comics em "Guerra Civil", uma série mensal limitada de sete edições marcada para começar em maio.³⁶ Na série, as crenças de muitos personagens conhecidos da Marvel, incluindo o Capitão América, o Quarteto Fantástico, o Homem de Ferro e o Homem-Aranha, serão desafiadas. (GUSTINES, 2006, tradução nossa)³⁷

A matéria também questiona se esses quadrinhos não estariam ficando excessivamente políticos. E, por isso, não seriam de fácil entendimento para os jovens leitores de publicações dessa natureza. Mark Millar respondeu dizendo que:

"Guerra Civil", disse Millar, funcionará em dois níveis: 'No fundo, é uma metade dos heróis da Marvel contra a outra metade.' Mas, ele acrescentou: 'A alegoria política é apenas para aqueles que têm consciência política. As crianças vão ler e apenas ver uma grande luta de super-heróis' (MILLAR, apud GUSTINES, 2006, tradução nossa).³⁸

Nesse ponto, o comentário de Millar parece correto, apesar de ser uma HQ que se propõe a discutir essas questões políticas dos EUA contemporâneo. A narrativa é bem dinâmica, contém pouco texto e muitas páginas de ação, com bastantes lutas entre os super-heróis – algumas cenas tem alto nível de violência gráfica, como a parte em que uma cópia ciborgue de Thor mata o herói Golias³⁹ –; e,

³⁵ Ganhou uma adaptação cinematográfica em 2016, *Captain America: Civil War* [Capitão América: Guerra Civil], dirigido pelos irmãos Anthony e Joe Russo. O filme é o terceiro da trilogia do Capitão América feito pela *Marvel Studios* e tem conexão com outros diversos filmes de super-heróis desenvolvidos na última década.

³⁶ Há uma divergência de datas nas HQs dos EUA. Por exemplo: maio é o mês que a publicação vai para a venda, julho é a data que consta na capa da revista. Isso ocorre porque diversas lojas de quadrinhos, e, aliás, a própria editora, trabalham com um sistema de pré-venda que começa em torno de dois meses antes.

³⁷[No original] "America's current real-world political issues will wind themselves into the lives of the heroes of Marvel Comics in "Civil War," a seven-issue limited monthly series set to begin in May. In the series, the beliefs of many well-known Marvel characters, including Captain America, the Fantastic Four, Iron Man and Spider-Man, will be challenged". (GUSTINES, 2006).

³⁸[No original] "Civil War," Mr. Millar said, will work on two levels: "At the core, it's one half of the Marvel heroes vs. the other half." But, he added: "The political allegory is only for those that are politically aware. Kids are going to read it and just see a big superhero fight." (MILLAR, apud GUSTINES, 2006,).

³⁹ Golias é Bill Foster e tem o poder de aumentar o tamanho de seu corpo. O personagem foi criado em 1966 por Stan Lee e Don Heck. Mais informações disponíveis em: [https://marvel.fandom.com/wiki/William_Foster_\(Earth-616\)](https://marvel.fandom.com/wiki/William_Foster_(Earth-616)). Acesso em: 17 abr. 2023.

inclusive, apresenta tom sombrio. As páginas são, no geral, bem escuras, com pouco contraste entre os desenhos e o plano de fundo dos quadros (Figura 2). No entanto, como foi divulgada desde o começo como uma série que pretendia abordar essa questão política, fica difícil para os leitores não fazerem associações. A chamada de propaganda da série, perguntando “de que lado você está?” [*whoside are you?*], é outro indicador de um viés político mais claro, pois chama atenção do leitor para tomar partido, isto é, escolher um dos lados da briga, fosse do Capitão América ou do Homem de Ferro.

A matéria do *New York Times* também destacou que na série, os leitores terão contato com analogias sobre a Guerra ao Terror, a prisão para “terroristas” na Baía de Guantánamo e ao Patriot Act. E salientou que a principal intenção da narrativa foi a de colocar em debate a seguinte questão: "Você desistiria de suas liberdades civis para se sentir mais seguro no mundo?" (GUSTINES, 2006, tradução nossa).⁴⁰ Assim sendo, a ideia central da série Guerra Civil é discutir qual é o preço para se ter uma vida mais segura. Nas HQs isso é subjetivamente colocado quando os super-heróis devem decidir se abrem mão de suas identidades secretas e livre atuação perante a comunidade, ou passam a integrar o trabalho seguro para o governo dos EUA, uma vez que passarão a ser remunerados e a ter direitos trabalhistas e deveres para com o cidadão pagador de impostos. Colocada dessa forma, a opção de trabalhar para o governo de modo oficializado parece ser a escolha óbvia. No entanto, não é assim que as coisas funcionam na narrativa. Alguns super-heróis entendem que eles têm o direito de esconderem o rosto e agirem de forma independente para combater o crime, e consideram um abuso de poder por parte do governo querer controlar suas ações.

Em uma entrevista publicada em 2008, Mark Millar expôs sua percepção sobre a presença de temáticas políticas em suas histórias em quadrinhos.

Bem, é interessante, porque minha carreira realmente não decolou até a época em que Bush chegou. É estranho – os quadrinhos parecem não ir bem em tempos apolíticos. Eles pareciam ter uma queda na segunda metade dos anos setenta, quando Carter era presidente, ou, acredite ou não, Clinton – a indústria de quadrinhos foi quase destruída. E mesmo nos anos cinquenta, quando a Grã-Bretanha e a América estavam bastante à vontade consigo mesmas... você tinha Harold MacMillan dizendo ‘você nunca esteve tão bem’ e tudo mais. Parece que são necessários líderes polarizadores para dar aos cartunistas algo para reagir contra.

⁴⁰[No original] "Would you give up your civil liberties to feel safer in the world?" (GUSTINES, 2006).

Se você pensar sobre isso, na década de 1980, Reagan e Thatcher nos deram o Cavaleiro das Trevas e Watchmen, e mesmo com a guerra do Vietnã e o boom da Marvel no final dos anos 1960 e assim por diante... em tempos muito políticos, tendemos a recorrer a esses cartunistas malucos e esses personagens diferentes. (MILLAR, 2018, [n. p.], tradução nossa).⁴¹

A fala do escritor britânico indica seu comprometimento com a produção de quadrinhos que discutam a política de sua época. Ademais, indica que, segundo ele, a produção de quadrinhos é mais interessante e criativa para os artistas quando lançar mão de suas habilidades narrativas para tecer comentários diretos ou indiretos sobre alguma questão política em voga na sociedade ou que eles, enquanto indivíduos, entendem como relevante de ser apresentada e publicamente debatida, mesmo que dentro de um universo limitado de leitores de quadrinhos.

Em outra entrevista, quando questionado sobre a temática da série Guerra Civil, Millar disse que não se trata de uma história sobre as identidades secretas dos super-heróis, já que grande parte dos principais personagens da Marvel à época já haviam exposto – com exceção do Homem-Aranha – suas identidades ao público. Por isso, apresentar a identidade do personagem é um ponto importante da série, ou seja, faz as vezes de uma propaganda para demonstrar para os outros super-heróis que é válido se expor e entrar no programa de registro do governo.

Além disso, na entrevista, Millar afirmou que a essência de seu trabalho é:

O que importa é que o Homem de Ferro sente qualquer um que esteja andando por aí com um reator nuclear nas costas ou qualquer outra coisa deve ter algum tipo de controle do governo. Eles deveriam estar trabalhando para o governo da mesma forma que os policiais trabalham para o governo local. E é sensato quando você pensa sobre isso. Faz totalmente sentido. Você tem licença, certifica-se de que esse cara está bem, garante que ele não tenha ficha criminal e todo esse tipo de coisa. E é sensato, mas o Capitão América é contra porque ele vem de uma época mais simples e acha que os super-heróis deveriam ser autônomos e não se envolver na política. É uma discussão ideológica entre os dois, e isso é tudo que importa. Isso é Guerra Civil – é Homem de Ferro vs. Capitão América, e ambos estão certos, ambos são mocinhos. Porque no momento em que você demoniza um deles, a história perde o poder. Você tem que gostar desses dois caras, ambos estão corretos, e é por isso que os caras de

⁴¹[No original] “Well it’s interesting, because my career didn’t really take off until around the time that Bush came in. It’s weird – comics seem not to do well in apolitical times. They seemed to have a slump in the latter half of the seventies when Carter was president, or, believe it or not, Clinton – the comics industry was nearly destroyed. And even in the fifties, when Britain and America were pretty at ease with themselves...you had Harold MacMillan saying ‘You’ve never had it so good’ and all that. It seems to take polarising leaders to give cartoonists something to react against. If you think about it, in the 1980s Reagan and Thatcher gave us Dark Knight and Watchmen, and even with the Vietnam war and the Marvel boom of the late 1960s and so on...in very political times we tend to turn to these crazy cartoonists and these different characters”. (MILLAR, 2018, [n. p.]).

quem gostamos também ficam do lado deles. (MILLAR, 2015, [n. p], tradução nossa).⁴²

Assim, de acordo com o autor, a temática central de Guerra Civil é essa disputa ideológica entre os dois personagens. Na visão de Millar, ambos estão certos, defendem ideias que fazem sentido dentro da narrativa e, por meio da contraposição entre os dois heróis, os leitores podem refletir e, talvez, fazer paralelos entre o mundo ficcional e o real. A metáfora que a obra apresenta faz com que os leitores se posicionem, seja a favor do Capitão América, do Homem de Ferro ou de nenhum dos dois. Assim, Guerra Civil fornece indícios para pensar como a polarização política dos Estados Unidos foi representada por uma equipe criativa e editorial que, de alguma forma, via a necessidade de colocar esses superseres para discutir indiretamente o que se passava na sociedade.

Em Guerra Civil, a morte de diversas vítimas devido ao incidente em Stamford é o que iniciou a polarização entre os super-heróis. É o evento correspondente da narrativa para os atentados de 11 de setembro. A partir disso, a opinião pública, o governo e a S.H.I.E.L.D. começaram a se preocupar com uma forma de controlar os super-heróis. Alguns falaram em extermínio; outros, como a advogada Mulher-Hulk,⁴³ defenderam que fosse implementado algum tipo de registro de super-humanos, para que estes atuassem como policiais e fossem igualmente responsabilizados e punidos em casos de abuso de poder ou negligência em serviço.

Tony Stark, o Homem de Ferro, a princípio, não manifestou nenhum interesse nessas discussões, porém, durante o funeral coletivo das vítimas, ele foi abordado pela mãe de um dos garotos que morreu na explosão. Ela o acusou de ser o

⁴²[No original] "What it's about is Iron Man feels anybody who is walking around with a nuclear reactor on their back or whatever should be under government control of some kind. They should be maybe working for the government the same way cops work for local government. And it's sensible when you think about it. It totally makes sense. You have a license, you make sure this guy is okay, you make sure he doesn't have a criminal record and all this kind of stuff. And it's sensible but Captain America's against it because he comes from a simpler time and he feels superheroes should be autonomous and not be involved in politics. It's an ideological argument between the two, and that's all that matters. That's what Civil War is -- it's Iron Man vs. Captain America, and they're both right, they're both good guys. Because the moment you demonize one of them, then the story loses its power. You've got to like both of these guys, they're both correct, and that's why guys we like go to either side with them, too" (MILLAR, 2015, [n. p]).

⁴³ She-Hulk, Jennifer Walters, ganhou seus poderes quando recebeu uma transfusão de sangue de seu primo, Bruce Banner, o Hulk. Desde então, atua como super-heroína em diversos grupos e é advogada de super-heróis. Foi criada em 1979 por Stan Lee e John Buscema. Mais informações em: [https://marvel.fandom.com/wiki/Jennifer_Walters_\(Earth-616\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Jennifer_Walters_(Earth-616)). Acesso em: 17 abr. 2023.

responsável por tudo o que aconteceu (Figura 3). Ele negou veementemente, ao apresentar que os responsáveis foram os Novos Guerreiros. Ela disse que não, pois ele é um bilionário que financia e apoia a ação sem controle de todos os super-heróis. A mulher também acusou Tony de incentivar que pessoas destreinadas com superpoderes ajam de forma ilegal. Ela o comparou com os policiais que são treinados e têm o direito de agir para garantir a segurança. Essa conversa deixou Tony abalado e, a partir disso, iniciou-se todo um processo de discussão entre a comunidade de super-heróis sobre a Lei de Registro elaborada pelo governo.

De fato, não há muita discussão sobre o Registro. A série mostra uma única reunião de vários super-heróis no edifício Baxter, local onde vivem os membros do Quarteto Fantástico.⁴⁴ Nela, os personagens tomam contato com o projeto do governo. Além de Tony Stark, Reed Richards e Hank Pym⁴⁵ – os três são considerados grandes cientistas do universo Marvel – são os principais apoiadores da Lei e tentam convencer os outros a aceitar os registros. No entanto, como é demonstrado na HQ, não há muito o que discutir, e, justamente por isso, a Lei é apresentada como uma imposição: ou eles aceitam ou seriam considerados criminosos e iriam para a cadeia.

Durante essa breve reunião, foram apresentadas algumas das vantagens que os heróis que se registrarem teriam. Fica entendido que quem se registrar seria funcionário do governo federal, usufruindo de direito a férias e a uma aposentadoria. Alguns consideraram que isso é bom, outros, ao contrário, desconfiaram, pois temiam que o governo estivesse tentando tirá-los de circulação. Na reunião, nenhum dos presentes se posicionou firmemente contra o Ato de Registro. A oposição mais contundente vem por parte do Capitão América, que está em outra reunião com Maria Hill, a comandante da S.H.I.E.L.D. Nessa reunião, Hill sugeriu que o Capitão

⁴⁴ *Fantastic Four*, grupo de super-heróis que ganharam seu poderes após serem expostos à radiação cósmica em um acidente envolvendo uma nave espacial. O grupo é liderado pelo cientista Reed Richards, o Senhor Fantástico, que tem poderes de elasticidade corporal; sua esposa, Susan Storm Richards, a Mulher Invisível, por sua vez, além de contar com poder que faz jus ao seu nome, também é capaz de projetar campos de força; Johnny Storm, o Tocha Humana, possui a habilidade de colocar seu corpo em chamas e voar, é irmão de Susan e Ben Grimm, o Coisa, cujo corpo é formado por diversas rochas e possui superforça, além de invulnerabilidade a certos ferimentos. O grupo foi criado em 1961 por Stan Lee e Jack Kirby. Informações retiradas de: [https://marvel.fandom.com/wiki/Fantastic_Four_\(Earth-616\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Fantastic_Four_(Earth-616)). Acesso em: 17 abr. 2023.

⁴⁵ Hank Pym é um cientista especialista em robótica e inteligência artificial, ele desenvolveu dispositivos que lhe permitem mudar o tamanho de seu corpo. Ele possui diversas identidades de super-herói, a mais conhecida é a de Homem-Formiga [*Ant-Man*], durante a Guerra Civil ele atendia pela identidade heroica de Jaqueta Amarela [*Yellowjacket*]. O personagem foi criado em 1961 por Stan Lee, Jack Kirby e Larry Lieber. Informações disponíveis em: [https://marvel.fandom.com/wiki/Henry_Pym_\(Earth-616\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Henry_Pym_(Earth-616))

formasse uma equipe para caçar e prender os que não aceitarem se registrar.

As falas do Capitão América indicam o seu temor: ao se registrarem os super-heróis, há a possibilidade de perderem autonomia, podendo tornarem-se instrumentos de manipulação política e serem colocados para lutar contra inocentes, como ocorre com diversos soldados que são mandados para combates em outros países. Já a fala de Hill indica que a normatização apenas prevê que o Capitão e os demais sigam a vontade do povo dos EUA, que em uma democracia é entendida como soberana. Hill não se vê como uma agente do governo, mas como uma funcionária dos cidadãos de seu país. O Capitão se vê do mesmo modo, porém, desconfia do governo, sugerindo que talvez os governantes não representem, de fato, a vontade do povo. Após isso, ocorre uma luta violenta entre o Capitão América e os agentes da S.H.I.E.L.D., que tentam detê-lo sem sucesso. A partir disso, Tony Stark é avisado de que o Capitão se rebelou e tem início a luta entre os dois grupos distintos.

Como foi dito anteriormente, o Ato de Registro de Super-heróis é uma alusão ao Patriot Act. Portanto, o Ato Patriota se constitui em um dos elementos fundamentais do diálogo entre a HQ e o contexto político dos EUA. Para Victor Callari (2016), Cord Scott (2014) e Aaron David Lewis (2012) um dos principais objetivos da série Guerra Civil é discutir, por meio de uma batalha alegórica entre super-heróis, as contradições do Ato Patriota e a questão dos limites do poder estatal e seus eventuais abusos de poder. Antes de continuar a análise da história em quadrinhos, é necessário uma breve contextualização sobre o que é o Ato Patriota e as principais mudanças que instituiu na sociedade estadunidense.

O Ato Patriota, *USA Patriot Act* no original, é um acrônimo para *Uniting and Strengthening America by Providing Appropriate Tools Required to Intercept and Obstruct Terrorism Act of 2001*, documento aprovado sem muitas discussões pelo Congresso em outubro de 2001 que, em linhas gerais, expandiu o poder dos órgãos de segurança estatais e, indiretamente, permitiu a violação da privacidade e dos direitos civis dos cidadãos estadunidenses em nome do combate ao terrorismo. O documento permitiu que a vida privada dos cidadãos fosse investigada de forma extensiva e sem prévio aviso. Os estrangeiros, como haveria de se supor, foram os principais alvos, principalmente os muçulmanos, pois apresentavam, do ponto de vista governamental, perigo em potencial. Com esse documento, a população dos Estados Unidos sofreu um grande golpe em um de seus valores fundamentais: a

liberdade.

Em um artigo publicado em seu *website*, o historiador Eric Foner fez a seguinte colocação sobre o Ato Patriota:

[...] todos os surtos patrióticos correm o risco de degenerar em um desenho coercivo das fronteiras entre americanos “leais” e aqueles estigmatizados com os estrangeiros e traidores. Como outras guerras, a “guerra ao terrorismo” levantou questões preocupantes em matéria de liberdades civis em tempo de guerra, os direitos dos não-cidadãos e fronteiras étnicas da liberdade americana. Não é difícil listar as numerosas e preocupantes violações às liberdades civis que se seguiram na esteira do 11 de setembro. Proteções legais, como *habeas corpus*, julgamento por júri imparcial, o direito de representação legal e igualdade perante a lei, independentemente da raça ou origem nacional foram reduzidos. (FORNER, 2004, [n. p.], tradução nossa).⁴⁶

O Ato Patriota foi criado, a princípio, para ser um meio que daria ao Estado maior poder de ação contra os terroristas. No entanto, também contribuiu para aumentar o controle e a vigilância sobre os cidadãos. As principais críticas ao documento destacavam que era um meio para que o governo ampliasse seu poder e assim tivesse maior liberdade para reprimir seus compatriotas. Assim, foi essencialmente entendido como um documento que limitou a liberdade dos cidadãos em nome da segurança nacional e do combate ao terrorismo.

Esse tipo de medida governamental não é algo novo na história nem exclusivo dos Estados Unidos. Trata-se de atitude recorrente em momentos de guerra, quando o governo precisa gerir os recursos e proteger seu território contra possíveis ataques. Se o contexto pós-11 de setembro era bélico, todavia, era uma guerra distinta de outras, pois não estava sendo travada entre dois Estados rivais, mas entre uma grande potência mundial e um pequeno grupo de agentes que, supostamente, teriam como base um país, tornado o alvo de uma nova forma de investida militar. Durante o governo Bush, os Estados Unidos passaram por um momento de gradual aumento do Poder Executivo, algo pouco comum e, muitas

⁴⁶[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. Legal protections such as habeas corpus, trial by impartial jury, the right to legal representation, and equality before the law regardless of race or national origin were curtailed.” (FORNER, 2004, [n. p.]). Trecho do texto “Rethinking American History in a Post-9/11 World”, de 6 de setembro de 2004. Disponível em: <http://www.ericfoner.com/articles/090604hnn.html>. Acesso em: 21 dez. 2022.

vezes, não visto como positivo pela “cultura política”⁴⁷ do país – que devido a sua tradição federalista entende que o governo federal não deve exercer um grande poder sobre os Estados e nem sobre os cidadãos. No entanto, essa ideia apresentou-se mais de forma retórica do que prática e mudou de acordo com o contexto.⁴⁸ George W. Bush, assim como Franklin D. Roosevelt, guardadas as devidas proporções, foi um presidente que governou os EUA durante um período de guerra. E, nesse cenário, é preciso o fortalecimento do poder Executivo.

De acordo com Mary L. Dudziak (2010), o governo Bush foi criticado tanto pela Direita quanto pela Esquerda por ter se afastado do “Estado de Direito”. Teria sido um governo que infringiu leis e agiu de forma autoritária contra seus cidadãos. No entanto, a autora demonstra que todas as ações de “empoderamento” do Executivo durante os oito anos em que esteve no poder foram justificadas por mecanismos legais. As leis foram usadas “como espada e escudo” do governo de George W. Bush. Para a autora, os atentados de 11 de setembro foram fundamentais para fortalecer o poder presidencial e facilitar o implemento da agenda conservadora do partido Republicano, principalmente as ligadas às fontes de energia (como o petróleo). Dudziak(2010, p. 41, tradução nossa) afirma que:

A guerra e os poderes emergenciais são frequentemente invocados como base para a concepção de poder Executivo do governo Bush, mas o esforço para expandir o poder Executivo foi uma prioridade desde o início. Enquanto o escopo do poder presidencial havia se recuperado da era pós-Watergate, Charlie Savage sugere que a administração Bush assumiu o cargo motivada por uma preocupação de que os anos Clinton prejudicaram a presidência, e o presidente instruiu sua equipe que eles precisavam reabilitar o escritório, deixando “em melhor forma” do que o encontraram. Uma forma de proteger as prerrogativas do Executivo, acreditavam os funcionários de Bush, era proteger em sigilo, e assim uma batalha inicial foi sobre um esforço para proteger contra divulgação registros da força-tarefa de energia do vice-presidente Cheney, que foi contestada tanto pelo Congresso quanto por litigantes privados. Depois de 11 de setembro, o governo ampliou seus esforços para tornar as ações do Executivo secretas, tendo como justificativa a segurança nacional, ainda que o sigilo fosse estendido a assuntos não relacionados à segurança.⁴⁹

⁴⁷ Para uma definição do conceito de “cultura política” e seus usos historiográficos, recomenda-se a leitura de: MOTTA, 2009.

⁴⁸ Sobre essa questão dos limites do poder do governo federal e como isso muda ao longo da história dos EUA, consultar: SCHLESINGER JR, 1992..

⁴⁹[No original] “War and emergency powers are often invoked as the basis for the Bush administration’s conception of executive power, but the effort to expand executive power was a priority from the very beginning. While the scope of presidential power had recovered from the post-Watergate era, Charlie Savage suggests that the Bush administration came into office motivated by a concern that the Clinton years had damaged the presidency, and the president instructed his staff that they needed to rehabilitate the office, leaving it “in better shape” than they found it. One way to protect executive prerogative, Bush officials believed, was to protect secrecy, and so an initial battle was over

Os acontecimentos de 11 de setembro de 2001 serviram de suporte para legitimar a ampliação do poder Executivo. No entanto, isso também foi garantido pela própria Constituição dos Estados Unidos, ou melhor, através de uma interpretação desta que afirma que o “Presidente deve cuidar para que as leis sejam fielmente executadas”.⁵⁰ De acordo com Dudziak (2010, p. 43), isso foi lido como se todos os poderes de ordem executiva devessem ser investidos ao presidente.

Para o pesquisador Kam C. Wong, o Ato Patriota foi desnecessário e ineficaz em seu principal intuito de prevenir e conter o terrorismo, já que, na prática, o governo dos Estados Unidos possuía há um bom tempo mecanismos de segurança que poderiam e deveriam ter sido usados para evitar os ataques de 11 de setembro. Para o autor, o Ato Patriota

foi fruto da imaginação da ideologia neoconservadora. Logo após o ataque, o povo, a nação e até o mundo se reuniram em torno do presidente (governo) e estava pronto para fazer o que fosse preciso para tornar a nação segura e o mundo mais seguro. Foi uma oportunidade de ouro para reformar e transformar o regime antiterrorista, em Estados Unidos e o mundo, como o conhecíamos. O presidente e seu governo escolheram em vez disso, usar a crise de 11 de setembro para promover sua ideologia conservadora na construção de um estado policial em casa e a América imperial no exterior (WONG, 2006, p.38, tradução nossa).⁵¹

Tanto pela perspectiva de Dudziak quanto de Wong, o Ato Patriota, apesar de não ter sido criado exatamente para isso, foi usado como um mecanismo para ampliar os poderes de George W. Bush enquanto presidente e assim garantir que a agenda “neoconservadora” de alguns membros do partido Republicano – que à época contava com a maioria no Congresso – fosse implantada de forma mais rápida e sem oposição dos Democratas e da sociedade civil de modo geral.

Nesse ponto, vem a questão de qual seria essa agenda neoconservadora. Os

an effort to shield from disclosure records of Vice President Cheney’s energy task force, which was challenged by both Congress and private litigants. After September 11, the administration expanded its efforts to make executive actions secret, using national security as the rationale, even though secrecy extended to non-security-related matters” (DUDZIAK, 2010, p.41).

⁵⁰ Trecho do segundo artigo da Constituição dos EUA. Texto original: “the President shall take care that the laws be faith fully executed”.

⁵¹[No original] “[...] was the brainchild of neo-conservative ideology. Right after the attack, the people, nation and indeed the world rallied around the President (government) and stood ready to do what it takes to make the nation secure and the world safer. It was a golden opportunity to reform and transform the anti-terrorism regime, in United States and the world, as we knew it. The President and his administration chose instead to use the 9/11 crisis to promote his conservative ideology in building a police state at home and imperial America abroad” (WONG, 2006, p.38).

chamados neoconservadores⁵² nos Estados Unidos são caracterizados pelas seguintes ideias:

[...] preocupação com a posição global dos EUA como baluarte anticomunista e protótipo de sociedade justa, avançada e promissora de liberdade, modelo a ser promovido no exterior, tanto por motivos éticos, quanto de segurança. Os neoconservadores opõem-se a todos os totalitarismos [...]. São os campeões da exportação agressiva de valores que chamam de “americanos” [...] (DEMANT, 2007, p.210).

Essas são apenas algumas características básicas desse grupo político, que é bem heterogêneo. Além disso, os neoconservadores também defendem valores morais e religiosos, que entendem como fundamentais para a manutenção da sociedade estadunidense; em geral, são contra o aborto e as chamadas “ações afirmativas” de inclusão de minorias excluídas da sociedade. Também são defensores de uma certa “virtude” na prática política. De acordo com Carlos Gustavo Poggio Teixeira, essa ênfase na virtude resulta em duas estratégias que se complementam:

Primeiro, um esforço em relacionar a virtude republicana como ideal nacional norte-americano, de forma a explicar os alegados perigos associados à degradação de valores morais e ao niilismo individual e social. A segunda estratégia é a exigência neoconservadora de um comprometimento com ideais, conferindo um caráter heroico ao significado dos Estados Unidos como nação, e que seja capaz de mobilizar a sociedade tanto no plano doméstico como no internacional (TEIXERA, 2010, p.43).

E no caso do governo Bush, os neoconservadores estavam mais preocupados em estabelecer seu poder e, evidentemente, mantê-lo. Por isso, concederam apoio a diversas medidas que visavam um maior fortalecimento do Poder Executivo, como o Ato Patriota, que vai contra a ideia de liberdade individual defendida por alguns deles. Outra característica peculiar dos neoconservadores, e que de certa forma é contraditória para um grupo que teme totalitarismos, é a necessidade de um líder forte. Essa liderança teria funções muito específicas, como destaca Teixeira:

⁵² Para uma diferenciação entre conservadores e neoconservadores nos EUA, consultar os dois primeiros capítulos de: ZELIZER, 2010.

[...] internamente deveria ser capaz de mobilizar o apoio da população civil, internacionalmente teria a responsabilidade de assumir e fortalecer o papel da própria nação norte-americana como líder do sistema mundial [...] uma clara distinção entre amigo e inimigo[...] (TEIXIERA, 2010, p.46).

Com base nessas características básicas, podemos verificar que o governo de George W. Bush, em seus oito anos, atendeu relativamente bem às demandas políticas dos neoconservadores, tanto com relação às políticas internas quanto externas, essas últimas, aparentemente, melhor sucedidas dado, por exemplo, o resultado da Guerra do Iraque. Já a mobilização do apoio da sociedade civil foi algo mais complicado de ser alcançado, e boa parte disso se deveu aos atentados de 11 de setembro, que geraram insegurança e, conseqüentemente, um maior apoio da população ao governo. No entanto, depois de dois anos no poder, Bush foi perdendo grande parte desse apoio popular.⁵³ De acordo com Rodrigo Pedroso, é difícil precisar o peso real dos neoconservadores no governo Bush e no partido Republicano. Seus ideais tiveram grande penetração nesse período, mas os próprios começaram a perceber que o presidente não era o líder que desejavam, ainda mais com a constante perda de apoio popular que se verificava. No entanto, seus ideais foram determinantes nos primeiros anos pós-11 de setembro e contribuíram para

[...] um clima de aparente unanimidade, quanto ao papel que os Estados Unidos deveriam desempenhar, e como deveriam combater os novos inimigos, no qual predominou a polarização entre os que estão do lado dos Estados Unidos e os que não estão, e, conseqüentemente, estariam do lado do inimigo. Um período onde quem fizesse críticas às políticas governamentais era acusado de antipatriotismo ou antiamericanismo (PEDROSO, 2014, p.96).

É esse clima de polarização que deu o tom da série Guerra Civil. De outro modo, a ideia de que “se você não está do nosso lado você é automaticamente nosso inimigo”. Evidentemente, que esse tipo de polarização faz parte de um discurso político e ideológico pouco perceptível no cotidiano dos cidadãos do país, a despeito de bem abordado em diversos meios de comunicação.

⁵³ O site de pesquisas Gallup indica que a partir de 2003 houve uma grande queda nos níveis de aprovação do governo Bush, que caíram ainda mais durante seu segundo mandato. Dados disponíveis em: <http://www.gallup.com/poll/116500/presidential-approval-ratings-george-bush.aspx> Acesso em: 2 jan. 2023.

1.3 Amigos ou inimigos?

Outro ponto interessante e que está relacionado com a agenda dos neoconservadores – além da visão heroica da nação – é essa necessidade de distinguir “amigos” e “inimigos”. A série demonstra que essa divisão não é fácil de ser estabelecida, pois transforma personagens que antes eram amigos em inimigos. Uma grande questão colocada ao longo da série foi, justamente, essa indefinição. Não fica mais claro para os leitores quem é, de fato, inimigo, mesmo porque os vilões acabaram sendo usados – pelo lado do Homem de Ferro principalmente – como aliados na guerra.

Por mais que Millar tenha destacado que nenhum dos dois lados está errado ou certo, há uma clara tendência de demonstrar as ações do Homem de Ferro como moralmente questionáveis. A primeira demonstração disso ocorreu nas edições três e quatro, quando aconteceu a primeira grande batalha entre o grupo do Capitão América e do Homem de Ferro. Nessa luta, o Capitão foi violentamente atacado pelo Homem de Ferro, acabando gravemente ferido; e um clone do personagem Thor,⁵⁴ criado por Reed Richards, matou o super-herói Golias. Esse acontecimento abalou a todos, em especial o Homem-Aranha, que passou a questionar se realmente escolheu o lado certo da disputa. Posteriormente, na edição número cinco, ele abandonou a equipe de Stark e tentou se juntar à do Capitão. Por essa escolha, foi perseguido e quase executado por vilões que estavam a serviço da S.H.I.E.L.D. O Homem-Aranha foi salvo graças à intervenção do personagem Justiceiro [Punisher⁵⁵, no original], considerado um anti-herói dos quadrinhos por executar sem piedade os criminosos; e, evidentemente, ele também está do lado dos contrários ao registro.

⁵⁴ Thor havia morrido ao final de uma série de HQs nas quais teve de se sacrificar para dar início ao Ragnarok, até o momento do início da Guerra Civil ele continuava morto. Como Thor é um dos heróis mais poderosos do universo Marvel, Stark e Richards decidiram fazer um clone dele para servir de vantagem contra o grupo do Capitão, mas isso não saiu da maneira que esperavam. Thor é um simulacro do deus nórdico e foi criado em 1962 por Don Rico, Hy Rosen, Stan Lee, Jack Kirby e Larry Lieber. Informações disponíveis em: [https://marvel.fandom.com/wiki/Thor_Odinson_\(Earth-616\)?so=search](https://marvel.fandom.com/wiki/Thor_Odinson_(Earth-616)?so=search). Acesso em: 18 abr. 2023.

⁵⁵ É o nome usado por Frank Castle, ex-combatente da Guerra do Vietnã, que ao voltar pra casa teve sua família assassinada por criminosos; desde então atua como justiceiro caçando e executando criminosos. O personagem foi criado em 1973 por Gerry Conway, Ross Andru e John Romita Sr. No início apareceu como vilão nas histórias do Homem-Aranha depois ganhou sua própria revista e passou a ser representado como um vigilante urbano extremamente violento. Informações disponíveis em: [https://marvel.fandom.com/wiki/Frank_Castle_\(Earth-616\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Frank_Castle_(Earth-616))

Na quarta edição da série, Susan Richards e seu irmão Johnny Storm, ambos integrantes do Quarteto Fantástico, também abandonaram o lado dos que eram a favor do registro e passaram a ser perseguidos pelos soldados da S.H.I.E.L.D. Ao mudar de lado, Susan deixa a seguinte carta explicando para seu marido Reed Richards o porquê de sua decisão.

Meu querido Reed...

Eu sei que Johnny saiu do hospital e que a família está reunida novamente. Eu sei que deveria estar feliz por isso. Mas eu não estou.

Eu estou tão envergonhada de você agora, e como vergonha de mim mesma por apoiar seus planos fascistas. Eu odeio o que me tornei. Por isso estou entrando para os Vingadores secretos do Capitão.

Por favor entenda, isto não é mais um clamor por atenção. Não estou tentando te distrair de seu trabalho tão importante.

Isso porque nossas mãos estão encharcadas com o sangue de Bill Foster [o Golias], e você está tão cego pelos seus gráficos e suas projeções sociais que não consegue ver.

Eu e Johnny vamos atuar no underground, e lá evidentemente não é o local para Franklin e Valeria. Por isso estou deixando eles aos seus cuidados, e imploro que você dê um pouco do seu tempo que frequentemente no passado você negou. [...] (GUERRA CIVIL #4, 2006, p.29-31, tradução nossa).⁵⁶

Na carta da personagem, é possível perceber, além de problemas conjugais, que ela está profundamente envergonhada e arrependida de ter apoiado seu marido em todo o projeto de registro e de prisão dos que se rebelaram. Ela classificou as ações de Richards como fascistas. Não fica claro, no entanto, qual é o entendimento da personagem sobre fascismo, mas é possível inferir que tenha se referido à forma autoritária e violenta que seu marido tem tratado seus antigos colegas e também ao fato de ele ter sido o responsável pelo “Complexo 42”, uma prisão especial em outra dimensão, conhecida como “Zona Negativa”⁵⁷, onde os rebeldes são aprisionados sem julgamento ou condenação legal e ficam lá até a morte. Victor Callari afirma que

⁵⁶[No original] “My darling Reed... I Know Johnny’s out the hospital and the family’s back together again. I Know I should be happy, but I’m not. I’m so ashamed of you right now, and ashamed of myself to support your fascists plans. I hate what I’ve become, and that’s why I’m joining Cap’s Secret Avengers team. Please understand: this not another cry for attention. This is not me trying to distract you from your all-important work. This is because our hands are soaked in Bill Foster’s blood and you’re so blinded by your graphs and social projections that you even can see it. Johnny and I will be working underground from now on, and that’s obviously no place for Franklin and Valeria. That’s why I left them in your care and I beg you to give them the time you have so often denied them in the past [...]” (CIVIL WAR #4, 2006, p.29 e 31).

⁵⁷*Negative Zone*, é um continuum de antimatéria que existe ao lado do continuum que a Terra ocupa. Foi descoberta por Reed Richards e o Quarteto Fantástico numa aventura publicada em 1966. Informação retirada de: https://marvel.fandom.com/wiki/Negative_Zone. Acesso em: 18 abr. 2023.

o Complexo 42 é uma clara referência à prisão na Baía de Guantánamo, em Cuba. A prisão foi criada em 2002 para manter sob contenção suspeitos de terrorismo.

Um centro prisional com localização privilegiada, e que permitia aos Estados Unidos manter seus prisioneiros detidos sem responder diretamente à sua legislação nacional, uma vez que o território não corresponde à jurisdição legal estadunidense. A prisão de Guantánamo aproveitava um vácuo constitucional não previsto na legislação interna ou no direito internacional, permitindo que o governo estadunidense desrespeitasse os termos de tratamento de prisioneiro presentes na Convenção de Genebra. O centro de detenção foi alvo de muitas críticas ao longo dos anos, em especial pelo tratamento dado aos prisioneiros (CALLARI, 2016, p.160).

Além desse precedente constitucional ora mencionado, a prisão de Guantánamo existia devido a manobras jurídicas desenvolvidas pelo governo de George W. Bush com apoio do Supremo Tribunal e do Congresso. De acordo com Dudziak, o aparato jurídico governamental trabalhou revendo leis já existentes, dando novas interpretações para os textos para, assim, conseguir agir de forma ilegal, mesmo cometendo diversas ações que são consideradas crimes contra a humanidade, como a tortura de prisioneiros.

Duas estratégias foram usadas para isolar as ações do governo de uma revisão judicial na guerra contra o terror. A primeira era colocar os detidos fora do território dos EUA, com base na teoria de que as proteções constitucionais dos EUA não se aplicariam aos detidos pelo governo dos EUA em outro país. A segunda estratégia foi criar uma nova categoria de pessoas jurídicas, “combatentes inimigos ilegais”. Como soldados inimigos em tempo de guerra, argumentava-se, eles não tinham direito à proteção dos tribunais domésticos que atendiam a processos criminais. Mas, como combatentes inimigos ilegais, eles também não eram protegidos pelas leis da guerra. O presidente reivindicou o direito de designar o status de indivíduos como combatentes inimigos ilegais e o aplicou não apenas a supostos agentes da Al Qaeda capturados no campo de batalha no Afeganistão, mas também a cidadãos americanos detidos em solo americano (DUDZIAK, 2010, p.44-45, tradução nossa).⁵⁸

⁵⁸[No original] “Two strategies were used to insulate administration actions in the war on terror from judicial review. The first was to place detainees outside U.S. territory, on the theory that U.S. constitutional protections would not apply to those held by the U.S. government in another country. The second strategy was to create a new category of legal persons, “illegal enemy combatants.” As enemy soldiers during wartime, it was argued, they were not entitled to the protections of domestic courts that attended criminal prosecutions. But as illegal enemy combatants they were also not protected by the laws of war. The president claimed the right to designate the status of individuals as illegal enemy combatants and applied it not only to suspected al Qaeda operatives captured on the battlefield in Afghanistan but also to U.S. citizens apprehended on American soil” (DUDZIAK, 2010, p.44-45).

Assim, a administração Bush se valeu dessa categoria de “combatentes inimigos ilegais” para prender e privar de seus direitos todos aqueles que foram capturados durante a Guerra ao Terror. Dentre esses direitos estava o de não ser torturado. A partir dessas manobras judiciais, Guantánamo tornou-se local onde nenhuma lei tinha validade, pois além de não ser um lugar pertencente à administração legal dos EUA, também comportava outros tipos de prisioneiros, ou seja, que não podiam ser enquadrados nas definições internacionais de combatentes, já que foram incluídos dentro de uma nova classificação. Dudziak também destaca que essa ação do governo Bush foi se desgastando com o passar do tempo:

A administração Bush invocou a segurança para perseguir seus objetivos, mas a estratégia ameaçou ruir sobre si mesma. O medo era necessário para justificar o poder expansivo, mas se o medo persistisse, isso sugeria que os poderes concedidos não haviam alcançado seu propósito. E havia muitas coisas a temer nos últimos dias da presidência de Bush. Em meio ao aprofundamento da crise econômica, os ex-defensores do livre mercado acharam a regulamentação econômica federal repentinamente reconfortante. À medida que seu poder se desgastava, o presidente Bush trabalhou para incorporar resquícios da agenda legal conservadora nos regulamentos federais, desde uma regra que permitia um maior despejo de resíduos de minas nos rios até uma que permitia que o pessoal médico recusasse serviços que entrassem em conflito com sua fé religiosa, mesmo que isso incluísse recusar-se a prescrever controle de natalidade. Nessas e em outras ações, o presidente implantou a lei para isolar e ilhar seu poder, tanto quanto pôde (DUDZIAK, 2010, p.58, tradução nossa).⁵⁹

Na perspectiva da autora, o aumento de poder do presidente só foi tolerado até o momento em que o medo de um novo ataque terrorista se manteve. Quando este foi substituído pelo de uma nova crise econômica, acompanhada de recessão, foi necessária mudança política, o que veio a ocorrer com a eleição do Democrata Barack Obama, em 2008.

Voltando aos quadrinhos, o Complexo 42 e sua função de prisão para superseres faz uma clara referência à prisão de Guantánamo, mas com algumas

⁵⁹[No original] “The Bush administration invoked security to pursue its goals, but the strategy threatened to collapse on itself. Fear was needed to justify expansive power, but if fear persisted, that suggested the powers granted had not achieved their purpose. And there were too many things to be afraid of in the waning days of the Bush presidency. Amid the deepening economic downturn, former advocates of the free market found federal economic regulation suddenly comforting. As his hold on power frayed, President Bush worked to embed remnants of the conservative legal agenda in federal regulations, from a rule that allowed greater dumping of mine waste in rivers to one that enabled medical personnel to refuse services that conflicted with their religious faith, even if that included refusing to prescribe birth control. In these and other actions, the president deployed law to isolate and insulate his power, as long as he could” (Ibid., p.58). (DUDZIAK, 2010, p.58).

diferenças. Na série, não há nenhuma menção ao fato de que os prisioneiros sofram tortura ou sejam tratados de modo “desumano”. De fato, isso seria muita incoerência por parte dos três envolvidos no projeto, afinal, se torturassem seus “amigos” aprisionados, eles não seriam mais heróis. O questionamento das ações heroicas na série é limitado. Os únicos que ultrapassam os limites foram o Thor ciborgue e o Justiceiro, que na edição seis executam sem dó dois vilões que desejavam se juntar ao grupo do Capitão. No caso de Thor, sua ação não é a de um herói, pois ele, de fato, não é o verdadeiro. E no caso do Justiceiro, sua ação é condizente com suas características prévias de assassino, a despeito de ter sido agredido violentamente pelo Capitão América. A ação do Capitão demonstra que em seu grupo não há espaço para ações violentas, ao contrário do grupo de Stark, onde a morte de Golias foi vista como um incidente colateral. Algo que não diminuiu ou tirou a relevância da luta deles.

Dessa maneira, podemos entender que o grupo do Capitão América é moralmente mais justo, pois mantinha respeito pela vida e a liberdade de todos os indivíduos. Já o de Tony Stark careceria desses valores morais, haja vista que não se importaria em prender (sem julgamento) amigos e a morte de um indivíduo parece ter pouca importância. Por mais que em toda a série exista uma tendência a demonstrar que os dois lados cometem erros, o grupo do Capitão aparenta ser o menos errado. Um forte indício disso é que, ao final, na edição sete, Pantera Negra⁶⁰ e Namor,⁶¹ que a princípio haviam escolhido a neutralidade, decidem entrar na luta ao lado do Capitão.

Essa batalha final entre os super-heróis apresenta alguns dados que merecem ser analisados detalhadamente. Primeiro, durante a luta, o grupo do Capitão América conseguiu uma grande vantagem, afinal arregimentou aliados que o outro grupo não previa. Porém, quando estava prestes a dar o golpe final no Homem de Ferro, o Capitão foi detido por policiais e civis (Figura 5), que imploraram

⁶⁰ *Black Panther*, título usado por T'Challa soberano de Wakanda, uma rica nação africana fictícia, onde seu povo desfruta da mais alta tecnologia graças ao Vibranium, metal raro que permite ao país adquirir diversos dividendos. T'Challa também atua como super-herói nos EUA e já fez parte dos Vingadores. Foi criado em 1966 por Stan Lee e Jack Kirby. Informações disponíveis em: [https://marvel.fandom.com/wiki/T%27Challa_\(Earth-616\)](https://marvel.fandom.com/wiki/T%27Challa_(Earth-616)). Acesso em: 18 abr. 2023.

⁶¹ *Namor the Sub-Mariner*, personagem criado por Bill Everett, em 1939. Namor é um mutante, filho de um humano com uma princesa atlante. Ele lutou ao lado do Capitão América na Segunda Guerra Mundial e, atualmente, é o soberano da cidade submersa de Atlantis, e, frequentemente, envolve-se em lutas contra os seres humanos para defender a soberania de seu reino, o oceano. Informações disponíveis em: [https://marvel.fandom.com/wiki/Namor_McKenzie_\(Earth-616\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Namor_McKenzie_(Earth-616)). Acesso em: 18 abr. 2023.

para que ele parasse. Nisso, ele percebeu o tamanho da destruição que causou; rendeu-se e pediu para que seus colegas fizessem o mesmo. O Homem-Aranha, por sua vez, questionou a atitude, tendo em vista que estavam em condição vantajosa, momento em que o Capitão disse: “Tudo menos a discussão. E eles não estão prendendo o Capitão América... Estão prendendo Steve Rogers. Isso é uma coisa muito diferente” (CIVIL WAR #7, 2007, p.22, tradução nossa)⁶². E assim termina a batalha entre os heróis da Marvel Comics.

1.4 Rumo a uma utopia?

O grupo Pró-Registro venceu e, nas páginas finais, os leitores têm contato com uma carta que Reed Richards escreveu para Susan. Nela, Richards, além de pedir que sua esposa volte, lamentou alguns dos ocorridos durante a Guerra Civil, mas mostrou-se feliz por seu lado ter vencido. Expôs que agora o projeto seguirá como planejado e, em breve, cada um dos Estados do país terá seu próprio grupo de super-heróis registrados e treinados para combater o crime e manter a segurança de cada cidadão, “descentralizando esta comunidade de uma única costa e construindo uma superpotência para o século XXI” (CIVIL WAR #7, 2007, p.25, tradução nossa).⁶³ Ele também disse que a prisão na Zona Negativa teve uma boa aceitação da população, apesar de controversa. E afirmou que é difícil de imaginar que viveram até aquele momento sem um local especial para prender seres com superpoderes. Ao final, Richards destacou uma transformação fundamental na ação dos super-heróis devido às mudanças que ocorreram: “Trabalhando com o governo, nossa missão foi além da simples lei e ordem e agora estamos lidando com tudo, desde o meio ambiente até a pobreza global...” (CIVIL WAR #7, 2007, p.27, tradução nossa).⁶⁴ Apesar de animado com a utopia que ele está construindo, lamenta que alguns heróis não aceitaram se registrar e mudaram para o Canadá, enquanto outros continuam a atuar de forma clandestina. Mas lamenta principalmente a ausência de sua esposa nessa “nova América” que está sendo gestada.

⁶² [No original] “Everything except the argument. And they're not arresting Captain America...They're arresting Steve Rogers. That's a very different thing” (CIVIL WAR #7, 2007, p.22).

⁶³[No original] “Decentralizing this community from a single coast and building a super-power for twenty-first century” (CIVIL WAR #7, p.25).

⁶⁴[No original] “Working with the government, our remit has moved beyond simply law and order and we're now tackling everything from environment to global poverty...” (CIVIL WAR #7, p.27).

Nas três páginas finais da série, vemos Tony Stark no porta-aviões aéreo da S.H.I.E.L.D. Agora, ele é o novo diretor da agência e pretende usá-la para promover reformulações no mundo. Ele conversou com a mãe do garoto morto em Stamford e explicou que ele, Richards e Pym tiveram cem ideias para deixar os Estados Unidos e o mundo mais seguros: o complexo prisional é apenas a de número quarenta e dois, logo, ainda restam mais cinquenta e oito ideias para serem colocadas em prática.

O desfecho da série indica que os três líderes e cientistas responsáveis pelo projeto de registro de super-heróis junto ao governo dos EUA estavam planejando algo muito maior do que uma simples regulamentação para manter a segurança local. Suas ambições são variadas, mas o objetivo central é a conduzir a construção de um mundo melhor. Os super-heróis e os ideais dos EUA serão exportados para o mundo todo. Agora, com apoio governamental, a ação desses superseres irá muito além de questões de lei e ordem em seu próprio território, ajudarão a resolver problemas ambientais e a fome no mundo. Um projeto utópico e ao mesmo tempo imperialista.

Essa visão dos EUA transmitida ao final da trama remete ao mito fundador nacionalista do país, o chamado “Destino Manifesto”. De acordo com a historiadora Mary Anne Junqueira, essa ideia faz parte de um conjunto de articulações identitárias, isto é, determinados acontecimentos do passado foram utilizados para a construção de uma comunidade nacional. No caso, o mito do Destino Manifesto retoma a história dos grupos puritanos que chegaram na América e a interpretaram como uma espécie de Terra Prometida, uma utopia. Esse mito retoma os escritos de John Winthrop, comandante de um navio de puritanos que se estabeleceu em Massachusetts.

Para ele, o mundo que os peregrinos construíram era como *a city upon the hill* (uma cidade sobre a colina). Significava que o mundo que construíam ali era pautado pela ética e pela moral religiosa e que deveria brilhar como um farol, um modelo para a humanidade (JUNQUEIRA, 2018, p.45, grifo do autor).

A partir disso,construiu-se uma narrativa mítica que entendia que os Estados Unidos e seu povo eram escolhidos por Deus para guiar o mundo todo rumo a uma utopia religiosa e moral.O discurso, no entanto,transformou-se ao longo do tempo,tornando-se menos declaradamente religioso, mas fiel ao princípio do uso da

retórica de espalhar a democracia pelo mundo. É exatamente essa ideia de modelo para a humanidade que o final da HQ transmite. A última página (Figura 6), em que vemos Tony Stark no céu e o sol nascendo no horizonte, reforça essa ideia de utopia global em construção. Essa ideia do Destino Manifesto tem sido usada em diversos momentos da história dos EUA e serve para justificar muitas ações intervencionistas do país. Durante a Guerra ao Terror, por exemplo, ela foi muito usada pelo governo e pela mídia, nesse ponto Guerra Civil não deixa de estar alinhada com a narrativa mítica de seu país.

Tanto o Homem de Ferro quanto o Capitão América representam duas faces dessa visão mítica da nação. De acordo com o pesquisador Berkay Max Erdemandi, os dois personagens justapõem visões distintas da identidade nacional dos EUA, colocando em confronto duas visões patrióticas, uma mais pragmática e tecnológica e a outra mais idealista, cuja proposta é remontar ao período da Segunda Guerra Mundial.

O Homem de Ferro, com seu traje de alta tecnologia, armas e oportunidades tecnológicas ilimitadas, representa os Estados Unidos pós-Segunda Guerra Mundial. O Capitão América, por outro lado, ainda personifica o Sonho Americano, o individualismo e os valores americanos tradicionais. O Homem de Ferro simboliza o ataque, enquanto o Capitão América é mais defensivo. Dittmer argumenta que o Capitão América recebeu um escudo, não algo brutal, como um símbolo de sua natureza defensiva. Na Guerra Civil, as diferenças em suas naturezas também são evidentes em sua liderança. O Homem de Ferro apoia os planos do governo de regular os super-humanos e ganha sua confiança e apoio em troca. Na fase de negociação e na última batalha, o Homem de Ferro segue uma abordagem mais agressiva do que o Capitão América, que acredita que a única maneira de vencer esta guerra é abster-se de lutar entre si, porque a luta só prejudicará civis e outros super-heróis (ERDEMANDI, 2013, p.222-223, tradução nossa).⁶⁵

Nessa perspectiva, a vitória do Homem de Ferro indica que a identidade nacional representada pelo Capitão América não tem mais lugar nos Estados Unidos pós-11 de setembro. Os EUA do século XXI devem usar de sua tecnologia e poder

⁶⁵[No original] “Iron Man, with his high-tech suit, weapons, and unlimited technological opportunities represents post-World War II United States. Captain America, on the other hand, still personifies the American Dream, individualism, and traditional American values. Iron Man symbolizes offense, while Captain America is more defensive. Dittmer argues that Captain America was given a shield, not something brutal, as a symbol of his defensive nature. In Civil War, the differences in their natures is also evident in their leadership. Iron Man supports the government’s plans to regulate the superhumans and gains its trust and support in return. In the negotiation phase and in the last battle, Iron Man pursues a more aggressive approach than Captain America, who believes that the only way to win this war is to refrain from fighting each other, because fighting will only harm civilians and fellow superheroes” (ERDEMANDI, 2013, p.222-223).

para tornar o mundo um lugar melhor, estes não podem permanecer apenas na defensiva como o Capitão América. No entanto, o fato de que, no momento da rendição, o Capitão frisou que quem estava sendo preso era o indivíduo Steve Rogers, em vez do herói Capitão América, sugerindo, desta forma, a continuidade do simbolismo do personagem e a derrota momentânea do homem detrás deste símbolo.

Mesmo com o desfecho na revista do Capitão, quando ele é morto indo para seu julgamento, continua claro que quem morreu não foi o que ele representa, pois este foi substituído por seu amigo, igualmente veterano da Segunda Guerra, Buck Barnes.⁶⁶ Assim sendo, podemos compreender que o simbolismo do personagem e seu mito são maiores do que o homem que os ostenta. Sugerindo também uma atemporalidade dessa representação mítica.

⁶⁶ James Buchanan, "Bucky" Barnes, foi o ajudante mirim do Capitão América durante a Segunda Guerra Mundial. Teria morrido durante a guerra, porém, depois revelou-se que foi capturado pelos soviéticos, que o transformaram em um superespião e assassino do Soldado Invernal [Winter Soldier]. Bucky assumiu a identidade de Capitão América após a morte de Steve Rogers. Foi criado em 1941 por Joe Simon e Jack Kirby. Informações disponíveis em: [https://marvel.fandom.com/wiki/James_Buchanan_Barnes_\(Earth-616\)?so=search](https://marvel.fandom.com/wiki/James_Buchanan_Barnes_(Earth-616)?so=search). Acesso em: 18 abr. 2023.

Figura 2 – Página 13 da primeira edição de *Guerra Civil*



Fonte: *Guerra Civil*, #1, p. 13.

Figura 3 – Página 21 da primeira edição de *Guerra Civil*



Fonte: *Guerra Civil*, #1, p. 21.

Figura 4 – Página 31 da primeira edição de *Guerra Civil*



Fonte: *Guerra Civil*, #1, p. 31.

Figura 5 – Página 20 da edição #7 de Guerra Civil



Fonte: Guerra Civil, #7, p. 20.

Figura 6 – Página final da edição #7 de Guerra Civil



Fonte: Guerra Civil, #7, p. final.

2. GUERRA CIVIL E O RECURSO AO MITO

Mitos são histórias de nossa busca da verdade, de sentido, de significação, através dos tempos. Todos nós precisamos contar nossa história, compreender nossa história. Todos nós precisamos compreender a morte e enfrentar a morte, e todos nós precisamos de ajuda em nossa passagem do nascimento à vida e depois à morte. Precisamos que a vida tenha significação, precisamos tocar o eterno, compreender o misterioso, descobrir o que somos.
(CAMPBELL, 1990).

O presente capítulo, como o nome sugere, abordará o recurso ao mito usado pela saga Guerra Civil da Marvel, bem como pelos quadrinhos de super-heróis em geral. Já consolidados como mídia em nossa sociedade, a ponto de poderem sustentar uma existência no mercado editorial, independente dos meios que lhe sustentavam no início, caso dos jornais, os quadrinhos se tornaram em si mesmos eixos de formulação e enunciação de discursos e construção de signos, usando como referenciais os arquétipos e mitos existentes no imaginário do estadunidense.

Mas, para essa análise, cabe aqui o questionamento: O que é esse mito? Como ele se constitui? E, afinal de contas, o que é um super-herói? Como ele surge? E o que isso diz sobre a sociedade que os cria e sustenta? O que o estudo do mito pode nos dizer da sociedade que criou, consumiu e deu notoriedade à saga Guerra Civil?

Para responder a essas questões, tomar-se-á como base algumas linhas teóricas e suas abordagens conceituais, tanto na linha mitológica, no caso do estudo dos mitos, quanto na linha semiológica/semiótica, buscando compreender o modo como o mito interconecta-se com os quadrinhos e como a sociedade formula e dissemina esse tipo de discurso por meio dessa mídia.

2.1 Mito: abordagens conceituais

Um primeiro passo é trabalhar com a questão “O que é um mito?”. Apesar de não haver consenso a respeito da conceituação de mito, com várias definições

válidas e úteis (CAMPBELL, 2013, p. 367-368), será utilizado aqui não uma definição estrita para o conceito, mas um princípio, extraído, aliás, das entrevistas de Bill Moyers a Joseph Campbell, e depois transcritas e adaptadas no livro **O Poder do Mito** (CAMPBELL, 1990). Durante a entrevista, Moyers faz, como um ponto de partida para a discussão, a seguinte consideração

Mitos são histórias de nossa busca da verdade, de sentido, de significação, através dos tempos. Todos nós precisamos contar nossa história, compreender nossa história. Todos nós precisamos compreender a morte e enfrentar a morte, e todos nós precisamos de ajuda em nossa passagem do nascimento à vida e depois à morte. Precisamos que a vida tenha significação, precisamos tocar o eterno, compreender o misterioso, descobrir o que somos. (CAMPBELL, 1990).

A questão aqui é compreender não o conceito de mito em si, mas sim suas funções, que fundamentarão a análise do objeto desta pesquisa, intimamente ligado à noção de mito.

Há alguns trabalhos conceituais muito relevantes para se compreender a noção do mito, como os trabalhos de Mircea Eliade, Émile Durkheim, Carl Jung, que abordam a sua noção de formas distintas, ainda que o diálogo entre elas seja plenamente possível (como é o caso da obra de Joseph Campbell, aqui citado). Porém, apesar da possibilidade de se realizar esse profícuo diálogo entre teorias, a presente pesquisa delimitará o arcabouço teórico para linhas que se harmonizem com a problemática abordada no objeto em questão, limitando-se a duas trajetórias principais: nomeadamente as noções de mitos de Joseph Campbell, de uma abordagem mais psicológica, fundamentada nas teorias psicanalítica freudiana e a analítica junguiana; e de Roland Barthes, de uma abordagem mais semiológica, historiográfica e de inspiração marxista.

2.1.1 Joseph Campbell: Jung e Freud na leitura dos mitos

Nascido em 1904, o mitólogo estadunidense Joseph Campbell é um nome de destaque no campo da mitologia comparada. Com uma formação primariamente voltada para a área da literatura, o autor desenvolveu, desde muito cedo, afinidade com a área de mitologia comparada. Em seu mestrado, desenvolveu uma pesquisa comparativa de elementos mitológicos comuns entre os índios nativos norte-

americanos e os contos do Rei Artur e a Távola Redonda. E, desde então, escreveu uma grande quantidade de trabalhos até a sua morte, em 1987, sendo que alguns dos mais relevantes estão comentados na introdução.

A grande contribuição do autor para o campo da mitologia comparada, além, é claro, de uma profunda erudição acerca de uma vasta gama de culturas distintas, é a concepção de um pensamento que insere na leitura dos mitos a psicodinâmica, derivada da psicanálise freudiana e da analítica junguiana, incorporando a dimensão do inconsciente e suas estruturas e permitindo assim uma abordagem que, considerando o aspecto sociológico de grandes autores que o antecederam (Eliade, Durkheim, Lévi-Strauss...), pôde analisar o fenômeno mitológico a partir de uma perspectiva pouco trabalhada até o momento, permitindo novas interpretações do mesmo. Dessa forma, os mitos puderam ser compreendidos dentro das estruturas da psique humana, e não somente como mero produto de um dado contexto sócio-histórico.

Nesta pesquisa, duas noções principais do autor serão utilizadas: as funções do mito e o conceito de *Jornada do Herói*. Ambos serão brevemente abordados a seguir.

Para Campbell, em seu “Temas Mitológicos na Arte e na Literatura Criativa” (CAMPBELL, 2001, p. 139-143), os mitos cumprem, com o indivíduo e com a própria sociedade onde se situa, quatro funções principais: reconciliar a consciência com as condições da existência (função mística/metafísica); formular e transmitir uma imagem do universo (função cosmológica); validar e manter uma ordem social específica (função sociológica); e moldar os indivíduos conforme os objetivos e ideais dos diversos grupos sociais por todo o curso da vida humana (pedagógica/psicológica). Embora essas funções possam ter sido muito mais centrais em civilizações pré-modernas (em especial a função cosmológica e a sociológica), essas funções do mito, e da própria mitologia, continuam presentes, sejam em suas variantes religiosas/espiritualistas (religiões, visões de mundo), ou em suas variantes seculares (ideologias, costumes), apresentando formas diversas em diferentes culturas e sociedades, mas cumprindo papéis análogos.

Em *O Poder do Mito* (1990), Campbell, inclusive, faz uma discussão com Bill Moyers a respeito de jovens de periferia contemporâneos, onde os mitos seculares da sociedade não teriam o mesmo poder de florescimento, resultando em grupos que crescem à margem do pensamento mítico da sociedade “central”,

estabelecendo seus próprios mitos e ritos de passagem paralelos. Ao mesmo tempo, é feita uma grande discussão no decorrer do livro acerca da criação e do estabelecimento de mitos pela sociedade contemporânea, o que é um ponto importante para a presente pesquisa, que visa, justamente, compreender o desenvolvimento dos “novos mitos” na sociedade de finais do século XX e início de XXI. Uma passagem do primeiro capítulo de *O Herói de Mil Faces* (CAMPBELL, 2013) é relevante para essa abordagem. Segundo o autor,

A função primária da mitologia e dos ritos sempre foi a de fornecer os símbolos que levam o espírito humano a avançar, opondo-se àquelas outras fantasias humanas constantes que tendem a levá-lo para trás. Com efeito, pode ser que a incidência tão grande de neuroses em nosso meio decorra do declínio, entre nós, desse auxílio espiritual efetivo. Mantemo-nos ligados às imagens não exorcizadas da nossa infância, razão pela qual não nos inclinamos a fazer as passagens necessárias da nossa vida adulta. Nos Estados Unidos, há até um *pathos* de ênfase invertida: o alvo não é envelhecer, mas permanecer jovem; não é amadurecer e afastar-se de Mamãe, mas apegar-se a ela. Assim sendo, enquanto os maridos se mantêm numa atitude de adoração diante dos seus templos da infância — conformando-se em ser os advogados, comerciantes ou gênios que seu pais queriam que fossem —, suas esposas, mesmo após catorze anos de casamento e dois belos filhos crescidos, ainda estão em busca do amor — que só pode chegar até elas a partir dos centauros, silenos, sátiros e outros íncubos concupiscentes da horda de Pã, seja da forma revelada no segundo dos sonhos citados ou por meio dos templos populares da deusa venérea cobertos de baunilha sob a maquiagem, dos últimos heróis da tela. O psicanalista deve aparecer, então, para confirmar a sabedoria avançada dos mais antigos ensinamentos dos curandeiros-dançarinos com suas máscaras e dos feiticeiros-doutores-circuncidados; em consequência disso, descobrimos, como ocorreu no sonho da picada da cobra, que o simbolismo perene da iniciação é produzido espontaneamente pelo próprio paciente no momento de sua emancipação. Ao que parece, há nessas imagens iniciatórias algo que, de tão necessário para a psique, se não for fornecido a partir do exterior, através do mito e do ritual, terá de ser anunciado outra vez, por meio do sonho, a partir do interior — do contrário, nossas energias seriam forçadas a permanecer aprisionadas num quarto de brinquedos, banal e há muito fora de moda, no fundo do mar. (CAMPBELL, 2013, grifo do autor).

Demonstrando que, para ele, esse processo seria, para além de apenas sociológico, também profundamente psicodinâmico, envolvendo estruturas do inconsciente coletivo da humanidade, e se perpetuaram, mesmo suprimidas, na forma de traumas, recalques e atavismos psicológicos, que se manifestariam nos indivíduos dessa sociedade. Dessa forma, o mito se mantém vivo.

Isso ocorre porque, como quer que encaremos as interpretações detalhadas, e por vezes contraditórias, de casos e problemas específicos, Freud, Jung e seus seguidores demonstraram irrefutavelmente que a lógica,

os heróis e os feitos do mito mantiveram-se vivos até a época moderna. Na ausência de uma efetiva mitologia geral, cada um de nós tem seu próprio panteão do sonho — privado, não reconhecido, rudimentar e, não obstante, secretamente vigoroso. A última encarnação de Édipo, a continuidade do romance entre a Bela e a Fera, interrompidas esta tarde na esquina da 42th Street com Fifth Avenue, esperam que o semáforo mude. (CAMPBELL, 2013).

Ao mesmo tempo, há o conceito de “Jornada do Herói”, ou “Monomito”, apresentado de forma bastante extensa pelo autor em sua obra *O Herói de Mil Faces* (CAMPBELL, 2013). Lançado originalmente em 1949, o livro apresenta um estudo bastante extenso a respeito do mito do herói arquetípico, presente em praticamente todas as sociedades humanas, apesar da grande diversidade cultural entre elas. Para isso, ele recolhe mitos de heróis de diversas origens e, comparando suas estruturas narrativas, tenta desconstruir os elementos componentes delas até chegar a um denominador comum, estabelecendo o que chamou de “monomito”, ou, convencionalmente, de “A Jornada do Herói”.

Nesse mito arquetípico, conceito emprestado da analítica junguiana, Campbell compreende que, em essência, a Jornada do Herói consiste em uma pessoa vivendo uma vida comum recebendo um chamado à aventura e, com o auxílio de um tutor, ultrapassa a fronteira entre o mundo conhecido e o desconhecido, passa por uma série de testes e provações, culminando com sua morte e ressurreição e o retorno ao conhecido, onde o, agora, herói retorna à sua vida original, embora amadurecida de alguma forma. Em sua obra, o mitólogo estadunidense compreende que, apesar das diferenças culturais entre os povos e épocas, os elementos do monomito estariam sempre presentes, mesmo que implicitamente, nas narrativas mitológicas em torno de heróis, uma vez que essas narrativas remetiam a um arquétipo da psique humana, ou seja, estariam no interior do inconsciente coletivo humano, em uma linguagem altamente simbólica e alegórica, necessitando de especial atenção à sua leitura. Nas palavras de Campbell (ano, p. ??),

Uma vez que tenhamos reaprendido sua linguagem simbólica, basta apenas o talento de um organizador de antologias para permitir que o seu ensinamento seja ouvido. Mas é preciso, antes de tudo, aprender a gramática dos símbolos e, como chave para esse mistério, não conheço um instrumento moderno que supere a psicanálise. Sem permitir-lhe ocupar a posição de última palavra a respeito do assunto, podemos, não obstante, facultar-lhe a posição de abordagem possível. O segundo passo será, portanto, reunir uma ampla gama de mitos e contos folclóricos de todos os

cantos do mundo, deixando que os símbolos falem por si mesmos. Os paralelos serão percebidos de imediato e desenvolverão uma ampla e impressionantemente constante afirmação das verdades básicas que têm servido de parâmetros para o homem, ao longo dos milênios de sua vida no planeta.

Apesar do trabalho estar relativamente desatualizado, vindo a sofrer críticas posteriores de folcloristas e mitólogos, o livro ainda é uma obra de referência no estudo em torno de mitos de heróis. Seu conceito de monomito será utilizado, no presente capítulo, e servirá como um ponto de partida para a compreensão das histórias dos chamados super-heróis.

2.1.2 Roland Barthes: Marxismo e Semiologia

Em segundo lugar, complementando a conceituação teórica de Joseph Campbell nessa pesquisa, há a obra do semiólogo francês Roland Barthes. Nascido em 1915, estudou na Sorbonne e na Universidade de Paris, especializando-se nos estudos de literatura clássica, gramática e filologia, vindo, posteriormente, a lecionar na *École des hautes études en sciences sociales*. Pensador ligado à esquerda política, ele colaborou com periódicos dessa natureza, em que escreveu várias críticas à sociedade burguesa.

Barthes tornou-se bastante conhecido por seus trabalhos de semiótica (ou semiologia, como o autor refere-se), sendo que construiu uma linha teórica derivada principalmente dos trabalhos de Ferdinand Saussure, Roman Jakobson e Karl Marx, estando apresentadas de forma bastante clara e didática em seu livro *Elementos de semiologia* (BARTHES, 1964). Apesar de ter recebido diversas influências, sua teoria semiológica aproxima-se muito da de Saussure, com uma abordagem e perspectiva mais estruturalista, recorrendo aos conceitos básicos de signo-significante-significado, conotação-denotação, língua-fala, trabalhando a noção de sintagma e sistema para melhor compreender o processo de significação e conversão da língua em fala. Seu modelo teórico será usado na presente pesquisa.

Ensaísta bastante ativo, teve uma grande produção de ensaios. Muitos deles, como já apontados, de caráter expressivamente político, tinham como enfoque a desconstrução de “mitos” da sociedade moderna capitalista, de forma similar ao trabalho de Umberto Eco, embora sob outra abordagem. Desses ensaios, muitos

foram compilados e lançados na forma de um livro intitulado *Mitologias* (BARTHES, 1989), em que o autor analisa ativamente os “mitos” da nossa sociedade, problematizando sua concepção, constituição e a ideologia em torno dela.

O conceito de “mito”, para Barthes, tem conotações e usos distintos de Campbell, a saber: mais linguísticos e menos psicológicos, consistindo em uma metalinguagem. Para ele,

[...] no mito existem dois sistemas semiológicos, um deles deslocado em relação ao outro: um sistema lingüístico, a língua (ou os modos de representação que lhe são assimilados), a que chamarei linguagem-objeto, porque é a linguagem de que o mito se serve para construir o seu próprio sistema; e o próprio mito, a que chamarei metalinguagem, porque é uma segunda língua, na qual se fala da primeira (BARTHES, 1989, p. 137).

Embora o conceito barthesiano de mito em si não tenha a mesma constituição do conceito de Campbell, os objetos alvo do semiólogo francês em *Mitologias* podem, com a devida problematização, servir de complemento da análise do mitólogo estadunidense, especialmente a partir do problema levantado e abordado por ele em *O Poder do Mito*, citado anteriormente. A leitura do Barthes é bem mais carregada de política e com preocupações sociológicas bem mais patentes que a de Campbell, mas suas teorias podem se complementar para o estudo do mito na sociedade contemporânea, desde que devidamente consideradas as questões em torno das especificidades de ambas.

2.2 Mito e discurso

Compreendidos os referenciais teóricos que pautarão a reflexão deste capítulo, cabe levantar os questionamentos centrais do mesmo. Eles giram em torno das especificidades ao se tratar do mito do super-herói das histórias em quadrinhos contemporâneas; de como refletir e compreender o mito na atualidade, quando se trata mais especificamente de super-heróis; e da necessidade, ou não, de se atualizar conceitos, bem como se criar conceitos e novas abordagens de leitura, para se compreender o mesmo fenômeno.

2.2.1 Mito e quadrinhos

Em primeiro lugar, é necessário ressaltar que a escrita quadrinística, também chamada de Nona Arte, tem uma série de especificidades no seu tratamento, que vão além daquelas observadas no tratamento de uma fonte imagética, como a pintura, ou mesmo a própria escrita, caso da literatura, mas também das fontes que apenas combinam esses elementos, como charges políticas e capas de periódicos. Isso porque, além de combinar os elementos da imagem e escrita, assim como as charges, os quadrinhos têm em sua composição um elemento extra, que é a noção de sequenciação. Histórias em quadrinhos, bem como a arte sequencial como um todo, utilizam a justaposição de imagens que tenham alguma relação entre si, criando uma espécie de sequência linear, para se construir conotativamente uma noção de continuidade, de maneira mais ou menos análoga à técnica de montagem utilizada pelo audiovisual. A prática de se compor essa sequência é chamada de sequenciação, e configura-se na base das histórias em quadrinhos.

Como já apontado na introdução, há uma vasta miríade de autores, em diversas linhas teóricas, que se dispuseram a construir modelos para a leitura e análise da arte sequencial das histórias em quadrinhos. E, dentre todos, esta pesquisa se concentra no modelo semiótico do belga Thierry Groensteen, presente em *O Sistema dos Quadrinhos* (GROENSTEEN, 2015).

Para o autor, as histórias em quadrinhos constituem-seem “*uma forma narrativa de dominante visual*” (GROENSTEEN, 2015, p. 23, grifo do autor) onde a escrita está subordinada à imagem. E, por conta da própria sequenciação, que é um elemento fundamental da narrativa quadrinística, a análise proposta por Groensteen, além dos elementos internos à imagem e à narrativa a ser analisada, também leva em conta o próprio gerenciamento de espaço e a distribuição dos elementos estruturais dos quadrinhos (quadro, balão, margem...) no hiperquadro e a sua associação na produção de um sentido e subsequente transmissão de uma mensagem comum do autor ao leitor. Em outras palavras, não bastaria apenas “ler as figuras” da história, mas compreender como o modo com que elas estão dispostas, distribuídas e sequenciadas contribui para a compreensão da mensagem enunciada pela obra.

2.3 Super-Heróis e o Mito

E retorna-se a um dos problemas centrais ao capítulo, qual seja, o de como refletir e compreender o arquétipo do herói na contemporaneidade, especialmente em seu formato “super”. Então, surgem questões: o que é um super-herói? O que define um personagem como “super”? Há alguma diferença conceitual relevante entre um super-herói de um herói “convencional”?

De acordo com Alan Ramos Gonçalves,

Presentes em meios diversos, os super-heróis são, hoje, concorrentes poderosos de famosos personagens de contos de fadas, que ensinavam lições sobre comportamento, supostamente direcionadas ao público infanto-juvenil, para reforçar os argumentos educativos dos pais. Ocupando grande parte da programação de diversos canais de TV, espaços privilegiados de bancas de revistas, prateleiras em livrarias e batendo recordes de bilheteria nos cinemas, os super-heróis propõem, junto com suas sagas, valores morais e reflexões acerca do comportamento dos não-super.

Ao longo do tempo, eles se transformaram em símbolo do que é considerado politicamente correto, aparecendo como guardiões dos bons princípios e valores. Apesar de deterem os mais diferentes superpoderes que os distinguem dos simples mortais na incessante luta do bem contra o mal, os super-heróis se deparam constantemente com conflitos comuns aos humanos que protegem. Passando a ser um instrumento usado para comentar o comportamento humano. (GONÇALVES, 2008, p. ??).

Ou seja, é possível perceber a profundidade cultural da presença dos chamados “super-heróis”, tornando relevante a reflexão em torno da natureza desse tipo de personagem. E, para que seja possível responder a essa questão, é necessário, primeiro, tentar compreender o que é um herói, para que depois seja possível realizar em quadrinhos de super-heróis uma reflexão tendo como base o conceito arquetípico do monomito de Campbell, complementado pelas leituras de Barthes e Umberto Eco acerca da produção em massa da sociedade capitalista dos séculos XX e, aqui fazendo uma projeção dos conceitos, XXI.

Elemento central de *O Herói de Mil Faces* (CAMPBELL, 2013), o arquétipo do herói é profundamente delineado, ou seja, seus componentes constituintes e o próprio processo de concepção do mesmo são extensivamente trabalhados, e a própria relação entre sonho, mito e arquétipo é abordada com cuidado e atenção.

Em seu capítulo primeiro, o autor faz uma síntese sobre o que consistiria o arquétipo:

Numa palavra: a primeira tarefa do herói consiste em retirar-se da cena mundana dos efeitos secundários e iniciar uma jornada pelas regiões causais da psique, onde residem efetivamente as dificuldades, para torná-las claras, erradicá-las em favor de si mesmo (isto é, combater os demônios infantis de sua cultura local) e penetrar no domínio da experiência e da assimilação, diretas e sem distorções, daquilo que C. G. Jung denominou "imagens arquetípicas" [...]

Os arquétipos a serem descobertos e assimilados são precisamente aqueles que inspiraram, nos anais da cultura humana, as imagens básicas dos rituais, da mitologia e das visões. Esses "seres eternos do sonho" não devem ser confundidos com as figuras simbólicas, modificadas individualmente, que surgem num pesadelo ou na insanidade mental do indivíduo ainda atormentado. O sonho é o mito personalizado e o mito é o sonho despersonalizado; o mito e o sonho simbolizam, da mesma maneira geral, a dinâmica da psique. Mas, nos sonhos, as formas são distorcidas pelos problemas particulares do sonhador, ao passo que, nos mitos, os problemas e soluções apresentados são válidos diretamente para toda a humanidade.

O herói, por conseguinte, é o homem ou mulher que conseguiu vencer suas limitações históricas pessoais e locais e alcançou formas normalmente válidas, humanas. As visões, idéias e inspirações dessas pessoas vêm diretamente das fontes primárias da vida e do pensamento humanos. Eis por que falam com eloquência, não da sociedade e da psique atuais, em estado de desintegração, mas da fonte inesgotável por intermédio da qual a sociedade renasce. O herói morreu como homem moderno; mas, como homem eterno — aperfeiçoado, não específico e universal —, renasceu. Sua segunda e solene tarefa e façanha é, por conseguinte (como o declara Toynbee e como o indicam todas as mitologias da humanidade), retornar ao nosso meio, transfigurado, e ensinar a lição de vida renovada que aprendeu. (CAMPBELL, 2013, p. 27-28).

Em outras palavras, o herói seria um indivíduo que, deixando o mundo cotidiano, partiria em uma jornada rumo a um mundo desconhecido, enfrentando uma série de desafios, que culminariam em sua morte e renascimento (literal ou, como quase tudo, simbólica). Uma série de estágios dessa missão são apresentados, que seriam comuns (explícita ou implicitamente) à vasta maioria dos mitos de heróis no decorrer da história, como um chamado à aventura, o auxílio de alguma forma de mentor, a travessia do limiar entre o conhecido e o desconhecido, entre outras, mas essa jornada sempre envolve esse processo de viagem ao desconhecido, o enfrentamento de desafios, morte, renascimento e o retorno do herói à vida comum, mas notavelmente amadurecido pela jornada, em uma alegoria profunda aos elementos do inconsciente coletivo, tanto de determinada cultura quanto universais.

A partir dessa perspectiva é possível compreender a emergência do arquétipo do herói em diversas culturas no decorrer da história, sejam eles releituras e adaptações de um mito primevo (por exemplo, sincretizado pelo cristianismo conforme ele assumia a hegemonia em determinadas sociedades) ou mesmo

surgindo espontaneamente (lendas com essas características surgidas em locais distintos e sem um intercâmbio cultural relevante, como entre o “Velho” e o “Novo” Mundo). Uma vez que ele estaria relacionado a estruturas psicológicas do inconsciente coletivo da humanidade, ele seria um arquétipo recorrente, e suas manifestações teriam esse aspecto de recorrência, ou mesmo de espontaneidade, no imaginário de todas as culturas da História. De heróis míticos do passado até os grandes heróis de nascentes Estados-nações, passando por figuras religiosas, como os santos católicos, a figura do herói mantém essa persistência praticamente universal.

Com o desenvolvimento da imprensa, foi possível maior difusão e uniformização nessa construção formal de mitos, lançando, como aponta Benedict Anderson em seu *Comunidades Imaginadas* (ANDERSON, 2008), as bases para o aparecimento dos Estados-nação que, por sua vez, criaram e difundiram versões seculares de seus heróis fundadores, criando uma espécie de culto à sua imagem e seu sacrifício em prol da unidade nacional. Mas, não apenas os heróis, a imprensa, bem como o avanço das tecnologias de comunicação e transporte, também permitiram o gradual estabelecimento de maior uniformidade cultural nas comunidades nacionais e a consolidação de uma hegemonia cultural entre elas.

Uma nação, podendo ser definida como uma sociedade constituída por pessoas que se imaginam parte desse conjunto, geraram frutos dessa Comunidade Imaginada, como a difusão de uma cultura voltada à uma sociedade de massa. Um dos frutos notáveis dessa imaginação construída através da nação estadunidense são os mitos dos super-heróis nos quadrinhos. A década de 1930 foi a mais conturbada em vários aspectos para a cultura dos Estados Unidos, pois os estadunidenses viviam em contexto de crise: a crise econômica de 1929 (A Grande Depressão), que perdurou até 1939, seguida, imediatamente, pela Segunda Guerra Mundial.

Foi nessa década que os super-heróis surgiram em quantidade notável nos quadrinhos estadunidenses (a chamada Era de Ouro).

Flash Gordon, de Alex Raymond, Dick Tracy, de Chester Gould e a adaptação de Hal Foster para o Tarzan de E. R. Borroughs são conhecidos como o início da A Era de Ouro (Golden Age). Nesta década, três gêneros essenciais eram produzidos: a ficção científica, o policial e as aventuras na selva. Tarzan de Foster era uma adaptação sem balões e cheia de ação do livro de Borroughs, e o Dick Tracy de Gould era parcialmente inspirado nos

gangsters de Chicago (onde Gould vivia), Flash Gordon era um produto total da imaginação de Alex Raymond, que também trazia o Agente Secreto X-9, Jim das Selvas e Nick Holmes. Na década de 30 também foi criado o primeiro herói uniformizado, Fantasma, escrito por Lee Falk e desenhado por Ray Moore. Falk também criou Mandrake, o mágico, que possuía os desenhos de Phil Davis (JARCEM, 2007, p. 2-3).

O *Superman*, primeiro herói com identidade secreta, também surgiu nos anos de 1930. Criado por Jerry Siegel em conjunto com Joe Shuster, a primeira aparição do *Superman* definitivo foi apresentada nos EUA em 1938, na primeira edição da revista em quadrinhos *Action Comics*, publicado pela “Detective Comics, Inc”.

Outros super-heróis (e anti-heróis) consagrados nos universos de diferentes editoras foram introduzidos nessa mesma época, a exemplo de: Capitão América; Batman; Namor, o Príncipe Submarino; Tocha Humana, entre diversos outros.

Dentro do contexto político e de guerra onde *Superman* foi inserido nas histórias dos quadrinhos, houve confusão em sua significação como um mito. Enquanto a esquerda do mundo todo via o herói como símbolo do imperialismo norte-americano e da arrogância fascista, os Republicanos o viam como o próprio “Superman nazista”. E do outro lado, os nazistas viam-no como, simplesmente, um judeu. Nesse mesmo contexto, quando os EUA se envolveram na guerra, os arquétipos de heróis foram, de certa forma, “convocados” para representar o país contra as forças alemãs e japonesas, mostrando tanto seus ideais quanto seu poder bélico. Vê-se na representação que tanto o Superman quanto o Capitão América fazem da imaginação estadunidense inúmeras simbologias que remetem ao país, como as cores características: azul, vermelho e branco.

Umberto Eco, no segundo capítulo de *Apocalípticos e Integrados*, ao tratar do mito do *Superman*, definiu a mitificação com o caráter de:

[...] simbolização incôscia, identificação do objeto com uma soma de finalidades nem sempre racionalizáveis, projeção na imagem de tendências, aspirações e temores particularmente emergentes num indivíduo, numa comunidade, em toda uma época histórica (ECO, 1993, p. 239).

Essa simbolização se aproximava de um rito, condensando aspirações e desejos na figuração do mito. A relação dessa mitificação através da imagem se expressa como a representação do real, trazendo o sentido de posse atrelado à essa imagem que representa um objeto ou um significado.

No livro, Eco realiza críticas que vão além das considerações acerca da

linguagem nos quadrinhos, isto é, sua visão se direciona afóra da exclusividade dos símbolos (balões de fala e pensamento, as fumaças de raiva, lágrimas, entre outras expressões que são destacadas pelos traços característicos dos quadrinhos). Percebeu, então, além da estrutura, isto é, trouxe o caráter ideológico das páginas analisadas, como exemplo, ligados aos contextos de temporalidade, onde se encaixam os parâmetros designados através das produções da cultura de massa.

As chamadas sociedades de massa, conforme o autor, possuem um sistema universal e estável de valores, com uma série de símbolos gerados dentro desse contexto, de teor artístico e técnico na mitopoiética.

Numa sociedade de massa, na época da civilização industrial, observamos, de fato, um processo de mitificação afim com o das sociedades primitivas, mas que frequentemente procede, de início, segundo a mecânica mitopoiética posta em prática pelo poeta moderno. Isto é, trata-se da identificação privada e subjetiva, na origem, entre um objeto, ou uma imagem, e uma soma de finalidades, ora cōnscias ora incōnscias, de maneira a realizar-se uma unidade entre imagens e aspirações (ECO, 1993, p.242).

Os quadrinhos, filmes hollywoodianos, novelas e romances policiais constituem-se em notáveis exemplos de objetos, frutos culturais, dessas sociedades de massa definidas por Umberto Eco.

Para Eco, o personagem do *Superman*, bem como a sua “versão humanizada”, isto é, Clark Kent, são compreendidos de forma a incluir o leitor em contexto: o leitor é o consumidor, de forma a possível identificação com os personagens. Ora o leitor é impossível de ser percebido quanto ao personagem, ora se identifica em suas características. O *Superman*, com seus predicados sobre-humanos: o alienígena que chega ao planeta e possui os seus “super adjetivos” (capacidade de voar com uma velocidade próxima à da luz, super força, visão de raio-x, invulnerabilidade, entre outros), é intangível de ser comparado diretamente ao leitor. Entretanto, Eco percebe que o leitor é identificado com o *alter-ego* do *Superman*, vivendo nessa expressão mítica de aflorar seus adjetivos:

De fato, o Superman vive entre os homens sob falsas vestes do jornalista Clark Kent; e, como tal, é um tipo aparentemente medroso, tímido, de medíocre inteligência, um pouco embaraçado, míope, súcubo da matriarcal e mui solícita colega Miriam Lane, que, no entanto, o despreza e está loucamente enamorada do Superman. Narrativamente, a dupla identidade do Superman tem uma razão de ser, porque permite articular de modo bastante variado a narração das aventuras do nosso herói, os equívocos, os

lances teatrais, um certo suspense próprio de romance policial. Mas, do ponto de vista mitopoiético, o achado chega mesmo a ser sábio: de fato, Clark Kent personaliza, de modo bastante típico, o leitor médio torturado por complexos e desprezado pelos seus semelhantes; através de um óbvio processo de identificação, um *accountant* qualquer, de uma cidade norte-americana qualquer, nutre secretamente a esperança de que um dia, das vestes da sua atual personalidade, possa florir um super-homem capaz de resgatar anos de mediocridade (ECO, 1993, p. 247-248, grifo do autor).

Nessa visão de Eco, foi apresentado justamente o que o autor busca ao trazer a identificação do leitor com o herói. Enquanto o humano comum, com suas limitações e fraquezas, possui a cisma na extravagância de extrapolar essas barreiras e sobrevir além dos seus anseios, o *Superman* surge justamente como a representação dessa extrapolação: Kent se transforma, de um medíocre e comum humano falho, para o mito que representa os adjetivos máximos de suas austeridades e virtudes.

2.3.1 Guerra Civil e o Mito

Nos quadrinhos da saga (ou minissérie) Guerra Civil, em seus sete capítulos, bem como em todo o universo elaborado pela Marvel, são notáveis os arquétipos referenciados. E estes são encontrados não somente nos personagens primários, heróis e antagonistas, como também na vasta diversidade de personagens secundários que se estabelecem como pontos relevantes para as obras, mostrando construções arquetípicas bem designadas. Primeiramente, cabe a contextualização histórica da criação dos dois mitos e personagens principais da trama. Apresenta-se o embate entre dois heróis famosos: Capitão América vs. Homem de Ferro.

Steve Rogers, o Capitão América, é um dos dois personagens centrais da obra. O herói nasceu em 1940 (Figura 11), criado por Jacob Kurtzberg (Jack Kirby) e Joseph Henry (Joe Simon) para a *Timely Comics*, a atual *Marvel Comics*, se tornando ícone de expressão da identidade estadunidense em decorrência do contexto social e político em que o país e o mundo se encontrava (durante a Segunda Guerra Mundial), além de explicitamente atacar a imagem nazista (Hitler).

O Capitão América não possui super poderes, mas se destaca em suas grandes habilidades de combate corpo-a-corpo, porque carrega consigo um escudo, que usa como forma de defesa e ataque (trazendo uma visão de “ataque para se

defender”, comumente expressada pelos EUA), além das cores e símbolos de sua vestimenta que remetem ao seu país.

Como apontam os estudos de Barthes (1989), o mito é uma fala e uma expressão que surge dentro de realidades (embora distorcidas), de conotação tanto social quanto cultural, atribuindo significações a essas realidades em que surgem. Nessa visão, percebe-se o Capitão América como um soldado inspirador, decidido a batalhar pela sua pátria e se mantendo, ao decorrer dos anos, como uma expressão mitológica que emprega o arquétipo heroico de um sujeito que possui, além de inúmeros elementos culturais, as máximas virtudes ideológicas do pensar do povo. Tais elementos, portanto, convidam a refletir sobre o fato de o herói ser modelo para uma imagem aperfeiçoada dos valores e princípios do cidadão e soldado estadunidense. Podemos perceber essa construção mitológica como “uma concordância com o mundo, não como ele é, mas como pretende sê-lo” (BARTHES, 1989, p. 176). Ainda nesse contexto, temos a visão de Eco (1993), que frisa a expressão através dos mitos, considerando que essa se torna uma representação simbólica dos conceitos e ideais humanos.

A outra figura central da saga é Anthony Edward “Tony” Stark, o Homem de Ferro, que, apesar de igualmente ser um mito heroico e ter breves semelhanças ao primeiro, suas características o diferenciam do Capitão América. O herói foi criado em 1963 pelo escritor Stanley Martin Lieber (Stan Lee), juntamente com seu irmão, o roteirista Lawrence D. Lieber (Larry Lieber), e com Jack Kirby e Donald L. Heck (Don Heck). Também em contexto de conflitos militares e ideológicos, sua criação deu-se durante o período da Guerra Fria, que perdurou desde o final da Segunda Guerra Mundial até o início de 1990. Assim como o patriota, o herói de aço não possui super poderes, mas destaca-se pela sua inteligência a nível de genialidade. Aproveitando-se do privilégio de ter nascido em uma família bilionária com uma grande empresa (Stark Industries), que atua no ramo tecnológico, desenvolvendo armas e equipamentos de ataque e defesa, Tony Stark encarna a figura do empresário, um homem de negócios bem sucedido, e enquanto Homem de Ferro, ele utiliza vestimentas que funcionam como armas e armaduras.

A Guerra Fria foi um conflito político e ideológico entre os blocos liderados pelos EUA e a URSS. Nesse período, não houve conflitos armados diretos entre as duas grandes potências. Entretanto, foi uma grande disputa ideológica e política (capitalismo vs. socialismo), momento em que essas nações mostravam seu poderio

tecnológico e bélico, tornando ainda numa guerra econômica. Apesar de parecer, em um primeiro momento, um “duelo pacífico”, ocorreram grandes tensões militares, destacando aqui a intervenção no Vietnã, por parte das forças estadunidenses.

Os super-heróis da década de 1960 acompanhavam a tendência de progresso tecnológico que os Estados Unidos e a União Soviética experimentaram. Alguns exemplos notáveis: Reed Richards, o líder do *Quarteto Fantástico*, é um “gênio” da física, da engenharia elétrica e uma infinidade de outros saberes; Bruce Banner, o *Hulk*, é um reconhecido cientista e; Anthony Stark, o *Homem de Ferro* [...] (SANCHES, 2021, p. 73).

Considerando o contexto da criação do Homem de Ferro, percebemos novamente em Barthes (1989) a expressão mitológica do consciente humano, pois o herói de aço representa o lado estadunidense. Assim como, em outra época, o Capitão América expressava o ideal contrário ao nazismo da Alemanha, nesse outro contexto o Homem de Ferro expressou os ideais anticomunistas, contra a União Soviética, durante a Guerra Fria.

Os arquétipos desses dois heróis, apesar de serem semelhantes em sua construção ideológica, possuem valores e princípios distintos. Definem-se aqui os conceitos do “Cowboy” e do “Empreendedor”, quais serão discutidos em seus respectivos tópicos.

2.4 Construção do discurso

Para, inicialmente, construir a análise do discurso contido nos quadrinhos da saga, envolvem-se as abordagens do mito elaboradas até esta ocasião. Baseando-se em Barthes (1989) e Eco (1993), considera-se a construção mitológica através da expressão em concordância com o mundo visando a representação simbólica dos conceitos e ideais humanos. Em Campbell (1999), por exemplo, observa-se o princípio do mito que apresenta a significação à história e a vida dos seres humanos, em busca de sentido através dos tempos. Os conceitos trabalhados por Groensteen (2015) e Eisner (1989) serão explorados na análise, de forma a compreender a construção estrutural dos quadrinhos, na busca por evidenciar como as HQs dialogam na relação autor-leitor, percebendo os objetivos traçados e a metodologia semiológica na qual os autores entregam a mensagem aos leitores, que serão os

heróis convidados a participar ativamente da jornada.

Dessa forma, a análise da saga central de Guerra Civil, em seus sete capítulos, acontecerá, primeiramente, abordando os conceitos de mito, trazendo arquétipos da história da vida da nação dos Estados Unidos da América, especialmente os eventos pós-11 de Setembro, o que permite constatar que, como no enredo da saga, as expressões mitológicas referem-se à vida dos estadunidenses, realizando uma percepção da construção dos discursos que formam o dilema entre liberdade e segurança da nação. Considera-se, ainda, a percepção da construção do discurso através da semiologia, atentando-se aos elementos e signos, perpassando então o uso limitado das escritas e figuras a uma forma superficial.

O arco central de Guerra Civil nos quadrinhos da Marvel (CIVIL WAR, #1, 2006) inicia-se com o Incidente de Stamford. Na introdução, os Novos Guerreiros estavam em mais uma de suas missões em que gravavam um *reality show* para a TV. Nessa missão, o grupo de jovens super-heróis preparava-se nos bastidores, escondidos numa casa em Stamford, mirando atacar os vilões Homem de Cobalto, Coldheart, Speedfreak e Nitro, considerados criminosos, cujos nomes, aliás, estavam na lista de mais procurados pelo FBI. Embora alertado por um dos Guerreiros, o Micróbio, Speedball prioriza o *reality show*, visando a audiência.

Quando são descobertos pela Coldheart, que acionou seus companheiros imediatamente, os Novos Guerreiros subitamente partiram para o ataque. A batalha aconteceu, até que Namorita atacou Nitro, o pressionando contra um ônibus, e ordenando que ele ficasse em pé. O vilão responde em tom ameaçador, causando uma explosão que destruiu vários quarteirões, incluindo uma escola, matando todas as crianças que ali estavam, além da equipe dos Novos Guerreiros e centenas de civis, dando origem, então, a uma das páginas mais icônicas da saga (FIGURA 16). Guerra (2011, p. 19) afirma que “ecos dos acontecimentos de 11 de Setembro surgiriam cinco anos mais tarde, quando a Marvel publicou a minissérie Guerra Civil (Civil War) que mudou os rumos dos personagens da editora”. Constrói-se o início da metáfora entre o real e o mito: uma tragédia tão séria com consequências intoleráveis, ocorrida na nação estadunidense, o 11 de Setembro, expressada no Incidente de Stamford.

Há então a chamada para os dois heróis centrais: Homem de Ferro e Capitão América conversam e lamentam no local da tragédia, juntamente com os outros

Vingadores, os X-Men e o Quarteto Fantástico, atendendo a emergência no local juntamente com bombeiros e outros civis. Essa cena se assemelha à edição já mencionada do Homem Aranha #36 (Figuras 1 e 3), edição que foi feita logo após os atentados do 11 de setembro, momento em que o Homem Aranha, Capitão América e outros heróis se deparam com os estragos da tragédia acontecida, auxiliando no local juntamente com bombeiros e outros civis.

Indícios das consequências que esse evento causaria já se expressam entre os personagens: Bill Foster, o Golias, afirma que é a gota d'água da liberdade dos super-humanos fazerem o que bem entendem, após tantos incidentes envolvendo os super-heróis, e que os Sentinelas não iriam perseguir apenas mutantes, mas que viriam atrás dos heróis com “tochas e lanças”.

Intensificou-se na sociedade a construção dos discursos e debates entre segurança e liberdade. Após a cena do local da tragédia, houve uma discussão na TV acerca de uma possível proibição de super-heróis, em uma entrevista ao canal CNN. Contudo, o mais marcante é a revolta da advogada Miriam Sharpe, mãe de uma criança morta no evento, que cuspe no rosto de Tony Stark no funeral das vítimas (Figura 17), afirmando, em seguida, que os super-heróis deveriam se responsabilizar pelos seus atos e que não podiam fazer o que bem entendessem, ou seja, deveriam ser treinados e devidamente autorizados para agir, regra aplicada aos policiais. Por fim, a mulher disse que o sangue de seu filho está nas mãos de Tony Stark.

Percebe-se, na figura mencionada, quadros com grandes destaques em preto, especialmente o segundo quadro da página em questão, que retrata fortemente a indignação e o luto da advogada confrontando Stark. Com expressão de completa revolta, lágrimas que borraram a sua maquiagem, escorrendo em cor preta, além do fundo do quadro, completamente monocromático em preto, destacam em signos o luto vivenciado pela personagem naquele momento.

Além das discussões de âmbito político, como a necessidade do registro dos super-heróis, iniciou-se uma grande revolta da população contra eles, havendo uma série de ataques contra a super-comunidade de Nova York, quando Jonny, o Tocha-Humana, foi atingido por um golpe de garrafa, ficando em coma. O povo questionou e exigiu a reforma dos super heróis, trazendo um ponto crítico para a Lei de Registro de Super-Humanos – discussão que já existia, apesar de a sociedade civil ser indiferente à ela.

Trazendo a analogia entre as consequências dos eventos, percebe-se, em ambos, o discurso entre segurança e liberdade, bem como trouxe o conceito do mito político estadunidense. Enquanto os atentados do 11 de Setembro, gerando a sensação de insegurança do povo, intensificaram as ações do governo dos EUA, culminando no USA PATRIOT Act, o Incidente de Stamford culminou na intensificação para a implementação da Lei de Registro de Super-Humanos, igualmente considerando que o povo se sentia inseguro sem que os heróis fossem devidamente identificados e treinados para prevenir acontecimentos como o de Stamford e seus possíveis precedentes.

Os super-heróis foram pressionados pela intenção dos seus registros como empregados federais devidamente identificados. Vinte e três deles reunidos no Edifício Baxter dividem opiniões e convergem entre si. Os heróis então se dividiram, o Homem de Ferro argumentou que, ao se tornarem funcionários públicos, seriam publicamente treinados e reconhecidos, ajudariam as pessoas a ficarem menos preocupadas, enquanto outros são totalmente contra.

Enquanto isso, no porta-aviões da S.H.I.E.L.D, o Capitão América foi convocado pela comandante Maria Hill para ficar do lado do governo e da Lei de Registro. O Capitão alerta que isso irá dividir os heróis, gerando uma grande guerra. No momento em que o Capitão América afirmou que muitos heróis se rebelarão, incluindo alguns grandes, como o Demolidor e Luke Cage, a comandante sugere que o Capitão “dê conta” dos heróis antirregistro, já que está sendo desenvolvida uma unidade de resposta anti-super-humanos, para prender quem se opuser à Lei, e espera ter os Vingadores do lado do governo, com o Capitão América os liderando.

A semiologia, nessas páginas que sequenciam o discurso entre o Capitão e a Comandante (Figura 18), é bastante expressa em suas iluminações “atmosféricas”. Em Eisner (1989), as iluminações atmosféricas são capazes de atribuir sentimentos, sensações e outros significados para a narrativa. De um lado, o Capitão América que, além de seu uniforme, se encontra em quadros cujos fundos são destacados em azul. Do outro lado, Comandante Hill, por sua vez, em fundo vermelho, mostrando o outro lado dessa discussão. Constrói-se o que seria o embate inicial entre essas duas “cores” – sendo essas aspas em conta do fato de que as cores aqui representam os ideais, os dois lados desse embate: Capitão América e os heróis antirregistro, em azul, *versus* Homem de Ferro, Maria Hill e os heróis pró-registro, em vermelho.

Trazendo essa semiologia ao mito, surge o questionamento do que vem a ser cada uma das cores expressadas ao fundo dos quadros. O vermelho, como signo nos vários momentos expressados nas cores dos quadros, remete a cor do partido Republicano, que esteve no poder no período que interessa à presente análise, com o governo de George Bush, vigente entre 2001 e 2009.

O Ato Patriota de Bush, do Partido Republicano, e a Lei de Registro de Super-Humanos, são o “vermelho” na construção semiológica dos cenários dos quadros. Já o “azul” representa os ideais de liberdade e de democracia, remetendo ao Partido Democrata. Pensar nessa democracia e liberdade é ir contra a política “doméstica” de Bush pós-11 de setembro, que foi considerada um retrocesso à democracia, porque violou inúmeros direitos e liberdades civis com as diversas medidas que ignoraram o direito à privacidade, dessa forma, violando os ideais democráticos da constituição e direitos básicos de milhões de cidadãos estadunidenses.

Prosseguindo no enredo, como o Capitão América mostra-se totalmente contra a proposta de Hill, a comandante ordena que seus soldados o ataquem com tranquilizantes, o que foi acatado. Em uma sequência de quadros, que praticamente dispensam textos, temos um uso alternado das cores azul e vermelho ao fundo, o que destaca ainda mais a representação do lado do Capitão nessa luta contra a S.H.I.E.L.D (Figura 19). Após o primeiro quadro, temos uma sequência de seis quadros mostrando os vários golpes desferidos pelo Capitão para deter os soldados, destacando o fundo azul para cada vez que aparece o Capitão e o fundo vermelho para cada vez que mostra os soldados sendo atingidos.

Por fim, o Capitão consegue fugir, se esquivando dos inúmeros ataques a ele destinados e usando o próprio jato dos inimigos para fugir. Certo de seus ideais, o capitão patriota se torna um foragido da justiça, iniciando a sua “jornada do herói” na saga. Do outro lado, inicia-se a jornada do Homem de Ferro que, por sua vez, finaliza o primeiro capítulo da saga com a frase que é a conformação com a guerra que se instaura entre os heróis: “Vocês continuam com o Registro como planejado, cavalheiros. Deixem o Capitão América conosco” (Homem de Ferro em CIVIL WAR, #1, Figura 15).

O segundo capítulo de Guerra Civil é introduzido mostrando que o “Capitão América age nas sombras”, isto é, continua a fazer o seu trabalho de herói mesmo contra a lei imposta. A comandante da S.H.I.E.L.D conversa com seus homens e, além de concluir que o Capitão age como bem entende, concluiu, também, que ele

não está sozinho, já que seria impossível para ele deter tantos criminosos em 72 horas.

Os jornais *New York Times*, *The Boston Globe* e *The Washington Post* são jornais reais dos Estados Unidos e que aparecem nas revistas da Marvel. No segundo capítulo de Guerra Civil, esses periódicos aparecem, juntamente com o jornal fictício do universo da Marvel, o *Daily Bugle* (*Clarim Diário*, na versão traduzida), estampando em suas capas as manchetes que relatam a aprovação do Ato de Registro pelo congresso e a promessa de uma rápida resposta por parte do presidente, além de destacar o Capitão América como foragido e Tony Stark agora apoiando a reforma dos super-heróis. Percebe-se, aqui, a referência à realidade estadunidense, incluída no universo imaginário dos quadrinhos.

O povo mostra-se bastante a favor dos heróis pró-registro, o que é percebido quando o Homem de Ferro, junto de outros heróis, derrota um vilão na cidade de Nova York e são ovacionados pelas pessoas que ali estavam. Nesse momento, o Homem de Ferro dirigiu-se aos heróis dizendo que esse é o som das pessoas acreditando nos heróis novamente. Quando questionado por Jennifer, a Mulher-Hulk sobre se ainda serão considerados super heróis ou agentes da S.H.I.E.L.D, o herói de ferro afirma que serão super-heróis, com a diferença de que as crianças, os amadores e os sociopatas estão sendo separados. Greer Nelson, a Tigresa, questiona o Homem de Ferro sobre em qual dessas categorias Capitão América se encaixa, e a resposta é que o Capitão está errado dessa vez.

No Edifício Baxter, Reed Richards menciona para Susan Richards a existência de um plano secreto. Ao tentar tocar em um CD com a escrita “42”, questionando do que se trata, Sue é interrompida por Reed, que afirma ser uma informação confidencial.

O Ato de Registro tornou-se lei, e, 24 horas depois, o Patriota, dos Jovens Vingadores, foi visto pelos soldados da S.H.I.E.L.D tentando evitar um roubo, sendo perseguido e atacado com tranquilizantes. Ele conseguiu fugir para alertar seus companheiros, mas sem intento, porque foram atacados por uma bomba de gás, o que ocasionou na prisão dos Jovens Vingadores. Entretanto, o grupo do Capitão América está observando à distância, enquanto o Cap e Falcão estão disfarçados no ônibus que levava os presos. Nisso, o ônibus já está sob a direção de Steve Rogers, o Capitão América, sem sua máscara e uniforme, enquanto Falcão exige de Wiccano que faça um encanto de teletransporte, para fugirem do bloqueio que foi

feito contra eles na ponte George Washington. O encanto aconteceu e o ônibus foi levado para o esconderijo da resistência dos super-heróis antirregistro, a casa de segurança da S.H.I.E.L.D nº 23. Os jovens heróis são liberados e foi dito que eles precisarão de novas identidades, e ficarão escondidos ali, onde iniciarão o seu contra-ataque ao terrível plano do grupo do Tony Stark.

A história segue, então, para um dos momentos mais marcantes dos quadrinhos. Em discurso de Tony Stark em Washington D.C., Homem-Aranha é apresentado, e após um breve discurso sobre sempre ter prezado por manter sua identidade secreta, decide, em frente a todos e em rede nacional, tirar a sua máscara: “Meu nome é Peter Parker, e eu tenho sido o Homem-Aranha desde que eu tinha quinze anos de idade” (Peter Parker em CIVIL WAR, n #2, 2006). O capítulo, então, fecha-se com um quadro de página inteira, com diversas cores fortes em vermelho e azul, tanto do uniforme do Homem-Aranha, quanto as luzes avermelhadas e o destaque à a bandeira dos Estados Unidos da América atrás do super-herói, que segura a clássica máscara em sua mão, revelando a todos o seu rosto (Figura 20). Essa figura inteira do personagem é explicada por Eisner (1989, p. 42), ao frisar que “a figura mostrada inteira não requer nenhuma sutileza de percepção. Ela não solicita nada da imaginação ou do conhecimento do leitor”. Portanto, nessa página expõe-se ao leitor a figura do Peter Parker em tal situação marcante, de forma completa e intacta, declarando certo destaque, a fim de transmitir a grandiosidade do momento para a trama – e para o universo dos quadrinhos.

Guerra Civil #3 (2006), por sua vez, inicia-se com a repercussão gerada pelo evento anterior. Reed Richards foi até Wakanda para tentar recrutar o Pantera Negra, ocasião em que explicou que o Homem-Aranha decidiu voluntariamente tirar a sua máscara, por conta da gravidade da situação. Contrário às ideias de Reed, o Pantera afirmou que não gostam quando a América interfere nos interesses de Wakanda, presumindo que esse sentimento seja recíproco. Sem muita disposição para conversas, Pantera Negra apenas preocupou-se com Johnny Storm e aconselhou Reed a ligar para Susan. Henry Pym, o Jaqueta-Amarela, vai até Greenwich Village tentar conseguir o apoio do Doutor Estranho, conversando com Wong, o qual diz que seu mestre sequer considera a possibilidade de apoiar os planos de Stark. Entrelaçado a essas cenas, temos as manchetes nos jornais, trazendo em pauta os chamados “Vingadores Secretos” do Capitão América, que continuam suas ações, derrotando o novo Sexteto Sinistro, e também que Tony

Stark prometeu capturar os “super-rebeldes”.

Tony Stark foi pessoalmente até o Condado de Westchester, na mansão dos X-Men, buscando o apoio desses heróis. Em conversa inicialmente casual com Emma Frost, sem precisar verbalizar suas intenções, Frost declarou imediatamente a ajuda a Stark a caçar os heróis antirregistro, que vão contra tudo o que os X-Men acreditam.

O uso da imagem na página que segue é bem elaborado (Figura 21). Nessa sequenciação, os dois primeiros quadros são postos de forma a destacar a “sensação” de embate entre os dois: no primeiro, o rosto de Tony e balão de fala, onde ele usa o apoio do público como argumento, e ainda carregado de sarcasmo; no segundo quadro, disposto de maneira idêntica, porém invertida, rosto e balão de fala de Frost, rebatendo Stark. No terceiro quadro, Stark ainda argumenta contra o Capitão América, apelando para o desastre de Stamford, e Frost o rebate pedindo para que não tente a persuadir usando o genocídio, trazendo a comparação de fatos. Nesse momento, o quadro é envolto por fumaça e uma caveira no canto inferior esquerdo, introduzindo a história a qual Frost se refere, em forma de imagem. Segue-se, então, para o quarto e último quadro da página, cujo fundo é tomado pela imagem referente ao desastre da Dizimação M, que seguiu a Dinastia M, tendo a imagem de Frost em primeiro plano, questionando diretamente: “Onde estavam os Vingadores quando Genosha morreu, Homem de Ferro? Onde você estava quando nossos bebês estavam queimando?” (Emma Frost em CIVIL WAR, n #3, 2006).

Por fim, Stark não consegue o apoio de Frost, mas tem a garantia que os X-Men não tomariam partido nessa situação, concluindo para o grupo do Homem de Ferro uma imensa vantagem numérica.

Tony Stark mostra-se, nessa saga, como o real homem de negócios, o “empreendedor”. É o homem bem vestido, roupas sociais, na cor branca, agindo dentro da lei juntamente com seus funcionários, “negociando” com os outros heróis para obter forças contra o grupo do Capitão América – que, por outro lado, é o “cowboy”, seguindo seus princípios e se mantendo na busca pelo sonho da liberdade, que ocorre nas sombras, no underground.

Os heróis antirregistro agora assumem novas identidades secretas, que são apresentadas na sequência de quatro quadros, onde cada um dos heróis, a saber, Capitão América, Hércules, Demolidor e Golias, vestidos comumente e se

apresentando com novos nomes e empregos, que são oferecidos por Nick Fury, para que possam ter um lugar para ir quando não estiverem assumindo os papéis de herói. Nesse momento, há um discurso que representa fortemente o desejo do Cap pela liberdade: pensando no encontro que teve com um menino da Fundação “Faça um Desejo”, onde ele disse que jogariam baseball no quintal dele, diz que o lugar provavelmente está cheio de unidades anti-super-humanos, e que “Essas são as pequenas coisas que eles roubam de nós com esse lixo de registro. As pequenas coisas que nos fazem quem fomos” (Steve Rogers em CIVIL WAR, #3, 2006)

Os quatro, então, foram surpreendidos por uma chamada de emergência, e prontamente correram para o beco para trocarem de roupa e destinarem-se ao local do chamado. Entretanto, ao chegar no destino do suposto acidente, o grupo do Cap foi surpreendido com uma armadilha montada sobre uma divisão das Indústrias Stark. Mas é tarde demais: Manto e Wiccano, os responsáveis pela capacidade de teletransporte, foram alvejados com tranquilizantes, encurralando os heróis anti-registro. Capitão América e Homem de Ferro ficam frente a frente pela primeira vez depois do Ato de Registro se tornar lei (Figura 22).

O Cap ironiza a situação utilizando a palavra *paymaster*⁶⁷ para se referir aos, agora, patrões dos heróis pró-registro, questionando se os chefes estão mandando eles “pegarem leve”. Homem de Ferro responde dizendo que não foram até ali para prender o Cap, pois convenceu a S.H.I.E.L.D a oferecer uma última anistia. Novamente, o arquétipo do homem de negócios aparece, buscando resolver a situação com um acordo. Entretanto, como bom *cowboy* que é, Capitão América o rebate, dizendo que prefere tentar a sorte e manter seus princípios, a aceitar uma rendição. Homem-Aranha interrompeu a conversa dos dois com o discurso de que somente os maus ganham com a briga entre os heróis, e que isso vai contra qualquer princípio que o Capitão já acreditou. Em resposta, o Cap desmerece a fala do Aranha, dizendo que a sua “atuação” na TV não o permite dizer sobre princípios. Tony Stark continuou a argumentar com o Cap, e vemos em seu argumento o discurso de segurança: afirma que as máscaras e identidades secretas não mais fazem o povo se sentir seguro com os heróis por perto, que o registro, então, seria a única maneira de conquistar de volta o respeito da população. Stark ainda pede uma oportunidade para falar sobre seus planos de uma revisão para o século XXI,

⁶⁷*Paymaster*, em inglês: “tesoureiro” ou “pagador”, utilizado principalmente para definir o cargo de tesoureiro do Poder Público.

finalizando esse pedido com o ato de estender a mão: mais uma mostra do empreendedor.

A sequência de quadros que seguem (Figura 23) dispensa textos: os olhares do Capitão América, na primeira, para a mão estendida de Stark, na segunda, para os helicópteros do cerco que a S.H.I.E.L.D montou contra ele seu grupo de heróis antirregistro. E o próximo quadro, o aperto de mão decisivo, representaria o aceite do Cap para ouvir o que Stark teria a dizer. Ao menos foi o que pode ter dado a entender, como pensou Homem-Aranha. Entretanto, basta ver os quatro quadros anteriores, que já podemos sentir o presságio do que viria pela frente: o aperto de mão entre os dois heróis não foi amistoso, mas se tratou do início do contra-ataque do Capitão América, que pôs um dispositivo embaralhador eletrônico desenvolvido pela equipe de Nick Fury, a ser utilizado caso o Homem de Ferro mudasse de lado algum dia. Instaurou-se, então, a real guerra entre os heróis.

As páginas que se seguem apresentam uma grande luta entre os dois grupos de heróis. Os números do grupo pró-registro fazem a batalha ser bastante desequilibrada, tendo mais dano para o lado do Capitão América. Embora tenha começado em desvantagem, Homem de Ferro recuperou-se e voltou desempenhando força integral contra o Cap que, lidando com o Homem-Aranha, foi surpreendido pelas costas, e golpeado diversas vezes pelo herói de ferro. Eis que surge um fator inesperado: o codinome “Raio”, o Thor, “renascido”, surge ao final do capítulo, segurando o seu martelo, e ocupando a página toda.

O quarto capítulo da saga continua com a batalha entre os dois lados, agora com Thor ao lado dos heróis pró-registro. Completamente agressivo contra os heróis antirregistro, Thor lança seu martelo, os atingindo num golpe violento. Esse arremesso do martelo dispensa o uso de linhas cinéticas, pela disposição das figuras do quadro: Thor, no quadro anterior, segura o martelo com o braço jogado para trás, se preparando para o lançamento, e, no quadro seguinte, o personagem está ao fundo do quadro, já com o braço na frente do corpo, tendo seu martelo em primeiro plano, dando essa sensação de distanciamento do objeto e do personagem, indicando o movimento, dispensando então o uso de linhas cinéticas (Figura 24).

Tandy Bowen, a Adaga, disse, repetidamente, o quanto aquilo está errado, e que eles têm de sair dali, mas Thor sequer os deixa fugir: com o braço estendido para o canto do quadro, seu martelo aparece logo ao lado e, nesse quadro, as linhas cinéticas são utilizadas ao lado direito do martelo para demonstrar que esse objeto

está voltando para a mão do personagem (Figura 25).

Enquanto isso, Capitão América está vivendo a sua própria batalha com o Homem de Ferro, que está em pé diante do Cap, ainda propondo negociar sua rendição. Mas Steve Rogers, embora totalmente ferido, não aceita sua derrota e se refere a Stark como um “punk mimado”, em tradução livre de “*pampered punk*”. Nisso, o próximo quadro mostra a figura do Homem de Ferro isolada em fundo preto, dando um aviso para todos ativarem seus bloqueios auditivos, fazendo um ataque sonoro contra o Cap, que aparece gritando em um quadro. Esse grito é denotado com o uso do texto em letras típicas de uma onomatopeia, disposta em todo o quadro, sobreposto à imagem do personagem, com preenchimento transparente. Essa maneira de dispor o texto gera uma entonação maior em relação ao uso de balões, devido ao destaque que toma no quadro (Figura 26).

Como Groensteen (2015, p. 84) aponta,

No bonômio balão-personagem, efetivamente é a personagem que se percebe em primeiro lugar. Como elemento *desenhado* e como elemento geralmente privilegiado na composição da página, sua percepção é quase instantânea; a presença da personagem é a informação saliente que o leitor registra no instante em que sua atenção recai sobre o quadro. [...] O texto, que exige a decifração linear, portanto progressiva, só é lido em segundo lugar.

Com base nessa visão, e percebendo o pouco contraste na sobreposição de palavra e imagem, podemos analisar novamente o último quadro da Figura 26, referenciado anteriormente, de forma a compreender a dispensa dos balões e o uso do texto em certa “mesclagem” com a imagem, com intenção de reduzir essa separação hierárquica entre desenho e balão, para reforçar a entonação afirmada anteriormente à citação de Groensteen.

Dando continuidade na história, após o ataque com ondas sonoras, Capitão América está ainda mais derrotado, e o Homem de Ferro, convencido da sua vitória, já dita o que viria a acontecer com o Cap: ser preso no Centro de Detenção para Super-Heróis, no chamado Complexo 42, localizado na Zona Negativa. Nesse momento, sua armadura emite um aviso de emergência, um ataque não-humano é registrado, e o Homem de Ferro é atacado pelas costas, o que cessa seu ataque sonoro. É interessante analisar os balões de fala do Homem de Ferro, pois estes se destacam em todas as HQs do herói: possui um formato menos arredondado e cor avermelhada, e texto com fonte quadrada e também em vermelho, para denotar a

voz mecanizada característica do herói, quando usando a sua armadura. Há também os balões das falas do sistema da armadura de Stark, que ainda se diferem em formato e possuem um destaque mais avermelhado, mas sem o signo gráfico que indica o emissor da fala (Figura 27).

O texto escrito nos diálogos de HQ não é carregado, colorido nem encarnado por voz identificável. Para descobrir a identidade do falante, faz-se necessário que [...] o balão distingua-se por uma cor ou traçado particular, reservado somente a determinada personagem, ou que esta faça tal uso da língua que seu “idioleto” garanta a identificação apenas com ela. Ao menos, é claro, que o contexto seja suficiente: uma réplica em situação de um diálogo já iniciado não representa, em princípio, problema de atribuição, mesmo que o locutor esteja provisoriamente invisível (GROENSTEEN, 2015, p. 85).

Ao encontro com essa concepção do belga, temos a visão de Eisner (1989), destacando que o balão se aprimorou e adquiriu significado, contribuindo para a narração à medida em que adquiriu função de comunicar a característica do som à narrativa. Isto é, a configuração do balão, em sua forma significante, é capaz de atribuir sentimentos, sensações e entonação à narrativa. Portanto, segundo o autor e quadrinista americano, é visto que “dentro do balão, o letreiramento reflete a natureza e a emoção da fala. Na maioria das vezes, ele é resultado da personalidade (estilo) [...] da personagem que fala” (GROENSTEEN, 1989, p. 27).

Prosseguindo na saga, Hércules detém o Homem de Ferro, pedindo a Kyle Richmond, o Falcão Noturno, para encontrar o Cap para salvá-lo. Voando, Kyle pega Steve Rogers antes que ele fosse atingido por escombros e, imediatamente, partiu para o plano de fuga. Golias, em sua forma gigante, é surpreendido pelos soldados da S.H.I.E.L.D, que abrem fogo, mas são contra-atacados com um caminhão arremessado contra eles. Golias então parte para confrontar Thor, que em um único golpe lança um raio poderoso que atravessa o peito do gigante.

A morte de Golias causou um grande impacto nos personagens, portanto, um divisor de águas em todo o enredo da saga. A queda do gigante, num quadro sem falas, com a chuva caindo, interrompida por Falcão voando com o Capitão América em seus braços, atento e gritando para os companheiros saírem dali, enquanto no mesmo quadro, Tandy Bowen encontra-se virada para o outro lado, perplexa com a morte que acabou de presenciar. Neste mesmo quadro, o fundo repleto de linhas horizontais denota a sensação da velocidade na qual aquilo acontecia: no quadro

anterior, a queda de Golias como uma cena paralisante, no instante (quadro) seguinte, a quebra desse ritmo, Falcão passa com toda a pressa de fugir e salvar o Cap, enquanto Tandy ainda tenta digerir o que viu. No próximo instante, ao levantar o seu martelo, Thor tenta evitar a fuga (Figura 28).

O ataque foi bloqueado por Susan, a Mulher Invisível, que criou um campo de força invisível ao redor do grupo do Cap. Embora Susan pertencesse ao grupo favorável a Tony Stark, a morte de Golias foi o limite para ela, o que justifica sua ação de permitir que todos fugissem dali. Os heróis, então, reuniram-se e, com o poder do Manto, prepararam-se para sair dali. Falcão aparece em primeiro plano, com os Vingadores Secretos do Cap ao fundo, e um certo ar de derrota e luto. O herói agradece a Susan pela ajuda, e todos são teletransportados dali.

Percebendo a predominância das cores, desde as primeiras páginas dessa batalha, o fundo dos quadros possui tom avermelhado, denotando a ação violenta causada pela batalha entre os dois grupos. Quando a batalha cessa, no momento em que todos estão para fugir, o azul toma conta dos cenários, se acinzentando em seguida. Aqui é possível perceber, baseando em Eisner (1989), que o uso da iluminação “atmosférica” possibilita determinar o nuance emocional da cena ou quadro analisado. Percebendo, então, além da iluminação, os objetos, diálogos ou códigos dispostos em cena: restou a chuva, os destroços, a morte, e a lamentação.

Sue, totalmente devastada com o que aconteceu, sequer deseja conversar com Reed. O corpo de Golias aparece dentre os destroços e Peter confrontou Tony, dizendo achar que ele sabia o que estava fazendo, que estariam fazendo isso para que ninguém se ferisse.

Na torre dos Vingadores, os heróis estão recebendo tratamento médico, mas ainda tentam compreender toda essa situação, se mostrando bastante confusos sobre suas decisões. Henry Pym refere-se a Golias como um dos seus mais velhos amigos, frisando o abalo que essa morte causou para si. Peter Parker também diz sobre o quanto todos estão impactados com isso, que não foi exatamente o que eles assinaram. Após as conversas sobre terem clonado um deus (Thor), Pym é questionado por Peter se ele já imaginou se escolheram o lado certo.

No quartel general dos Vingadores Secretos, a situação não é diferente. Mesmo que tenham conseguido mais vinte aliados, com muitas pessoas mudando do lado do Tony para o grupo do Cap, Falcão Noturno mostrou-se contrário e destacou que, além da morte ocorrida, metade do pessoal dos Vingadores Secretos

foram jogados no Complexo 42. Nessa discussão, alguns heróis sentem-se pressionados, e mudam de lado, que é o caso dos heróis Kyle (Falcão Noturno), Nathan (Cable) e Cassie (Estatura). Por fim, Capitão América apenas diz: “Deixe-os ir se a **liberdade** deles significa tão pouco para eles” (Capitão América em CIVIL WAR, #4, 2006).

Os três heróis, após saírem, são observados por um homem que está vestindo um capuz, com um olhar sério, e sem revelar seu rosto, a cena é transicionada para o funeral de Golias, em New Jersey. No quadro que mostra o corpo de Golias, em sua forma gigante, há o uso da perspectiva para colocar o leitor em uma visão “de cima”. Essa perspectiva é utilizada, segundo Eisner (1989), para estimular a sensação de distanciamento do leitor para com o objeto ou lugar central no quadro. No caso desse quadrinho de Golias sendo enterrado, esse distanciamento é necessário, à medida em que pretende mostrar a dimensão do corpo do gigante, que ocupou 38 túmulos normais, cujas despesas foram pagas por Stark.

Tony conversa com seu assistente, Happy, sobre como Golias salvou muitas vidas, e sua anatomia cabisbaixa expressa seu sentimento de luto. As cores pretas, principalmente nas roupas dos personagens, típicas de velórios, e a chuva caindo denotam a melancolia na cena. O curativo na face de Stark denota as consequências da batalha recente. A senhorita Sharpe mais uma vez está de frente para Stark, não para confrontá-lo, mas para prestar sua visão e apoio a Stark. Em sua fala, a mulher diz saber que o grupo dos heróis pró-registro perderam muito apoio, e que a culpa é do próprio Golias, que foi contra a lei cujo objetivo era salvar vidas. A analogia que ela usa consiste em comparar às situações a um policial (a lei) que atira contra um marginal (Golias) que apontou a arma para ele. Nota-se, nesse discurso, a visão até mesmo fascista de Sharpe sobre segurança, lei e policiamento: para ela, como muitos, o policiamento deve ser rígido, com um poder absoluto sobre qualquer um que se volte contra as leis, pois acredita na segurança das pessoas ditas como boas, acima de tudo, acima da liberdade.

Para reforçar seu apoio aos ideais de Stark, Sharpe ainda lhe entrega um brinquedo, o favorito de seu falecido filho, que morreu no incidente de Stamford: um boneco do Homem de Ferro. Torna-se, então, mais do que uma lembrança, é um símbolo para que Stark sempre se lembre dos motivos de estar fazendo tudo isso.

Na página seguinte, Peter, Mary Jane e a tia May estão “isolados” do grupo.

Notável o posicionamento dos três no quadro, com o “olhar por cima dos ombros” de Peter, e Mary Jane também direcionando o olhar para o “primeiro plano”. Isso se repete com Susan e Johnny Storm no quadro seguinte, enquanto olha para Reed, em primeiro plano, que está suspeito de Peter Parker. Essa sensação de afastamento das personagens sugere a mudança que se instaurava, isto é, podemos ver que os heróis que antes eram a favor do Registro, já se dividiram e foram para o outro lado, se afastando desse posicionamento inicial.

A partir desse segundo quadro, as páginas são “invadidas” por uma série de balões de cantos retangulares (canto superior esquerdo), sem cantos inferior e direito, também sem a indicação do emissor. Esse tipo de balão é chamado por Groensteen (2015) como “recordatório”. Ainda segundo o autor, mais especificamente, recordatório é definido como uma moldura que engloba um texto narrativo, chamado entre os teóricos anglo-saxões como *caption*, que pode ser traduzida em livre expressão como “legenda”. Esses recordatórios, portanto, são jogados sobre uma sequência de cenas com o Quarteto Fantástico, as crianças Franklin e Val, e principalmente, com Reed Richards, onde se constrói uma carta escrita por Susan, que sobrepõe a sequência de imagens que mostram Susan se despedindo de seu lar e partindo para se unir aos Vingadores Secretos, junto de seu irmão Johnny.

Cabe perceber aqui a função de ritmo dos balões. Em Groesnteen (2015), temos que os balões com cantos retangulares possuem vantagem sobre os balões elípticos à medida em que se aproveita mais do espaço dos quadros para que caiba uma maior quantidade de texto. O texto da carta da personagem, que é relativamente longo, através dos recordatórios, cobre duas páginas e sete quadros, atribuindo o ritmo mais lento à vista do leitor.

A função de ritmo envolve dois aspectos. Inicialmente, o posicionamento dos balões no espaço da página cria um ritmo que se sobrepõe à pulsação de base produzida pelo entrecruzamento de requadros. Cada fragmento de texto que se apresenta à leitura prende alguns instantes de atenção, introduzindo breve pausa no movimento que conduz a leitura, e os ligeiros saltos que o olho efetua para passar de um balão a outro pontuam a marcha do leitor (GROENSTEEN, 2015, p. 90).

Portanto, o ritmo que é denotado na leitura da carta de Susan, com os recordatórios, atribui o drama do momento: iniciando com “Meu querido Reed...”, em balão isolado, os quadros seguintes possuem dois recordatórios em cada um, onde

discorre-se acerca dos argumentos de Susan. Admitindo ter vergonha dos planos fascistas de Reed e do grupo pró-registro, na carta ela disfarça argumentos como ter as mãos sujas com o sangue de Bill Foster, e por odiar o que se tornou está se unindo ao grupo do Capitão América. Incluindo memórias e momentos íntimos dos dois, Susan pede a Reed que use de sua genialidade para resolver a situação antes que um dos grupos acabe morto. No último quadro, três recordatórios pequenos, com textos curtos, finalizam a carta com sua declaração de amor, mais um pedido para que ele conserte isso, e, por fim, sua assinatura. A imagem de Benjamin, o Coisa, olhando pela janela com melancolia encerra a cena, que também significaria oficialmente o fim do Quarteto Fantástico.

É interessante esse “entrelaço” do discurso nos recordatórios com as imagens dos quadros. A carta de Susan é carregada de emoção à medida que o texto se conecta com as imagens, a sensação é praticamente a de assistir a uma comum cena cinematográfica narrada, repleta de drama e sentimentos. Mas, diferente do cinema, a sequenciação disposta nessas duas páginas exige do leitor essa percepção. Como Eisner (1989) destaca, a interpretação ideal desse significado exige a cooperação do leitor, pois as figuras e textos são dispostos na sequência, mas a imaginação do leitor é que dá a vida, de fato, à leitura desses signos.

Ainda nesse raciocínio, para Groensteen (2015), o discurso na história em quadrinhos está mais próximo do cinema do que dos textos literários, mesmo que estes sejam dialógicos. Discorrendo sobre isso, o belga nos traz sua colocação:

Em comparação a uma narrativa literária, a imagem realmente traduz e exprime em termos visuais tudo o que se pode ver: personagens, cenário, objetos, detalhes de atmosfera, expressões, gestos, ações. Na verdade, tudo exceto as trocas verbais (e pensamentos), as quais ela é incapaz de traduzir e pode apenas citar. Entre todas as ações à que as personagens se dispõem, há uma que consiste exatamente em falar. Esse ato de discurso inscreve-se na cadeia de ações e reações que constitui a narrativa, é parte integrante da sua trama de fatos. Os recordatórios, equivalentes à voz em *off*, encerram em si um discurso, o do narrador explícito (GROENSTEEN, 2015, p. 136)

De volta à torre dos Vingadores, Reed conversa com Tony sobre as perdas de aliados que ocorreu, e embora o lado do Cap tenha perdido alguns homens, a balança ainda pende a favor dos Vingadores Secretos. Nessa conversa entre os Vingadores, Jan cita a “Iniciativa dos Cinquenta Estados”, questionando se esse plano com novos heróis poderia trazer o controle de tudo novamente. Reed disse

que isso levaria um mês para ser efetivado, e que precisavam ter pressa em recrutar pessoas com experiência em combate super-humano. Então, surgiram novos personagens para o desenrolar da trama: na página de conclusão, aparece a nova formação dos Thunderbolts, que são super-vilões condenados e presos, soltos temporariamente e reunidos pelo grupo dos Vingadores para ajudar na causa pró-registro.

2.4.1 Capitão América: o cowboy

A fim de realizar uma análise do Capitão América na Guerra Civil dos quadrinhos, é cabível entender a expressão desse mito nas HQs da Marvel, considerando o período no qual aconteceu a construção mítica da história da saga: cinco anos após os atentados do 11 de setembro.

Estabelecer uma interpretação crítica dos Estados Unidos pós-11 de setembro também é a preocupação do roteirista John Ney Rieber e do desenhista John Cassaday que, entre junho e dezembro de 2002, produziram para a Marvel Comics uma “nova” série das histórias em quadrinhos do Capitão América (PEDROSO, 2014, p. 27).

Não há como analisar esse icônico herói sem notar sua luta pelo *American Dream* (Sonho Americano), cujo sentido foi usado pela primeira vez na Declaração Unânime dos Treze Estados Unidos da América, escrita por Thomas Jefferson, em 1776. Acredita-se, nessa Declaração, entre outras coisas, que todos os homens foram criados iguais, agraciados pelo Criador com direitos inalienáveis, como a vida, a liberdade e a procura pela felicidade (US 1776).

Uma análise acerca desse Sonho Americano, atrelado à jornada do Capitão América em Guerra Civil, requer uma transição de contexto, buscando, em um primeiro momento, perceber a representação da cultura estadunidense. Um dos tropismos ao compreender a expressão dessa nação, é o fato de que

[...] tradicionalmente tem menos atenção aos assuntos estrangeiros do que em questões internas e, assim, o seu significado deve ser explicado e justificado. Não raro presidentes americanos simplificam e reduzem histórias aos símbolos convencionais de fácil assimilação pelo público, utilizando metáforas e analogias históricas para vender uma política, tornando-a mais identificável e emocionalmente poderosa (GUERRA, 2011, p. 19).

Reforçando a visão do autor supracitado, cabe a consideração de Osgood e Frank (2010) aos estabelecerem outro ponto nessa expressão cultural estadunidense.

Para os autores:

Outro tropo comum consiste em falar em termos amplos e idealistas, usando a linguagem ideológica do excepcionalismo americano, liberdade e democracia, e enquadrar qualquer conflito no discurso rígido do “bem contra o mal”. A história recente está repleta de exemplos dessa dicotomia preto e branco, com a retórica empregada durante os quarenta anos de confronto EUA-Soviética na Guerra Fria sendo apenas a mais óbvia (OSGOOD; FRANK, 2010, p. 3, tradução nossa).⁶⁸

A “liberdade americana”, o sonho da liberdade, dentro do imaginário do coletivo estadunidense, difunde-se na nação que acredita na busca por esse sonho, sendo simbolizado e visado como princípio para a vida dos cidadãos dos EUA. Mas o que é o ideal do povo americano? Há homogeneidade para definir que, de fato, esse sonho é a expressão do povo? As respostas para essas perguntas exigem uma análise em torno de conceitos, tanto político-ideológicos como culturais, centrados dentro da história real dos EUA, e analisando a manifestação mitológica dentro das HQs, onde temos o embate ideológico entre os arquétipos do Capitão América (o cowboy) e Homem de Ferro (o empreendedor), nos mostrando como não há uma homogeneidade entre esses dois mitos que são dois dos símbolos da expressão estadunidense.

Os ideais de liberdade e democracia são explícitos no personagem Capitão América, pois seu patriotismo o leva a seguir o caminho que defende os ideais desses excepcionalismos estadunidenses.

Steve Rogers é visto como o ícone capaz de proporcionar ao povo americano a realização plena deste sonho de igualdade e liberdade, pois essa liberdade garantiria a existência de tantas fontes quantas possíveis e necessárias para a formação de virtuosos valores éticos (GUERRA, 2011, p. 22).

⁶⁸[No original]“Another common trope consists of speaking in broad idealistic terms, using the ideological language of American exceptionalism, freedom, and democracy, and framing any conflict in stark “good vs. evil” discourse. Recent history is replete with examples of this black-and-white dichotomy, with the rhetoric employed during the forty-year U.S.-Soviet confrontation in the Cold War being only the most obvious.” (OSGOOD; FRANK, 2010, p. 3).

Essa busca do Capitão América pelo Sonho Americano pode ser percebida nos quadrinhos da Guerra Civil: o herói se mantém firme em seus ideais e valores, sobretudo a liberdade. É um homem que mantém seus princípios, embora as leis definidas pelo governo de sua nação exigissem que se adotasse uma postura contrária a isso.

É possível perceber uma mudança drástica na função mitológica desse herói, sobretudo na expressão política. Enquanto, inicialmente, foi criado para expressar os ideais políticos em contexto da Segunda Guerra Mundial, já que foi a expressão militar e política contra o nazismo de Hitler; agora, em Guerra Civil I, o herói perde sua função de “força” política que defende os ideais do governo estadunidense, mudando sua postura de combatente de inimigos políticos, se recusando a seguir as ordens dadas pelo governo. Esses pontos, além de outros, podem ser percebidos na discussão entre Maria Hill e Capitão América, na primeira edição da saga, já referida em outro momento, quando o Capitão foi convidado a estar do lado dos heróis pró-registro. Nessa discussão, temos o discurso do Capitão, que afirma claramente que seus ideais para o que representa o “ser” herói estão muito acima do que o governo determina (Figura 18): “Não faça **políticas** comigo, Hill. Super-heróis precisam ficar **acima** daquela **coisa** ou Washington começará a nos dizer **quem são** OS super-vilões” (Capitão América em CIVIL WAR, n #1, 2006)

Embora o Capitão tenha se desvinculado da função de seguir o que determina o governo, a expressão política estadunidense não se separa desse mito, ao contrário, o herói deixou de ser meramente a expressão de um governo vigente e a palavra que mobiliza o povo americano, e passou a compor, de uma forma mais livre, uma visão diferente, o herói que luta pelo que acredita que seja o certo, em prol do bem do povo, e não contra o que as convenções governamentais ditam ser combatido. Essa expressão mítica de grande relevância que é o Capitão América fala pelos estadunidenses desde sua criação, e o que foi alterado no percurso tratou-se do direcionamento das especificidades às quais esse mito atenderia: inicialmente, as intenções governamentais e militares, e “agora”, em Guerra Civil I, a liberdade e ideais opostos ao governo vigente. Na história real, o governo com o USA PATRIOT Act, e nos quadrinhos, o governo com a Lei de Registro de Super Humanos.

Eis a expressão mais clara de liberdade por parte do Capitão, a sua luta deixa de ser em prol da implicância geral imposta por um governo sobre o que a nação

deveria seguir, em forma de lei, e culmina a defender a reflexão sobre o papel de cada um, a individualidade de cada cidadão, apesar das leis. Uma caminhada, digamos, mais “solitária” em prol dos seus ideais, fez com que o herói escudeiro tivesse, ao decorrer da saga, uma representação que se assemelha à do cowboy:

No imaginário norte-americano, o cowboy ocupa um importante espaço. Essa figura mítica atende ao mesmo tempo a uma demanda por liberdade e por justiça, é considerado um agente livre que, por motivações pessoais, se dispõe a ajudar os mais necessitados (PEDROSO, 2014, p.119).

O Capitão América, embora levando o status de patriota e defensor de sua pátria, carregado de signos e cores que remetem significados do povo estadunidense, encontra-se posicionando-se diretamente contra uma lei imposta pelo seu governo, lei essa ainda sob anseios da população do seu país. Isso não quer dizer que o Capitão optou por ir contra o povo, mas decidiu, com base no seu pensar, que o certo é defender a liberdade dos quais lutam em prol do povo. O certo para ele é a liberdade de os heróis lutarem pelo povo sem que seja uma obrigação, ou seja, o *cowboy*, agente sem impedimentos legais, atua por suas próprias motivações com o objetivo principal de defender os necessitados. Essa seria, portanto, a liberdade buscada por Capitão América, que faz as vezes de *cowboy*.

2.4.2 Homem de Ferro: o empreendedor

Pensar o imaginário popular de uma determinada sociedade, seu desenvolvimento moral e arquitetônico, implica pensar nas condições que permitem ou não tais acontecimentos. Michel Foucault (1987), em seu livro *Vigiar e punir*, nos mostra, por exemplo, que o suplício (dispositivo do poder utilizado enquanto signo de punição e purificação do erro) era algo que fazia parte do imaginário comum no século XVIII, perdendo seu espaço na medida em que os saberes iam se modificando. Portanto, a construção do saber de uma época requer condições que se atualizam constantemente, implicando nos modos de como o espaço social se articula.

O mundo contemporâneo não foge à lógica das condições históricas, tampouco o ambiente onírico das HQs. O Homem de Ferro é, portanto, fruto do seu

tempo; resultado de uma gama de causas, de processos que o levam a ser o que é. Antes de entrarmos nas ramificações desse herói, temos de levar em consideração outros pressupostos conceituais para compreender de maneira um pouco mais aprofundada o funcionamento desse arquétipo presente no mundo da Marvel e no imaginário estadunidense.

Na história da filosofia ocidental, a definição de poder em Hobbes (1651) ganha espaço na tradição, tornando-se uma corrente de pensamento forte e bastante discutida até os dias de hoje, principalmente na filosofia do direito. Para ele, o poder é algo essencial ao homem. No estado-hipotético de natureza, o homem, por ter uma igualdade de poder com relação aos outros homens, é o lobo do homem. Ou seja, não consegue viver sem um pacto que cesse a guerra de todos contra todos. O contrato social, nessa perspectiva, aparece com a pretensão de garantir o direito à vida, gerando uma hierarquia de poderes que trabalham e vivem visando uma harmonia do soberano aos súditos. A figura do soberano seria a garantia desse pacto, tendo como consequência, um poder de morte sobre os súditos, caso fosse necessário. Enfim, nessa perspectiva o poder é algo essencial ao sujeito, podendo ser alienado e transformado num pacto social que garantiria uma vida sem guerra.

É por essa via que o Ato de Registro dos Super-Humanos considera que para ser o sujeito herói, precisa estar quite com as condições pré-estabelecidas de forma contratual. O pacto surge como uma saída perante o possível estado de natureza hobbesiano, algo sem controle que fragiliza o direito à vida. A opinião pública é o que direciona esses acordos, pois é a partir do imaginário popular que as normas são sancionadas. *O desastre de Stamford*, que precede à Guerra Civil, nos sugere a dicotomia *segurança-liberdade*, trazendo à população um sentimento fragilizado de confiança e, por outro lado, potencializando o sentimento do medo e da revolta. Contradição eminentemente necessária.

Dar identidades ao Estado é uma questão de visibilidade, de controle para que nada dê errado. Esse é o cenário pensado pela Marvel. Qual o herói seria o melhor representante desse modo institucionalizado do poder? Se pensarmos através da teoria clássica do poder, que necessita do contrato social, perceberemos que o Homem de Ferro já é um representante da lei – seja a que garante a segurança ou a que permite o lucro. Um herói de contrato. Um herói de apertos de mãos. Um herói que visa, antes de tudo, uma norma que lhe dê garantia, que o

orienta da forma mais harmônica e esperada possível. Eis a lógica mercantil e a lógica do progresso metaforizada através de um signo. Para que haja a prosperidade, é necessário perder o mínimo possível; sempre ter atenção aos contratos, às concessões e aos acordos, se possível com um passo na frente. Eis o futurista (Figura 12).

Estar do lado da segurança no contexto da Guerra Civil, é estar a favor dos registros, a favor da institucionalização do poder. Andar dentro da lei, na visão do Homem de Ferro, é andar dentro da moralidade correta, não importa se ela me obriga a ir contra meus amigos ou não (Figura 14). A questão que se coloca é: o que faz com que um herói seja o que ele é? O que leva o Homem de Ferro à existência?

Interessante pensar em como os heróis se tornaram muito mais do que meros personagens fictícios.

Ao longo do tempo, eles se transformaram em símbolo do que é considerado politicamente correto, aparecendo como guardiões dos bons princípios e valores. Apesar de deterem os mais diferentes superpoderes que os distinguem dos simples mortais na incessante luta do bem contra o mal, os super-heróis se deparam constantemente com conflitos comuns aos humanos que protegem. Passando a ser um instrumento usado para comentar o comportamento humano. (GONÇALVES, 2008, p. 1).

Analisar a vida do Homem de Ferro enquanto a criação de um arquétipo, sugere a percepção de outros modos que colaboram no entendimento de como a sociedade norte-americana funciona. Segundo Umberto Eco (1993), em *Apocalípticos e Integrados*, a cultura de massa pode ser vislumbrada no funcionamento dos quadrinhos para com a população enquanto uma reprodução inútil a favor do entretenimento. Mesmo sendo um mundo onírico construído a partir de dilemas humanos, a massificação acontece, de fato, quando outros valores são postos como essenciais de maneira quase imperceptível.

Se nos aprofundarmos nas ramificações da existência do herói de ferro, perceberemos que ele traz, além do signo de patriota, certas experiências que lhe garantem ser um dos principais símbolos imagéticos da América do Norte. Filho de um grande empresário da indústria de armas, Anthony Edward Stark sempre se destacou na área da ciência e tecnologia.

2.4.3 Guerra Civil Americana: Uma Casa Dividida

Nota-se que, em Guerra Civil, a Marvel exacerba o que seria somente uma HQ de fantasia e entretenimento, pois explora o imaginário estadunidense, trazendo os acontecimentos reais, bem como aspectos e conceitos de sua história nas entrelinhas de seu enredo, através de signos e referenciais arquetípicos à sua identidade. Esse imaginário, carregado de fatos históricos que constroem a identidade desse povo, é parte da vida deste, seja no passado, seja nos acontecimentos recentes e no presente. Como já visto, muitos super-heróis surgiram no mundo da ficção em contexto de guerra e grandes embates políticos e, embora com décadas de existência, os heróis nas criações quadrinísticas constantemente são adaptados à realidade, conforme a história vem se construindo, tendo suas funções sociais em constante metamorfose. Assim, a trama de Guerra Civil não converge a apenas uma representação genérica e exclusiva da visão dos seus criadores, tampouco simplesmente fantasiosa, pois constrói-se através da história de um povo, considerando aspectos e conceitos que percorreram a identidade e imaginação dessa coletividade, e ainda levando em conta a dualidade em seus posicionamentos.

Os Estados Unidos da América possuem uma vasta história construída através de guerras, sendo a Guerra Civil de 1861-1865 a mais sanguinária e marcante dentro do país. Para contextualizar tal guerra civil americana, é cabível um breve levantamento histórico baseado no livro *História dos Estados Unidos: das origens ao século XXI*, de Leandro Karnal *et al.* (2007), especificamente no capítulo “Os EUA no Século XIX”, percebendo em meados da metade do século XIX, momento precedente à essa guerra, quando os EUA viveram grandes conflitos políticos em torno da dualidade de ideais “escravismo x liberdade”, momento de introdução de um conceito marcante. Conhecido como “Casa Dividida”, um discurso de Abraham Lincoln pelo partido Republicano em 1858 ganhou destaque. Nesse período pré-guerra, em seu discurso, Lincoln declarou que um governo dividido entre ser livre ou ser escravocrata não poderia durar pra sempre. Na sua visão, a Casa – que representa a União – se transformaria numa coisa ou noutra: esperava que o governo deixasse de ser dividido e um dos lados prevalecesse.

Ainda que unidos em nome de causas comuns – como as guerras contra o

México, as invasões a Oeste e também o sentimento de imperialismo e a vontade de expandir seus estilos de vida para áreas maiores –, o Sul queria aumentar seu império do algodão e da escravidão e o Norte, a expansão das chamadas terras livres. Mesmo tendo interesses e estruturas bem diferentes, não se pode afirmar que as regiões fossem completamente antagônicas. O Norte, mais avançado em termos industriais, tinha uma classe média nascente e uma indústria de importância crescente. O Sul, embora apresentando características fundamentalmente agrícolas, baseava-se no sistema de *plantation* e escravidão, muito bem inserido no sistema capitalista; o escravo era visto como mercadoria. O Sul interagiu economicamente com o Norte e participava do comércio internacional, especialmente com a Inglaterra. Mesmo se constituindo como dois “mundos” bastante diferentes, um, ao Norte – de trabalhadores livres, assalariados, pequenos proprietários e mais consistente classe média urbana –, e o outro, ao sul – escravista e senhorial –, a ideia da superioridade do homem branco era comum e inquestionável em ambos. Nos dois mundos, os negros estavam fora das decisões políticas e eram vítimas de preconceito, principalmente no Sul, onde a escravidão era garantida por lei (FERNANDES; MORAIS, in: KARNAL, 2007, [n.p.]).

Com o passar dos anos, essa nação dividida intensificou os debates em torno da escravidão e da liberdade, o que se tornou grande questão das eleições de 1960. Com Lincoln eleito, os sulistas, que buscavam incessantemente a expansão da escravidão para novas terras – o Oeste –, como forma de aumentar a escravidão, viram o novo presidente como abolicionista, e não aceitaram a sua eleição, embora houvesse controvérsias, pois o presidente não definira uma posição firme acerca da dualidade, gerando oposição também por parte de parte dos nortistas.

Nesse contexto, a ideia separatista de estados do Sul tomou força e sete estados declararam-se separados da União, formando os chamados Estados Confederados da América, tendo como presidente Jefferson Davis, tendo outros Estados aderido ao movimento mais tarde. Entretanto, o Governo Federal, e também o novo presidente, não aceitou tal secessão, o que acarretou no ataque com força àqueles estados adeptos à ideia.

Não demorou até que a guerra fosse declarada e, inevitavelmente, em 1861 iniciaram-se os conflitos militares entre a União e os Confederados. Com o desenrolar da guerra, lentamente o Sul foi sendo cada vez mais pressionado, e durante todo o período de guerra, o sistema escravista foi perdendo ainda mais força. No dia 1º de janeiro de 1863, foi proclamada a Lei de Emancipação dos Escravos, que foram emancipados em toda região da União, gradativamente tornando-se livres em outras áreas, conforme as tropas nortistas venciam as batalhas.

Após sucessivos fracassos do Sul, a guerra chegou ao fim definitivo em 1865,

com a total derrota dos Confederados. Considerada como a guerra mais letal da história dos EUA, mais de 600 mil mortes foram registradas, e a escravidão finalmente abolida dentro desse contexto. O fato de que centenas de milhares perderam as suas vidas e milhares ganharam a liberdade, serviu como justificativa moral para o trágico ocorrido.

Retornando aos quadrinhos da Marvel, em Guerra Civil (2006), a construção do discurso entre liberdade e segurança é o divisor da nação. Neste momento, embora trazendo a expressão mítica que, naquele momento, baseou-se em questões mais atuais da história estadunidense – o 11 de Setembro –, ainda é possível perceber referências ao passado distante da nação. Atentando-se ao mito do herói, como já foi levantado, esses são a expressão da comunidade imaginada, o âmago de uma nação, considerando todos os aspectos de sua história e cultura. Ao analisar o enredo das HQs, o conceito de Casa Dividida aparece nas entrelinhas, à medida em que a dualidade de ideais divide os heróis na trama.

Séculos atrás, o conceito de Casa se referiu aos estados da União, os quais se dividiram entre os dois grupos, nortistas e sulistas, que viriam a guerrear pelos seus posicionamentos. Enquanto em Guerra Civil, correspondente à “Casa”, ainda engloba a nação, entretanto, com a comunidade de super heróis sendo, analogamente, a União; e os dois grupos nos quais se dividem, anti e pró-registro, sendo os dois lados que formam a dualidade que acaba por gerar a guerra em torno de seus ideais.

Através da análise quadrinística, percebe-se a relevância do “pensar” em uma guerra civil no imaginário estadunidense, dado que nos quadrinhos encontram-se conceitos da realidade dessa nação. São referenciais que englobam tanto o presente e um passado não tão distante, caso de acontecimentos mais remotos que construíram toda a identidade do pensar do povo estadunidense.

Com o desenrolar da saga, não somente em suas sete edições centrais, como também nas edições paralelas que complementam a jornada, percebemos a intensificação dos discursos e os conflitos políticos, bem como diversos acontecimentos que culminaram numa guerra civil sem precedentes no universo da Marvel. A divisão da Casa resulta na luta “Herói *versus* Herói”, dois lados do mesmo arquétipo, tendo seu valor em conflito. Assim como na guerra civil do século XIX, onde os dois lados eram formados por indivíduos de uma mesma nação.

Essa dualidade instiga o leitor, que é o consumidor final do processo de

expressão do autor, a decodificar e refletir frente a uma mensagem, como visto em Eco (1993). Nesse conflito entre liberdade e segurança, o leitor, sobretudo o estadunidense, não é um mero espectador: suas reflexões políticas estão ali, seus ideais são postos em jogo, considerando duas perspectivas diferentes de um conflito fictício (Ato de Registro de Super-Humanos), que possui características fortemente semelhantes à sua realidade não muito distante dali (USA PATRIOT Act).

A analogia presente nos quadrinhos convida o leitor a refletir e imergir-se em uma jornada reflexiva inerente à sua realidade política, explorando seu debate político através dos seus ideais reais, que, de fato, são postos em prática em sua realidade. A jornada do herói, ou monomito, nos quadrinhos, “chama” os super heróis a essa aventura. E o leitor, por fim, se torna o herói, uma vez que recebe o mesmo chamado, se imerge na mesma aventura, atravessa os “mesmos” desafios dessa missão, além dos outros estágios já referenciados em Campbell (2007), até sua morte e renascimento, retornando à vida comum, e, por fim, amadurecido pela jornada. Todo esse processo traz ao herói (leitor) ensinamentos e experiências notáveis acerca de seu lugar no mundo.

A Guerra da Secessão ocorrida no século XIX torna-se um mito de origem não somente à Guerra Civil dos quadrinhos da Marvel, mas inspira também outras criações. Tal questão ganha destaque sobretudo nos cinemas: a franquia *Star Wars* é bastante carregada de referenciais à guerra civil americana. No arco das Guerras Clônicas, a trama é envolta no conflito entre dois grandes grupos: República Galáctica *versus* Confederação de Sistemas Independentes, conhecidos também como “Separatistas”.

Evidencia-se, portanto, novamente, a forte presença do pensar em uma guerra civil, sobretudo considerando os aspectos de um conflito político que acaba por dividir uma “nação”, em diferentes expressões mitológicas das criações estadunidenses.

2.4.4 Outros referenciais arquetípicos

Ao prosseguir na leitura da saga, em Guerra Civil, #5 (2006), a instabilidade entre os dois lados se intensifica ainda mais. O Homem Aranha, após os últimos acontecimentos, e descobrir que estava sendo manipulado, se volta contra Tony

Stark, e deixa os Vingadores. Em seu discurso, Parker critica as medidas tomadas por parte do lado pró-registro, especificamente a prisão dos heróis na zona negativa e a morte de Golias. Quando Stark diz ser impossível para o Aranha voltar à sua vida antiga, já que todos sabem quem ele é, e ainda citando May e Mary Jane, levando Parker a atacar o Homem de Ferro, iniciando uma batalha entre os dois, mas herói recém “debandado” consegue escapar. Fugindo pelos esgotos, Parker é localizado pelo comando da S.H.I.E.L.D, que aciona os Thunderbolts para solucionar a situação. Polichinelo e Halloween atacam o Homem Aranha e, abusando do momento, o deixam em um estado grave, e só são impedidos quando o anti-herói Francis “Frank” Castle, o Justiceiro, surge assassinando os dois vilões.

Carregando o Homem Aranha, todo ensanguentado, nos braços, Justiceiro chega ao esconderijo dos Vingadores Secretos pedindo por ajuda médica. Frank declara estar do lado da equipe do Cap, e, em sua fala, o outro lado aceita criminosos e *serial killers*. Os heróis não aceitam bem a ideia de que o anti-herói esteja do lado deles, cobrando uma decisão do Capitão América. Ao fim dessa cena, é mostrada a Tigresa, esgueirando ao lado de fora da enfermaria, com um celular em mãos, já indiciando que ela trabalhava para os heróis pró-registro como espiã. O capítulo é finalizado com a prisão do Demolidor, que, dizendo poucas palavras, entregou uma moeda a Stark, o chamando de Judas.

Heróis, em teoria, lutam pelo que é certo e pelo bem de seu povo. Em Guerra Civil, os heróis do underground ainda acreditam fielmente nisso, e caçam os vilões, os deixando detidos para a polícia. O que difere os lados é, basicamente, a informalidade na atuação da resistência, que age nas sombras, nos subúrbios, e ainda sendo considerados à margem da lei. Enquanto os pró-registro, cobertos pela formalidade de sua atuação, são organizados e regulamentados dentro de um centralismo de poder, onde respondem ao Estado, comandados pela S.H.I.E.L.D.

As tensões em torno de um conflito próximo se intensificam e ambas as equipes preparam-se para o que viria a ser a batalha final. O Justiceiro invade o edifício Baxter para roubar a planta da Prisão 42, na Zona Negativa, planejando atacar o local nesta que seria a última oportunidade dos Vingadores Secretos, devido ao plano do grupo de Stark em iniciar o ataque com os Thunderbolts. Susan Richards tenta o apoio de Namor, que faz pouco caso, e Wolverine também não pretende dar as costas aos X-Men, mas conseguem o apoio de Pantera Negra (que, antes, havia decidido não se envolver) e Tempestade. Capitão América organiza sua

equipe, e Homem Aranha mostra-se decidido a lutar do lado deles. Dois vilões tentam entrar para a equipe dos Vingadores Secretos: Escaravelho Dourado, com o discurso de que a comunidade super-criminosa se preocupa com os planos de Stark mais do que qualquer um, e Saqueador, dizendo que passaram para dizer que estão ali caso precisem deles, pois não seria justo só o Homem de Ferro ter super-vilões do lado dele. Nesse momento, o Justiceiro atira na cabeça de cada um deles, os matando na hora. Capitão América fica muito revoltado com a atitude, e parte para cima do anti-herói, o golpeando várias vezes e o chamando de pedaço de lixo assassino. Mesmo sendo chamado para a luta, o Justiceiro não revida, e em uma demonstração de respeito pelo Cap, diz que “contra ele não”, e então é expulso do grupo.

O recrutamento de vilões para o lado dos defensores do registro foi um ponto que pôs em jogo a moral e a ética do “ser herói”. Super-vilões lutando ao lado daqueles que se consideram, dentro da formalidade, dentro do que o governo estabeleceu, o lado certo, os que lutam pelo bem. Entretanto, não há como reduzir a compreensão da disputa de discursos a simples definição de um lado certo ou errado, tampouco afirmar que dito grupo seria o lado bom e, o outro, o lado mau. Heróis lutam contra heróis, e vilões lutam ao lado do governo. Em Guerra Civil #6, Uatu, o Vigia, dialoga com Stephen Strange, o Dr. Estranho, afirmando que o mesmo seria capaz de dar um fim à guerra civil com apenas um “gesto” ou “sussurro”, por conta de seu grande poder. A resposta, nas palavras do personagem, é a seguinte:

Precisamente por isso que devo me manter acima. Não há certo ou errado nesse debate. É simplesmente uma questão de perspectiva, e não é meu lugar para influenciar a evolução do papel dos super-humanos. [...] Qualquer vitória é o melhor para toda a humanidade, meu amigo... e essa noite a última quantia de sangue será derramada (Dr. Estranho em CIVIL WAR, #6, 2006).

Essa fala reforça ainda mais a inevitabilidade de um confronto final emergente, que viria logo a seguir, quando os Vingadores Secretos, utilizando do poder da Mulher Invisível, chegaram sem serem notados no portal que levava para a Zona Negativa. Entretanto, ao chegar do outro lado do portal, o “sentido aranha” de Parker é disparado, e o herói usa o termo DEFCON 1⁶⁹ para ilustrar a gravidade da

⁶⁹*Defense Readiness Condition*, ou “Condição de Prontidão de Defesa”, em tradução literal, é um

situação. Os Vingadores Secretos novamente caíram em uma armadilha: os heróis pró-registro e os vilões recrutados, liderados por Homem de Ferro, já estavam à espera, em um número muito maior de aliados. Quando Stark revelou que havia uma espiã dele dentro da equipe do Cap, este disse que já sabia que Tigresa era uma infiltrada, e ainda confessou que também havia um infiltrado seu na equipe dos Vingadores do Homem de Ferro: Doutor Pym, que estava ao lado de Stark, na verdade, revelou ser Theodore “Teddy” Altman, o Hulking, jovem vingador metamorfo, que havia tomado a aparência de Hank e o deixado sedado e inconsciente naquela manhã. Reed Richards percebe que, se Teddy é capaz de imitar a voz e o padrão de retina de Hank, então ele teria acesso ao mesmo nível de autoridade que todos eles. Antes que pudessem evitar, as celas da prisão já estão abertas, e os heróis, que uma vez estavam presos ali, estão livres e de volta ao lado dos Vingadores Secretos, equilibrando a quantidade de aliados para cada lado. As duas páginas subsequentes são duas metades de uma única imagem, que exhibe os dois lados da batalha final, prestes a acontecer. Por fim, Cap declara: “Agora fechem seus olhos, cavalheiros. Isso pode doer” (Capitão América em CIVIL WAR, #6, 2006).

2.5 Lei de Registro e o USA PATRIOT Act

Após o fatídico 11 de setembro, os EUA ficaram marcados pelo ataque terrorista sofrido no *World Trade Center*, o que causou, além de milhares de mortes, inegáveis consequências políticas e danos psicológicos à nação estadunidense. Destaca-se, no pós-11 de setembro e na política de Guerra ao Terror, o USA PATRIOT Act, chamado também de “Ato Patriota”, uma legislação antiterrorista que foi instituída apenas seis semanas após os atentados, pela necessidade de trazer mais segurança à nação, com a intenção de prevenir novos ataques e derrotar o terrorismo.

Uniting and Strengthening America by Providing Appropriate Tools Required to Intercept and Obstruct Terrorism Act (USA PATRIOT Act), em tradução

estado de alerta, usado pelas Forças Armadas dos EUA, [...] que prescreve cinco níveis graduados de prontidão (ou estados de alerta) para os militares dos EUA, aumentando em gravidade de DEFCON 5 (menos grave) até DEFCON 1 (mais grave), para responder as diversas situações militares (ROMANO, 2018).

livre, “Unindo e Fortalecendo a América Fornecendo Ferramentas Apropriadas Necessárias para Interceptar e Obstruir o Terrorismo”, as medidas tomadas na prática afetaram, entre outras coisas, a vigilância mais severa, facilitando as investigações contra o terrorismo.

Considerando que os eventos marcantes em uma nação são carregados de atos políticos, ao trazer as HQs da Guerra Civil como expressão difundida pelo imaginário da nação estadunidense, percebe-se a abertura de espaço para a discussão do conceito do “mito político”, a ser analisado dentro das histórias em quadrinhos com a finalidade de perceber como os eventos políticos inseridos no contexto real – USA PATRIOT Act –, se transcrevem no contexto mítico – o Ato de Registro de Super-Humanos.

Uma definição cabível a esse contexto elucida que os mitos políticos estadunidenses

[...] têm como objetivo unir e fortalecer o país e também cumprem uma função de referencial ideológico que deve motivar e guiar as ações tanto do governo quanto do povo norte-americano. Os mitos fornecem, ao mesmo tempo, elementos de união e diferenciação, pois unem o povo americano ao dizer no que “eles” são diferentes dos “outros”, diz-lhes o que os torna tão especiais. As ideias do “Excepcionalismo”, do “Destino Manifesto” e do “Sonho Americano” são usadas para os mais diversos fins, desde incentivos banais ao consumo até como justificativa para ações militares dos EUA. Daí, sua grande força ideológica (PEDROSO, 2014, p. 112).

Embora o autor elenque a intenção do mito político em trazer certa união, vale perceber que, como já apresentado em um momento anterior, a “Casa”, a nação estadunidense, passou por momentos em que enfrentou dualidade de posicionamentos, dividindo-se em dois lados extremos em torno de uma mesma questão ideológica e/ou política. A importância de se pensar no conceito de Casa Dividida pode ser novamente trazida à pauta, uma vez que faz parte da história do povo estadunidense, desde sua primeira aparição em contexto catalisador da Guerra de Secessão, até às repercussões dos atentados do 11 de setembro (em torno do Ato Patriota) e da Guerra Civil nos quadrinhos (Ato de Registro): dois lados, mesma nação.

O leitor, enquanto herói que mergulha nessa jornada, juntamente aos heróis, não é instigado ou influenciado a seguir um lado específico, isto é, a Marvel não expõe uma intenção de promover um dos lados como sendo o certo e ideal. Como já

discutido anteriormente, não há a delimitação concreta de uma linha entre o certo e o errado, sendo puramente questão de perspectivas diferentes de uma mesma situação em que todos os heróis (bem como civis, anti-heróis e vilões) vivem. Entretanto, a Marvel propaga e instiga a seguinte questão ao leitor: “*Whose Side Are You On?*” (Figura 11), em tradução literal: “De Que Lado Você Está?”, convidando o leitor a viver essa jornada, tal qual não se distancia da vida cotidiana das pessoas comuns dessa nação, que viveram, em contexto pós-11 de setembro, a divisão de ideais em torno do Ato Patriótico. Portanto, a saga não induz o leitor a um dos lados, mas sim à reflexão acerca dos desdobramentos de uma lei imposta, suas consequências e, principalmente, a refletir sobre essa Casa Dividida entre segurança e liberdade – entre os grupos Pró e Anti-Registro.

2.5.1 Pró-Registro: regulamentação e segurança

A tragédia ocorrida em Stamford fez com que os civis, isto é, pessoas comuns, perdessem totalmente a confiança nos super-humanos, pois acreditavam que estes, se escondendo atrás das máscaras, fossem irresponsáveis no que respeita às suas ações dentro da sociedade na qual se inserem. Sendo assim, o discurso em defesa do Ato de Registro de Super-Humanos foi pautado, principalmente, pela busca de segurança do povo, através do treinamento e da regulamentação de toda a comunidade dos super-heróis. Acatado pelo governo e aclamado pela população, o Ato de Registro tornou-se lei, e todos os heróis foram obrigados a, primeiramente, não mais esconderem as suas identidades secretas, trazendo sua face perante ao público.

Os super-heróis, em sua grande maioria, normalmente possuem dupla personalidade: uma delas trata-se de sua individualidade, sua vida exclusivamente pessoal; e a outra, mascarada e uniformizada, sendo a figura do herói, enquanto atuante em defesa das pessoas comuns, daqueles que necessitam de proteção e amparo. O desastre de Stamford, portanto, pôs em xeque a necessidade (ou não) de os heróis continuarem a esconder as suas identidades pessoais do público.

Além disso, outro discurso pró-registro defendia que os heróis deveriam ser devidamente treinados e regulamentados através de um controle governamental, centralizando a comunidade de super-heróis a um comando que direcionaria o

trabalho desses super-humanos, como funcionários do Estado, que por sua vez deveria garantir ao povo a tão necessitada segurança que ansiavam. Acreditava-se, portanto, que os super poderes representariam um enorme perigo se fossem despreparados.

Tais elementos são igualmente percebidos no Ato Patriota: o 11 de setembro de fato alterou a maneira de os EUA ansiar pelo fortalecimento da segurança de sua nação, levantando a necessidade de prover meios para investigar e combater o terrorismo, através de severa vigilância e controle governamental.

2.5.2 Anti-Registro: liberdade individual

Se, por um lado, a regulamentação dos super-heróis consistiu na garantia da segurança da nação, o discurso Anti-Registro, por outro, prezava, sobretudo, o direito à liberdade individual desses heróis. Isto é, os heróis faziam o bem por vontade própria, e não por serem obrigados a tal prática.

Esse discurso foi inicial e principalmente defendido pelo Capitão América que, desde o início da saga, mostrou-se totalmente desfavorável à submissão dos heróis a uma intervenção governamental. Para Steve Rogers, assim como todos os que formam o lado anti-registro, os heróis deveriam agir de boa e própria vontade em busca do bem comum, da defesa do povo e, acima de tudo, preservando seus princípios de liberdade individual.

Quando o Ato de Registro se tornou lei, os heróis que prezavam por esses princípios enquadraram-se entre os foragidos, agindo nas sombras, mas ainda lutando pelo que acreditavam e defendendo as pessoas comuns de criminosos. Entretanto, como eram considerados marginais, ou seja, aqueles que estavam à margem da lei, eram tidos pelo governo como criminosos, embora combatessem o crime de maneira subversiva: não possuíam o direito de exercerem o papel que sempre fora designado a eles, mas seus princípios falam mais alto e lutam pelo que acreditam ser o certo.

Visando perceber como a restrição da liberdade individual do Ato de Registro se assemelha com o Ato Patriota pós-11 de setembro, percebe-se que o USA PATRIOT Act

[...] resultou em um fortalecimento dos sistemas de monitoramento de e-mails e conversas telefônicas pessoais a partir de palavras-chave, no monitoramento de acesso à páginas da internet, e no controle de empréstimos de livros em bibliotecas públicas, além é claro na detenção de suspeitos, principalmente imigrantes de origem árabe, sem uma acusação formal (CALLARI, 2016).

De forma mais crítica, na visão de Cassel (2003), esse ato lesou drasticamente os direitos fundamentais, sobretudo no que tange às liberdades civis, permitindo facilmente aos agentes governamentais a serem mais agressivos e, quando de sua vontade, mais abusivos e invasivos, sem qualquer boa justificativa. Em outras palavras, a autora destacou que as autoridades condenariam pessoas, a seu bem entender, na menor suspeita de conexão com aqueles que as próprias autoridades decretassem ter conexão com o terrorismo em algum lugar do mundo, mesmo que tal acusação fosse desprovida de fundamentos sólidos.

2.5.3 Desfecho

A sétima e última edição da saga central de Guerra Civil inicia-se juntamente à batalha final entre os dois grupos, com o clássico grito de guerra “Avengers Assemble!”, dito pelo Capitão América. A feroz e mais frenética batalha da saga aconteceu entre os heróis, enquanto a S.H.I.E.L.D tentava fechar os portais para a Zona Negativa. Segundos depois, Pantera Negra invadiu o sistema inimigo e reprogramou o portal para o edifício Baxter, e antes que isso acontecesse, Manto foi acionado para fazer o que foi definido por Adaga como “o maior teleporte que ele já havia feito”, caso contrário, ficariam presos ali para sempre. O teleporte mostrou-se bem sucedido e todos que estavam em batalha foram jogados para o lado de fora do topo do edifício Baxter, no centro de Nova York. Nesse momento de tensão, em meio à civis, o Homem de Ferro ordenou que o local fosse evacuado e que a batalha continuasse ali. Capitão América parecia estar sendo encurralado pelos inimigos, quando surgiu Namor, com seu grito de guerra, “Imperius Rex!”.

A batalha intensificou-se, Homem de Ferro e Capitão América estavam mais uma vez de frente, e Stark exibiu confiança no confronto. Entretanto, Visão desativa a armadura do Homem de Ferro, se encontrando agora em grande desvantagem. O Capitão América espancou o herói de ferro com seu escudo e, antes de dar o golpe

final, é detido por policiais, bombeiros e outros civis, que o agarraram. O Cap pede para que o soltem, pois não quer machucá-los. “Não quer nos machucar? Está tentando ser engraçado?”, questiona um civil. “É um pouco tarde para isso”, profere outro.

Nesse momento, foi exposta a imagem do centro da cidade de Nova York, em destroços e chamas por toda parte. O Capitão América olhou para o cenário trágico, e sua intenção de lutar arrefeceu, deixando seu escudo cair no chão. Perguntado por Falcão sobre o que havia de errado, o Cap diz, com lágrimas no rosto, que eles (o povo) estão certos: os heróis não estão mais lutando pelas pessoas, mas que estão “apenas lutando” (Figura 29).

Maior sinal de sua rendição, Steve Rogers tirou sua máscara, revelando a todos o seu rosto e estendendo os pulsos para os policiais, se entregando, mesmo com o apelo dos membros de sua equipe. O herói diz que eles estão prendendo Steve Rogers, e não o Capitão América, e que isso é uma coisa diferente, e ordena que seus companheiros também cessem a luta.

Com a rendição do lado antirregistro, a guerra civil finalmente chegou em seu desfecho, tendo o lado pró-registro vitorioso. Percebe-se a referência ao 11 de setembro nas entrelinhas, no local onde essa guerra acabou. O atentado, que aconteceu em Nova York, e a guerra, que chega ao seu fim na mesma cidade.

2.5.4 Repercussões

Com o fim da guerra, o lado vencedor, as autoridades, a lei, sobressaem-se diante os derrotados. A segurança predomina sobre a liberdade. Dentro da formalidade e da lei, os que lutaram ao lado das autoridades governamentais foram tidos como os heróis, ovacionados e consagrados na sociedade, sobretudo nas estreitas relações formadas entre governo e comunidade de super-heróis.

Em apenas duas semanas após o desfecho da guerra, as consequências são apresentadas, mostrando que Tony Stark, considerado o principal herói da causa, emergiu à posição de diretor da S.H.I.E.L.D, enquanto Maria Hill foi reduzida à posição de vice. Muitos heróis que lutaram ao lado do Capitão América, embora derrotados na guerra, receberam anistia, como é o caso de Susan Richards. A prisão na Zona Negativa foi finalmente divulgada ao público e, cumpre destacar, bem

recebida pelo povo.

Alguns heróis fugiram e se mantiveram escondidos, como foi o caso dos Novos Vingadores, quando temos a cena do Homem-Aranha vestindo o uniforme preto. Capitão América foi preso, enquanto outros se mudaram para o Canadá com a intenção principal de viver uma carreira de herói, como nos tempos antes do Ato de Registro. Os heróis vencedores obtiveram sucesso em seus planos, e não apenas visando a lei e a ordem, estendem seu trabalho com o governo para outras questões globais, como o meio ambiente e a pobreza, e ainda alguns ficam responsáveis por supervisionar e comandar ações importantes, como a Iniciativa dos 50 Estados.

2.5.5 A Iniciativa

A Iniciativa dos 50 Estados, questão que, eventualmente, é levantada no decorrer da saga, foi oficialmente lançada com o fim da guerra. Essa iniciativa de Tony Stark consiste em designar um grupo de heróis regulamentados pela S.H.I.E.L.D para cada um dos estados dos EUA.

2.6 Conclusão: recurso ao arquétipo e a disputa de discursos

Este capítulo abordou o recurso aos arquétipos míticos usados na saga Guerra Civil da Marvel (além de considerar outras produções culturais em massa do século XX e XXI), sobretudo ao do herói na cultura dos Estados Unidos da América, englobando conceitos referentes à história e ao imaginário coletivo dessa nação.

Respondendo aos objetivos e questionamentos delineados na introdução deste capítulo, baseando-se em grandes autores que trazem a função do mito na sociedade, desde a era pré-moderna até os tempos mais contemporâneos, foram levantadas abordagens conceituais acerca do mito do super-herói, em seu surgimento, construção e transformação ao longo dos anos, percebendo o surgimento dessas figuras em contextos sociais e políticos, vislumbrando as suas diferentes funções e como essa expressão fala pela sociedade que o cria, enquanto resultados de uma produção final das chamadas sociedades de massa.

Grande parte da emergência do arquétipo do super-herói nos quadrinhos acontece em pontos críticos de crises políticas e de guerras, como é o caso de heróis consagrados no mundo dos quadrinhos (e atualmente nos cinemas), como *Superman* e Capitão América, de editoras distintas, mas que, na primeira metade do século XX, emergiram na cultura de massa da nação dos EUA, que viviam crises e envolvimento na Segunda Guerra Mundial. E foi considerando a expressão do mito dentro das comunidades imaginadas e nos produtos das sociedades de massa, buscando perceber suas funções atreladas ao contexto real da sociedade na qual emerge a trama da Guerra Civil, trazendo ainda os aspectos semiológicos na leitura crítica dos quadrinhos que se construiu a análise em torno da saga.

Guerra Civil dos quadrinhos da Marvel é carregada de símbolos e representações que, semiologicamente, transmitem uma “mensagem”. Atentando-se à estrutura dos quadrinhos, percebe-se que o jogo com as cores, o uso da imagem, além das falas dos personagens, locais, cenários e expressões fazem referência a inúmeros aspectos da cultura e história estadunidense.

No desenrolar da trama, o arquétipo do herói é posto em conflito, abrindo espaço para uma discussão bastante profunda acerca de sua função na sociedade em que foi criado, isto é, na nação estadunidense. Partindo do contexto em que a saga emerge – apenas 5 anos após os atentados do 11 de setembro e eventos subsequentes no contexto político dos EUA –, a análise transcorre acerca do recurso ao imaginário estadunidense, buscando interligar o real ao que se expressa no desenvolvimento do enredo: o incidente em Stamford se relacionando aos atentados terroristas; e o Ato de Registro de Super-Humanos ao USA PATRIOT Act.

O discurso tratado na saga explora o embate entre segurança e liberdade, decorrente do Ato de Registro de Super-Humanos, que visa regularizar os heróis após um incidente que deixou mais de 600 mortos em Stamford, incluindo heróis, vilões e crianças de uma escola próxima. Esses acontecimentos acabam por gerar uma grande divisão entre os heróis, culminando nos dois grupos: Pró e Antirregistro. Eis a “Casa Dividida”, conceito que surgiu no século XIX nos EUA, anos antes da Guerra de Secessão, que foi uma guerra civil americana marcada por ser a mais trágica de sua história, deixando mais de 600 mil mortos. No passado, a guerra civil americana, dividida entre a União dos estados e os Estados Confederados da América, aliança separatista que visava se libertar da União por prezar a escravidão, enquanto a União se caminhava para a libertação dos escravos.

Essa guerra nos quadrinhos ocorreu entre os heróis, que lutaram entre si, buscando defender os seus ideais. O Capitão América, líder do grupo antirregistro, que culmina nos Vingadores Secretos, no arquétipo do *cowboy*, prezava pelo direito fundamental à liberdade individual dos mascarados. Apesar das leis, o herói, que um dia fora apresentado como o patriota, porque lutador em defesa do governo da nação, foi firme em seus princípios: herói luta pelo que é certo, fiel à liberdade e, apesar das leis, se manteve rígido em lutar por aquilo que acredita, por seu “Sonho Americano”, e acabou por lutar na informalidade, indo à margem da lei e se tornando um criminoso aos olhos desta. Para ele, os super-heróis deveriam lutar em defesa do povo por vontade própria, e não por ordem de autoridades que controlariam as suas ações. Ora, se o governo controla os super-humanos, quem garante que não viria a usá-los como arma de guerra em conflitos políticos, deixando de lado o povo que os heróis defendem por si mesmos?

No outro lado, o grupo pró-registro, liderado por Tony Stark, homem de negócios, arquétipo do empreendedor, que se mostra como “o homem dos apertos de mãos”. Figura pública, cuja identidade já havia sido revelada muito antes dali, agia na formalidade, amparado pela lei, e com todo o apoio do governo e dos civis. Homem de Ferro acredita que os anseios do povo vêm em primeiro lugar, e que os heróis devem trabalhar em prol de garantir a confiança da nação. Esse povo, no momento, exigiu mais da segurança do que da liberdade, por conta do acontecimento em Stamford, portanto não mais confiavam nos super-heróis, e exigiam que eles fossem regularizados e devidamente treinados para agir em sociedade.

A disposição desses discursos, no entanto, não faz com que haja algum lado certo ou errado. São duas perspectivas em torno de uma questão, que induz o leitor a refletir acerca do Ato de Registro, fazendo referência à vida desse leitor, que viveu (e vive), em sua realidade, o contexto do pós-11 de setembro e com todas as consequências desse atentado, principalmente o Ato Patriota. Nesse ponto, portanto, o leitor é o herói que recebe o chamado à jornada, junto aos personagens da trama, passando pelos testes e provações no caminho, até chegar ao seu retorno, onde está “amadurecido” com a aventura.

Figura 11– Capa de Guerra Civil #1



Fonte: Guerra Civil #1

Figura 12 – página 25 de Guerra Civil #7

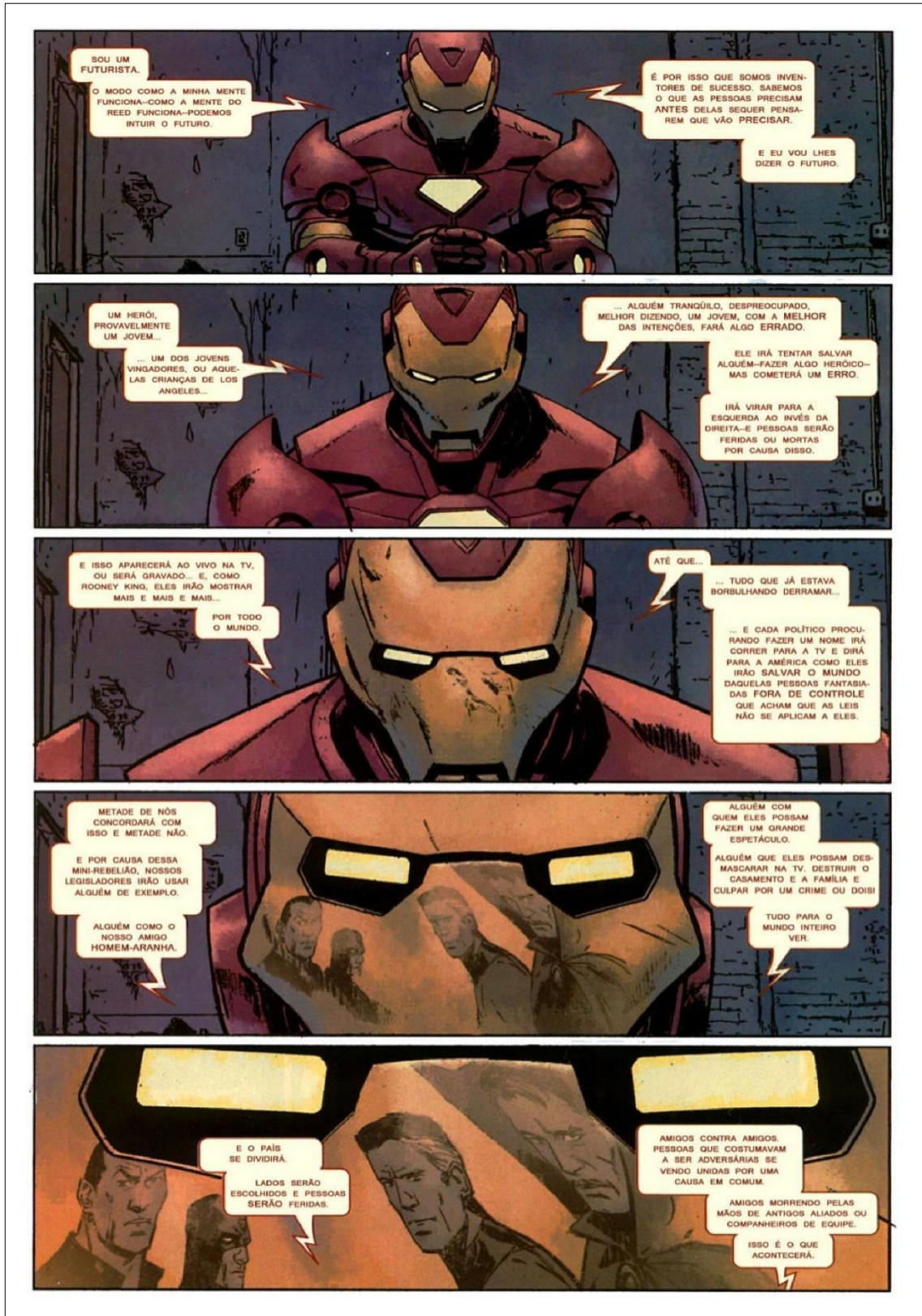


Figura 13 – Capa de Captain America #1



Fonte: Captain America #1

Figura 14 – Excerto de New Avengers: Illuminati



Fonte: New Avengers: Illuminati

Figura – 15 página final de Guerra Civil #1



Fonte: Guerra Civil #1

Figura 16 – Página 9 de Guerra Civil #1



Fonte: Guerra Civil #1

Figura 17 – página 15 de Guerra Civil #1



Fonte: Guerra Civil #1

Figura 18 – página 24 de Guerra Civil #1





Figura 19 – página 27 de Guerra Civil #1
Fonte: Guerra Civil #1

Figura 20 – página final de Guerra Civil #2



Fonte: Guerra Civil #2

Figura 21 – página 7 de Guerra Civil #3



Figura 22 – página 14 de Guerra Civil #3



Figura 23 – página 14 de Guerra Civil #3



Figura 24 – página 4 de Guerra Civil #4



Figura 25 – página 5 de Guerra Civil #4



Figura 26 – página 6 de Guerra Civil #4



Figura 27 – página 7 de Guerra Civil #4



Figura 28 – página 11 de Guerra Civil #4



Figura 29 – página 21 de Guerra Civil #7



CONCLUSÃO

Em um primeiro momento, é possível constatar, a partir das leituras e reflexões feitas no decorrer desta tese, como se deu o desenvolvimento de discussões sobre os limites da liberdade individual e o papel do Estado no combate ao crime dentro do recorte apresentado (política antiterrorista estadunidense, em especial) nos Estados Unidos da América, especificamente o segundo mandato de George W. Bush. A partir dele, é possível estender esse panorama também ao primeiro mandato, sendo possível compreender parte dos reflexos da política antiterrorista de influência fortemente neoconservadora na opinião pública e mesmo em aspectos da cultura, a partir da leitura da formação dos elementos míticos, estadunidense. Assim, é possível constatar os impactos do crescimento da onda política neoconservadora que acompanha o governo Bush e o modo como ela influenciou a cultura do país nos anos que sucederam a queda das Torres Gêmeas em 11 de setembro de 2001.

Em um segundo momento, à partir da leitura e decupagem da obra em questão, e aplicação de métodos semiológicos mais específicos para os quadrinhos, foi possível refletir sobre o papel do herói (ou super-herói, como é o caso aqui) como expressão cultural de elementos míticos de determinada sociedade, e compreender o fenômeno moderno dos quadrinhos dentro da reprodutibilidade técnica de uma sociedade com uma indústria cultural bem desenvolvida, a exemplo da estadunidense, e o como ele reflete os elementos presentes, ainda que inconscientes, dessa cultura e sociedade.

Por fim, é importante ressaltar que este trabalho não conseguiu atingir todos os objetivos apresentados no projeto inicial, que incluía também estudar e discutir as mudanças e reformulações nos quadrinhos de super-heróis ocorrida após o atentado do 11 de setembro, quer estilísticas, estruturais, narrativas e metanarrativas; mas, a despeito disso, obteve êxito em ampliar a historiografia a respeito dos quadrinhos, especialmente referentes ao século XXI e, principalmente, **estabelecer uma metodologia mais apropriada para trabalhar historiograficamente com os quadrinhos, levando em conta as particularidades desse tipo de fonte.**

Durante a execução da pesquisa em questão, foi possível estabelecer alguns pontos importantes para o uso da semiótica como ferramenta auxiliar no trabalho historiográfico envolvendo quadrinhos como fonte de pesquisa, e os benefícios de

utilizar uma metodologia mais específica para tal. Estes pontos estão mais detalhadamente descritos no artigo **Modelos Semióticos No Trabalho Historiográfico Com Os Quadrinhos**: Questões Teórico-Metodológicas (NACHTIGALL, 2018), e foram utilizados nesta tese, que, dentro das limitações técnicas, se tornou um exercício de aplicação desta metodologia.

Considera-se, desta forma, que, apesar de parte dos objetivos iniciais não terem sido alcançados com sucesso, esta tese trouxe elementos, ainda que iniciais, para a concepção de uma metodologia adequada para lidar com as especificidades dos quadrinhos enquanto fonte para o trabalho historiográfico.

REFERÊNCIAS

ANDERSON, Benedict. **Comunidades imaginadas**. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

ANDREOTTI, Bruno *et al.* **Os dois lados da Guerra Civil**: análise histórica e filosófica do maior conflito entre super-heróis. 1. ed. São Paulo: Criativo, 2016.

ARNAUDO, Marco. **The myth of the superhero**. Maryland: John Hopkins University Press, 2013.

BARTHES, Roland. **Elementos de Semiologia**. Tradução Izidoro Blikstein. São Paulo: Editora Cultrix, 1964.

BARTHES, Roland. **Mitologias**. Tradução Rita Buongermino e Pedro de Souza. Rio de Janeiro: Bertrand, 1989.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. *In*: ADORNO, Theodoret *al.* **Teoria da Cultura de massa**. Tradução Carlos Nelson Coutinho. São Paulo: Paz e Terra, 2000. p. 221-254.

CAGNIN, Antonio Luiz. **Os quadrinhos**: um estudo abrangente da arte sequencial: linguagem e semiótica. 1. ed. São Paulo: Criativo, 2014.

CALLARI, Victor. Política e terrorismo na série Guerra Civil da Marvel Comics. **Domínios da Imagem**, Londrina, v. 8, n. 16, p. 146-167, jun./dez. 2014. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/dominiosdaimagem/article/view/20650>. Acesso em: 17 abr. 2023.

CALLARI, Victor. **Guerra Civil super-heróis**: terrorismo e contraterrorismo nas histórias em quadrinhos. São Paulo: Criativo, 2016.

CAMPBELL, Jopseph. **O Poder do Mito, com Bill Moyers**. Tradução Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athena, 1990.

CAMPBELL, Joseph (org). **Mitos, Sonhos e Religião** - nas artes, na filosofia e na vida contemporânea. Rio de Janeiro: Ediouro 2001.

CAMPBELL, Jopseph. **O Herói de Mil Faces**. Tradução Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Pensamento, 2013.

CAMPBELL, Joseph. **As Máscaras de Deus**. Tradução Carmen Fischer. 4. ed. São Paulo: Palas Athena, 2005. 4 v.

CASSEL, Elaine. **The Other War**: The Bush Administration and the End of Civil Liberties. CounterPunch. Disponível em: <https://bit.ly/3PYZ0JY>. Acesso em: 27 jul. 2022.

CHARTIER, Roger. **A história cultural**: entre práticas e representações. Lisboa: DIFEL; Rio de Janeiro: Bertrand, 1990.

CIRNE, Moacy. **A Explosão criativa dos quadrinhos**. 3. ed. Revista. Petrópolis: Editora Vozes, 1972.

CIRNE, Moacy. **A Linguagem dos quadrinhos**: o universo estrutural de Ziraldo e Maurício de Souza. 3. ed. Revista e Ampliada. Petrópolis: Editora Vozes, 1973.

CIRNE, Moacy. **Para ler os quadrinhos**: Da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada. 2. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1975.

DEMANT, Peter. Desafios Islamitas, Respostas Ocidentais. **Revista de Estudos da Religião**, São Paulo, n. 3, p. 1-28, 2004. Disponível em: https://www.pucsp.br/rever/rv3_2004/p_demant.pdf. Acesso em: 17 abr. 2023.

DEMANT, Peter. **Choques dos universalismos**: estudos sobre a interação ocidente-Islã. 2007. Tese (Livre Docência) – Universidade de São Paulo (USP), São Paulo, 2007.

DIPAULO, Marc. **War, politics and superheroes**: ethics and propaganda in comics and film. North Carolina: McFarland&Company, Inc., Publishers, 2011.

DUDZIAK, Mary L. A Sword and a Shield: the uses of law in the Bush administration. *In*: ZELIZER, Julian E. (org.). **The presidency of George W. Bush**: a first historical assessment. New Jersey: Princeton University Press, 2010.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. Tradução Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

ELIADE, Mircea. **O Sagrado e o Profano**: A essência das religiões. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

ENCICLOPÉDIA MARVEL. Barueri: Panini, 2002.

ERDEMANDI, Berkay Max. Marvel Comics' Civil War: an allegory of September 11 in an American Civil War framework. **Traces - UNC Chapel Hill Journal of History**, p.213-223, 2013. Disponível em: https://www.academia.edu/4019352/Marvel_Comics_Civil_War_An_Allegory_of_September_11_in_an_American_Civil_War_Framework. Acesso em: 6 jan. 2023.

FORNER, Eric. Rethinking American History in a Post-9/11 World. **History News Network**, Washington-DC, sept. 2004. Disponível em: <http://www.ericforner.com/articles/090604hnn.html>. Acesso em: 21 dez. 2022.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir**: nascimento da prisão; tradução de Raquel Ramallete. Petrópolis, Vozes, 1987

GAUTHIER, Guy. Les Peanuts: um graphisme idiomatique. **Communications**, Local, n.24, p. 108-139, Le Seuil, 1976. Disponível em:

https://www.persee.fr/docAsPDF/comm_0588-8018_1976_num_24_1_1369.pdf.

Acesso em: 17 abr. 2023.

GIMENEZ MENDO, Anselmo. **História em quadrinhos: impresso vs. Web**. São Paulo: Editora UNESP, 2008.

GOIDANICH, Hiron Cardoso; KLEINERT, André. **Enciclopédia dos Quadrinhos**. Porto Alegre: L&PM, 2011.

GONÇALVES, Alan Ramos. A metáfora em X-Men. *In*: Anais do CONGRESSO INTERNACIONAL DA ABRALIC-TESSITURAS, INTERAÇÕES, CONVERGÊNCIAS, 2008, São Paulo, Anais, São Paulo: Abralic, 2008.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Tradução Érico Assis. 1. ed. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2015.

GUERRA, Fábio Vieira. **Super-Heróis Marvel e os conflitos sociais e políticos nos EUA (1961-1981)**. 2011. 230 f. Dissertação (Mestrado em História) – Instituto de Ciências Humanas e Filosofia, Universidade Federal Fluminense (UFF), Niterói-RJ, 2011. Disponível em: https://www.historia.uff.br/stricto/teses/Dissert-2011_Fabio_Vieira_Guerra.pdf. Acesso em: 17 abr. 2023.

GUERRA, Fábio Vieira. **A crônica dos quadrinhos: Marvel Comics e a História Recente dos EUA (1980-2015)**. 2016. 474 f. Tese (Doutorado em História) – Instituto de Ciências Humanas e Filosofia, Universidade Federal Fluminense (UFF), Niterói-RJ, 2016. Disponível em: <https://www.historia.uff.br/stricto/td/1815.pdf>. Acesso em: 17 abr. 2023.

GUSTINES, George Gene. The BattleOutsideRaging, Superheroes Dive **New York Times**, Nova York, 20 fev. 2006. Disponível em <https://www.nytimes.com/2006/02/20/arts/design/the-battle-outside-raging-superheroes-dive-in.html>. Acesso em: 20 jan. 2023.

HOBBSAWM, Eric J. **Nações e nacionalismo desde 1780: Programa, mito e realidade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2008.

HUMAN RIGHTS WATCH. **Escapando Impunemente da Tortura**. O Governo Bush e os Maus Tratos dos Prisioneiros. HumanRightsWatch, julho de 2011. Disponível em https://www.hrw.org/sites/default/files/related_material/us0711ptsumandrecs.pdf, com acesso à 10 de janeiro de 2023.

JARCEM, René Gomes Rodrigues. História das histórias em quadrinhos. **História, imagem e narrativas**, Rio de Janeiro, v. 3, n. 5, p. 1-9, set. 2007. Disponível em: https://www.appai.org.br/Media/Arquivos/BEC/06-historia-hq-jarcem_092530.pdf. Acesso em: 18 abr. 2023.

JUNQUEIRA, Mary Anne. **Estados Unidos: estado nacional e narrativa da nação (1776-1900)**. São Pulo: Edusp, 2018.

KARNAL, Leandro et al. **História dos Estados Unidos**: das origens ao século XXI. São Paulo: Contexto, 2007. p. 39-70.

LEWIS, Aaron David. **The Militarism of American Superheroesafter 9/11**. In: PUSTZ, Matthew (org.). *Comic books and American cultural history, an anthology*. New York: Continuum, 2012.

MILLAR, Mark. The Den Of Geek interview: Mark Millar. **Den of Geek**, 20 jul. 2018. Disponível em: www.denofgeek.com/books/the-den-of-geek-interview-mark-millar/. Acesso em: 10 jan. 2023.

MILLAR, Mark. Mark Millar on Making Civil War Work on Screen. Entrevistador Joshua Yehl. **IGN**, 25 set. 2015. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/2015/09/26/mark-millar-on-making-civil-war-work-on-screen>. Acesso em 10 jan. 2023.

MOTTA, Rodrigo Patto Sá. Desafios e possibilidades na apropriação de cultura política pela historiografia. In: MOTTA, Rodrigo Patto Sá (org.). **Culturas políticas na história**: novos estudos. Belo Horizonte: Argumentvm, 2009.

MOYA, Álvaro de. *História da história em quadrinhos*. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1993.

NACHTIGALL, Lucas Suzigan. Modelos Semióticos No Trabalho Historiográfico Com Os Quadrinhos: Questões Teórico-Metodológicas. **Fronteiras**: Revista de História, Dourados-MS, v. 20, n. 36, p. 122-131, jul./dez. 2018. Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/5882/588264019007/588264019007.pdf>. Acesso em: 18 abr. 2023.

OSGOOD Kenneth e FRANK Andrew K., (Ed). **Selling War in a Media Age**: The Presidency and Public Opinion in the American Century. Gainesville: University Press of Florida. 2010

PEDROSO, Rodrigo Aparecido de Araújo. **Vestindo ainda mais a bandeira dos EUA**: o Capitão América pós-atentados de 11 de setembro. 2014. 142 f. Dissertação (Mestrado em História Social) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo (USP), São Paulo, 2014. Disponível em: https://teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8138/tde-16012015-183159/publico/2014_RodrigoAparecidoDeAraujoPedroso_VCorr.pdf. Acesso em: 17 abr. 2023.

Presidential Approval Ratings -- George W. Bush. Disponível em <https://news.gallup.com/poll/116500/presidential-approval-ratings-george-bush.aspx>. acesso em 31 dez.2022.

ROMANO, Thiago de Oliveira. **O SOLDADO E O ESTADO NA CRISE DOS MÍSSEIS DE CUBA**: a relação entre civis e militares nos dias que abalaram o mundo. 2018. Dissertação. Rio de Janeiro: Escola de Guerra Naval, 2018. Disponível em

<https://www.marinha.mil.br/egn/sites/www.marinha.mil.br.egn/files/CEMOS%20044%20MONO%20CC%20ROMANO.pdf>.

SANCHES, Rogério Luís Gabilan. O Homem de Ferro e as representações estereotipadas dos comunistas na Guerra Fria. **Horizontes Históricos**, São Cristóvão-SE, v. 3, n. 1, p. 72-87, jan./jun. 2021. Disponível em: <https://seer.ufs.br/index.php/HORIZONTES/article/view/16223>. Acesso em: 18 abr. 2023.

SCHLESINGER JR, Arthur M. **Os ciclos da história Americana**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1992.

SCOTT, Cord A. **Comics and Conflit: patriotism and propaganda from WWII through Operation Iraqui Freedom**. Annapoli, Maryland: Naval Institute Press. 2014.

TAKAKI, Ronald. **A Different Mirror: a multicultural history of America**. New York: Back Bay Books, 1993.

TEIXEIRA, Carlos Gustavo Poggio. **O pensamento neoconservador em política externa nos Estados Unidos**. São Paulo: Editora UNESP, 2010.

WONG, Kam C. The USA Patriot Act: Some unanswered questions. **International Journal of the Sociology of Law**, v.34 n.1, p. 1-41, 2006. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0194659506000177>. Acesso em: 23 dez. 2022.

ZANOLINI, Maurício. Introdução: Dissecando a Guerra Civil. *In*: ANDREOTTI, Bruno *et al.* **Os dois lados da Guerra Civil: análise histórica e filosófica do maior conflito entre super-heróis**. 1. ed. São Paulo: Criativo, 2016. p. 30-31.

ZELIZER, Julian E. (org.). **The presidency of George W. Bush: a first historical assessment**. New Jersey: Princeton University Press, 2010.

FONTES

ESTADOS UNIDOS. [H.Con.Res.227 - 107th Congress (2001-2002)]. **Condemning bigotry and violence against Arab-Americans, American Muslims, and Americans from South Asia in the wake of terrorist attacks in New York City, New York, and Washington, D.C., on September 11, 2001**. H.Con.Res.227, 107th Cong. (2001), Washington-DC. Disponível em: <https://www.congress.gov/bill/107th-congress/house-concurrent-resolution/227/text>. Acesso em: 10 jan. 2023.

ESTADOS UNIDOS. **UNITING AND STRENGTHENING AMERICA BY PROVIDING APPROPRIATE TOOLS REQUIRED TO INTERCEPT AND OBSTRUCT TERRORISM (USA PATRIOT ACT) ACT OF 2001**. 26 de Outubro de 2001. Disponível em <https://www.congress.gov/107/plaws/publ56/PLAW-107publ56.pdf>, com acesso em 10 de janeiro de 2023.

ESTADOS UNIDOS. **The unanimous Declaration of the thirteen united States of America. 4 de Julho de 1776.** Disponível em <https://www.archives.gov/founding-docs/declaration-transcript>.

Revistas consultadas

Marvel Knights: Captain America by Rieber & Cassaday: The New Deal (2018, relançamento da série original de 2002)

Road To Civil War (fevereiro a junho de 2006)

Amazing Spider-Man #529

New Avengers: Illuminati Special #1

Amazing Spider-Man #530

Fantastic Four #536

Amazing Spider-Man #531

Fantastic Four #537

Civil War (junho de 2006 a janeiro de 2007)

CIVIL WAR #1.

Amazing Spider-Man #532

Wolverine #42

She-Hulk (2nd series) #8

Civil War: Front Line #1

CIVIL WAR #2

Thunderbolts #103

New Avengers #20

Amazing Spider-Man #533

Civil War: Front Line #2

New Avengers #21

Wolverine #43

Fantastic Four #538

X-Factor #8

Civil War: Front Line #3

Thunderbolts #104

Cable & Deadpool #30

CIVIL WAR #3

Civil War: X-Men #1

Daily Bugle Special Edition: Civil War

X-Factor #9

Amazing Spider-Man #534

Civil War: Front Line #4

Civil War: Young Avengers & Runaways #1

New Avengers #22

Wolverine #44

Fantastic Four #539

Civil War: Front Line #5

Black Panther #18

Ms. Marvel #6

Thunderbolts #105

Civil War: X-Men #2

Heroes for Hire #1

New Avengers #23

Wolverine #45

Cable & Deadpool #31

Civil War: Young Avengers & Runaways #2

Civil War Files

Ms. Marvel #7

CIVIL WAR #4

Civil War: X-Men #3

Fantastic Four #540

Wolverine #46

Civil War: Front Line #6

Amazing Spider-Man #535

Cable&Deadpool #32

Captain America (5th series) #22

Civil War: Young Avengers & Runaways #3

Heroes for Hire #2

New Avengers #24

CIVIL WAR: Front Line #7

Civil War: X-Men #4

Iron Man #13

Ms. Marvel #8

Wolverine #47

Captain America (5th series) #23

Civil War: Young Avengers & Runaways #4

Heroes for Hire #3

New Avengers #25

Civil War: Choosing Sides

CIVIL WAR #5

Iron Man #14

Civil War: Front Line #8

Punisher: War Journal #1

Fantastic Four #541

THE AMAZING SPIDER-MAN v. 2 #36

THE AMAZING SPIDER-MAN#536

Captain America (5th series) #24

Moon Knight #7

Wolverine #48

CIVIL WAR #6

Blade #5

Civil War: Battle Damage Report

Civil War Files

Civil War: Opening Shot Sketchbook

Civil War Poster Book

Civil War: The Confession

Civil War: The Initiative

Civil War: The Return

Civil War: War Crimes

FallenSon: The Death of CaptainAmerica

Ghost Rider #8-11

Iron Man / Captain America: Casualties of War

Marvel Spotlight: Civil War Aftermath

Marvel Spotlight: Captain America Remembered

Winter Soldier: Winter Kills