

# Reflexos do imaginário social na representação do homossexual nas histórias em quadrinhos



Lucas do Carmo Dalbeto/  
Profa. Dra. Ana Paula  
Oliveira  
Universidade Estadual de  
Londrina

**RESUMO:** Este estudo visa refletir acerca da relação entre o imaginário social e a mudança na abordagem de como personagens homossexuais são representados nas Histórias em Quadrinhos do gênero superaventura. O trabalho parte da concepção de imaginário de Gilbert Durand para identificar o seu vínculo com a produção midiática e a influência que exerce na compreensão do mundo. Emprega-se a pesquisa exploratória bibliográfica a fim de identificar esta relação na trajetória do personagem super-herói Estrela Polar, da editora Marvel, e identifica-se que estas narrativas têm contribuído para o debate acerca da diversidade sexual, se beneficiado e influenciado as mudanças em relação ao imaginário social.

**Palavras-chaves:** história em quadrinho; imaginário social; homossexualidade; super-herói; Estrela Polar.

**ABSTRACT:** This study aims to ponder about the relationship between the social imaginary and the change in approach as homosexual characters are depicted at the super adventure genre in comics. The work begins with the imaginary conception of Gilbert Durand to identify his bond with the media production and its influence on the understanding of the world. The literary exploratory research is applied to identify the relationship between the path of superhero character Northstar, from Marvel

Comics, and it is identified that these stories have contributed to the debate about sexual diversity, besides the benefits and its influence in changing the social imaginary.

**Keywords:** Comic books, social imaginary, homosexuality, superhero, Northstar.

## INTRODUÇÃO

Este trabalho busca refletir acerca da relação entre o imaginário social e a abordagem de personagens homossexuais nas histórias em quadrinhos (doravante HQs) do gênero superaventura. A importância deste meio de comunicação vem crescendo devido à abrangência destas obras, que apresentam questões culturais e sociais em mundos fantásticos, refletindo e interferem no imaginário social.

Endossando esta ideia, o autor de HQs Grant Morrison (2012) cita que os universos fantásticos apresentados nas páginas das revistas "contém em seu cerne todos os sonhos e medos de gerações em miniaturas vivas" (MORRISON, 2012, p.469). A representação de situações cotidianas e a caracterização arquetípica dos personagens das superaventuras nas histórias em quadrinhos representam um discurso ideológico que produz e reproduz aspectos do campo do imaginário social e, desta forma, constitui um rico campo de investigações a ser explorado pelas ciências.

Conforme situa Yuri Reblin (2012), esta sociedade representada pelas HQs não corresponde necessariamente à sociedade em que vivemos, mas também à sociedade que almejamos, que tememos, ou mesmo à sociedade que conseguimos imaginar diante de nossas experiências coletivas e individuais. Assim, podemos compreender as HQs como frutos de um imaginário que é construído e compartilhado pela sociedade.

O conceito de imaginário defendido por Gilbert Durand (1989) corresponde ao elemento constitutivo do homem diante do mundo por meio de um pluralismo imagético. Para o autor, as imagens dão origem aos pensamentos, gerando um sistema simbólico que influenciaria, entre outros, na construção da identidade dos indivíduos. A mídia, como produtora de bens culturais, tem grande influência na produção e reprodução de aspectos do imaginário social e, portanto, constitui um vasto campo de investigações a ser explorado.

Para Douglas Kellner (2001), os produtos midiáticos são carregados

de mensagens ideológicas, assim a cultura da mídia tem a capacidade de legitimar forças de dominação por meio da aceitação das posições ideológicas ou mesmo por sua contestação. Por ideologia entende-se o conceito multicultural que abrange interesses de forças de opressão a pessoas de diferentes etnias, sexos, classes sociais e orientações sexuais, não se restringindo aos "conjuntos de ideias que promovem os interesses econômicos da classe capitalista" (KELLNER, 2001, p.78).

Posto isto, com o propósito de explorar a relação entre o imaginário social e a produção midiática, este trabalho busca traçar uma análise da representação dos homossexuais nas HQs do gênero superaventura. Para tanto, desenvolve-se uma análise bibliográfica do percurso do personagem Estrela Polar, apontando alguns dos mais importantes momentos do personagem, de sua criação ao seu casamento, publicado em 2012.

Estrela Polar é um dos personagens homossexuais de maior destaque nas HQs e no gênero superaventura um dos poucos a ter sua condição sexual explorada. Em 2012, a editora *Marvel*, responsável pelos títulos dos super-heróis *X-Men*, do qual Estrela Polar faz

parte, anunciou que o personagem iria se casar com seu namorado de longa data. O evento se tornou o mais importante da editora em 2012 e, provavelmente, o mais comentado.

#### **Imaginação e a noção de imaginário social**

Os estudos acerca do imaginário vêm, há algum tempo, recebendo atenção especial das pesquisas acadêmicas. Porém, existem diferentes redes de pensamento acerca deste. O imaginário é definido por Durand (1989) como a capacidade inerente aos indivíduos de significarem o mundo. Este processo tem por base as imagens e as relações estabelecidas entre elas e se expressa por meio dos símbolos. Em sua concepção, o imaginário é a capacidade inerente aos seres humanos de armazenar imagens que se referem aos seus mitos, suas lendas, sua história, aos seus valores e demais informações que influenciarão na sua relação e construção do mundo.

Ao processo de formulação de sentido, Durand (1989) nomeia de trajeto antropológico e o define como um processo de caráter individual, que consiste na escolha e combinação de imagens sob a influência dos polos subjetivo - referente às influências pessoais - e

polo objetivo - influências do meio.

As teorias de Durand a respeito do imaginário influenciaram amplamente as pesquisas da semiótica Malena Contrera, que reflete acerca do imaginário e da construção de mensagens pela mídia. A autora considera a psicologia arquetípica e cultural, tal como os estudos relacionados à mitologia e religião para a definição das investigações no campo do imaginário, porém atenta que estas "necessitam de constante atenção e atualização, considerando que se trata de um universo vivo e pulsante, sobretudo quando consideramos as relações entre imaginário cultural e as criações imagéticas imaginárias dos meios de comunicação contemporâneos." (CONTRERA, 2010, p.53). Desta forma, podemos entender o imaginário como um repertório não universal, ambivalente, emocional, eferescente, cujos limites são mutantes e incertos.

A autora defende que a mídia se apropria de criações do imaginário cultural e apresentam-nas como produtos culturais originais e contemporâneos. No entanto, este imaginário é permeado pela existência de Mitos, os quais considera "as matrizes geradoras básicas dos textos da cultura" (CONTRERA, 2000, p.18). Em

consonância com as variantes psicopatológicas, os sonhos e os estados de consciência alterada são considerados pela autora como as fontes *pueris* por meio dos quais os textos e tramas da cultura são desenvolvidos e constantemente reatualizados.

Os conteúdos míticos - considerados universais e que remetem a culturas mais arcaicas - são utilizados pela Mídia como "códigos-fonte", com os quais os textos podem ser elaborados. Assim, "o imaginário cultural, fonte geradora, apresenta-se a nós como o território de encontro de conteúdos universais, de arquétipos da cultura que se reatualizam constantemente" (CONTRERA, 1996, p.19).

As considerações de Contrera retomam as discussões iniciadas por Edgar Morin (2002) na década de 60 a respeito da cultura de massa e *mass media*. Conforme aponta o autor, as transformações industriais do século XX tiveram significativo reflexo nos âmbitos socioculturais. O aperfeiçoamento das técnicas de reprodução, como a litografia, aliada à expansão da população e à demanda por produtos culturais, possibilitou a expansão da indústria gráfica e literária.

Esta nova ordem industrial que progride no

decorrer do século XX, segundo Morin (2002), compreende os sujeitos como partes integrantes de uma massa uniforme, independente de seus contextos sociais, cujos "amores e os medos romanceados, os fatos variados do coração e da alma" (p.14) podem ser produzidos em escala industrial e consumidos como forma de cultura, a cultura de massa.

Para que este produto consiga atingir o maior público possível, é necessário que ele apresente informações que lhes cause certa identificação cultural. Para Morin (2002, p.15), a cultura constituiu-se de um "um corpo complexo de normas, símbolos, mitos e imagens que penetram o indivíduo em sua intimidade, estruturam os instintos, orientam as emoções".

Este imaginário cultural apontado por Morin, nas sociedades modernas, é policultural, composto por culturas de diferentes naturezas. À cultura religiosa, nacional e humanista acrescenta-se a cultura de massa a partir do século XX que, em consonância às demais, "afrota[m], ou conjuga[m] suas morais, seus mitos, seus modelos [...]" (MORIN, 2002, p.16). Para o autor o imaginário cultural será, portanto, o resultado da interação entre todas estas culturas, desta

forma não é possível descartar a cultura de massas, considerada menor, uma "mercadoria cultural ordinária" (MORIN, 2002, p.17) em alguns círculos de estudos.

O autor aponta que a cultura de massas está vinculada a um sistema de produção industrial, desta forma toda a sua produção é "destinada ao consumo [e] tem sua própria lógica, que é a de máximo consumo" (MORIN, 2002, p.35). Neste contexto a figura do autor se manifesta por meio de um processo burocrático-industrial que, em vista a atender estas exigências, buscam nas estruturas do imaginário o elemento de identificação que irá atrair os consumidores. Este elemento, de acordo com Morin (2002) são os arquétipos, "figurinos-modelo do espírito humano que ordenam os sonhos e, particularmente, os sonhos racionalizados que são os temas míticos ou romanescos" (MORIN, 2002, p.26).

A constatação de Morin (2002) acerca da cultura de massas é que ela supre as necessidades individuais de coletividade. O filósofo observa que as transformações que possibilitaram a ascensão das classes proletárias, principalmente após a Segunda Guerra Mundial, aos grupos de consumo também foi responsável por acentuar a individualização destas pessoas, que

buscavam no lazer possibilidade pelas Novas Tecnologias da Comunicação. Segundo Morin (2002, p.90) a cultura de massa "vai fornecer à vida privada as imagens e os modelos que dão forma a suas aspirações. [...] Mas sobre um outro plano, as imagens se aproximam do real, ideais tornam-se modelos, que incitam a uma certa práxis...". Pode-se assim entender o papel que o imaginário desempenha nesta nova realidade.

De acordo com o raciocínio de Morin (2002) o imaginário passa a permear nossa realidade, estabelecendo modelos a serem adotados. Da mesma forma a realidade fornece os modelos a serem adotados pelo imaginário em um processo cíclico e ininterrupto. Assim,

a cultura de massas se torna o grande fornecedor dos mitos condutores do lazer, da felicidade, do amor, que nós podemos compreender o movimento que a impulsiona, não só do real para o imaginário, mas também do imaginário para o real. Ela não é só evasão, ela é ao mesmo tempo, e contraditoriamente, integração (MORIN, 2002, p.90).

Os produtos da cultura de massa e seu papel exercido na

sociedade contemporânea também são discutidos por Kellner (2001), que cita a contribuição das imagens, dos sons, das palavras, enfim, da cultura veiculada pela mídia para a construção da vida cotidiana,

modelando opiniões políticas e comportamentos sociais, e fornecendo o material com que as pessoas forjam sua identidade [...] a cultura veiculada pela mídia fornece o material que cria as identidades pelas quais os indivíduos se inserem nas sociedades tecnocapitalistas contemporâneas, produzindo uma nova forma de cultura global (KELLNER, 2001, p.9).

De fato, é sabido que os meios de comunicação de massa podem atingir uma grande quantidade de pessoas, e isso tem aumentado ainda mais com as novas tecnologias da comunicação.

O imaginário social é um saber comum que exerce grande influência na vida social. Contrera (2010) aponta um sistema de retroalimentação entre o imaginário cultural e o imaginário midiático que permeia os meios de comunicação de massa, principalmente, os meios do século XX.

Para a autora, os *mass media* nascem no

contexto do imaginário cultural, ancestrais e arquetípicos, e os reeditam para uma versão própria deste imaginário "de tal modo que podemos conferir a esse processo um status de crescente autonomia em relação ao imaginário cultural" (CONTRERA, 2010, p.57). Inicialmente, este processo ocorre por meio da seleção, da edição, da composição e da recontextualização de conteúdos e representações em imagens audiovisuais para, então, serem absorvidas em simulacros eletrônicos.

Segundo Kellner (2001), a cultura proveniente da mídia tem caráter industrial, organizando-se de acordo com o modelo de produção de massa, de modo a atingir a maior parte das pessoas e, assim, atrair o lucro decorrente deste consumo. Para tanto, é cabível à cultura da mídia refletir assuntos e preocupações atuais que atinjam a sociedade de maneira efetiva. Devido ao seu caráter fervilhante, o sistema simbólico da representação do imaginário passa por constantes modificações que são incorporadas pelas diversas mídias, de modo que podem impor uma dominação ideológica aos grupos sociais a que se destinam.

As histórias em quadrinhos são frequentemente relacionadas ao universo

infantil em decorrência de seu conteúdo fantástico. O universo criado nestas narrativas é, no entanto, um produto típico da cultura da mídia que, como tal, expressa, por meio da arte, questões emergentes e importantes da sociedade.

O gênero superaventura, conforme Viana (2011), consiste em aventuras protagonizadas por seres superpoderosos, dentre eles os super-heróis. Por sua vez, um super-herói é um ser corajoso com habilidades especiais e superpoderes; "a emergência dos super-heróis está ligada ao processo de crise do regime de acumulação intensivo [...] se tornou necessário pensar em seres sobre-humanos e ter esperança na vitória e satisfação imaginária substituta" (VIANA, 2011, p.20).

Para Morrison (2012), os super-heróis povoam o imaginário social hoje como espécies de deuses dignos da idolatria dos leitores, uma vez que estes personagens são representações de nossos maiores anseios e, de certa forma, de nossa própria realidade. Como aponta o pesquisador, as histórias de super-heróis podem ser percebidas em todos os lugares, haja vista que são reflexos artísticos da política e do discurso praticado em nossa cultura e representam, acima de tudo, "um sinal claro da nossa neces-

sidade de ir adiante, de imaginar o quão melhores, mais justas e mais pró-ativas as pessoas podem ser" (MORRISON, 2012, p.466).

À vista dos dados apresentados, nota-se que o desenvolvimento dos enredos e personagens das Histórias em Quadrinhos está intimamente vinculado a condições socioculturais que, por sua vez, são estabelecidas de acordo com os contextos de cada época. Ainda que haja um discurso ideológico que, de acordo com Kellner (2001), privilegie os interesses das classes dominantes, as HQs podem contribuir para o desenvolvimento de uma sociedade mais justa e igualitária.

#### **A dimensão da discriminação nas HQs**

Tomadas inicialmente como passatempo despretenso e leitura infantil, as Histórias em Quadrinhos passaram por diversas fases, acompanhando as mudanças sociais, culturais e econômicas, fato que lhes confere incalculável impacto na cultura popular. Como veículo de comunicação em massa, as HQs são um importante instrumento para a reflexão e o debate acerca do outro, considerando diferenças culturais, étnicas, religiosas ou sexuais.

Morrison (2012) pontua que as narrativas são construídas por roteiristas e artistas que

"esperam que venham a efetuar mudanças em mentes reais, no mundo real em que as histórias são lidas. [...] Uma história pode nos deixar furiosos a ponto de querer mudar o mundo" (MORRISON, 2012, p.461-462). Desta forma, é impossível dizer que as tramas retratadas nas histórias em quadrinhos estão isentas de ideologia. Por serem produtos midiáticos, as HQs são subordinadas a interesses editoriais, artísticos e sócio-políticos, que se manifestam por meio de um sistema simbólico estabelecido pelo imaginário social.

A criação do *Superman*, por exemplo, está vinculada ao nazismo e à necessidade da sociedade americana de resposta a sua ideologia de "raça superior". A respeito da origem deste personagem, Viana (2011) também aponta a necessidade do homem comum americano em criar um reflexo de força, liberdade e persistência diante da crise que atingiu o país nos anos 20 e 30. Neste mesmo contexto, surgiu o Capitão América, apresentando, contudo, uma relação muito mais íntima com a Guerra do que seu antecessor. Capitão América era o super soldado que representava o bem e a luta por justiça e liberdade, enquanto seus vilões mais notórios, Caveira Vermelha e Guardiã Vermelha, eram uma clara



alusão à Rússia e ao comunismo.

Com o fim da Guerra, em 1945, a indústria de histórias em quadrinhos enfrentou uma grande queda no consumo, mais evidente no gênero superaventura. Para Viana (2011), este retrocesso estava vinculado ao novo regime que se instaurava, o Bem-estar Social, que exigia um novo imaginário e mídias que acompanhassem esta mudança de pensamento. Assim, os super-heróis passaram por uma reformulação que refletisse os processos de mudanças sociais. A editora *Marvel* destacou-se ao criar personagens baseados na ficção científica, no extraordinário, porém ainda mantendo aspectos racionais de modo que seus leitores pudessem se identificar com os super-heróis.

Personagens negros são criados pelas duas principais editoras de quadrinhos americanos na época, *Marvel* e *DC Comics*, e outros passam a ter maior destaque nas superaventuras. As personagens femininas também ganham mais destaque com a Contrarrevolução, se tornando tão fortes quanto os personagens masculinos; uma expressão da ascensão do feminismo. Além disso, temas como o uso de drogas e a corrupção da polícia e do governo passam a ser explorados.

Lançados pela editora em 1963, os *X-Men*

tornaram-se um marco na história das HQs ao retratar um grupo de jovens nascidos com uma anomalia genética, o Gene X, que lhes conferia poderes especiais. Mesmo que suas características não se manifestassem visualmente, os mutantes eram temidos e perseguidos pela sociedade em decorrência de sua superioridade.

O contexto social em que os *X-Men* surgiram não deixa dúvida quanto a sua inspiração. Nos anos 60, os cidadãos negros lutavam pela igualdade de direitos civis nos EUA. Até então, a segregação racial ainda era dominante no sul do país. Grupos racistas, como a Ku Klux Klan, perseguiam, torturavam e matavam os negros motivados pelo preconceito. Neste cenário tumultuado, dois líderes se destacaram, o pacifista Martin Luther King e o radical Malcom X. Stan Lee, criador do grupo, não nega sua fonte de inspiração. O professor Charles Xavier, fundador do Instituto X e líder dos *X-Men*, acredita na coexistência pacífica entre humanos e mutantes e defende seu alcance por meio da educação. Já Erick Lensherr, o Magneto, acredita que os humanos são o passado da humanidade e que a superioridade mutante deve subjugar os inferiores.

O uso de mutantes e a discriminação por eles sofrida são vistos como uma

metáfora da discriminação enfrentada por diversos grupos no mundo real. Para Morrison (2012), esta é uma característica cada vez mais evidente das HQs de superaventuras, o rompimento da barreira "entre a realidade e a ficção diante de nossos olhos" (MORRISON, 2012, p.469). Nesse sentido, a metáfora representada pelos *X-Men* não tratava apenas de questões étnicas, mas também de gênero e da diversidade sexual.

#### O casamento de Estrela Polar

O personagem Jean-Paul Barbier, ou Estrela Polar (no original em inglês *Northstar*), foi criado pela dupla Chris Claremont e John Byrne, em 1979, como integrante da formação original do grupo de mutantes canadenses Tropa Alfa, assim como de sua segunda formação. Após alguns anos vivendo como um civil comum, Jean-Paul passa a integrar os *X-Men* e atuar como professor de Economia no Instituto X.

Suas habilidades especiais baseiam-se na manipulação atômica das moléculas de seu corpo, o que lhe confere capacidade de voar e de alcançar velocidades sobre-humanas. Além de trabalhar como um agente do governo no grupo de super-humanos, Jean-Paul foi um esportista olímpico, autor de um livro

e empresário de sucesso antes de se filiar aos *X-Men*.

O autor John Byrne assume que sua intenção sempre foi criar um personagem assumidamente gay, no entanto o clima nos anos 70 e 80 ainda não era propício a aceitação de super-heróis homossexuais. O *Comic Code* não permitia menção sexual de natureza alguma e o público ainda não estava preparado para assimilar esta ideia, por isso Estrela Polar permaneceu "no armário" por 13 anos<sup>1</sup>.

A revelação da homossexualidade do personagem aconteceu na edição de março de 1992 e esteve atrelada à falsa crença de que a AIDS é uma doença estritamente ligada aos homossexuais. Nesta edição, Estrela Polar encontra um bebê portador do vírus HIV em uma lixeira. A criança é adotada pelo super-herói, mas morre na mesma edição, o que motiva Jean-Paul a assumir sua homossexualidade. O potencial deste arco não foi explorado devido à reação de muitos leitores que demonstraram seu repúdio ao fato, como aponta Ingram:

A revelação criou um pequeno freemsi na mídia, e algumas reações definitivamente mistas (a seção de cartas de Tropa Alfa esteve repleta de algumas missivas perturbadoras de leitores homofóbicos nos meses

<sup>1</sup> De acordo com Reblin (2012), o *Comic Code* foi um código de autocensura criado pela própria associação de quadrinhos americana, em 1954, com o objetivo de regulamentar o que poderia ou não ser retratado nas HQs. O código surgiu a partir da acusação do psicólogo alemão Frederic Wertham de que alguns personagens exaltavam a homossexualidade e influenciavam no comportamento infante-juvenil. O código esteve em vigência até 2011 e passou por algumas reformulações durante a sua existência, de modo a permitir que as narrativas dos quadrinhos apresentassem discussões mais pertinentes às sociedades das épocas (REBLIN, 2012).

seguintes à publicação da edição 106). A Marvel rapidamente voltou atrás sobre o assunto e a sexualidade de Estrela Polar não foi abordada novamente até o final da publicação, o que aconteceu com a edição 130 em 1994. Em sua edição solo o tema também foi completamente ignorado (INGRAM, 2012, p.1).

Com o fim do título *Tropa Alfa*, o personagem ficou por 3 anos afastado das publicações da editora Marvel. Quando o super grupo canadense voltou a ser publicado, em 1997, Jean-Paul foi relegado ao papel de coadjuvante e raramente aparecia nas histórias. Seu hiato só mudou em 2002, quando publicou o livro "*Nasci Normal*" e passou a integrar os *X-Men*. Devido a seu histórico de discriminação e *autoaceitação*, Jean-Paul foi indicado para ser o tutor de jovens mutantes que enfrentavam problemas semelhantes em decorrência da aparência ou mesmo da sexualidade.

Na edição de julho de 2012 de *Astonishing X-Men* (edição 51), Estrela Polar se casa com o seu namorado de longa data Kyle Jinadu; primeira representação de uma cerimônia de união homoafetiva nos quadrinhos da Marvel. Este fato foi amplamente explorado pela editora que, ao

que tudo indicava, pretendia transformar o casamento em seu evento de maior destaque no ano. Diversos *releases* foram distribuídos na mídia, páginas da edição do casamento foram divulgadas nas redes sociais para aguçar a curiosidade, assim como entrevistas vinculadas a outras mídias com os responsáveis da Marvel.

A roteirista responsável pela história, Marjorie Liu, declarou, em entrevista à edição de maio de 2012 da revista *Rolling Stone*, que a relação do casal seria abordada mesmo após o casamento. Para ela, a história de Jean-Paul e Kyle começa com o casamento, mas não termina com ele. O casal terá que lidar com os conflitos decorrentes de um relacionamento no qual um dos cônjuges exerce uma profissão de alto risco, tal qual acontece com policiais e bombeiros, além de ter de lidar com o preconceito. Ainda que a maioria dos personagens do universo Marvel lidem de modo naturalizado com a situação do casal, alguns deles não aceitam o convite para a cerimônia e outros sequer consideram a validade do matrimônio entre os dois.

Além do preconceito referente à sexualidade dos dois personagens, o casal precisa lidar com as questões étnicas e raciais: Kyle é negro e não mutante, Jean-Paul mutante

e canadense. Retratar em um dos títulos do *X-Men* um evento desta proporção é bastante condizente com o universo destes super-heróis. A *Marvel* sempre teve certa preocupação em abordar minorias e questões sociais atuais em suas publicações, mas, em *X-Men*, estes assuntos costumam ter o maior destaque. Suas edições já abordaram diversos grupos marginalizados: os *Morlocks* são mutantes que precisam viver nos esgotos de Nova Iorque devido à aparência incomum de seus membros. O cientista Henry McCoy, o Fera, é discriminado por sua aparência felina ainda que seja um brilhante geneticista. Não parece ser uma sur-presença, portanto, que a discussão acerca do casamento entre pessoas do mesmo sexo seja abordada justamente em suas páginas.

Em matéria publicada pela *Rolling Stone*, o editor chefe da *Marvel*, Axel Alonso, relacionou a legalidade da união à motivação de abordar o tema nas HQs:

Quando o casamento gay se tornou legal no Estado de Nova York, e a maioria de nossos super-heróis reside aqui, obviamente uma série de questões foi levantada. Estrela Polar é o primeiro personagem abertamente gay nos quadrinhos (*mainstream*) e tem uma relação antiga com

seu namorado Kyle. Portanto, a pergunta que surgiu foi: como isso iria transformar a relação deles? [...] Nossas revistas são sempre as melhores para responder e refletir os avanços do mundo real. Temos feito isso há décadas, e esta (história) é apenas a última demonstração disso (ALONSO, *apud* PERPETUA, 2012).

Marjorie Liu resalta que o mais importante do casamento entre os dois personagens na publicação é não restringir o tema a uma HQ, e sim compor mensagens aos leitores, "Você pode fazer o mesmo!" (LIU, *apud* NOVAES, 2012).

#### CONSIDERAÇÕES FINAIS

A leitura dos fatos apresentados permite concluir que as histórias em quadrinhos são um produto midiático capaz de refletir mudanças sociais e assuntos atuais, desta forma, podem levar os leitores a questionar seus valores e ideias preconcebidas. Como qualquer produto midiático, as HQs estão subordinadas a interesses sociais, políticos e econômicos, refletindo o posicionamento de suas editoras diante dos temas retratados. É possível perceber ainda que o contexto histórico social é pertinente na avaliação da forma como são abordados estes temas.

A homossexualidade não é novidade no gênero superaventura. Como visto, o personagem Estrela Polar já despertava o questionamento de sua sexualidade desde a década de 70, entretanto o tratamento do tema retratado estava subordinado a um imaginário social incapaz de aceitá-lo, fato que mudou apenas recentemente. Ainda é possível perceber que imaginário social delineou os rumos que a abordagem do personagem sofreria, assim o preconceito que é cada vez menos aceito na contemporaneidade deixa de ser um grande obstáculo para a afirmação sexual de Estrela Polar e fica restrito a situações em que é claramente condenável.

Conforme propõe Kellner (2001), a compreensão de um produto da cultura midiática está vinculada à posição sócio-político de uma determinada sociedade em um espaço-tempo. Assim, a análise do contexto em que as histórias de Estrela Polar foram produzidas permite entender a relação deste produto midiático com o imaginário social predominante na época.

Ainda que os super-heróis tenham surgido em um contexto de dominação ideológica, nota-se que, em maior ou menor grau, as narrativas das histórias em quadrinhos têm se convertido a contestações de valores e exposições de anseios sociais, refletin-

do importantes discussões do mundo "real". No entanto, é necessário ressaltar que, como um produto midiático fruto da sociedade capitalista, estas histórias podem refletir um imaginário coletivo subordinado a poderes simbólicos de determinada época.

#### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CONTRERA, Malena Segura. **O mito na mídia: a presença de conteúdos arcaicos nos meios de comunicação.** São Paulo: Annablume, 1996.

\_\_\_\_\_. **Mediosfera: meios, imaginário e desencantamento do mundo.** São Paulo: Annablume, 2010.

DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário.** Lisboa: Presença, 1989.

INGRAM, Tony. Northstar: out of the closet and into the light. 25 jun. 2012.

**Broken Frontier.** Disponível em < <http://www.brokenfrontier.com/lowdown/p/detail/northstar-out-of-the-closet-and-into-the-light>>. Acesso em 03 dez. 2012.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia - estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno.** Tradução por Ivone Castilho

Benedetti. Bauru: EDUSC, 2001.

MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX: neurose**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002.

MORRISON, Grant. **Superdeuses**. São Paulo: Seoman, 2012.

NOVAES, João. X-Men protagoniza primeiro casamento gay nos quadrinhos da Marvel. 24 mai. 2012. Notícias. Quadrinhos. **Ópera Mundi**. Disponível em <<http://operamundi.uol.com.br/conteudo/noticias/22046/x-men+protagoniza+primeiro+casament+o+gay+nos+quadrinhos+da+marvel.shtml>>. Acesso em 03 dez. 2012.

PERPETUA, Matthew. Marvel Comics hosts first gay wedding in 'Astonishing X-Men'. 22 mai. 2012. Culture. **Rolling Stone**. Disponível em <<http://www.rollingstone.com/culture/news/marvel-comics-hosts-first-gay-wedding-in-astonishing-x-men-20120522#ixzz2GwlQS1fT>>. Acesso em 03 dez. 2012.

REBLIN, Iuri Andréas. **Relacionamentos homoafetivos nos quadrinhos e seu lugar na discussão acerca do princípio da igualdade de direitos**. In: III Encontro Internacional de Ciências Sociais, 2012, Pelotas, RS. Anais do III Encontro Internacional de Ciências Sociais. Pelotas, RS: UFPel, 2012. p. 1-14.

VIANA, Nildo. Breve história dos super-heróis. In: VIANA, Nildo; REBLIN, Iuri Andréas (org.). **Super-heróis, cultura e sociedade: Aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos**. Aparecida: Ideias & Letras, 2011. p.15-53. ●