

A Metáfora dos Mutantes e a religião das Máquinas em *House of X/Powers of X*

The Metaphor of Mutants and the religion of the Machines in *House of X/Powers of X*

Rafael Rodrigues Lourenço Marques¹

Universidade do Estado de Mato Grosso – UNEMAT

Wanderleia Pereira da Silva²

Universidade do Estado de Mato Grosso - UNEMAT



10.11606/2316-9877.2024.v12.e225432

Resumo

Trata-se de uma reflexão sobre as primeiras edições das histórias em quadrinhos da Marvel Comics, *House of X* e *Powers of X*, de Jonathan Hickman, da editora *Marvel Comics*, a partir de autores como Flusser e Erick Felinto. Subjacente, discutem-se os *Comics* norte-americanos como obra de arte e produto, a partir da lógica da indústria cultural em Theodore Adorno e da lógica de reprodutibilidade técnica em Walter Benjamin. Para a lógica da Teoria Crítica, as histórias em quadrinhos são parte de uma teia estrutural consumista própria à indústria cultural, em uma relação em que o homem se torna o objeto de sua própria criação. No entanto, postula-se aqui que, entre os meandros deste mecanismo, existem brechas para suspiros de criatividade, sobretudo no gênero de ficção científica, onde os sussurros oníricos sobre o amanhã saltam da mente do autor e cristalizam-se no imaginário contemporâneo.

Palavras-Chave: História em quadrinhos. Ficção científica. Indústria cultural. X-Men (personagens).

Abstract

It is a reflection on the first editions of Marvel Comics' *House of X* and *Powers of X*, by Jonathan Hickman, drawing from authors such as Flusser and Erick Felinto. Underlying this discussion is an examination of American comics as both artwork and product, viewed through the lens of the culture

¹ Doutor em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCOM/UERJ). Mestre em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Mato Grosso (PPGE/UFMT). Bacharel em Comunicação Social - Habilitação em Jornalismo pela Universidade Federal do Mato Grosso (UFMT). Professor Adjunto da cadeira de Teorias da Comunicação do Curso de Bacharelado em Jornalismo da Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT). Email: rafael_jornal@unemat.br. ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0003-1136-5008>.

² Mestra em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Estado de Mato Grosso (PPGEdu/UNEMAT). Bacharelado em Comunicação Social - Habilitação em Jornalismo pela Universidade do Estado de Mato Grosso. Licenciatura em Pedagogia pelo Instituto Superior Albert Einstein (IAE). Licenciatura em Artes pelo Centro Universitário de Jales (UNIJALES). Estudante do curso de História da Universidade do Estado de Mato Grosso/Universidade Aberta do Brasil (UNEMAT/UAB). Email: wanderleia.pereira@unemat.br. ORCID iD: <https://orcid.org/0009-0001-3474-4556>.

industry as described by Theodore Adorno, and the logic of technical reproducibility according to Walter Benjamin. In accordance to the Critical Theory, comic books are part of a structural consumerist web inherent to the culture industry, in a relationship in which man becomes the object of his own creation. However, it is posited here that within the intricacies of this mechanism there are gaps for bursts of creativity, especially in the science fiction genre, where dreamlike whispers about tomorrow leap from the author's mind and crystallize in the contemporary imagination.

Keywords: Comics. Science fiction. Culture Industry. X-Men (characters)..

Introdução

As histórias em quadrinhos, ou arte sequencial, têm sido marginais ao longo do grande fluxo da história midiática humana. Das paredes das cavernas, pelos vitrais das catedrais, das tiras de jornais semanais, até sua digitalização, é fato que a história dos quadrinhos se confunde com a própria história do homem e suas representações. Considerada literatura de segunda ordem, infantil ou *submedia*, está aí justamente o seu valor: subestimada, ainda é um artefato cultural moldado pelo homem, imbuído de significados socialmente partilhados.

Apesar de historicamente ser veículo de uma cultura massiva e colonizadora, as histórias em quadrinhos, a partir do lugar ingênuo que ocupam no cerne do imaginário das comunicações, pode ser veículo de ideias catárticas e gerar problematizações a partir da realidade e do tempo em que foram elaboradas/. Imagem e texto, na mediação do conhecimento à linguagem popular. Dessa forma, entende-se aqui que os quadrinhos, ainda que sejam espaço de colonização sacralizado, podem, a partir de brechas autorais, profanar os saberes instituídos pelo *status quo*, não criando algo, mas reordenando as peças do jogo. Se é exagerada esta postulação, com toda certeza seu caráter como objeto digno de análise crítica não é.

Nessa toada, as obras analisadas aqui se tratam de *House of X* (Hickman, Larraz, 2019) e *Powers of X*, (Hickman, Silva, 2019), duas minisséries intercaladas que, juntas, contam uma só história. Fazem parte da *timeline* da série *X-Men*, da Marvel Comics, que surgiu em 1963. Grosso modo, trata-se de uma equipe de jovens, que nasceram com o chamado "Gene X", que na adolescência concede superpoderes ao seu portador. Pessoas assim são chamadas de mutantes. Eles foram recrutados pelo Professor Charles Francis Xavier e sua base é uma escola exclusiva para jovens superdotados. No entanto, essa operação esconde que eles também são uma equipe de super-heróis. Suas formações mudaram ao longo dos anos e ocorreram múltiplas variações nesta estrutura. Mas em geral a trama mostra os *X-Men* em oposição a outros mutantes malignos e a humanos que os

perseguem, ainda que o sonho de Xavier seja o de coexistência entre humanos e mutantes. Apesar de ser uma franquia muitas vezes considerada massiva ou superficial, nos quadrinhos as histórias dos *X-Men* apresentam diversas metáforas sobre questões do mundo real. Identidade, minorias e segregação são alguns destes temas, subjacentes à linha central do entretenimento. As minisséries do ano 2019, especificamente, trouxeram elementos mais maduros, importados da ficção científica para o mundo da super-ciência dos quadrinhos, além de temas políticos contemporâneos.

Assim, na primeira parte do trabalho serão desenvolvidas as articulações teóricas em consonância com a obra analisada. Primeiro, as histórias em quadrinhos como produto da indústria cultural, que privilegia a técnica em detrimento ao conteúdo, bem como sua repercussão social. Depois, as brechas no sistema, que privilegiam a construção de narrativas que tocam temas ligados à contemporaneidade. Na segunda parte este objeto será contextualizado dentro do circuito de consumo cultural contemporâneo, destacando seu fator narrativo e suas metamorfoses de vínculo, que espelham a história contemporânea. Em um terceiro momento, busca-se refletir sobre o conteúdo das obras *House Of X* e *Powers Of X* (Hickman; Larraz, 2019; Hickman; Silva, 2019), primeiramente como um todo e depois a partir dos temas principais abordados em sua narrativa. Este diálogo será travado a partir de proposições de Villen Flusser (2012), como as noções de espelho distorcido, do monstro que há em nós e do abismo da alteridade, bem como a ideia da máquina como instrumento, prótese no processo de expansão e quebra de limites dos sentidos humanos (Felinto, 2005).

1 - Histórias em quadrinhos, indústria cultural e reprodutibilidade técnica

As histórias em quadrinhos, ou arte sequencial, remontam aos primeiros desenhos feitos pelo homem primitivo nas cavernas. Icônicas, estas imagens formavam narrativas, narravam fatos que aconteceram – como a captura de um animal – ou imaginados. Posteriormente, com o desenvolvimento das sociedades, outros povos utilizaram este tipo de expressão, como os celtas, os maias e os egípcios. No decorrer da história, a humanidade se apropria dessa forma de narrativa. Imagens sequenciais que contam histórias. A arte sacra conta com várias versões da *via crucis*, reproduzindo a narrativa do calvário de Jesus Cristo, bem como outras narrativas religiosas contadas nos vitrais das catedrais e artes narradas em tapeçarias e até em escudos medievais. Em torno do mundo, existem modelos e narrativas outras sobre o que seriam as histórias em quadrinhos. *bande dessinée*, na França; *fumetti*, na Itália; mangá, no Japão (McCloud, 1995).

Para esta reflexão, será dado foco aos quadrinhos norte-americanos, os chamados *comics*. As histórias em quadrinhos (HQs) de tradição estadunidense, como as conhecemos, remontam a tiras satíricas publicadas nos jornais no final do século XIX, tendo como expoente a série do personagem The Yellow Kid, do autor e ilustrador Richard Felton Outcault, publicada a partir de 1894. Conforme Oliveira (2024, p. 20), essas tiras e ilustrações, publicadas no Jornal World, “[...] foi a primeira a ter uma repercussão mundial e a firmar as histórias em quadrinhos como um meio de comunicação de massa.” Esta série de tiras deu origem ao que conhecemos hoje como *comic books*, as revistas em quadrinhos norte-americanas. A partir dos anos 1930, temos o surgimento do gênero super-herói, com a emergência da personagem Superman, criado por Jerry Siegel e Joe Shuster, é publicado em 1938. Esta era é inaugurada com uma perspectiva propagandística: as cores, os temas e as narrativas da maioria das personagens se referiam ao próprio imaginário norte-americano e à sua noção de alteridade e relações de poder no mundo. Não tão curioso paralelo é que, nesta mesma década, também se iniciou a chamada *Communication Research* da Escola de Chicago, com suas bases de estudo em comunicação calcadas em modelos funcionalistas. Só no pós-guerra é que surgiram as bases do que seriam os *comics* contemporâneos, com o surgimento de personagens que seriam embriões do que hoje são a *Marvel Comics* e sua rival, a *DC Comics*. (McCloud, 1995).

Esta breve introdução histórica contextualiza o artefato cultural histórias em quadrinhos. No entanto, para este trabalho, o foco é analisar a trajetória das obras *House of X/Powers of X*, mas sem perder de vista que elas são um produto da indústria cultural, que se apropria do espírito da sua época, para gerar identificação com seus leitores/consumidores e com isso gerar lucro.

Para Adorno (1977, p. 287), o consumidor não é o sujeito nesta dinâmica. Ele se torna o objeto. O autor define a indústria cultural como a “[...] a integração deliberada, a partir do alto, de seus consumidores. Ela força a união dos domínios separados há milênios, de arte inferior e arte superior. Com o prejuízo de ambos.” Obviamente que por um olhar contemporâneo, a noção de arte inferior e superior tornou-se ultrapassada. Faz-se mister então um pequeno pecado. Realinhemos aqui esta lógica da seguinte forma: “A integração deliberada do alto, de seus consumidores. Ela castra e coloniza a cultura popular, se apropriando e realinhando conforme a dinâmica massiva vigente.”

Retomando a linha lógica e colocando os juízos de valor à parte, grosso modo as histórias em quadrinhos se tratam de uma obra de arte, como é toda e qualquer intervenção de um ser humano sobre um objeto, inserindo nele informações, lutando contra a sua perfídia

– e esquecendo os outros que habitam no mesmo mundo que ele, como bem nos lembra Flusser (2012).

Mas uma revista em quadrinhos não é um quadro, uma escultura artesanal. É um produto produzido em série, que privilegia o quantitativo ao invés do qualitativo, a massificação ao contrário da interpretação subjetiva. Se traçarmos uma simetria entre a indústria dos quadrinhos e a cinematográfica, podemos considerar, conforme Walter Benjamin (1987, p.168), que o caráter da reproduzibilidade técnica atrofia a chamada “aura” da obra de arte, destruindo sua autenticidade e assim

[...] podemos dizer que a técnica da reprodução destaca do domínio da tradição o objeto reproduzido. Na medida em que ela multiplica a reprodução, substitui a existência única da obra por uma existência serial. E na medida em que essa técnica permite a reprodução vir ao encontro do espectador, em todas as situações ela atualiza o objeto reproduzido (Benjamin, 1987, p.168).

A aura, segundo Benjamin (1987, p. 170) é algo único, imbuído de tempo e espaço. “[...] A aparição única de algo, por mais distante que ela esteja. Observar uma paisagem, em determinado lugar e em determinado momento gera uma percepção única. Ler uma história em quadrinhos pode ser uma experiência única, do ponto de vista do conteúdo e da subjetividade.

Mas na lógica de Walter Benjamin, já não possui a aura aquilo em que se modela. Tecendo um paralelo com a noção de simulacro de Jean Baudrillard (1991): uma cópia, da cópia, da cópia. Seu referente, sua matriz genética, seu antepassado é a contação de histórias, calcada e promovida no seio da tradição oral. No agrupamento humano primitivo, cada história contada é única e permeada de aura. Quando passada de geração para geração, elementos novos se agregam e algo novo é gerado, permanecendo a originalidade.

As massas anseiam por capturar, trazer para perto de si esta aura. Ao eliminar a distância, ela se apaga. Fotos, peças, reproduções. Tudo o que é estandardizado, padronizado e reproduzido em série, em essência, reflete o espírito da técnica. A contação de histórias domada pelos primeiros homens em suas tentativas de capturar os momentos em desenhos nas cavernas, depois reelaborada pela escrita, que se popularizou pela prensa e colonizada pelo áudio, agora é o espírito na caixa preta que nos acompanha. O audiovisual soma imagem, som e texto. Queremos mais que aura, a alma. E agora, não nos basta guardar em uma caixinha para contemplar. Na contemporaneidade, nos videogames e via

interação nas redes – cada vez mais complexas -, queremos interagir, queremos nos estender, viver a aura – que não mais existe.

Parece contraditório definir as histórias em quadrinhos dentro da lógica da indústria cultural e a partir da noção de reprodutibilidade técnica, com o intuito posterior de realizar uma reflexão a partir de uma série em quadrinhos. Mas a tentativa aqui foi de definir o demônio a ser exorcizado. Como assim? É jogá-lo no abismo. Apontar que ele é um produto falho e orgulhoso, filho bastardo das dignas artes. No vão entre o cinema e a literatura, antes de tudo, as histórias em quadrinhos tratam de um território para produção de conteúdo massivo subestimado e, portanto, espaço ideal para os contadores de histórias quebrarem, ainda que minimamente, o sistema no qual estão inseridos.

2 - Contextualização

As minisséries em quadrinhos *House of X/Powers of X* (Dinastia X/Potências de X), foram publicadas semanalmente e alternadamente no ano de 2019. No Brasil foram publicadas pela Editora Panini conjuntamente e em ordem cronológica no relançamento da revista mensal *X-Men* (4ª série), no ano de 2020, edições 01 a 04 (figura 1). Essa trama inicia uma etapa na cronologia dos X-Men que é denominada por “era Krakoa” e propõe, a princípio, uma espécie de soft-reboot da linha. A crítica velada ao preconceito por raça, gênero, sexualidade e cor marcou grande parte da narrativa da grande novela sem fim da saga dos mutantes: heróis com uniformes coloridos que salvam um mundo que os teme e os odeia, enfrentando ameaças que espelham o fascismo, o comunismo e o fascínio pelo holocausto nuclear e pela genética (imagens fortes do imaginário de alteridade norte-americana naqueles idos).

Figura 1 - Reprodução das capas das Edições 1-4 de X-Men (4ª Série)



Fonte: Site Guia dos quadrinhos. Disponível em; <http://www.guiadosquadrinhos.com/>. Acesso em 10 out. 2024.

Mas para chegar até Krakoa, é preciso uma contextualização, ainda que mínima. Os X-Men, criados por Jack Kirby e Stan Lee nos anos 1960 são compostos de personagens com poderes inatos: os mutantes. Conforme Howe (2013), desde o seu início,

metaforicamente, eles representam as minorias sociais, obviamente dentro do contexto do imaginário imanente ao território dos Estados Unidos.

Seria mera coincidência que a rivalidade das personagens Professor Charles Xavier e Magneto espelhavam metaforicamente Martin Luther King e Malcom X? Para o autor: “[...] Por mais sutil que tenha sido, a conexão entre os X-Men e a luta pelos direitos civis, foi uma das primeiras vezes em que a Marvel reconheceu as fissuras na sociedade norte-americana” (Howe, 2013, p.76). Do ponto de vista narrativo, os X-Men foram pontapé inicial e laboratório para muitas outras obras nesta toada. Literalmente, fábulas que refletem e criticam, a dinâmica social de determinada época, destinadas às crianças e jovens em formação. Ainda para o autor,

[...] Embora em seus primeiros anos os X-Men poucas vezes tenham atingido o patamar de outras criações de Lee e Kirby, vez por outra eles cumpriam seu potencial com metáforas instigantes. Na primavera de 1965, imediatamente após patrulheiros do Alabama atacarem manifestantes pelos direitos civis em Selma, os X-Men enfrentaram os Sentinelas, um exército de robôs gigantes e caçadores de mutantes, criados por um antropólogo fervoroso. “Muitas vezes, a cura é mais letal que o mal que ela denuncia!” (Howe, 2012, p.103).

Com criadores progressistas, em uma área marginal até mesmo dentro da comunicação de massa, experimentando e cutucando em temas polêmicos, não foram raras as obras que não vingaram, dado o conservadorismo da época. Conforme Silva (2018, p. 121), “[...] esta primeira versão dos X-Men não foi bem sucedida em vendas e, portanto, a Marvel parou de produzir novas histórias (Silva, 2018).

Em 1975 os X-Men, como produto, tiveram nova chance e foram reinventados como uma equipe multiétnica, diversa culturalmente. A partir daí, a série obteve sucesso e tornou-se franquia. A palavra “mudança” tornou-se marca das personagens, tanto em sua narrativa como propriedade intelectual inserida no mercado. Ao longo das décadas, os X-Men, como produto, foram sendo adaptados à realidade vigente: o espírito de revolução próprio aos anos 1970; nos anos 1980, o pessimismo, a rebeldia e o luto permanente por um mundo moribundo que se recusava a morrer (além da pegada Space Opera, em voga por conta de *Star Wars*); nos anos 1990 o fetichismo pela cultura do corpo, do consumo e a adolescência tardia (Silva, 2018).

E este processo foi expandido, transmidializado e atualizado. Nos anos 1990, a série ganhou transposição para o mercado audiovisual: primeiro como uma série de desenhos animados. Depois, para o mercado cinematográfico. *X-Men: o filme* (2000), produzido pela

20th Century Fox, talvez tenha sido a obra que deu origem à onda de adaptações dos quadrinhos de super-heróis no mercado norte-americano.

À época, nos quadrinhos, a Marvel incumbiu o escritor inglês Grant Morrison de revitalizar as personagens. O autor, especialista em temas existencialistas e exotéricos, tendo passado por títulos adultos como *Animal Man*, *Hellblazer* e *Doom Patrol* da concorrente DC Comics, destacou em um manifesto textual, publicado originalmente em *New X-Men Annual 2001* (Morrison, 2001), o caráter dos Mutantes como comunidade imaginada e sua trama calcada em teorias evolucionárias: não mais heróis, em seu núcleo, agora uma milícia que resguarda os seus, uma minoria que em décadas ultrapassaria os homens como maioria no mundo. Os herdeiros, os próximos na escala evolucionária humana: homo superior. O inimigo? O homem e o seu medo da extinção. Para Morrison, a série deveria ter um caráter pop e *mainstream*, que dialogasse com a sua época. Para ele, aqueles quadrinhos deveriam ser tão essenciais quanto o lançamento do *rapper* norte-americano Eminem e o último filme do Keanu Reaves (Howe, 2013).

Na década seguinte, a franquia passou por estagnação: de volta aos uniformes coloridos e tramas repetitivas. Isso teve uma causa: por conta da compra da Marvel Comics pelo conglomerado Disney, o sucesso da criação do *Marvel Studios* e da franquia cinematográfica *Avengers*. Toda a linha de quadrinhos *X-Men*, cujos direitos de produção cinematográficos estavam com a Fox, foi, pouco-a-pouco, perdendo relevância dentro da Marvel Comics.

Algum tempo depois do final da fase de Grant Morrison, os mutantes ganhariam um *run* de 4 anos, pelo escritor e diretor de cinema Joss Whedon, que reposicionaria os mutantes dentro do universo Marvel. Segundo Howe (2013), *Surpreendentes X-Men* foi a história que trouxe de volta os uniformes coloridos (e com ele, a ideia super-heróica), retirou os mutantes da trama autocontida de Morrison, e os reintegrou à continuidade, começando pelo crossover Dinastia M.

Em 2009, o conglomerado Disney adquiriu a Marvel Comics, garantindo assim a exploração de todas as suas propriedades intelectuais, incluindo os direitos de produção cinematográfica. No entanto, os direitos de utilização de alguns personagens Marvel ainda estavam com outros grupos/estúdios, incluindo os *X-Men*, que estavam com a Fox. Assim, os anos de 2010 tiveram altos e baixos para os *X-Men* nos quadrinhos. Retorno de tramas genéricas, diminuição de revistas da franquia. Pode-se até afirmar que a linha mutante foi relegada a um segundo escalão pela Marvel Comics. Por que isso? Muito disso se deu graças ao estrondoso sucesso que os filmes dos Vingadores fizeram nos cinemas. Podemos

inferir que a partir de uma questão mercadológica, Capitão América e seus companheiros estavam com destaque, sendo mais conhecidos do grande público, e, portanto, foram colocados no centro das tramas do Universo Marvel nos quadrinhos. Pela noção de transmídia, houve maior destaque e exploração nos quadrinhos para aquelas propriedades intelectuais que possibilitavam um lucro mais significativo e garantido.

Em 2019, o jogo virou. A gigante Disney adquiriu os estúdios Fox e com eles, os direitos de várias propriedades intelectuais originais da Marvel, dentre elas, os *X-Men*. Paralelamente, a franquia Vingadores sofria uma fadiga comercial. Assim, uma leitura possível é a de que uma vez mais os X-Men possuíam um potencial comercial significativo para a exploração nas mais diversas mídias e fazia sentido investir em suas narrativas, trazendo-os para o centro do universo quadrinístico.

Após ajustes editoriais a franquia foi passada para o escritor Jonathan Hickman. Famoso por trabalhar em quadrinhos com temática de ficção científica, por utilizar diagramas explicativos que agregam conteúdo às suas tramas e por ter tido passagens significativas pelas franquias *Fantastic Four* e *Avengers*, Hickman foi contratado como escritor principal e curador de toda a linha dos X-Men. A proposta inicial seria a ressignificação das tramas contadas nos quadrinhos, dando uma nova direção a partir de alterações ou revelações escondidas do leitor na continuidade (os chamados *retcons*). Esta nova linha seria lançada em 12 edições semanais, divididas em duas minisséries que se complementariam: *House of X* e *Powers of X*. E em setembro de 2019 foi lançada a primeira edição da obra.

3 - Para além da casa que Xavier construiu

Humanos do planeta terra. Enquanto vocês dormiam, o mundo mudou
(Hickman, Larraz, 2019, p.02).

A primeira edição de *House of X* - escrita por Jonathan Hickman e ilustrada por Pepe Larraz -, plantou as sementes do que viria a ser aquele universo dali para a frente (figura 2). Hickman abraçou a lógica da ficção científica ao extremo, apresentando seus conceitos de forma que as edições iriam se desencadeando.

Figura 2 - Reprodução da capa da primeira edição da *House of X*

Fonte: Hickman; Larraz, 2019. Arquivo pessoal.

Primeiro, retomando conceitos desenvolvidos por Grant Morrison, Hickman trabalha a noção de comunidade. Agora os mutantes são um povo, uma nação, com cultura e linguagem específicas. Porque isso? Nada é explicado de antemão. Todas as personagens mutantes do universo Marvel, sejam elas heróis, vilões ou coadjuvantes se juntaram e criaram Krakoa, seu país. Agora, o sonho de coexistência pacífica com a humanidade foi superado.

Eles negam a humanidade que há neles e pregam a supremacia, não por meio da guerra, mas controlando – à sua forma –, a economia, a saúde e a política no mundo. Abraçando sua natureza. Não mais oprimidos, não opressores, mas proativos. O abismo que neles habitava começa a vir à tona. Esta primeira construção narrativa pode ser analisada à luz de algumas reflexões provocadas pela ficção filosófica *Vampyrotheutis Infernalis* (Flusser, 2012). A obra, muito descritiva, trata-se de uma reflexão permeada por figuras de linguagem que emulam uma publicação acadêmica documental e descritiva do campo da biologia, tecendo paralelos entre a lula vampiro do inferno, cujo nome científico dá nome à obra, e o próprio ser humano. Grosso modo, este movimento lúdico-textual por parte do autor, propõe reflexões sobre a ideia de antípoda, sobre o outro – aquele que não sou eu -, e o mal presente nas profundezas de cada um de nós, o monstro à espreita, que

ao final se apresenta como uma predisposição social ao fascismo. Nesta toada, após anos de opressão, os mutantes se assumem como os antípodas aos humanos, seu reflexo, seu lado reprimido. Aqueles que irão superá-los em número e não têm medo de sua natureza. Ao mesmo tempo, despertam a “lula vampira” dormente no abismo da comunidade humana. A sobrevivência a qualquer custo. Ao assumir a sua diferença frente ao humano, este medo lhes causa repulsa, nojo. Ainda que os mutantes não sejam animais moles, há uma inversão aqui: os mutantes se declarando deuses e reduzindo os homens a vermes.

Uma cena ao final da primeira edição apresenta a personagem Magneto, como um dos líderes mutantes, convidando líderes mundiais para uma conversa na embaixada de Krakoa em Jerusalém. Cabe aqui destacar que Krakoa é uma ilha viva, já presente na mitologia dos *X-Men* desde os anos 1970. As embaixadas são *habitats*, sementes de Krakoa ligadas a ela por portais biotecnológicos. Durante toda a primeira edição, vários integrantes dos *X-Men* aparecem plantando flores em todo o mundo, que darão origem a portais e *habitats* vinculados à Krakoa. Literalmente, são território soberano Krakoano. Após um ultimato e uma declaração de que os mutantes vieram para ficar como potência mundial, há o seguinte diálogo (figura 3):

Figura 3 – Ultimato dos mutantes



Fonte: X-Men n. 1, p. 28, 2020. Arquivo pessoal

Grosso modo, Magneto, um sobrevivente do holocausto neste universo ficcional, inverte a lógica simbolicamente, de oprimido à opressor: convoca os líderes mundiais a um território, que no imaginário remete à religiosidade, para apresentar seu povo como seus novos deuses. O *Homo Superior* (nome científico fictício dos mutantes) vive no mesmo mundo que o *Homo Sapiens*, mas vivencia este mundo a partir de outras percepções da

realidade sensível. E agora, eles reclamam a hegemonia de poder. Não mais uma minoria, mas uma força jovem, criativa e empoderada que despreza qualquer condição precedente. Supremacia velada, uma mensagem sinistra. Conforme a fábula narrada por Flusser (2012, p. 130) “[...] o Vampyrotheutis não pode ser elevado à luz clara do dia: já que ao aparecer, surge com ele a paixão resplandecente da noite”.

Assim, considerando a “Lula Vampira do Inferno” como uma metáfora para o mal dentro de nós e para as consequências explosivas de sua emergência do fundo do abismo - conforme Flusser (2012), - ao longo da história (o fascismo, inclusive), não seria um indício dessa emergência por parte dos próprios mutantes?

Extrapolando as páginas dos quadrinhos, sendo os mutantes uma metáfora para as minorias do mundo real, não seria esse o prólogo de uma história que espelha o que aconteceria se essas mesmas minorias ascendessem à utopia social após séculos de opressão? Pelo menos no início da jornada, dentro do escopo da minissérie, não fica clara esta direção.

Essa abordagem não entra nos méritos do espectro político, mas sugere que os mutantes, ao criar uma nova nação e ao se afastar dos velhos modelos propostos pela humanidade pretendem criar algo novo. Uma nova língua, uma cultura com seus próprios mitos e ritos, bem como novos modelos de governança – aqui, representado por um conselho composto por seus principais líderes, ainda que este novo seja, na prática, composto por elementos híbridos de modelos já pré-existentes. Ou seja: a novidade aqui é entendida como uma mutação da cultura humana, onde hipoteticamente abandonou-se a cisão entre cultura e natureza e que promete fazer um mundo diferente do que sua espécie anterior. Igualitário, mas somente aos mutantes. Como a própria série sugere em vários momentos, Krakoa é a casa da árvore dos mutantes, seu clube privado, lugar onde humanos sem o Gene X, são proibidos de adentrar. Se o castelo ruirá, se o abismo olhará de volta para os olhos da “mutandade”, será uma construção narrativa posterior. Mas esta série deixa pequenas profecias, pontas soltas, indícios. O simples fato de reunir personagens que são lideranças com ideologias e ideais diversos em um mesmo cenário – Apocalipse e a sua crença na sobrevivência do mais forte, Magneto e seu modelo reativo, Xavier e seu sonho de coexistência pacífica, Sr. Sinistro e seu ideal distorcido de aprimoramento genético –, anuncia que a paz pode ser breve.

Figuras 4 e 5 - O paraíso em vida dos mutantes e a nova diplomacia



Fonte: Revista X Men, n. 1, 2020, p. 21 e 39, respectivamente. Arquivo pessoal.

Paralelamente a esses eventos, somos apresentados a um elemento muito importante para o futuro da saga: uma organização chamada ORCHID, formada por integrantes de organizações antigas no universo ficcional da Marvel e que se baseiam na lógica da

tecnologia. Eles estão se organizando em uma base espacial e estão reestruturando o chamado Programa Sentinela, robôs programados para executar qualquer um que for da espécie mutante. Militaristas por excelência, eles são tecnocratas e se baseiam na ideia das máquinas como suporte na superação no processo de evolução da espécie humana, o que coaduna com as ideias de Felinto (2005). Eles partilham ideias de que as máquinas, mais do que extensões são próteses que ajudam a superar as limitações da condição humana frente ao conflito evolucionário com os mutantes, que desponta. Brincando de deuses – um paralelo à fala de Magneto -, aqui ainda compreendem as sentinelas como ferramentas. Esta lógica evoluirá posteriormente ao longo da minissérie.

Na segunda edição da obra como um todo, sendo a primeira edição *Powers of X* (Hickman, Silva, 2019), somos apresentados a uma narrativa em vários estágios, mas que fazem gancho a esta lógica. Primeiro, o leitor é transportado para 100 anos no futuro (denominada X2) e é jogado em meio à guerra entre máquinas e mutantes. As máquinas estão ganhando e são hegemônicas. Restam poucos mutantes. Os humanos criaram algo que os ajudou a superar os mutantes, mas o preço foi eles mesmos servirem às máquinas, incondicionalmente (figura 6).

Figura 6 - A sacralização das máquinas em *Powers of X* 1



Fonte: Revista *X Men*, n. 1, 2020, p. 79. Arquivo pessoal.

Trata-se, a princípio de uma trama tradicional dentro do imaginário ficcional que relatam futuros distópicos e a relação entre homem e máquina. Obras cinematográficas como O

Exterminador do Futuro (1984) e a trilogia Matrix (1999, 2003) já exploraram esta temática (com maior propriedade). Aqui, o diferencial é que realmente existe uma religião das máquinas. Elas são a divindade, lideradas pelo sentinela supremo, o autômato Nimrod. É a sacralização da técnica (Felinto, 2005). Em outro momento, 1000 anos após a criação dos X-Men (denominada na história como X3), vemos outro cenário: as máquinas ganharam a guerra e os mutantes viraram dados/informações guardados no acervo de uma biblioteca digital. Os homens se fundiram às máquinas. O Nimrod do ano 100 se tornou o auxiliar desta biblioteca.

De maneira geral, segundo a trama, os mutantes (*Homo Superior*) não eram a próxima evolução da raça humana. Eram um ramo. A evolução do *Homo Sapiens* estaria encarnada nesta nova existência, mais do que ciborgue, um homem-máquina, aqui denominado de *Homo Novíssima* (figura 7).

Figura 7 - Um *Homo Novíssima* e o reformado Nimrod: bibliotecários



Fonte: Revista *X Men*, n. 1, 2020, p. 90. Arquivo pessoal.

O homem encarou sua face no espelho do Smartphone, tocou, tentou entrar através do espelho de Alice. E fez-se a simbiose. Para além do dito nesta edição, ainda tem um próximo estágio para além do *Homo Novíssima*: converter-se em informação e integrar outra instância superior de vida inteligente, daí ser estratégico o banco de dados informacional sobre os mutantes no passado. Retomamos Flusser (2012) quando este, profético, refletindo sobre a técnica, nos lembra que

O homem era, até recentemente, ente que trabalha. Trabalhar é imprimir informação sobre objetos. “Transformar o mundo objetivo”. Doravante serão os aparelhos que farão isto. Os homens deixarão de ser trabalhadores e passarão a ser programadores e receptores de mensagens. “A moral de produção” desaparecerá simultaneamente com a “moral da propriedade”. Surgirá uma nova moral, a da elaboração e do consumo de mensagens. A existência humana não mais se realizará na luta contra objetos, mas na luta pela preservação e transmissão de informações adquiridas. Os homens deixarão de ser operários e passarão a ser funcionários de sistemas. Artistas totais funcionando em um totalitarismo programado. Vampyrotheutis (Flusser, 1987, p.121-122).

Aprofundando a análise, toma-se aqui a trama geral dos mutantes como as metáforas sobre a terra prometida, o povo escolhido e antissemitismo. É uma referência à implantação do estado de Israel, ao povo judeu e todo um imaginário que orbita a ideia da perseguição sofrida por este povo, que culminou no Holocausto promovido na segunda Guerra Mundial pelo exército Nazifascista. A fantasia de poder, de voltar ao passado inúmeras vezes, alterar a linha do tempo até o mundo ficar ao nosso agrado é muito comum na cultura pop e na ficção científica.

O cerne aqui é uma posição firme identitária frente àqueles que oprimem. Novamente uma figura de linguagem referente aos movimentos sociais que faziam parte das descentrações que estão na base do pensamento pós-moderno (Hall, 1997), e que emergiram a partir dos anos 1970, propondo discutir o ser e o estar no mundo, questionando o campo em torno do que é de ordem pública e de ordem privada, direitos civis e a unidade como forma de resistência frente à opressão (feminismo, movimento operário, movimento negro, militância *queer*). Todas estas questões nos remetem ao lema clássico dos quadrinhos dos mutantes da Marvel: “temidos e odiados por aqueles que juraram proteger”.

Só que aqui nesta obra, há uma inversão do lema, que ecoa de forma sombria: ainda temidos e odiados, mas respeitados e seguros, graças ao seu estabelecimento como uma potência mundial, bélica e econômica. Como se a fantasia sobre a solução final para as desigualdades sociais, racismo e xenofobia, fosse o oprimido virar um opressor, evocando aqui a crítica freiriana (Freire, 1987).

Ainda na toada do belicismo e abordando os debates contemporâneos sobre Inteligência Artificial, é interessante refletir sobre o caráter antropomórfico das máquinas apresentadas na obra. É fato de que é a máquina que dispara a bomba, mas é um ser humano é quem está por trás do processo. A rigor, a maquinaria de guerra são meras extensões dos sujeitos (McLuhan, 1964). Assim são os ciborgues contemporâneos,

tornando-se cada vez mais máquinas ao se desumanizar na relação com o outro. A máquina, a tecnologia de guerra e de informação servem como uma máscara, que nega a autoria, tal qual o cenário que nos encontramos hoje, nas redes sociais. A máquina como extensão, como o elemento para a criação do ciborgue, é uma ferramenta para explorar via melhoria das percepções e do corpo físico o mundo à sua volta. Uma forma indireta de agir sobre o mundo.

Assim, temos novamente as máquinas, sentinelas, sendo agentes dos seres humanos contra os mutantes. Mas aqui temos outra fantasia: a vida eterna, promovida pelo sistema dos cinco, mutantes escolhidos, cujos poderes combinados podem trazer os mortos à vida. A carta suprema contra o genocídio de um povo. Se as máquinas, extensões humanas, não podem mais eliminar os filhos do amanhã, como a guerra será travada? A resposta passa pela tensão promovida no seio da nação mutante. A reunião de todos, amigos e inimigos, em torno de uma só identidade, cultura e língua, não significa que ocorrerão tensões internas. Mas isso é pauta para edições futuras dessa linha de quadrinhos da Marvel.

Assim, temos um *plot* que empodera os mutantes a partir de sua identidade, imortalidade por meio de uma explicação via super ciência ficcional, a tecnologia como uma extensão do *homo sapiens* que se torna autônoma e muitas outras metáforas sobre o mundo real, como forma de fazer o leitor se vincular ao espírito da obra. Se o texto de Flusser (2012) nos traz uma grande alegoria sobre o fascismo, Hickman, Larraz (2019) e Hickman, Silva (2019) trazem, nestas primeiras edições, o germe do autoritarismo, nascido do medo e da perseguição, tanto por parte dos *homo sapiens*, como dos mutantes e até das máquinas, derivado da fantasia de rebelião robótica tantas vezes explorada na cultura pop. É, portanto, um triângulo do medo, que leva a conflitos e desdobramentos narrativos.

A ficção científica de Hickman e seus colaboradores (2019) e a ficção filosófica de Flusser (2012) muito nos ajudam a pensar sobre a atual conjuntura contemporânea. Se antes leituras conforme a lógica de McLuhan (1964), diziam que é a técnica que nos condiciona, hoje vemos que a tecnologia nos engoliu de tal forma que o mundo do agir está migrando para o digital. Nossa cultura já está calcada nas redes. Quanto mais nos afastamos da natureza, mais estranhemos aquilo que é natural. Geralmente, quanto mais nos aproximamos da máquina, mais rejeitamos o natural e do alto da perfeição técnica, reafirmamos de forma hipócrita o mantra “o monstro é todo aquele que não sou eu”. A Lula Vampira do Inferno é o espelho distorcido do ser humano, aquilo que há de pior em nós, sempre à espreita, esperando para escapar e aí, em nome da sobrevivência aniquilar o outro e o seu mundo para que possa converter o todo conforme a sua visão de mundo particular.

Reflexão pertinente: não sobreviveríamos durante a pandemia de COVID-19 sem as extensões de sentido e próteses tecnológicas. E o mais irônico é que, se olharmos do sentido histórico e da perspectiva evolucionária, parece-nos que toda a tecnologia que dispomos hoje foi feita exatamente para sobrevivermos a este caos.

Eles negam a humanidade que há neles e pregam a supremacia, não por meio da guerra, mas controlando – à sua forma –, a economia, a saúde e a política no mundo. Abraçando sua natureza. Não mais oprimidos, não opressores, mas proativos. O abismo que neles habitavam começa a vir à tona. Esta primeira construção narrativa pode ser analisada à luz de algumas reflexões provocadas pela ficção filosófica *Vampyrotheutis Infernalis* (Flusser, 2012). A obra, muito descritiva, trata de uma reflexão permeada por figuras de linguagem que emulam uma publicação acadêmica documental e descritiva do campo da biologia, tecendo paralelos entre uma espécie de lula que vive no fundo dos oceanos, cujo nome científico dá nome à obra, e o próprio ser humano. O abismo é seu lar, o habitual. O mundo da superfície, o inabitual. Emergindo das profundezas, para ele há a morte. Da mesma forma que, se mergulharmos em seu mundo, encontraremos a aniquilação.

4 - Considerações finais

O presente trabalho se tratou de um breve ensaio, uma tentativa de análise e articulação do pensamento de alguns autores frente aos fenômenos dos quadrinhos. Compreende-se aqui que as histórias em quadrinhos, como qualquer outra mídia são passíveis de análise como suporte e como conteúdo. Como suporte, elas são parte de toda uma estrutura, uma indústria cultural que, a rigor, visa o lucro, em detrimento da aura artística. Uma revista em quadrinhos é um produto, que se apropria de elementos de sua época para gerar vínculos com seus consumidores. Isso é fato. Mas, também, as histórias em quadrinhos podem, justamente por ser uma mídia subestimada, ser espaço para a veiculação de conteúdo instigante, que pode se transformar em pauta para discussão sobre temas densos e fundamentais para a sociedade. Até na indústria cultural há brechas para uma articulação diferenciada das peças que estão em jogo no tabuleiro contemporâneo.

As minisséries *House of X* e *Power of X* (Hickman, Larraz, 2019; Hickman, Silva, 2019) apresentam variados temas para serem articulados a partir do olhar de autores do campo das comunicações. Se nas primeiras edições tivemos conceitos como a relação do homem

com a tecnologia, o ser humano olhando o abismo dentro de si e a identidade cultural na contemporaneidade com seus hibridismos, nas edições subsequentes existem temas como a quebra da linearidade do tempo, acumulação de informações, escalas universais de evolução, pós-humanismo, destino e cultura hebraica e o aprofundamento dos temas anteriores. Estas duas minisséries, com 6 edições cada uma, são siamesas, na medida em que se complementam no todo e não podem ser lidas individualmente; com elas se iniciou uma longa e prolífica fase, que foi finalizada no início de 2024. Portanto, muitas temáticas podem ser encontradas e passíveis de análises.

Assim como as obras discutidas aqui, existem outras histórias em quadrinhos de mesmo potencial. Permeadas por múltiplos temas, consideradas como literatura de segunda ordem, massivas e, por isso mesmo, dignas de estudo a partir do olhar acadêmico. O *mainstream* pode guardar em seu fluxo alguns elementos alternativos à lógica vigente. Basta um olhar atento para enxergar as possibilidades e as pistas deixadas pelos autores.

Referências

ADORNO, Theodor W. A indústria cultural. In: COHN, Gabriel (org.). *Comunicação e indústria cultural*. São Paulo: Editora Nacional, 1977. p.287-295.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacro e simulações*. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.

BENJAMIN, W. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: *Walter Benjamin: obras escolhidas*. Magia e técnica, arte e política. São Paulo: Editora Brasiliense. 1987.

O EXTERMINADOR DO FUTURO. Direção: James Cameron. Produção de Hemdale Film Corporation; Pacific Western Productions; Cinema '84. Estados Unidos: Orion Pictures, 1984. Col.

FELINTO, E. *A religião das máquinas: ensaios sobre os imaginários da cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2005.

FLUSSER, Vilém. *Vampyrotheutis Infernalis*. Coimbra: Annablume. 2012.

FREIRE, Paulp. *Pedagogia do oprimido*. 17ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

HALL, S. *A Identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 1997

HICKMAN, Jonathan; LARRAZ, Pepe. *House of X*. New York: Marvel Comics. 2019. 6v.

HICKMAN, Jonathan; SILVA, R. B. *Powers of X*. New York: Marvel Comics. 2019. 6v.

HOWE, S. *Marvel comics: a história secreta*. São Paulo. Leya Brasil. 2012.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron. 1995.

McLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 1964.

THE MATRIX. Direção: Wachowski Brothers. Produção de Village Roadshow Pictures; Silver Pictures. Estados Unidos: Warner Brothers. 1999. Col.

THE MATRIX RELOADED. Direção: Wachowski Brothers. Produção de Village Roadshow Pictures; NPV Entertainment; Silver Pictures. Estados Unidos: Warner Brothers. 2003. Col.

THE MATRIX REVOLUTION. Direção: Wachowski Brothers. Produção de Village Roadshow Pictures; NPV Entertainment; Silver Pictures. Estados Unidos: Warner Brothers. 2003. Col.

MORRISON, Grant. *New X-Men Annual*. Marvel Comics. 2001.

OLIVEIRA, Ivan Carlo Andrade de. *História dos quadrinhos*. Macapá: UNIFAP, 2024. [E-book].

SILVA, W. A. X-Men: a reviravolta dos desprezados mutantes de Stan Lee. In: ROSA, F. (Org). *Os segredos dos super-heróis*. São Paulo: Pé da Letra. 2016.

X-MEN, Barueri, Panini Comics, n. 1-4, jul.-out. 2020.

X-MEN: O FILME. Brian Singer. Direção: Brian Singer. Produção de 20th Century Fox; Marvel Studios; Bad Hat Harry Productions; The Donners' Company. Estados Unidos: 20th Century Fox. 2000.

Recebido em: 20.05.2024.

Aprovado em: 03.10.2024.



Artigo está licenciado sob forma de uma licença
Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional