CULTURAS MIDIÁTICAS

REVISTA DO PROGRAMA DE
PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
ISSN 2763-9398

SUPERGAYS: A REPRESENTAÇÃO DOS SUPER-HERÓIS GAYS NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

SUPERGAYS: THE REPRESENTATION OF GAY SUPERHEROES IN COMIC BOOKS

SUPERGAYS: LA REPRESENTACIÓN DE LOS SUPERHÉROES GAYS EN LOS CÓMICS

Original recebido em: 20 de fevereiro de 2025
Aceito para publicação em: 04 de agosto de 2025
Publicado em: 24 de setembro de 2025

Guilherme Sfredo Miorando

A lista completa com informações dos autores está no final do artigo

RESUMO

Este artigo desenvolve, através de uma análise de conteúdo, uma pesquisa sobre os super-heróis gays apresentados no livro *SuperGays*, de Guilherme Smee. Um breve panorama sobre personagens e super-heróis gays nos quadrinhos é apresentado. Em seguida traz um aporte teórico sobre representação e representatividade na mídia, levando em conta como personagens fictícios como os super-heróis acabam influenciando, através de uma determinada intencionalidade, na naturalização e na desnaturalização das identidades e das sexualidades. Na parte de análise, são descritas as principais iterações desses personagens que acabam por coadunar com outras posições identitárias de privilégio. Conclui-se, apesar disso, que a ascensão de personagens gays da invisibilidade para a evidência contribuem para a quebra de estigmas, mas que muitas vezes essas iniciativas podem ser desenvolvidas por motivos de tokenização.

Palavras-chave: Gays; Identidade; Representatividade; Super-Heróis; Quadrinhos.

ABSTRACT

This article uses content analysis to research gay superheroes featured in the book *SuperGays* by Guilherme Smee. A brief overview of gay characters and superheroes in comics is presented. It then provides a theoretical contribution on representation and representativeness in the media, taking into account how fictional characters such as superheroes end up influencing, through a certain intentionality, the naturalization and denaturalization of identities and sexualities. In the analysis section, the main iterations of these characters are described, which end up being consistent with other identity positions of privilege. It is concluded, however, that the rise of gay characters from invisibility to visibility contributes to breaking down stigmas, but that these initiatives can often be developed for tokenization reasons.

Keywords: Comics; Gays; Identity; Representativity; Superheroes.

RESUMEN

Este artículo desarrolla, a través de un análisis de contenido, una investigación sobre los superhéroes gays presentados en el libro *SuperGays*, de Guilherme Smee. Se proporciona una breve descripción de los personajes homosexuales y los superhéroes en los cómics. Luego ofrece un aporte teórico sobre la representación y la representatividad en los medios de comunicación, teniendo en cuenta cómo personajes de ficción como los superhéroes terminan influyendo, a través de cierta intencionalidad, en la naturalización y desnaturalización de identidades y sexualidades. En la sección de análisis se describen las principales iteraciones de estos personajes, que terminan siendo consistentes con otras posiciones identitarias privilegiadas. Se concluye, a pesar de ello, que el ascenso de personajes gays de la invisibilidad a la evidencia contribuye a romper estigmas, pero que muchas veces estas iniciativas pueden desarrollarse por razones de tokenización.

Palabras-clave: Cómics; Gays; Identidad; Representación; Superhéroes.

1. INTRODUÇÃO

A intenção deste artigo é analisar quantitativamente a representação dos super-heróis gays nas histórias em quadrinhos do mundo todo, a partir da relação de personagens desenvolvida no livro *SuperGays*, de Guilherme Smee (2024). Quando se usa a palavra "gays" neste artigo quero me referir a homens que se sentem atraídos por ou que mantêm relações de afeto e sexuais com outros homens, incluindo-se outras letras da sigla LGBTQIAPN+. Esta análise quantitativa desenvolverá determinadas categorias dentro dos cento e oitenta personagens descritos no livro.

Os super-heróis são pensados aqui como produtos culturais, ou seja, resultados de uma conjuntura sociocultural que influenciam na cultura de consumo. Eles são vistos como *commodities*, bens culturais que possuem uma força simbólica forte no imaginário coletivo da sociedade, não importando o substrato midiático em que se apresentam. Geralmente se apresentam como uma força mantenedora do status quo mundial, promovendo justiça e a defesa dos fracos e oprimidos através de poderes fantásticos.

Os super-heróis são desenvolvidos dentro de uma narrativa androcêntrica (Bahlman, 2016) e que privilegia uma masculinidade hegemônica (Connell, 2005), bem como são calcados na soberania cultural estadunidense (Curtis, 2015). Estes elementos fazem como que a alteridade e a diversidade tenham pouca aderência neste espaço. Ainda assim, onde há poder, há resistência e super-heróis com identidades relacionadas a minorias sociais e sexuais foram desenvolvidos ao longo dos anos, seja por mudanças na cultura, seja por demanda popular. É o caso dos super-heróis gays, cujo primeiro personagem mainstream na *DC Comics*, o caricato Extraño, um feiticeiro peruano surgiu em 1988; por sua vez, na *Marvel Comics*, o personagem

Estrela Polar, criado em 1979 se revelou gay em uma edição de 1992. Infelizmente, o fato cultural que permitiu que super-heróis gays fossem colocados em evidência e representados nos quadrinhos foi a epidemia da AIDS (Síndrome da Imunodeficiência Adquirida), que era considerada uma doença relegada apenas aos homossexuais em seus primeiros tempos (Jardim, 2019).

A identidade gay sempre foi tratada como fator de abjeção e de estigma na sociedade desde que o termo "homossexual" se popularizou como contrário de "heterossexual" em 1888, quando o médico Richard von Kraft-Ebbing diferenciou os termos em seu livro *Psycopathia Sexualis*. A homossexualidade só deixou de ser considerada crime na década de 1960 em grande parte dos países Ocidentais, e somente nos anos 1990 deixou de constar no Código Internacional de Doenças (CID) como uma psicopatia. Contudo, em muitos países africanos e no Irã, ser homossexual pode acarretar prisão e até mesmo em pena de morte.

Os quadrinhos independentes[1] e *underground*[2] vêm retratando personagens gays com muita audácia desde sua popularização durante o movimento contracultural dos anos 1960. O cartunista Tom of Finland influenciou gerações com seus trabalhos eróticos homossexuais desde os anos 1940. Contudo, a primeira tira em quadrinhos distribuída para diversos países a apresentar um personagem gay foi *Doonesbury*, de Garry Trudeau. Embora o personagem gay Andy Lippincott tenha sido apresentado em 1976, foi somente com a ascensão da AIDS que ele foi revelado como tal. O personagem é diagnosticado com AIDS em 1989 e morre em 1990. A sequência de histórias rendeu a Trudeau uma indicação ao Prêmio Pulitzer, mas três jornais se recusaram a publicar a tira na época de seu lançamento (Applegate, 2009; Haggerty, 2000).

As histórias em quadrinhos são uma produção de montagens em que a forma como as palavras e texto são colocados conferem sentido de narratividade ao que está sendo apresentado. Contudo, alguns sentidos que o público dos quadrinhos poderia ter através de uma imagem em movimento e com o som de um filme são limitados pelos quadrinhos, uma vez que eles dependem de imagens e textos estáticos para representar o movimento e o som. Eles acabam

[1] São classificados como quadrinhos independentes aquelas obras que são publicadas sem a chancela de uma editora grande ou a partir de uma editora considerada independente. Estes quadrinhos tiveram seu início no final dos anos 1980 nos Estados Unidos, com obras como *Elfquest*, de Wendi e Richard Pini e *Love and Rockets*, dos irmãos Hernandez. As temáticas destes quadrinhos são consideradas mais maduras e fora do padrão das grandes editoras.

[2] Os quadrinhos *underground* surgiram no movimento contracultural dos anos 1960 na costa oeste dos Estados Unidos. Eles traziam temas polêmicos que envolvem sexualidade e consumo de drogas, por exemplo. Publicados muitas vezes em forma de fanzines, essas publicações driblaram a censura imposta uma década antes. Este movimento tem como principais nomes os artistas Robert Crumb, Aline Kominsky-Crumb, Gilbert Shelton e Trina Robbins.

sendo apenas sugeridos através de sequências de quadros ou dispositivos gráficos como os balões e as onomatopeias.

Nos filmes, podemos entender como são os modos e trejeitos dos personagens, bem como escutar o tom de suas vozes e as ênfases que fazem para determinadas expressões, sílabas e palavras. São esses elementos que indicam, segundo Judith Butler (2007), o ato performativo. Nos quadrinhos uma sexualidade que foge à cisheteronormatividade foi historicamente apenas sugerida, como no caso do personagem Estrela Polar. Portanto, em diferentes situações e em geral, essa sexualidade não é desenhada, mas designada. Muitas vezes o personagem LGBTQIAPN+ é interpelado por outro indivíduo e indicado como *queer* ou então faz referência a si mesmo como tal. Poucas são as vezes nos quadrinhos em que personagens *queer* aparecem beijando ou mantendo relações sexuais com uma pessoa do mesmo sexo (Miorando, 2019).

Neste artigo, contabilizei os personagens super-heroicos e gays que aparecem nas histórias em quadrinhos, chegando a um número de 180. Eles são personagens vindos de diversos espectros de publicação nos Estados Unidos e ao redor do mundo, tendo sido compilados no livro *SuperGays*, de Guilherme Smee (2024) nas categorias *Marvel Comics*, *DC Comics*, Outras Editoras dos Estados Unidos, Outros Países, *Undergrounds*, Brasileiros e Eróticos. Para fins deste artigo desenvolvi, através de uma análise de conteúdo (Bardin, 2016), as categorias etnia, nacionalidade, compleição física/aparência, anos em que o personagem ficou no armário (ou seja, sem se assumir gay), as décadas em que foram criados e os universos de narrativas e/ou de personagens ao qual pertencem. Antes, contudo, de passar à discussão dos resultados, preciso estabelecer como, de modo teórico, funciona a representação das identidades na mídia e como isso afeta a forma como identidades menos visadas são encaradas pelo público.

2. REPRESENTAÇÃO NA MÍDIA

Para Stuart Hall (2016), a representação envolve a linguagem e a cultura, dois elementos que conferem estrutura, outro item do essencialismo ocidental. Hall expõe que quando se representa, o objeto representado se faz presente ou ainda, é apresentado novamente, desenvolvendo um conjunto de significados elaborados pelo homem para compreender a realidade.

Dentro da noção de cultura, aqui emprestada de Iuri Lotman (1990), em que esta é um sinônimo para a memória coletiva não-genética, a representação é a forma como um personagem, bem como seu entorno, é desenvolvido a partir de características reais ou mesmo relacionado com identidades existentes no mundo real. A representação também pode ser a

categorização, qualificação e quantificação de determinados grupos dentro de um grupo maior. Por exemplo, o número de super-heróis negros dentro de uma amostra de super-heróis gays.

Já a representatividade é referente àqueles que fazem a representação ou essa ação na mídia. Por exemplo, os homens gays que atuam em filmes como super-heróis ou ainda quais são os roteiristas LGBTQIAPN+ em uma produção hollywoodiana. Muniz Sodré (1999) acredita que a identidade somente é percebida quando se desenvolve uma relação reflexiva sobre ela, ou seja, quando colocada em um espelho. Isso porque as mídias também são um espelho das identidades e da sociedade. Contudo, o espelho acaba devolvendo para o espectador apenas um tipo de identidade, aquela que é tida como universal e tem como fundo um teor branco, masculino, heterossexual e europeu, que vai se tornar como princípio norteador de todas identidades. Por isso, as imagens midiáticas daqueles que escapam a essa descrição universalizante.

Nessa direção, temos aquilo que Patrícia Hill Collins (2008) chamou de "imagens de controle": figurações moldadas nos meios de comunicação para incumbirem as pessoas de determinados papéis e educarem os "outros", aqueles que escapam do modelo, a cumprirem lugares determinados na sociedade. Os super-heróis são uma espécie de imagens de controle, uma vez que apresentam um mundo androcêntrico de personagens, em sua grande maioria representados como brancos e heterossexuais.

Karen Dill (2009, p. 94) traz uma diferenciação ente caracterização e retratação, duas faces diferentes da representação:

> Caracterização sugere que você está esboçando o caráter ou valor moral de uma pessoa. Retratar implica que você está enquadrando a pessoa — contando a história dessa pessoa do seu jeito — então ambos os termos funcionam bem. Para não confundir, mas também podemos usar a palavra representar para significar caracterizar ou retratar. Representar pode significar que um personagem age como uma imagem de outros personagens como ele. Isso é semelhante à ideia de que um personagem pode ser um substituto para outros personagens da mesma raça, sexo, idade ou outro grupo demográfico, o que é, claro, o motivo pelo qual a representação é importante.

Se a representação é importante, mais importante é como a representação é feita. Em 2013, a Gay and Lesbian Alliance Against Defamation (GLAAD) criou o teste Vito Russo, em homenagem ao historiador de mídia de mesmo nome e nos moldes do Teste de Bechdel, que serve para verificar se uma mulher é bem representada em uma obra ficcional. Em paralelo, o teste Vito Russo serve para aferir se uma pessoa LGTQIA+ tem relevância em uma obra audiovisual ou midiática. Segundo este teste, para que uma pessoa queer seja bem representada, é preciso cumprir os seguintes requisitos:

a) O filme contém um personagem que é identificado como lésbica, gay, bissexual e/ou transgênero;
b) O personagem não deve ser exclusiva ou predominantemente definido pela sua orientação sexual ou identidade de gênero;
c) O personagem deve estar vinculado na trama de tal forma que sua remoção teria um efeito significativo.

Dentro das teorias de representação e da forma como as identidades são trazidas à forma, também é preciso levar em conta a intenção, como expõe o teste Vito Russo. Assim, a intencionalidade. Segundo Franz Brentano (*apud* Short, 1981) a intencionalidade diz respeito aos pensamentos que os sentidos do uso de um determinado signo podem evocar na mente do público de uma obra. A intencionalidade pode ser mais facilmente detectada quando se trata de algo intangível, que está fora do mundo real. Nela estão presentes disputas de poder simbólico, que direcionam identidades através de sua representação e representatividade. Resumindo, a intencionalidade é "um ato consciente de comunicação que desenvolve um direcionamento no sentido de leitura dos significantes no público consumidor de um conteúdo de mídia" (Marino; Miroando, 2024, p. 5).

A intenção de uma representação midiática pode, entre outros efeitos, ter a capacidade de naturalizar ou de desnaturalizar uma situação ou uma identidade. Nildo Viana (2013) explica a naturalização como um processo interpretativo, que é resultado daquilo que se representa, um processo que envolve diferentes interesses e sistemas de ideias para a manutenção de uma conjuntura. Viana ressalta que só é naturalizado o que pode ser categorizado como social e histórico, e que existem três formas de se naturalizar: através da biologização, da essencialização e da culturalização. Para o autor, também a desigualdade social faz parte de uma naturalização. "A naturalização significa dizer que a desigualdade social entre homens e mulheres, classes sociais, jovens e adultos, é natural, ao invés de ser o que é: social e histórica" (*ibid*, p. 72). Viana acredita que a naturalização pode ser desenvolvida através da reversão de uma realidade. "Porém, a naturalização não é um puro produto do pensamento. Eis a questão que muitos se esquecem. Só é possível naturalizar o que existe" (*ibid*, p. 73).

Portanto, a presença de super-heróis gays em uma revista em quadrinhos pode tanto ajudar na naturalização da *queerness*[3] como também na desnaturalização da heterossexualidade

[3] A *queerness* é o ato de expressar o *queer*. Trata-se de uma expressão incorporada e apropriada pela comunidade LGBTQIAPN+ que originalmente designava os esquisitos, estranhos, fora do normal. Apropriada por

compulsória. Esse conceito dá conta da ideia de que todos nós nascemos heterossexuais e, dessa forma, devemos nos adequar às regras sociais que nos obrigam a nos conformar com atração e relações amorosas e sexuais com o sexo oposto. Também, como expõe Richard Miscolci (2023), a heteronormatividade compulsória faz parte de um "terrorismo cultural" que força as pessoas a seguirem determinados padrões de gênero e sexuais. Nesse caso, a desnaturalização é "fundamental por revelar o que estava oculto, colocar que a exploração de uma classe sobre outra não é eterna, imutável, imanente, e sim algo que surgiu e pode deixar de existir, algo histórico, social" (Viana, 2013, p. 75).

As ações da naturalização e da desnaturalização através da representação, afeta o mecanismo de identificação, que constrói as identidades. Vale ressaltar que o processo de identificação é resultado também de um processo de desidentificação, ou seja, da percepção da diferença. Também, a identificação é relacionada com a dinâmica do desejo e da percepção da falta. Portanto, entende-se a identidade como resultado do processo de identificação (Alcântara, 2012). Esses procedimentos têm a ver com as construções de matrizes por parte da mídia. Ao mesmo tempo em que os meios de comunicação apontam um modelo a ser seguido, eles também criam necessidades de identificação e sublinham as lacunas nas personalidades do público e contrapõem outras matrizes como formas de comportamentos a serem evitados.

3. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Para começar, apresento características gerais dos personagens, como as etnias e nacionalidades a que pertencem. Em seguida, seus tipos de corpos, estes, explorando uma nomenclatura bastante comum na pornografia gay, que explicaremos mais à frente. Por fim, aquelas categorias que se referem ao universo narrativo: os anos (reais) em que os personagens ficaram sem se assumirem gays, as décadas em que foram criados, e o universo de histórias e/ou de personagens a que pertencem. O número total de super-heróis gays das histórias em quadrinhos compilados no livro foi de 180.

3. 1. Etnia

Não existe pesquisa que possa comparar o número total de super-heróis de todos os tipos (homossexuais ou não) que já foram criados no mundo, mas devido às suas origens e tropos narrativos estipula-se que a grande maioria deles seja branca, heterossexual, estadunidense e

esta comunidade, se relaciona às práticas sexuais, às sexualidades, expressões e identidades de gênero que fogem da cisheteronormatividade.

tenha um porte atlético, como comprovam diversas pesquisas, inclusive feitas no Brasil, que denunciam essa hegemonia e dominação estereotípica (Gonzatti, 2023; Agostinho, 2021; Beiras *et. al.*, 2007; Oliveira, 2007). Portanto, não é surpreendente que quase 60% da amostra de *SuperGays* seja representada por super-heróis brancos. Um dado que ressalta essa diferença em como a alteridade de suas origens, etnia, nacionalidade e tipos de corpos é encarada nos quadrinhos é que temos mais super-heróis gays de raças alienígenas (9%) do que super-heróis negros (8,3%). A representação asiática é ainda menor, formando 2,8% do total, com apenas 5 personagens japoneses e indianos.

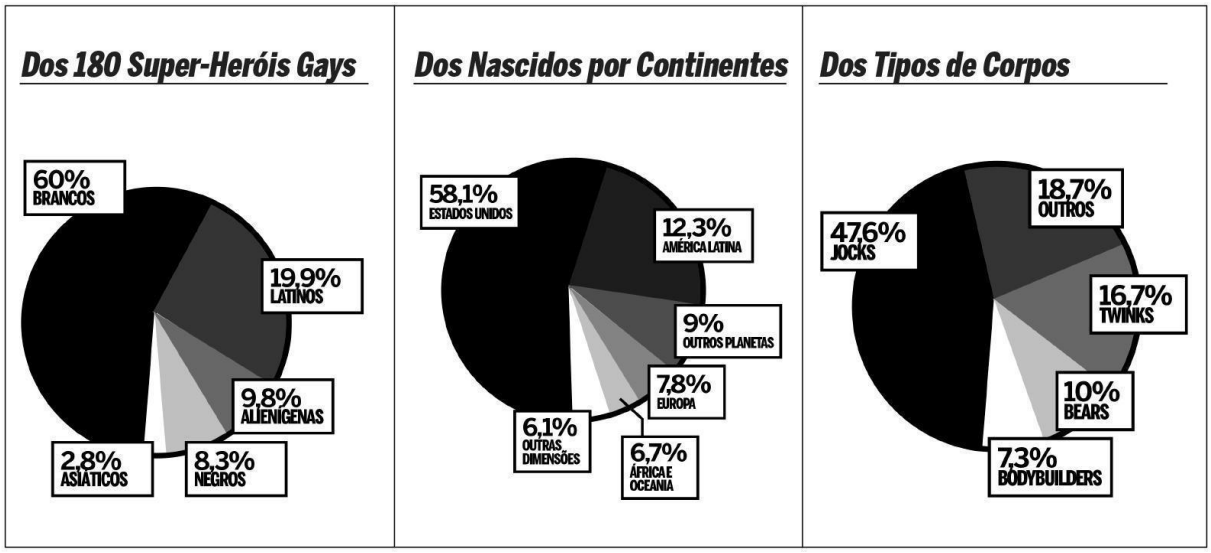


Figura 1 – Etnia e nacionalidades e tipo de corpos dos super-heróis gays. Fonte: desenvolvido pelo autor.

Dentro das categorias principais, os super-heróis que vêm de países que não são o Brasil e nem os Estados Unidos, a proporção de super-heróis brancos é maior (66,6%) e é na categoria dos Quadrinhos Eróticos, que eles aparecem menos (47,3%). A *Marvel* traz mais representantes da branquitude (63,4%) do que a *DC Comics* (55,5%). Porém, é na *DC Comics* que estão a maioria das raças alienígenas com 19,4% contra 7,3% da *Marvel Comics*. Uma explicação para esse fenômeno é porque um dos grupos da *DC Comics* que mais apresenta super-heróis gays é a Legião dos Super-Heróis, formada em sua grande maioria por personagens alienígenas. Isso será abordado mais à frente.

3. 2. Nacionalidade

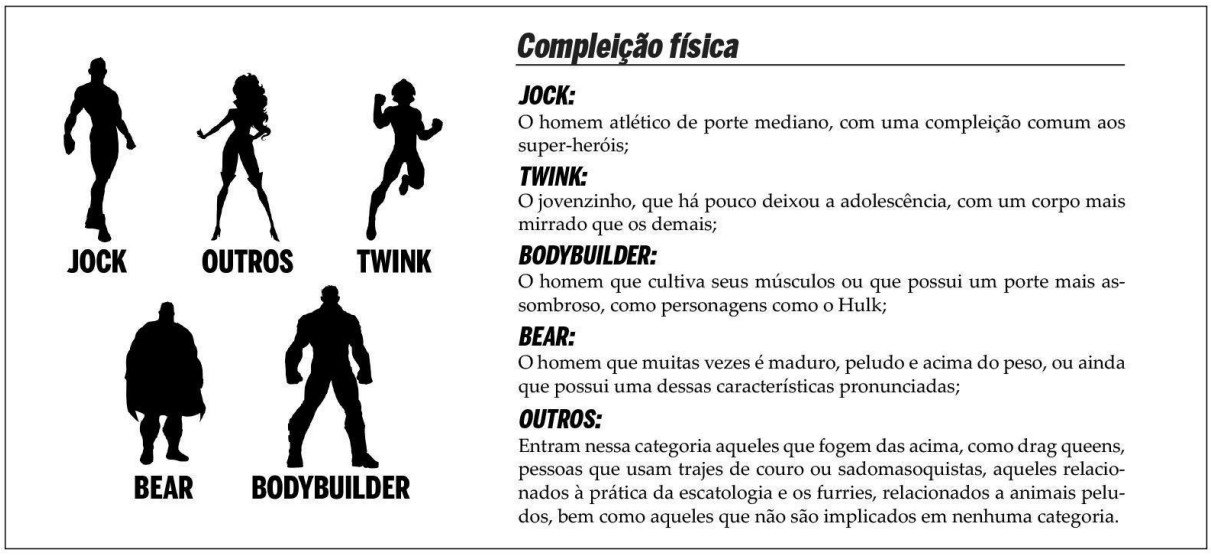
A grande maioria dos super-heróis gays são de nacionalidade estadunidense (58,1%), como poderia ser previsto. A seguir, mas com grande diferença, vêm os personagens nascidos

na América Latina (12,3%), depois os Europeus (7,8%). Dada a natureza das histórias de super-heróis também não surpreende mais uma vez, que mais super-heróis venham de Outros Planetas (9%), do que Outros Lugares do Globo não identificados ou menos trabalhados como a África ou a Oceania (6,7%). O motivo para que isso aconteça se deve às tramas super-heroicas trabalharem muito com temas de ficção especulativa (ficção científica, fantasia, terror, etc.), que foram fundamentais para o gênero. A justificativa para os poderes dos super-heróis com uma fisiologia extraterrestre surge a partir da fundação desse tipo de histórias, na primeira aparição do Superman, em *Action Comics #1* (1938). As origens dos super-heróis podem ser usadas para esclarecer a nacionalidade estadunidense da maioria dos super-heróis: estes produtos culturais estão intrincados com a cultura imperialista e consumista dos Estados Unidos, portanto são produzidos a partir deste país e identificados com ele.

As demais editoras fundadas nos Estados Unidos são aquelas que possuem uma maior porcentagem de super-heróis dos EUA (78,5%), seguida pela *Marvel* (75,6%), pelos quadrinhos *underground* (72,7%), pela *DC Comics* (66,6%) e pelos quadrinhos eróticos (57,8%). As demais categorias não apresentaram super-heróis dos Estados Unidos. Percebe-se que por mais que os quadrinhos *underground* tragam uma proposta de rompimento com o que está estabelecido, eles não se desfazem da fórmula que está no âmago dos super-heróis (gays ou não): a "americanidade".

3.3. Compleição física/ aparência

Para esta categoria definimos a aparência dos super-heróis gays através de categorias encontradas na pornografia gay. Leva-se isso em conta, obviamente, por causa do apelo erótico dos quadrinhos de super-heróis em seus leitores. Dessa forma, as categorias são as que se seguem:



Quadro 2 – Tipos de corpos dos super-heróis gays e suas descrições. Fonte: desenvolvido pelo autor.

Sendo assim, a categoria com maior presença na pesquisa foi a dos *Jocks* (47,6%), quase metade dos personagens. Ela foi seguida pelos outros (18,7%), depois pelos *Twinks* (16,7%), pelos *Bears* (10%) e pelos *Bodybuilders* (7,3%). Na *DC Comics* a maioria dos super-heróis gays são *Jocks* (63,8%), enquanto que nos quadrinhos *underground* o número mais expressivo é o de *Bears* (36,36%). São os quadrinhos de editoras estadunidenses que não são *Marvel* nem *DC* que têm mais *Twinks* (35,7%). Os quadrinhos eróticos dão destaque aos super-heróis com compleição física de *Jocks* (63,1%). Por fim, a editora que apresenta a maior porcentagem de *Bodybuilders* é a *Marvel* (14,6%).

3.4. Anos em que os personagens foram considerados heterossexuais até posteriormente serem designados como homossexuais

Estabelecemos uma margem de anos em que alguns super-heróis foram mantidos no armário. Ou seja, é a diferença entre o ano em que o personagem foi criado e o ano em que foi designado como gay. Esta é uma categoria importante para entendermos a representatividade destes personagens e também para pensar os deslocamentos de sentidos e a aceitação da diferença na cultura dos super-heróis. No somatório geral temos 947 anos vividos no armário por todos os personagens. São 58 super-heróis que foram tirados do armário mais de um ano depois de sua criação, compondo 32,4% de nosso universo. Uma média geral de todos os personagens (179) com anos vividos no armário foi de 5,3 anos, enquanto que apenas entre aqueles que foram tirados do armário (58) foi de 16,3 anos. São os heróis de outros países que

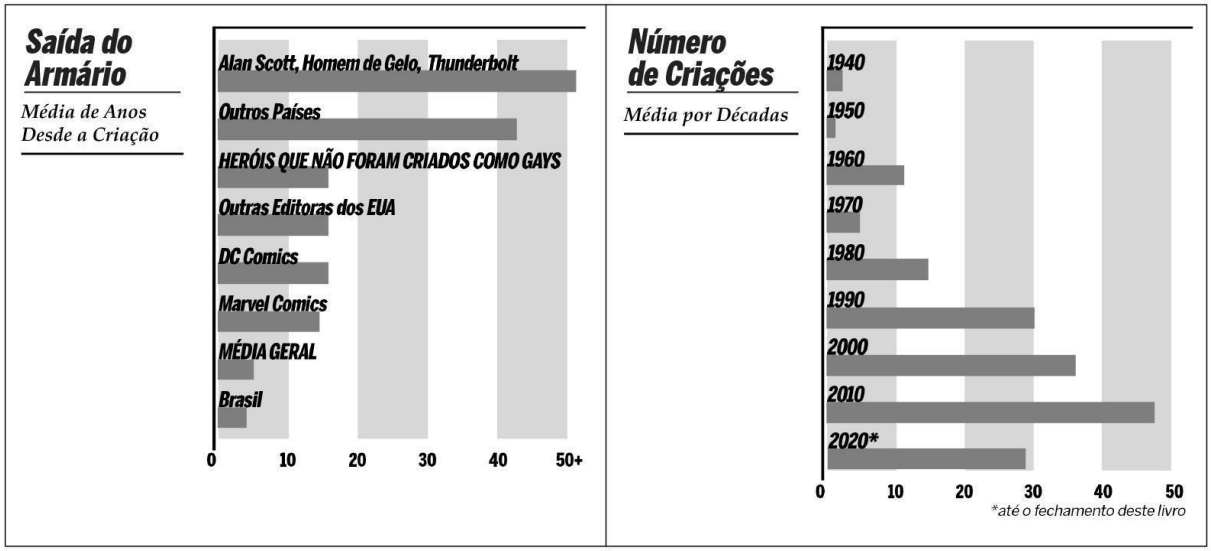
mais demoraram para sair do armário, numa média de 42,5 anos. Os super-heróis gays eróticos e *underground*, dada a sua natureza, são revelados gays desde sua primeira aparição. Essa margem é outra entre os super-heróis gays brasileiros: 4 anos. Enquanto isso, na *Marvel* (15,4 anos) se demora menos para sair do armário do que em editoras como a *DC Comics* (16,4 anos) ou as demais do gênero nos Estados Unidos (16,1 anos).

O personagem que mais tempo permaneceu no armário foi o Freelancer, personagem canadense, que ficou de 1941 a 2017, permanecendo sem abrir sua sexualidade por 76 anos. Seguido pelo Lanterna Verde, Alan Scott, com 72 anos no armário. Na *Marvel*, temos o caso do Homem de Gelo, com 53 anos no armário, e o herói Thunderbolt, Peter Cannon, que ficou 52 anos no armário, na seara das demais editoras estadunidenses.

Por outro lado, temos nove casamentos entre os super-heróis gays. A *Marvel* é a campeã com três casamentos: Estrela Polar e Kyle Jinadu, Hulkling e Wiccano, e Destroyer e Union Jack (estes, ambos já falecidos). Na *DC Comics*, temos o emblemático casamento de Apolo e Meia-Noite e um menos conhecido, entre Jed e Gravity Kid, que inclusive é apenas mencionado e não celebrado. Em Outros Países, temos o Power Bear, que é casado com um marido sem poderes; nos *underground*, temos Grizzly, que é casado com o Colour Cub e, por fim, nas demais editoras dos EUA, temos o Stripling Warrior, que é um *amish* casado com um homem comum e Strong Hold, que também tem um marido sem poderes.

3.5. Décadas

Existe uma propensão para o aumento de personagens gays super-heróicos nos quadrinhos. Por exemplo, entre as décadas de 1980 e 1990 houve uma duplicação no número desses personagens. Vale lembrar que personagens criados já como gays começaram a surgir no final da década de 1980. O número mais expressivo de super-heróis gays criados por década foi de 48 criados na década passada, de 2010. Contudo, nos quatro primeiros anos desta década já tivemos 29 super-heróis gays novos, o que indica que até o final deste período poderemos ter um número maior que da década anterior.



Quadro 3 – Média de anos em que o personagem foi considerado heterossexual e número de criações de super-heróis gays por década. Fonte: desenvolvido pelo autor.

A década de 2010 é a mais expressiva em criação de novos super-heróis gays na maioria das categorias. Exceções são a *Marvel*, que tem 12 personagens criados nos anos 2000, uma década em que a editora se abriu para experimentações narrativas; e os quadrinhos *underground*, que tem seu maior número de criações na década de 1990, muito em função dos especiais relacionados com super-heróis da revista *Gay Comix*, editada por Andy Mangels.

A década de 1950, em que os super-heróis sofreram reveses devido à caça às bruxas, o macarthismo[4] e a criação da *Comics Code Authority*[5], é o período de tempo em que temos menos super-heróis gays criados: apenas o Flautista, em 1959, que surgiu como um vilão do Flash, e depois se regenerou. Contudo, esse número enxugado de criações se deve mais à perseguição aos quadrinhos do que aos gays, embora esta também existisse e fosse extremada. O que acontece é que antes dos anos 1980 não existia nenhum super-herói assumidamente gay,

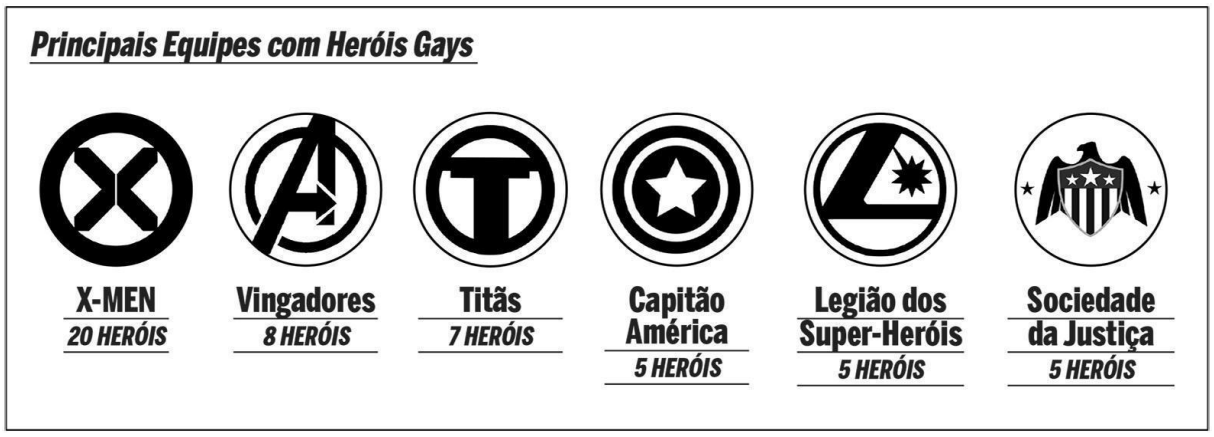
[4] A caça às bruxas que ocorreu nos Estados Unidos logo no início da Guerra Fria com a União Soviética (URSS) foi a perseguição feita aos comunistas ou a simpatizantes do comunismo feita em solo estadunidense durante esse período. Estes cidadãos eram julgados e condenados, ou ainda deportados, a partir de denúncias anônimas. Essa atitude foi chamada de caça às bruxas em alusão ao movimento que perseguia mulheres durante a Idade Média, porque achavam que faziam pacto com o diabo e eram bruxas. O senador Joseph McCarthy, do partido republicano dos Estados Unidos, foi um dos principais perseguidores dos comunistas nos anos 1950. Seus ideias e práticas foram chamadas de macarthismo.

[5] Uma das consequências da perseguição aos comunistas nos Estados Unidos foi a criação de comissões do Senado para investigar o conteúdo dessas revistas. A *EC Comics*, por exemplo, teve seu material censurado e reduzido a apenas duas revistas. Isso porque a comissão achou que seu conteúdo, que trazia crimes e histórias de terror, era impróprio para o público infantil, embora não fosse voltado a ele. Acusações de homossexualidade entre Batman e Robin foram feitas pelo psiquiatra Fredric Wertham. Quadrinhos começaram a ser queimados por todo o país e campanhas semelhantes se alastraram a outros países, como o Brasil. As editoras remanescentes se uniram para criar um Código dos Quadrinhos, cujo selo garantia às famílias americanas revistas em quadrinhos com conteúdo livre das ameaças comunistas, de crime, do terror e do sexo.

com exceção de Harry Chess, que era um personagem mais associado a um homem de ação, um espião, do que um super-herói propriamente dito, mas que, ainda assim, pode ser considerado como um. Chama atenção também que cinco super-heróis da *Marvel* criados nos anos 1960 (Homem de Gelo, Rawhide Kid, Taku, Korg e Mecanus) tenham sido revelados como gays anos depois.

3.6. Universos de narrativa e de personagens

Esta seção se relaciona exclusivamente com as editoras *Marvel* e *DC Comics*. O universo narrativo que mais apresenta super-heróis gays é o dos X-Men, a equipe de mutantes com 20 personagens. Nas aventuras dos X-Men a aceitação do diferente é um de seus principais lemas, isso entra em coerência com o fato desta equipe ser aquela em que encontramos a maioria dos super-heróis gays. Em segundo lugar, com uma expressividade mais distante, vêm os Vingadores, da *Marvel*, com 8 personagens. Em seguida, temos a primeira equipe adolescente da *DC Comics*, os Titãs, com 7 personagens relacionados. No quarto lugar temos os universos do Capitão América, da *Marvel*; da Legião dos Super-Heróis e da Sociedade da Justiça, ambos da *DC Comics* - os três com 5 personagens. Logo depois surge a Liga da Justiça, da *DC Comics* com 4 personagens e, por fim, o universo do Incrível Hulk, da *Marvel*, com 3 super-heróis gays.

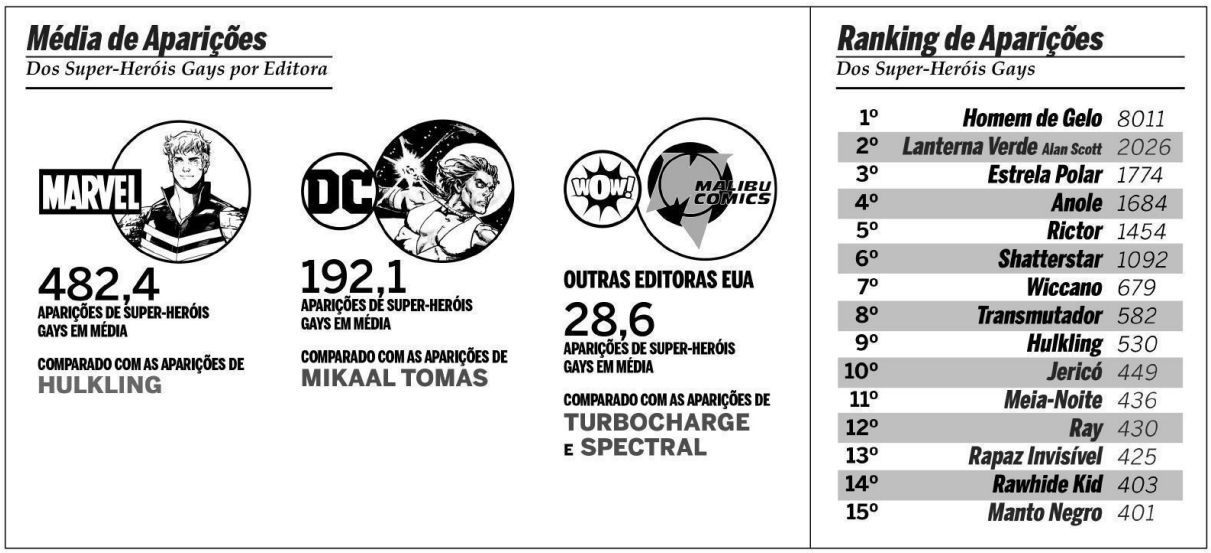


Quadro 4 – Principais equipes ou universo de personagens com super-heróis gays na *Marvel* e *DC Comics*.
Fonte: desenvolvido pelo autor.

Desenvolvi um ranking de "presença" dos personagens nas revistas em quadrinhos, a partir da medição feita pelo site que serve como banco de dados de revistas em quadrinhos, *Comic Vine*[6], que contabiliza o número de aparições de cada personagem. Não é esclarecido

[6] Site *Comic Vine*: https://comicvine.gamespot.com/

como o site faz sua contagem de aparições, porém os números estão disponíveis em uma busca simples pelos super-heróis da *Marvel* e da *DC Comics* aqui apresentados. Os três principais super-heróis gays da *Marvel* estão relacionados com o universo dos X-Men, e são Homem de Gelo (8011 aparições até 15 de abril de 2024), Estrela Polar (1774 aparições) e Anole (1684). Entre eles se encontra o Lanterna Verde Alan Scott, que se encontra na segunda posição geral e na primeira da *DC Comics*, com 2026 aparições, um número quase quatro vezes menor que o do primeiro colocado. Seguem Alan Scott no universo da *DC Comics*, os personagens Transmutador (oitavo colocado geral, com 582 aparições) e Jericó (décimo colocado geral, com 449 aparições).



Quadro 5 – Média de aparições dos super-heróis gays por editora e ranking de aparições dos super-heróis gays.
Fonte: desenvolvido pelo autor.

Este ranking ajuda a entender a importância que as duas maiores editoras de quadrinhos de super-heróis do mundo dão para seus personagens homossexuais masculinos. A *DC Comics* possui 36 super-heróis gays, enquanto que a *Marvel* tem 41. Traçando uma média aparições/personagens, a *DC Comics* tem uma média de aparições desses personagens em 192,1 vezes, um índice comparável com as aparições do Starman (Mikaal Tomas). Do seu lado, a *Marvel* possui um índice de 482,4 aparições, um número acima do número de vezes em que Hulkling foi apresentado nos quadrinhos. Hulkling é um personagem mais conhecido e mais respeitado pelo público geral do que o Starman.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa ajudou a encontrar as deficiências e fortalezas da representação gay nos quadrinhos de super-heróis. Uma grande deficiência dos super-heróis gays dos quadrinhos está na interseccionalidade, porque além de estes personagens serem gays, a grande maioria se encontra alinhada com o centro de poder. Uma expressão que emana de pessoas brancas, nascidas nos Estados Unidos e com uma compleição física considerada padrão de beleza, principalmente nos super-heróis da *Marvel* e *DC Comics*, que formam a grande maioria destes personagens. Isso se coaduna com o fato de que grande parte dessas criações são originárias dos Estados Unidos, em que esse tipo de identidade oferece maior poder e influência sobre as representações na cultura pop.

Personagens serem "retirados do armário" depois de anos percebidos como heterossexuais podem alavancar vendas dessas empresas. Exemplos emblemáticos são o Homem de Gelo e Alan Scott que ficaram escondidos por mais de 50 anos. Pensar que essa estratégia foi usada com quase um terço dos super-heróis gays aqui apresentados pode demonstrar que a representação gay dos quadrinhos tenha servido mais ao lado comercial das empresas do que a valores de inclusão social. Assim, na indústria cultural relacionada à cultura pop, tudo está atrelado ao seu valor de venda e menos ao seu capital simbólico como valores de igualdade social nessas produções. Essas mudanças também têm a ver com o avanço cultural humano e a dissolução de alguns preconceitos instituídos, através da cultura de massa estadunidense propaganda ao redor do mundo. Quando essa cultura hegemônica, branca, estadunidense e de consumo se transforma, o mesmo acontece com representações culturais feitas a partir dela.

O uso e a criação de personagens com fins comerciais e de valorização de marca relacionados com determinadas imagens recebe o nome de tokenização, em que essas criaturas são pensadas com os *tokens*, espécie de "fichas" a serem lançadas para substituir outros valores. Muitas vezes alguns personagens são pensados como gays ou outras minorias apenas para que as empresas digam que eles existem, mas não são desenvolvidos dentro ou fora da narrativa.

Ao analisar o afluxo de personagens gays criados ao longo da história dos quadrinhos super-heróis, podemos perceber que houve um significativo aumento em sua presença. Levando em consideração as teorias de naturalização e desnaturalização apresentadas por Nildo Viana, qualquer que seja a intencionalidade das empresas em aumentar a representatividade de seus super-heróis gays faz com que, aos poucos, o estigma sobre a identidade homossexual seja rompido.

REFERÊNCIAS

Alcântara, Edson Petrônio de. **Memórias do masculino**: a construção da masculinidade pela identificação. Dissertação (Mestrado em Memória Social). Programa de pós-graduação em Estudos Interdisciplinares em Memória Social, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2012.

Agostinho, Elbert de Oliveira. **Negritude, poderes e heroísmos**: estudos sobre representações e imaginários nas histórias em quadrinhos. Duque de Caxias, RJ: Editora Conexão 7, 2021.

Applegate, David. Coming out in comic strips. In: **MSBC**. Publicado em 3 de fev. de 2009. Disponível em: http://cagle.msnbc.com/hogan/features/out/out.asp Acesso em 10 de jan. de 2025.

Bahlman, Andrew R. **The mythology of superheroes**. Jefferson, CN: McFarland and Company, 2016.

Bardin, Lawrence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.

Beiras, Adriano; Lodetti, Alex Simon; Grimm Cabra, Arthur; Raimundo, Pablo; Filgueiras Toneli, Maria Juracy. Gênero e super-heróis: o traçado do corpo masculino pela norma. In: **Psicologia & Sociedade**, v. 19, n. 3, 2007, pp. 62-67. Disponível em: https://doi.org/10.1590/S0102-71822007000300010 Acesso em: 24 jul. 2025.

Collins, Patricia Hill. **Black feminist thought:** knowledge, consciousness, and the politics of empowerment. Nova York: Routledge, 2008.

Connell, Raewyn. *Masculinities.* Second Edition. Cambridge: Polity Press, 2005.

Curtis, Neal. **Sovereignty and superheroes.** Manchester: Manchester University Press, 2016.

Dill, Karen E. **How fantasy becomes reality:** seeing through media influence. Nova York: Oxford University Press, 2009.

Gonzatti, Christian. **Pode um LGBTQIA+ ser super-herói no Brasil?** São Paulo: Editora Devires, 2022.

Haggerty George E. **Encyclopedia of gay histories and cultures.** Londres, Taylor & Francis, 2000.

Hall, Stuart. **Cultura e representação**. Rio de Janeiro: Editora EdiPUC-Rio, 2016.

Jardim, Eduardo. **A doença e o tempo:** AIDS, uma história de todos nós. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2019.

Lotman, Iuri. **Universe of the mind:** a semiotic theory of culture. Londres: Tauris, 1990.

Miorando, Guilherme Sfredo. **Sexualidades e identidades em um relato de si em quadrinhos: uma análise de Fun Home - Uma tragicomédia em família, de Alison Bechdel**. Dissertação (Mestrado em Memória Social e Bens Culturais) - Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Bens Culturais, Universidade LaSalle. Canoas, RS, p. 198, 2019.

Miorando Guilherme Sfredo; Marino, Daniela dos Santos Domingues. A bandeira dos Estados Unidos sobre a cultura brasileira: Yara Flor, a Mulher-Maravilha brasileira e questões de representação cultural. **Revista Brasileira de Estudos da Homocultura**, [S. l.], v. 7, n. 22, 2024. Disponível em: https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/rebeh/article/view/15463. Acesso em: 13 jan. 2025.

Miskolci, Richard. **Teoria queer:** um aprendizado pelas diferenças. Belo Horizonte: Autêntica, 2023.

Oliveira, Selma Regina de. **Mulher ao quadrado:** as representações femininas nos quadrinhos norte-americanos: permanências e ressonâncias. Brasília: Editora UnB, 2007.

Short, T.L. Semeiosis and intentionality. In: **Transactions Charles S. Peirce Society**, v. 17, n.3, 1981, pp.197–223. JSTOR, http://www.jstor.org/stable/40319923. Acesso em: 1 Maio 2023.

Smee, Guilherme. **SuperGays**: mais de 180 super-heróis fora do armário. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Books, 2024.

Sodré, Muniz. **Antropológica do espelho**: uma teoria da comunicação linear e em rede. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2013.

Viana, Nildo. Naturalização e desnaturalização: o dilema da negação prático-crítica. In: **Revista Espaço Livre**. v. 8 , n. 15, jan-jun, 2013, p. 72-81.

Guilherme Sfredo Miorando

Realiza estágio de pós-doutorado no Programa Interdisciplinar em Ciências Humanas da UFSC. Doutor em Ciências da Comunicação pela Unisinos. Mestre em Memória Social e Bens Culturais pela Unilasalle. Especialista em Histórias em Quadrinhos pela EST. Especialista em Imagem Publicitária pela PUCRS. Bacharel em Comunicação Social: Publicidade e Propaganda pela PUCRS. Faz parte da diretoria da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial e é membro-fundador da International Society for Superheroes Studies.

Esta obra está licenciada com uma Licença
Creative Commons Atribuição-Não-Comercial-CompartilhaIgual 4.0 Internacional