

Ex Machina e o *zeitgeist* pós-11 de Setembro nos EUA

Victor Souza PINHEIRO¹

Resumo

Este artigo examina como a série norte-americana de história em quadrinhos *Ex Machina*, criada por Brian K. Vaughan e Tony Harris, representa o *zeitgeist* social e político gerado após o ataque terrorista que derrubou as torres gêmeas do World Trade Center em 11 de setembro de 2001, inclusive a crise de liderança que atingiu os Estados Unidos ao longo da pós-traumática cadeia de eventos. Focando-se na leitura crítica dos dez volumes que reúnem toda a obra publicada pelo selo Wildstorm, da DC Comics, e com contribuições teóricas de Pustz, Habermas e Eco, entre outros, o estudo analisa como os autores de *Ex Machina* se valem de elementos arquetípicos recorrentes da mitologia do super-herói americano para conceber uma reflexão contundente sobre o *ethos* dos EUA pós-11/9, com um protagonista que admite o fracasso do super-heroísmo face à inevitabilidade do desastre e, tornando-se um político, incorpora a descrença em se trazer mudança real para um sistema intrincado e vicioso.

Palavras-chave: Quadrinhos. Super-heróis. 11 de Setembro. *Ex Machina*.

Abstract

This paper examines how the American comic book series *Ex Machina*, created by Brian K. Vaughan and Tony Harris, represents the social and political *zeitgeist* generated after the terrorist attack that brought down the World Trade Center twin towers on September 11, 2001, including the crisis of leadership that hit the United States along the post-traumatic chain of events. Focusing on the critical reading of the ten volumes that collect the entire series published by the DC Comics imprint Wildstorm, and with theoretical contributions of Pustz, Habermas and Eco, among others, the study analyzes how the authors of *Ex Machina* betake recurring archetypical elements of the American superhero mythology to conceive a scathing reflection on the post-9/11 USA *ethos*, with a protagonist who admits the failure of superheroism faced with the inevitability of disaster and, having become a politician, incorporates the disbelief in bringing real change to an intricate, vicious system.

Keywords: Comics. Superheroes. September 11. *Ex Machina*.

¹ Mestrando pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba (PPGC/UFPB). E-mail: vlsouza@hotmail.com

Introdução

Estudos acadêmicos produzidos ao longo das últimas décadas já evidenciaram o equívoco reducionista explícito na noção, cristalizada no senso comum, de que histórias em quadrinhos (ou HQs, como também serão referidas neste presente artigo) constituem uma sublitteratura infantil (ou para massas infantilizadas) sem qualquer valor artístico que transcenda a aparente superficialidade com a qual se desenrolam suas diegeses. Obviamente essa perspectiva generalizante ignora a concepção contemporânea das HQs como meio de comunicação – que ganhou força com as contribuições teóricas de Eisner (1989) e McCloud (1995) –, evocando metonimicamente os quadrinhos para referir-se a um de seus gêneros, (quase sempre) o de super-heróis, tornado estandarte desta mídia graças à popularidade que lhe angariou com a criação do Superman e a profusão de publicações posteriores ao sucesso deste personagem em meados do século XX, tendo os Estados Unidos como epicentro.

Concebido por Joe Shuster e Jerry Siegel, o herói também chamado Homem de Aço estreou na revista *Action Comics* n. 1, da atual DC Comics, em junho de 1938 para sacramentar uma fórmula que uniria a “fixidez emblemática” (ECO, 2006, p. 251) do arquétipo heroico a um desenvolvimento narrativo tipicamente romanesco, consolidando a estrutura prototípica básica dessas aventuras fantásticas – cuja produção em série buscava primordialmente saciar a “fome de redundância” (Ibid., p. 269) de um leitor “preguiçoso” (Ibid., p. 252), interessado apenas no gozo de um escapismo alienante proporcionado por um esquema de narração previsível em sua iteratividade, mero suporte para a reafirmação cotidiana (periódica) de mitos modernos para consumo imediato.

Entretanto, apesar da ausência de pretensões artísticas para além de sua função mercadológica como entretenimento de massa, mesmo essas primeiras peripécias constituem artefatos de alguma relevância cultural e histórica, especialmente se evidenciarmos – como o faremos mais adiante – os vínculos de suas origens com o período da Grande Depressão econômica de 1929, nos EUA, e a ascensão nazifascista na Europa. Deve-se também reconhecer o caráter basilar das histórias produzidas durante a chamada Era de Ouro dos Quadrinhos norte-americanos (como se

convencionou aludir ao período entre 1938, com a gênese do Superman, e o início da década de 1950) para a consolidação do gênero dos super-heróis e sua rica mitologia – cuja marca no inconsciente coletivo norte-americano ao longo das décadas seguintes consagraria esses superseres como instituições simbólicas do *American way of life*, personificações exuberantes de seu patriotismo.

Adotando-se então um olhar mais atento para uma análise contextualizada mesmo de obras “não transcendentais” no imediatismo de sua lógica de produção e consumo, é possível assumir o potencial das revistas de HQs, em sua condição de produtos culturais de massa, como encapsuladores de *zeitgeist* – ou “espírito do tempo” –, simulacros da realidade à qual se oferecem primariamente como fuga.

Partindo dessa noção, este artigo analisa como a série de quadrinhos *Ex Machina*, de Brian K. Vaughan e Tony Harris, explora não apenas esse caráter documental inerente à natureza das HQs – enquanto registros, ainda que pelo prisma da mídia massiva, de cultura e historicidade de um povo e uma época –, como também o próprio gênero de super-heróis para refletir criticamente o *zeitgeist* social e político que caracterizou o período pós-traumático seguinte ao ataque terrorista às torres gêmeas do World Trade Center, em Nova York, no dia 11 de setembro de 2001. Intenciona-se, inclusive, evidenciar aqui que tal obra – centrada no retrato da degradação moral de um super-herói eleito prefeito da cosmópole norte-americana após evitar a segunda colisão no WTC – é exemplar da maior liberdade autoral concedida pelas grandes editoras de quadrinhos nos EUA a partir dos anos 1980, permitindo um tipo de abordagem crítica e autorreflexiva (“transcendente”, enfim) do gênero super-heroico, voltada a um público mais maduro e relativizando o estigma, recaído sobre as HQs comerciais produzidas no país, de entretenimento manipulador a serviço de um imperialismo cultural.

HQs, super-heróis e historicidade norte-americana

Apesar de poder-se estabelecer conexões históricas com manuscritos pré-colombianos, pinturas egípcias e tapeçarias francesas, sem esquecer as contribuições de pioneiros como o suíço Rodolphe Töpffer e sua “literatura de estampas” (MOYA, 1993, p. 7), está nos jornais, mais especificamente nas tiras seriadas, a origem dos quadrinhos como meio de comunicação moderno de linguagem singular – caracterizado pela justaposição de imagens pictóricas para a criação de uma narrativa gráfica que pode ou

não se utilizar também da palavra escrita, conforme definição proposta por McCloud (1995: 9) – e produto cultural de massa – submetido à lógica da produção industrial para satisfazer necessidades de consumo.

Criada por Richard Outcault para o suplemento dominical do jornal *New York World*, em 1895, a série *Hogan's Alley*, protagonizada pelo célebre Yellow Kid, foi um marco na gênese dos quadrinhos como veículos de narrativas seriadas que gravitam em torno de personagens fixos, mas sua importância histórica também reside na evidencição do gene jornalístico que compõe as HQs, principalmente as tirinhas humorísticas – tradicional gênero que herda da obra de Outcault a sátira política e social do cotidiano, conforme fazia o autor através das frases irreverentes que estampavam o camisolão amarelo de sua famosa criatura, permeadas por gírias urbanas e críticas aos costumes da época.

Assim, desde seu nascimento no seio da indústria cultural, ainda que condicionadas a discursos pessoais ou corporativos de seus polos de produção, as HQs têm se reafirmado como registros históricos de seu tempo e espaço, contendo inclusive, como apontado por Pustz (2012), grande potencial para o ensino de História e o desenvolvimento da habilidade do pensamento histórico nos leitores – ideia que ainda hoje assustaria pais e professores de jovens mundo afora. Gerador de uma consciência a partir do conhecimento de experiências constitutivas de uma determinada cultura histórica, o pensamento histórico

involves a real, meaningful comprehension that life was different in the past, that people were different in the past, that those differences are determined by certain historical factors that are shaped by complex causes and effects that are driven by actual human beings actively working (but not always consciously working) to change society. (PUSTZ, 2012, p. 4)²

Mesmo as revistas de quadrinhos dos super-heróis norte-americanos, cuja referência à realidade fora do papel não está sempre exposta de forma clara e direta como costuma ser nas tiras (esquemáticas para provocar efeito imediato, do alívio cômico à reflexão crítica, por meio de alusões geralmente frontais ao mundo real), revelam fragmentos da historicidade humana como filhos de tempos difíceis, conforme

² Tradução livre: *envolve uma compreensão real e significativa de que a vida era diferente no passado, que as pessoas eram diferentes no passado e que essas diferenças são determinadas por certos fatores históricos modelados por causas e efeitos complexos guiados por seres humanos reais trabalhando ativamente (mas nem sempre trabalhando conscientemente) para mudar a sociedade.*

lembra Silva (2012) – afinal, o gênero super-heróico nasceu e deu seus primeiros passos entre o processo de recuperação da Crise de 1929 e o ingresso dos EUA na Segunda Guerra Mundial. A propósito, ambos os eventos, marcantes na História norte-americana e mundial, foram respectivamente pano de fundo para o surgimento de dois dos maiores ícones das HQs e da cultura popular daquele país: o Superman, concebido no embalo das políticas do New Deal para personificar, segundo análise de Lund (2012), o regozijante modelo do cidadão norte-americano trabalhador, obediente à lei e engajado no reerguimento social e econômico da pátria; e o Capitão América, fruto de uma antevisão editorial, como pontua Bandeira (2007), que o tornou símbolo, em 1940, da então iminente campanha militar dos EUA contra a escalada do nazifascismo na Europa, contagiando a nação com chauvinismo e histeria bélica.

Nesse sentido, além das revistas de super-heróis também podem instigar o pensamento histórico – reconhece-se que “the presence of the superhero and readers’ identification with him enhances the narrative impact of the historical information” (PUSTZ, 2012, p. 2)³ –, sua condição como unidade fundamental de um profuso e competitivo mercado (capitaneado, nos EUA, pelas editoras DC e Marvel Comics) lhes permite mais que isso: integrando um sistema de retroalimentação periódica de consumo, os quadrinhos super-heróicos não são apenas produtos, mas desempenham o papel de produtores culturais, criadores de mitos reiterados cotidianamente – por meio da periodicidade fixa de publicação e do esquema iterativo de suas narrações – para gerar lucros refletindo e fomentando anseios coletivos ideologicamente direcionados.

Tem-se, dessa forma, as HQs de super-heróis como artefatos culturais embebidos da mentalidade histórica de sua época, representações simbólicas de mundo social e temporalmente influenciadas que emprestam recursos narrativos dos romances de folhetim, arquétipos da mitologia grega e perspectivas visuais da linguagem cinematográfica para produzir um delírio extravagante de apelo universal, em cujo fundo moral subjaz a ideologia dos produtores de conteúdo – como ocorre com qualquer outra representação artística.

Consolidado em tempos de mobilização bélica contra as Potências do Eixo, o arquetípico Super-herói Americano se cristalizou no imaginário coletivo como um

³ Tradução livre: *a presença do super-herói e a identificação dos leitores com ele aprimoram o impacto narrativo da informação histórica.*

carismático porta-voz do discurso oficial, com o poder de sedução do mito e a carga ideológica de uma propaganda governamental, defendendo e difundindo os valores de uma idealizada democracia capitalista enquanto personificava sonhos de poder e transcendência do homem urbano massacrado pela rotina. As editoras do gênero, alinhadas à agenda geopolítica da administração nacional, ergueram seu panteão de semideuses modernos a partir dessa combinação de patriotismo e mitologia, convenientemente acolhida pelo próprio governo – o Capitão América, por exemplo, foi explorado como garoto-propaganda oficial durante a Segunda Guerra Mundial, chegando a ter sua revista distribuída entre as tropas que desembarcavam na Europa “como forma de apoio moral” (BANDEIRA, 2007, p. 30).

A herança ideológica permaneceu patente nas HQs norte-americanas de super-heróis ao longo das décadas, manifestando-se com maior veemência em momentos de tensão política e militar internacional envolvendo os EUA, como a Guerra Fria – cenário em que nasceu o Homem de Ferro, magnata industrial e gênio da ciência que desenvolve uma armadura hipertecnológica para apoiar seu país durante a campanha no Vietnã; e onde o Capitão América encarnou uma polêmica fase macartista, como registra Bandeira (2007), perseguindo os “traidores” que levavam a “ameaça vermelha” do comunismo à nação-líder do bloco capitalista.

Os super-heróis no pós-11 de Setembro

Como ícones nacionalistas de tão evidente valor afetivo no imaginário popular dos EUA, os super-heróis não deixariam de partilhar do luto que tomou o país após o ataque terrorista a Nova York em 11 de setembro de 2001, atribuído à organização fundamentalista islâmica Al-Qaeda. Personagens como o Homem-Aranha, Superman e Hulk foram destacados por suas editoras para, em plena comoção dos primeiros meses após o atentado, cumprirem seu “dever cívico” de oferecer consolo à população e devolver-lhe esperança e orgulho patriótico, muitas vezes transparecendo um discurso revanchista, como registra Lewis (2012), consonante com o plano político-militar que culminaria na invasão do Afeganistão e do Iraque sob o nome de Guerra ao Terror. Tais histórias, melhor representadas pela edição *Homem-Aranha Especial*⁴ – que retrata o

⁴ *The Amazing Spider-Man* n. 36 nos EUA.

personagem-título em um monólogo por entre os escombros das torres gêmeas do WTC –, se caracterizaram como mensagens mobilizadoras e convocatórias, um clamor grandiloquente e ufanista de exaltação dos cidadãos norte-americanos como uma espécie de “povo prometido”, heróis natos da liberdade. Nos dizeres do Homem-Aranha,

em dias como este nascem inúmeros heróis como nós. Os verdadeiros heróis do século 21. Cada um de vocês, seres humanos singulares. Vocês, que são mais nobres do que pensam e mais fortes do que imaginam. Vocês. Os heróis deste momento particular da História. (STRACZYNSKI; ROMITA Jr., 2002, p. 26)

Com o tempo, porém, além da tradicional defesa do discurso ideológico oficial, a abordagem das repercussões do ataque terrorista pelos quadrinhos super-heróicos abriu espaço para questionamentos e mesmo críticas diretas à administração de George W. Bush, um contraponto político incomum ao gênero, demonstrando que aquele governo não gozava de unanimidade entre editores e roteiristas do segmento. Assim, entre as HQs de super-heróis que exploraram o ambiente de tensão política e paranoia de vigilância instalado nos EUA pós-11/9, como os eventos *crossover*⁵ da Marvel *Guerra Secreta* (2004-2005), *Guerra Civil* (2006-2007) e *Invasão Secreta* (2008), há alusões claras ao então presidente do país, refletindo a divergência de opiniões entre os próprios norte-americanos em relação à Doutrina Bush. Conforme constata Bandeira (2007), mesmo o Capitão América ressurgiu, em 2002, amargurado com seus líderes em uma nova série, recusando chamados oficiais para participar da Guerra ao Terror e, frente a antagonistas como um terrorista árabe e um índio americano, admitindo o histórico de intervencionismo genocida dos EUA, para reafirmar em seguida seu dever de proteger a população norte-americana alheia ao jogo político predatório de seus governantes.

Consistindo em curiosos registros históricos e típicos retratos de época que nos revelam como uma influente indústria de entretenimento assimilou um trauma sem precedentes na História de seu país, tentando manter-se relevante para um público enlutado e moralmente abatido, as HQs de super-heróis pós-11/9 encontram seu mais emblemático expoente numa série original criada especificamente para refletir, sem o

⁵ Narrativas que se desenvolvem simultaneamente em várias séries diferentes, reunindo os protagonistas destas em um único enredo.

verniz patriótico tradicionalmente vinculado ao gênero, a turbulenta realidade social, política e cultural dos EUA nos anos imediatamente posteriores ao colapso do WTC. Trata-se de *Ex Machina*, obra discutida a seguir.

***Ex Machina*: espelho alegórico dos EUA pós-11/9**

Publicada em 54 edições lançadas entre 2004 e 2010 em seu país de origem (e posteriormente compilada em dez volumes encadernados), *Ex Machina* é herdeira de uma eminente linhagem de quadrinhos que remonta ao início dos anos 1980, quando títulos como *V de Vingança* (1982) e *American Flagg!* (1983) se propuseram a explorar questões entre heroísmo, política e crítica social sem o maniqueísmo caricato das aventuras evasivas originais. A obra de Brian K. Vaughan e Tony Harris também descende da chamada Era Sombria dos Quadrinhos⁶, informalmente nomeada por estudiosos e críticos da indústria como o período iniciado por *Watchmen* (1986) e *Batman – O Cavaleiro das Trevas* (1986), estreando uma abordagem mais cerebral e desconstrutivista do gênero super-heróico e exigindo, assim, maior engajamento intelectual dos leitores maduros aos quais se dirigiam. A partir de então, as editoras perceberam, com a concessão de maior liberdade autoral aos roteiristas, o potencial comercial e artístico de se explorar narrativamente, através de séries distintamente voltadas ao público adulto, o que pode acontecer se “all this dumb, wonderful, four-color stuff has real emotional weight and depth, and it means more than it literally means” (GAIMAN apud GRAVETT, 2005, p. 77)⁷.

Ex Machina nasce, então, dessa abertura do mercado para obras um tanto mais experimentais e perspectivas de potencial inovador, explorando e evidenciando uma qualidade dos quadrinhos definida por Pustz:

the immediacy of comics is what also helps it to be able to record events and emotions directly and personally. Comics as a medium is inherently expressionistic. As art, it is created, sometimes as a representation of reality and sometimes as an expression of emotion. (PUSTZ, 2012, p. 6)⁸

⁶ Não há unanimidade quanto ao desfecho deste período; para alguns, ele se estende até hoje, enquanto outros o consideram terminado em meados dos anos 1990, com o surgimento da editora Image Comics, fundada por autores dissidentes da Marvel.

⁷ Tradução livre: *toda essa coisa boba, maravilhosa e de quatro cores* [referência às cores de impressão primárias] *tem profundidade e peso emocional real, e significa mais do que literalmente significa.*

⁸ Tradução livre: *o imediatismo dos quadrinhos é também o que os ajuda a serem capazes de registrar eventos e emoções direta e pessoalmente. Quadrinhos como um meio são inerentemente expressionistas.*

Dessa forma, a série publicada pelo selo Wildstorm, da DC, extrai da força expressiva das HQs e seu imediatismo reverberante as ferramentas para constituir-se como uma contundente representação da realidade norte-americana pós-11 de Setembro, desvelando uma visão pessoal a respeito dos efeitos colaterais daquele trauma histórico, tanto sobre o *ethos* dos EUA quanto sobre uma das maiores instituições da cultura popular do país: o super-herói de quadrinhos.

Com a contribuição decisiva da arte fotorreferencial de Tony Harris, que estabelece uma caracterização sóbria e ambientação realista, adequadas à revisão crítica do gênero super-heróico proposta por Vaughan, *Ex Machina* narra a saga do engenheiro civil Mitchell Hundred, eleito prefeito de Nova York graças a uma providencial intervenção num “fielmente reimaginado” 11 de setembro de 2001, quando, paramentado como seu alter ego, o vigilante alado A Grande Máquina, recorre ao dom de manipular máquinas verbalmente – que adquiriu após ser exposto à explosão de um desconhecido artefato tecnológico – para desviar o segundo voo sequestrado pela Al-Qaeda, evitando a queda da Torre Sul do WTC.

Assim, já em suas primeiras edições a HQ contempla, como um espelho alegórico, algumas problemáticas evidentes dos EUA pós-11/9: a destruição de “um ícone da imagem familiar da nação norte-americana[...] com sua marca insubstituível na silhueta de Manhattan e sua poderosa corporificação de força econômica e projeção para o futuro” (HABERMAS apud BORRADORI, 2004, p. 40), tendo o impacto simbólico de provocar o chamado “collapse of a planned life” (KENNY apud GEERS, 2012, p. 251)⁹, e portanto desestabilizando uma visão de mundo culturalmente predominante pela “intrusão” do desastre numa realidade fragilmente preservada, faz com que a população vitimada pelo trauma subsequente recorra em desespero a personificações de mitos que ela mesma aprendeu a cultivar. Dessa forma, em um momento de impotência coletiva e pânico generalizado, o salvamento de uma das torres gêmeas por um super-herói é o suficiente para garantir-lhe a prefeitura de Nova York, assim como as encarnações heroicas de Arnold Schwarzenegger no cinema o credenciarium, em 2003, ao governo da Califórnia – cargo que o ator de Hollywood

Como arte, são criados algumas vezes como uma representação da realidade e outras como uma expressão de emoção.

⁹ Tradução livre: *colapso de uma vida planejada*.

ocupou até 2011.

Vaughan, nesse sentido, concebe a aparição tão milagrosa quanto absurda de um salvador no fatídico 11/9 (daí a alusão ao recurso narrativo *deus ex machina*¹⁰ no nome da série) para criticar o messianismo – potencializado no imaginário cotidiano por uma indústria cultural que espetaculariza o real como ficção – a que se submete a massa amedrontada, especialmente em tempos de crise. Como argumenta Chomsky, a Doutrina Bush oportunamente se alimentou deste cenário de suscetibilidade popular no pós-11 de Setembro “para instituir medidas impopulares sob o disfarce de ‘combate ao terror’, explorando sempre a atmosfera de medo e o apelo ao ‘patriotismo’” (CHOMSKY, 2011, p. 159).

Por outro lado, o fato de Hundred ter salvado apenas metade do WTC é sintomático de uma das mais proeminentes mensagens de *Ex Machina*: a falibilidade do Super-herói Americano ante as tragédias do mundo real, sugerindo que mesmo em um contexto onde tais seres fantásticos fossem realidade, não poderiam ser infalíveis a ponto de prever e evitar estratégias obscuras subjacentes às dinâmicas globais de um panorama cuja volatilidade move-se por conflitos políticos e interesses econômicos.

Nesse sentido, com a decisão de ingressar na vida política, acreditando que poderia “contribuir bem mais estando dentro do sistema do que acima da [lei]”¹¹, Hundred simboliza a rendição do idealismo super-heroico ao pragmatismo político, evidenciando a inadequação do heroísmo solitário quando se busca uma real transformação social (antes da intervenção no 11/9, A Grande Máquina mostra-se um desastrado patrulheiro autônomo, inábil com seus próprios poderes, chegando a ser perseguido como criminoso pela polícia nova-iorquina).

No último terço da série, Vaughan se aprofunda ainda mais na desconstrução desse popular gênero de HQs: ao retratar a crise moral que metamorfoseia seu protagonista num governante maquiavélico e corrupto – capaz de cometer “males necessários” como fraudes eleitorais e assassinato de amigos íntimos em nome de um “bem maior” –, *Ex Machina* desmascara a base ideológica sobre a qual foi concebido o Super-herói Americano, levando ao palco da política sua defesa apaixonada da

¹⁰ “Literalmente, ‘deus na máquina.’ Uma pessoa ou força que vem providenciar uma solução improvável para uma situação impossível, batizada assim devido aos dispositivos mecânicos usados pelos dramaturgos gregos a fim de fazer descer no palco atores que interpretavam divindades.” (VAUGHAN; HARRIS, 2005, p. 5) (Em *Ex Machina: Estado de Emergência*).

¹¹ VAUGHAN; HARRIS, 2012, p. 55 (em *Ex Machina: Truque Sujos*).

democracia capitalista e, assim, revelando a ambiguidade de um altruísmo e senso de justiça evocados para exaltar o *American way of life* e endossar a superioridade militar e econômica dos EUA.

Ao mesmo tempo, a trágica degeneração ética de *Hundred* pode ser vista como uma enfática crítica à administração de Bush, estendendo-se implicitamente à agenda política, militar e econômica que historicamente consolidou a hegemonia dos EUA no panorama geopolítico internacional. Mantendo a postura de timoneiro da nação, o inescrupuloso anti-herói incorpora o “unilateralismo mal disfarçado” de “uma superpotência insensível” (HABERMAS apud BORRADORI, 2004, p. 39) atribuído ao líder republicano no pós-11 de Setembro. Seu autoritarismo e poder manipulador espelham a truculência bélica e a coação intimidante praticados pelos EUA para levar a cabo a Guerra ao Terror, ignorando a não aprovação do Conselho de Segurança da Organização das Nações Unidas, e envolver seus aliados na campanha.

Essa perspectiva negativa com que Vaughan expõe a transformação de seu protagonista reflete ainda outro traço marcante do *zeitgeist* daquele contexto: a crise de liderança que atingiu os EUA na cadeia de eventos seguintes ao desastre, incluindo, além das controversas invasões ao Afeganistão e ao Iraque (com o alegado objetivo de desbaratar a Al-Qaeda e apreender supostas armas de destruição em massa), a instituição do *Patriot Act*, impopular decreto federal que permite ao governo a prática de espionagem doméstica contra nativos e estrangeiros, como a quebra de sigilo de informações pessoais de indivíduos considerados suspeitos de terrorismo. Tais polêmicas medidas, justificadas através de um já decadente discurso nacionalista, são ironizadas pelo ceticismo implícito na caracterização do prefeito *Hundred*, que corrobora a desilusão generalizada no senso comum sobre a corruptibilidade e a retórica falaciosa da classe política, sentimento palpável nos EUA pós-11/9 com a queda de prestígio do governo Bush e do apoio popular à Guerra ao Terror.

“Esta história[...] pode parecer um gibi¹², mas na verdade é uma tragédia”¹³, adverte *Hundred* logo na primeira cena da série. Sozinho, em um local que somente nas últimas páginas da obra seria identificado como a residência oficial do vice-presidente norte-americano (cargo que conquista nas eleições de 2008, na chapa do conservador

¹² Termo muito utilizado no Brasil para referir-se a revistas de quadrinhos, popularizado devido à publicação nacional homônima lançada pela editora Globo no final dos anos 1930.

¹³ VAUGHAN; HARRIS, 2005, p. 6 (Em *Ex Machina: Estado de Emergência*).

John McCain), o personagem dirige-se ao leitor para relatar sua trajetória com um claro tom de amargura e resignação, como se reconhecesse os desvios de caráter que marcaram sua ambiciosa carreira até ali. Lê-se, nas entrelinhas do monólogo que abre e encerra a obra, uma espécie de confissão do mitológico Super-herói Americano, que admite a culpabilidade dos EUA sobre retaliações extremas de adversários políticos e ideológicos, assumindo a hipocrisia de uma Guerra ao Terror capitaneada por “um Estado líder do terrorismo” (CHOMSKY, 2011, p. 17), cujo intervencionismo predatório alimenta uma “reserva de ressentimento e raiva” (Ibid., p. 13) por parte, por exemplo, de populações que vivem sob regimes opressores apoiados pelo governo norte-americano.

Considerações finais

Tal como as grandes obras da literatura de ficção científica, de George Orwell a Philip K. Dick, *Ex Machina* recorre à potência alegórica da fantasia para oferecer um novo olhar crítico sobre a idiossincrática sociedade contemporânea. Trata-se de um representativo produto cultural pós-11 de Setembro, absorvendo, à sombra dos ataques terroristas, o desencanto com o mito do super-herói como solução dos males do mundo; primeiro com A Grande Máquina, que simboliza o fracasso do super-heroísmo face à inevitabilidade do desastre, e posteriormente com o prefeito Mitchell Hundred, manifestação da descrença em se trazer mudança real para um sistema intrincado e vicioso.

Vaughan e Harris concebem, dessa forma, uma autocrítica metalinguística dos quadrinhos super-heroicos enquanto convidam seus leitores ao vislumbre de problemáticas reais, nos EUA dos anos 2000, metaforizadas em um simulacro tão divertido quanto provocativo. Mais do que retratar a crise do Super-herói Americano no pós-11 de Setembro, *Ex Machina* traz uma mensagem política que transcende aquela conjuntura sociotemporal, assimilando, através da representatividade simbólica de seu super-herói-político, a impossibilidade de absolvição moral para o Estado norte-americano após um longo histórico de arbitrarias práticas político-militares que levantam a bandeira da expansão internacional da democracia para dissimular objetivos de ampliação de sua influência econômica pelo globo.

Tendo herdado da série *Watchmen* a crítica à utilidade e à eficiência do super-

herói como agente de segurança e bem-estar social, a obra ainda sintetiza e aprofunda questões levantadas por outros quadrinhos do gênero no pós-11/9, marcados em certo momento, como nota Lewis (2012), por conflitos entre o idealismo de protagonistas relutantes em participar de esforços de guerra, como o Capitão América e o Superman, e o pragmatismo insensível de avatares do discurso político, como o general Nick Fury em *Guerra Secreta* e Lex Luthor, presidente dos EUA em *Our Worlds At War* (2002)¹⁴. A metamorfose de Mitchell Hundred, nesse contexto, representa, mais do que a rendição da aparente pureza moral do Super-herói Americano ante a coação da beligerância estatal, a decadência de um heroísmo patriótico subserviente aos interesses políticos da nação.

Referências

- BANDEIRA, D. **O escudo manchado**: um herói em tempo de guerra. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2007.
- BORRADORI, G. **Filosofia em tempo de terror**: diálogos com Habermas e Derrida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.
- CHOMSKY, N. **11 de Setembro**. 10. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2011.
- ECO, U. **Apocalípticos e integrados**. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- GEERS, J. “The Great Machine doesn’t wear a cape!” – American cultural anxiety and the post-9/11 superhero. In: PUSTZ, M. (Org.). **Comic books and American cultural history**: an anthology. Nova York: Continuum, 2012.
- GRAVETT, P. **Graphic novels**: everything you need to know. Nova York: Collins Design, 2005.
- LEWIS, A. D. The militarism of American superheroes after 9/11. In: PUSTZ, M. (Org.). **Comic books and American cultural history**: an anthology. Nova York: Continuum, 2012.
- LUND, M. American golem – Reading America through super-new dealers and the “melting pot”. In: PUSTZ, M. (Org.). **Comic books and American cultural history**: an anthology. Nova York: Continuum, 2012.

¹⁴ *Mundos em Guerra* no Brasil.

MCCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

MOYA, A. de. **História das histórias em quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1993.

PUSTZ, M. Comic books as history teachers. In: PUSTZ, M. (Org.). **Comic books and American cultural history: an anthology**. Nova York: Continuum, 2012.

SILVA, K. C. El cómic y sus relaciones con la Historia: un estudio de las representaciones del 11 de septiembre de 2001 y sus consecuencias. In: *Libro de Actas del Segundo Congreso Internacional Viñetas Serias – Narrativas gráficas: lenguajes entre el arte y el mercado*, 2012, Buenos Aires. Disponível em: <http://www.vinetasserias.com.ar/2012/pdf/actas2012/KdaSilva_VS_2012.pdf>. Acesso em: 11/03/2014.

Quadrinhos consultados

STRACZYNSKI, J. M.; ROMITA Jr., J. **Homem-Aranha especial**. Barueri: Panini Brasil, 2002.

VAUGHAN, B. K.; HARRIS, T. **Ex machina: blecaute** (n. 6). Barueri: Panini Brasil, 2011.

_____. **Ex machina: estado de emergência** (n. 1). Barueri: Panini Brasil, 2005.

_____. **Ex machina: ex cathedra** (n. 7). Barueri: Panini Brasil, 2012.

_____. **Ex machina: fato e ficção** (n. 3). Barueri: Panini Brasil, 2009.

_____. **Ex machina: fumaça e fogo** (n. 5). Barueri: Panini Brasil, 2010.

_____. **Ex machina: limite de mandato** (n. 10). Barueri: Panini Brasil, 2012.

_____. **Ex machina: marcha à guerra** (n. 4). Barueri: Panini Brasil, 2010.

_____. **Ex machina: os sinos da despedida** (n. 9). Barueri: Panini Brasil, 2012.

_____. **Ex machina: símbolo** (n. 2). Barueri: Panini Brasil, 2011.

_____. **Ex machina: truques sujos** (n. 8). Barueri: Panini Brasil, 2012.