





**Obra publicada pela  
Universidade Federal  
de Pelotas**

*Reitora*

Isabela Fernandes Andrade

*Vice-Reitora*

Ursula Rosa da Silva

*Chefe do Gabinete da Reitoria*

Aline Ribeiro Paliga

*Pró-Reitora de Ensino*

Maria de Fátima Cossio

*Pró-Reitor de Pesquisa e Pós-Graduação e Inovação*

Flávio Fernando Demarco

*Pró-Reitora de Extensão e Cultura*

Eraldo dos Santos Pinheiro

*Pró-Reitor de Assuntos Estudantis*

Rosane Maria dos Santos Brandão

*Pró-Reitor Administrativo*

Ricardo Hartlebem Peter

*Pró-Reitor de Planejamento e Desenvolvimento*

Paulo Roberto Ferreira Júnior

*Pró-Reitor de Gestão de Pessoas*

Taís Ulrich Fonseca

*Editora e Gráfica Universitária - Conselho Editorial*

*Presidente do Conselho Editorial:* Ana da Rosa Bandeira

*Representantes das Ciências Agrárias:* Victor Fernando Büttow Roll (TITULAR) e Sandra Mara da Encarnação Fiala Rechsteiner

*Representantes da Área das Ciências Exatas e da Terra:* Eder João Lenardão (TITULAR)

*Representantes da Área das Ciências Biológicas:* Rosangela Ferreira Rodrigues (TITULAR) e Francieli Moro Stefanello

*Representantes da Área das Engenharias:* Reginaldo da Nóbrega Tavares (TITULAR)

*Representantes da Área das Ciências da Saúde:* Fernanda Capella Rugno (TITULAR) e Anelise Levay Murari

*Representantes da Área das Ciências Sociais Aplicadas:* Daniel Lena Marchiori Neto (TITULAR), Eduardo Grala da Cunha e Maria da Graças Pinto de Britto

*Representante da Área das Ciências Humanas:* Charles Pereira Pennaforte (TITULAR), Lucia Maria Vaz Peres e Pedro Gilberto da Silva Leite Junior

*Representantes da Área das Linguagens e Artes:* Lúcia Bergamaschi Costa Weymar (TITULAR), Chris de Azevedo Ramil e João Fernando Igansi Nunes

*Instituto de Ciências Humanas*

*Diretor:* Prof. Dr. Sebastião Peres

*Vice-Diretora:* Profa. Dra. Andréa Lacerda Bachettini

*Núcleo de Documentação História da UFPel – Profa. Beatriz Loner*

*Coordenadora:*

Profª Dra. Lorena Almeida Gill

*Membros do NDH:*

Profª Dra. Lorena Almeida Gill

Prof. Dr. Aristeu Elisandro Machado Lopes

Prof. Dr. Jonas Moreira Vargas

*Técnico Administrativo:*

Paulo Luiz Crizel Koschier

*História em Revista* – Publicação do Núcleo de Documentação Histórica – Prof.<sup>a</sup> Beatriz Loner

*Comissão Editorial:*

Prof.<sup>a</sup> Dra. Lorena Almeida Gill  
Paulo Luiz Crizel Koschier

*Conselho Editorial:*

Prof.<sup>a</sup> Dra. Helga I. Landgraf Piccolo (UFRGS)  
Prof. Dr. René Gertz (UFRGS) (PUCRS)  
Prof. Dr. Claudio Henrique de Moraes Batalha (UNICAMP)  
Prof. Dr. Temístocles A. C. Cezar (UFRGS)  
Prof.<sup>a</sup> Dra. Beatriz Teixeira Weber (UFSM)  
Prof.<sup>a</sup> Dra. Maria Cecília V. e Cruz (UFBA)  
Prof. Dr. Marcelo Badaró Mattos (UFF)  
Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Tânia Salgado Pimenta (FIOCRUZ)  
Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Tatiana Silva de Lima (UFPE)  
Prof.<sup>a</sup> Dra. Joan Bak (Univ. Richmond – USA)  
Prof. PhD Pablo Alejandro Pozzi (Universidad de Buenos Aires).  
Prof. Tommaso Detti (Università Degli Studi di Siena)

*Editora:* Lorena Almeida Gill

*Editores do Volume:* Artur Rodrigo Itaquí Lopes Filho | Felipe Radünz Krüger | Mario Marcello Neto

*Editoração e Capa:* Paulo Luiz Crizel Koschier

*Imagem da capa:* Los mejores cómics. Autor: <https://www.lacasadeel.net/2016/12/los-mejores-comics-regalar-2016.html>.

*Pareceristas ad hoc:*

Ciro Inácio Marcondes (Universidade Católica de Brasília) | Amaro Braga (Universidade Federal de Alagoas) | Alexandre Link Vargas (Universidade do Sul de Santa Catarina) | Thiago Vasconcellos

Modenesi (Universidade Tiradentes) | Savio Queiroz Lima (Universidade Federal da Bahia) | Sabrina Paixão (Universidade de São Paulo)

*Editora e Gráfica Universitária*

R Lobo da Costa, 447 – Pelotas, RS – CEP 96010-150 | Fone/fax: (53)3227 8411  
e-mail: [editora@ufpel.edu.br](mailto:editora@ufpel.edu.br)

*Edição:* 2022/2

ISSN – 2596-2876

*Indexada pelas bases de dados:* Worldcat Online  
Computer Library Center | Latindex | Livre:  
Revistas de Livre Acesso | International Standard  
Serial Number | Worldcat | Wizdom.ai |  
Zeitschriften Datenbank

**UFPel/NDH/Instituto de Ciências Humanas**

Rua Cel. Alberto Rosa, 154 - Pelotas/RS - CEP:  
96010-770

Fone: (53) 3284 3208 -

<http://wp.ufpel.edu.br/ndh/>

*e-mail:* [ndh.ufpel@gmail.com](mailto:ndh.ufpel@gmail.com)

\* obra publicada em janeiro de 2023.



Dados de Catalogação na Publicação (CIP) Internacional  
Simone Godinho Maisonave – CRB 10/1733  
Biblioteca de Ciências Sociais – UFPel

H673 História em Revista [recurso eletrônico] : (Dossiê: A história através das mídias) / Núcleo de Documentação Histórica da UFPel – Profa. Beatriz Loner, v. 28, n. 1, dez. 2022. – Pelotas : UFPel/NDH, 2022 –  
163 p. ; 4,3 MB

Semestral

e-ISSN: 2596-2876

Sistema requerido: Adobe Acrobat Reader

Disponível em:

<https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/HistRev/index>

1. História – Periódico 2. Mídias 3. HQ's 4. Filmes 5. Séries

CDD: 907

---

Os textos contidos neste volume são de responsabilidade exclusiva de seus respectivos autores. Salvo informação explícita em contrário, o(a)(s) autor(a) (es) respondem pelas informações textuais e imagéticas contidas no presente volume. O padrão ortográfico e o sistema de citações e referências bibliográficas são prerrogativas de cada autor. Da mesma forma, o conteúdo de cada artigo é de inteira e exclusiva responsabilidade dos mesmos.

## SUMÁRIO

<b>APRESENTAÇÃO</b> PRESENTATION <i>Lorena Almeida Gill</i>	<b>07</b>
<b>APRESENTAÇÃO DOSSIÊ</b> DOSSIER PRESENTATION <i>Artur Rodrigo Itaqi Lopes Filho   Felipe Radünz Krüger   Mario Marcello Neto</i>	<b>11</b>
<b>DOSSIÊ: A HISTÓRIA ATRAVÉS DAS MÍDIAS</b>	
<b>TRAUMA E TESTEMUNHO EM GRAMA, DE KEUM SUK GENDRY-KIM: QUADRINHOS SOBRE AS MULHERES DE CONFORTO</b> TRAUMA AND TESTIMONY IN GRAMA, BY KEUM SUK GENDRY-KIM: COMICS ABOUT COMFORT WOMEN <i>Daniel Soares Duarte</i> <i>Leticia Chrisostomo Bortt Moreira</i>	<b>13</b>
<b>THOR, QUADRINHOS E O ENSINO DA BELEZA E A JUSTIÇA DE PLATÃO</b> THOR, COMICS AND PLATO'S TEACHING OF BEAUTY AND JUSTICE <i>Renis Ramos Silva</i> <i>Gelson Weschenfelder</i>	<b>36</b>
<b>SHAZAM: O PARADOXO DA JUVENTUDE</b> SHAZAM: THE PARADOX OF YOUTH <i>Diego das Neves Ribeiro</i> <i>Elbert de Oliveira Agostinho</i>	<b>49</b>
<b>QUANDO OS SUBALTERNIZADOS TOMAM AS CENAS: O CINEMA COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA</b> WHEN THE SUBALTERNIZED DINATES TAKE THE SCENES: CINEMA AS A PEDAGOGICAL TOOL <i>Carine Medineira Buss Flores</i> <i>Erica Kirchhof Dias</i> <i>Fernando Souto Dias Neto</i>	<b>67</b>

<p><b>O HORROR “SOCIALMENTE RELEVANTE” DA EC COMICS: UMA ANÁLISE DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS “THE PATRIOTS” DE 1952</b></p> <p>THE “SOCIALLY RELEVANT” HORROR OF EC COMICS: AN ANALYSIS OF THE 1952 GRAPHIC NOVEL “THE PATRIOTS”</p> <p><i>Rodrigo Aparecido de Araújo Pedroso</i> <i>Rodrigo Cardoso Polatto</i></p>	<p><b>81</b></p>
<p><b>GUERRA E SEXO EM LOST GIRLS, DE ALAN MOORE E MELINDA GEBBIE</b></p> <p>WAR AND SEX IN LOST GIRLS, BY ALAN MOORE AND MELINDA GEBBIE</p> <p><i>Márcio dos Santos Rodrigues</i> <i>Suellen Cordovil da Silva</i></p>	<p><b>99</b></p>
<p><b>DESTRUIÇÃO CRIATIVA NA CAPITAL INGLESA: O CASO V FOR VENDETTA</b></p> <p>CREATIVE DESTRUCTION IN THE ENGLAND CAPITAL: CASE V FOR VENDETTA</p> <p><i>Felipe Radünz Krüger</i> <i>Mario Marcello Neto</i> <i>Artur Rodrigo Itaquí Lopes Filho</i></p>	<p><b>117</b></p>
<p><b>ARTIGO LIVRE</b></p>	
<p><b>“OS ASTROS DA 5ª COLUNA”: REPRESSÃO POLICIAL NO RIO GRANDE DO SUL DURANTE O GOVERNO DE GETÚLIO VARGAS (1930-1945)</b></p> <p>“THE STARS OF THE 5TH COLUMN”: POLICE REPRESSION IN RIO GRANDE DO SUL DURING THE GOVERNMENT OF GETÚLIO VARGAS (1930-1945)</p> <p><i>Tamires Ferreira Soares</i></p>	<p><b>137</b></p>
<p><b>INSTRUMENTO DE TRABALHO</b></p>	
<p><b>OS ESTATUTOS DA SOCIEDADE ITALIANA UNIÃO E PHILANTROPIA EM PELOTAS (RS) (1877)</b></p> <p>THE STATUTES OF THE ITALIAN SOCIETY UNIÃO E PHILANTROPIA IN PELOTAS (RS) (1877)</p> <p><i>Elisabeth da Rosa Conill</i></p>	<p><b>154</b></p>

# SHAZAM: O PARADOXO DA JUVENTUDE

SHAZAM: THE PARADOX OF YOUTH

*Diego das Neves Ribeiro*<sup>1</sup>

*Elbert de Oliveira Agostinho*<sup>2</sup>

---

**Resumo:** Durante um bom tempo as histórias em quadrinhos, foram tidas como produtos exclusivos do público infantojuvenil, principalmente as que apresentavam os super-heróis como personagens principais. Esse fato não era de todo inverdade, desta forma as obras desse seguimento acabaram por, durante um bom tempo, aderir a linguagem deste público, representar suas vivências e projetar algumas características. Sendo assim, um personagem que chama a atenção diante desta temática é o SHAZAM, um super-herói com poderes similares ao do Superman, porém com a mentalidade de um adolescente, uma forma singular de expressar através de um super-herói o que o público-alvo destas histórias poderia realizar se tivesse poderes daqueles que admiram. Ademais, o texto que segue se propõe a dar margem para o debate a respeito das possíveis projeções desenvolvidas pelas histórias de SHAZAM e suas experiências enquanto um jovem que, embora possa evocar um corpo adulto superpoderoso ainda ilustra as intempéries cíclicas das etapas da vida humana, especialmente se levarmos em consideração a relação entre a idade aparente de SHAZAM e a mente de Billy Batson que exala os anseios juvenis. Em suma, além do que já foi mencionado, tem-se objetivo, examinar a categoria juventude, verificando de que maneira a identidade heroica reflete nuances desta categoria sociológica como linguagem.

**Palavras-chave:** juventude, histórias em quadrinhos, Shazam

**Abstract:** For a long time, comics were considered exclusive products for children and young people, especially those that featured superheroes as the main characters. This fact was not entirely untrue, so the works of this segment ended up, for a long time, adhering to the language of this public, representing their experiences and projecting some characteristics. Thus, a character that draws attention to this theme is SHAZAM, a superhero with powers similar to Superman's, but with the mentality of a teenager, a unique way of expressing through a superhero what the public wants. The target of these stories could perform if it had powers from those they admire. In addition, the text that follows proposes to give room for debate regarding the possible projections developed by the stories of SHAZAM and his experiences as a young man who, although it may evoke a super-powerful adult body, still illustrates the cyclical weathering of the stages of human life, especially if we take into consideration the relationship between SHAZAM's apparent age and Billy Batson's mind that exudes youthful

---

<sup>1</sup> Mestre em Educação pelo programa de pós-graduação em Educação, Contextos Contemporâneos e Demandas populares da UFRRJ, licenciado em História pela UFRRJ-IM e estudante do 8º período do curso de bacharel em Biblioteconomia pela Unirio. [diegosnowsriver@gmail.com](mailto:diegosnowsriver@gmail.com)

<sup>2</sup> Doutorando do programa de pós-graduação em Ciência, Tecnologia e Educação do PPCTE (CEFET-RJ), Mestre em Relações Étnico-raciais pelo PPRER (CEFET-RJ), Especialista em Educação e Relações Raciais pelo PENESB (UFF), licenciado em História pela FEUDUC. [agostinhoelbert@yahoo.com.br](mailto:agostinhoelbert@yahoo.com.br)

yearnings. In short, in addition to what has already been mentioned, the objective is to examine the youth category, verifying how the heroic identity reflects nuances of this sociological category as a language.

**Keywords:** youth, comic books, Shazam

---

## Introdução

A possibilidade de compreender a Juventude como uma categoria sociológica em permanente mudança, se apresenta como uma temática interessante, no sentido de se construir análises e pesquisas sobre o conjunto dos sujeitos que a compõe. Através da análise da referida categoria é possível construir, por exemplo, debates sobre geração, identidades, gênero e culturas juvenis. Desta forma, abre-se um leque de opções para problematizar tal categoria unívoca como objeto que merece uma análise mais cautelosa. A categoria juventude torna-se subjetiva, por isso, não deve ser compreendida como uma unidade estática, a compreensão deste objeto de estudo sofre alterações conceituais de acordo com o tempo, com as culturas.

Por vezes as etapas da vida humana são divididas por ciclos: criança, adolescente, jovem, adulto e, por fim, idoso. Tais partições, em geral, são determinadas pela idade. Porém, esse princípio, que remete a ideia de que o jovem seria um projeto de adulto, não é a única forma de identificar os indivíduos, uma vez que, esse setor da sociedade tomou forma e projetou suas próprias identidades, fazendo com que o meio social e os pesquisadores considerassem outras características, tais como: perfis socioeconômicos, maturidade, estilo de vida e demais formas de expressão. (CATANI; GILIOLI, 2008). Nesse sentido, é possível perceber um deslizamento do conceito.

O entendimento da juventude como grupo etário específico decorre de um conjunto de fatores econômicos, políticos, sociais e culturais. Tal constituição deriva das demandas do mundo capitalista, da formação de gostos, comportamentos, hábitos e códigos compartilhados. O conceito de jovem – teenager- foi criado a partir das práticas de consumo na primeira metade do século XX, nos Estados Unidos. (MOCARZEL, 2017, p.23)

Stuart Hall (2013) em seus estudos sobre a diáspora africana, sugere que alguns conceitos podem ser compreendidos como um signo, que desliza de acordo com as condições sociais e com o tempo, nesse sentido, Hall propõe diferentes possibilidades de se analisar um conceito. Em seu artigo “Raça, um significante flutuante”, Hall apresenta-nos a ideia de analisar o conceito de raça como uma linguagem.

“[...]Mesmo assim, quero defender que raça funciona como uma linguagem. E os significantes se referem a sistemas e conceitos da classificação de uma cultura, a suas práticas de produção de sentido. E essas coisas ganham sentido não por causa do que contêm em suas essências, mas por causa das relações mutáveis de diferença que estabelecem com outros conceitos e ideias num campo de significação. Esse sentido, por ser relacional e não essencial, nunca pode ser fixado definitivamente, mas está sujeito a um processo constante de redefinição e apropriação. Está sujeito a um processo de perda de velhos sentidos, apropriação, acúmulo e contração de novos sentidos; a um processo infundável de constante ressignificação, no propósito de sinalizar coisas diferentes em diferentes culturas, formações históricas e momentos” (Hall, 2013, pág.?).

E por que citar Hall em um trabalho que tem como um de seus objetivos discutir a categoria juventude? Acredito que seja possível apropriar-se da maneira que o autor pensa as possibilidades de se analisar um conceito e direcionar esses pressupostos teóricos para a categoria juventude. Então, dentro desta perspectiva, a categoria juventude pode ser analisada como uma linguagem, propondo classificações culturais e sociais, tomando para si sentidos diversos que podem ser compreendidos como relacionais, e estão sujeitos a processos de redefinição e apropriação, ou seja, em diferentes culturas a categoria juventude é ressignificada. Esta proposta de análise da categoria juventude também é utilizada por Juarez Dayrell (2004) que nos apresenta a seguinte contribuição: “Considero a categoria juventude não mais presa a critérios rígidos, mas sim como parte de um processo de crescimento mais totalizante, que ganha contornos específicos no conjunto das experiências vivenciadas pelos indivíduos no seu contexto social” (Dayrell, 2004, pág 36).

Portanto, torna-se necessário propor rupturas sobre as representações recorrentes da juventude no sentido de questionar a realidade socialmente construída sobre essa categoria. É necessário pensá-la a partir da complexidade de definições deste objeto. Este exercício intelectual nos dará subsídios para pensar em possíveis relações entre juventudes e outras temáticas. O intuito deste trabalho é propor um debate sobre a relação existente entre juventude e histórias em quadrinhos (HQ's). Dentro desta perspectiva, faremos uma análise sobre autores que discutem sobre juventude, e autores que utilizaram histórias em quadrinhos como objeto de pesquisa. Portanto, o objetivo é conectar essas diferentes abordagens, e construir uma análise sobre a categoria juventude a partir e através das histórias em quadrinhos.

## O Paradoxo das Juventudes: SHAZAM

Eisner, ao discutir sobre Histórias em Quadrinhos, utiliza o conceito de narrativas gráficas (uma descrição genérica de qualquer narração que usa imagens para transmitir ideias). O autor analisa as HQs como objetos de estudo e sugere que são uma forma de literatura. Eisner comenta que na segunda metade do século XX houve uma mudança na definição do que é literatura, pois ocorreu a proliferação do uso de imagens como um fator de comunicação que foi intensificado pelo crescimento da tecnologia, que exigia cada vez menos habilidade de se ler um texto. Contudo, as obras de arte sequencial e histórias em quadrinhos, por vezes, são vistas como meros textos ilustrados para entreter o público infantojuvenil ou, quando muito, a banda desenhada (forma de arte que conjuga texto e imagens) é utilizada como ferramenta didática a fim de chamar a atenção dos alunos. No caso das histórias de super-heróis esta realidade pode até se “agravar”, considerando que as revistas em quadrinhos deste gênero, inicialmente, tinham como público alvo os indivíduos encaixados na categoria infantojuvenil.

A análise sobre o gênero superaventura dentro do universo das Histórias em Quadrinhos nos permite compreender que as narrativas ligadas ao mundo dos super-heróis apresentam uma realidade utópica, fictícia, que está baseada na sociedade em que vivemos. Os super-heróis que vem do espaço, os mundos épicos, aventuras fantasiosas, todas essas realidades alternativas foram consumidas por uma juventude que se interessava pela maneira com que a ficção era construída, ou seja, ler uma história em quadrinhos era compreender um outro mundo, composto por signos que traziam a sensação de familiaridade, como prédios, ruas, pontos de ônibus e metrô. Nesse sentido, essa possível alteração da realidade instigava a leitura das histórias em quadrinhos de super-heróis, funcionando como partes de uma totalidade que representa a sociedade.

Ao propor as histórias em quadrinhos como uma possível fonte de análise e pesquisa, torna-se pertinente observar a maneira que a categoria juventude é efetivamente representada nas HQs, uma análise sobre a representação e a representatividade do jovem nas histórias em quadrinhos nos permitirá perceber se os jovens são estereotipados ou invisibilizados dentro da narrativa gráfica. Nesse sentido, como o jovem aparece dentro dos espaços narrativos que são construídos nas histórias em quadrinhos? Edmilson Marques Utiliza o termo “Sociedade dos Quadrinhos” para pensar as relações que ocorrem no universo ficcional, o autor propõe comparações para perceber o grau de similaridade entre a sociedade real, e a sociedade dos quadrinhos e deixa claro esse raciocínio ao afirmar que:

“[...] ficção e realidade são mescladas inconscientemente pelos produtores de histórias da superaventura e acabam sendo expressas na ficção. Uma vez que seus produtores se tratam de seres humanos reais, estes, por sua vez, sofrem influências do contexto histórico em que vivem e expressam inconscientemente na ficção o modo como a sociedade está determinada a existir”. (Marques,2011. p.118).

A maneira na qual a sociedade está determinada a existir, possibilita a interpretação de paradoxos relacionados as juventudes. José Machado Pais, em seu artigo “A construção sociológica da juventude - alguns contributos”, analisa o paradoxo da juventude ao propor um estudo sobre a construção sociológica da juventude. Segundo o autor:

“Se as culturas juvenis aparecem geralmente referenciadas a conjuntos de crenças, valores, símbolos, normas e práticas que determinados jovens dão mostra de compartilhar, o certo é que esses elementos podem ser próprios ou inerentes à fase de vida que se associa uma das noções de juventude, como podem também, ser derivados ou assimilados”. (Pais, 1990. p. 139).

O autor analisa os comportamentos juvenis, seu cotidiano, seus modos de pensar e de agir, suas perspectivas em relação ao futuro, suas representações e identidades sociais. Chama essas relações juvenis de paradoxo da juventude, propondo, assim, uma análise sobre representações e a juventude como construção sociológica. Em relação às análises de José Machado Pais, nos interessa em particular a abordagem sobre os signos, normas e práticas como elementos inerentes à fase da vida. Nesse sentido, parece-nos pertinente propor uma análise sobre a diferença entre as construções sociais ligadas à fase jovem da vida e à fase adulta. Dentro desta perspectiva analisaremos um super-herói chamado Capitão Marvel, que flutua entre estas duas categorias, ou seja, na sociedade dos quadrinhos, ele pode ser jovem e adulto, sendo representado por diferentes signos, identidades e construções.

Observamos que o gênero superaventura é um dos mais famosos dentro das Histórias em Quadrinhos, uma vez que pensar em poderes, monstros e a metáfora bem x mal apresenta-se como algo muito atraente para os jovens. Pois, tais histórias foram desenvolvidos tendo esses sujeitos como público-alvo, ou seja, foram construídas com intuito de produzir identificações por parte dos jovens. Sendo assim, acabaram por dialogar diretamente com os anseios dessa categoria, se tornando um produto sócio-histórico, tal como o ideal de juventude (VIANA, 2011).

Nesse sentido, Edmilson Marques (2011) vai indicar que a construção da história

é parte essencial deste interesse, pois, o próprio produtor das histórias em quadrinhos, integrante dessa sociedade é influenciado por essa realidade e a projeta na ficção. Entretanto, essa maneira de se projetar representações sociais nas histórias em quadrinhos é ficcional, uma das explicações possíveis para o grande sucesso das histórias em quadrinhos, principalmente do gênero superaventura, é que as narrativas estão recheadas de questões associadas a busca por maior parte da sociedade pela superação dos grilhões sociais. Marques cita um exemplo:

“Como é o caso da história de vida de “O Demolidor”, que, em sua infância, sofre com a opressão do pai e, depois de perder a visão, consequência de um acidente com lixo tóxicos, em que adquire poderes sobre-humanos, tornando-se adulto, resolve lutar contra o crime e contra qualquer forma de opressão existente na sociedade”. (Marques, 2011. p. 110).

As histórias de superaventura apresentam um ideal de liberdade e conquista de superpoderes que atraem o leitor e, nesse sentido, o jovem que anseia pela conquista de direitos que lhes são vedados por uma sociedade que relaciona a juventude a um momento problemático da fase da vida, como comenta José Machado Pais: “Histórica e socialmente, a juventude tem sido encarada como uma fase de vida marcada por uma certa instabilidade associada a determinados problemas sociais”. (Pais, 1990. p. 141).

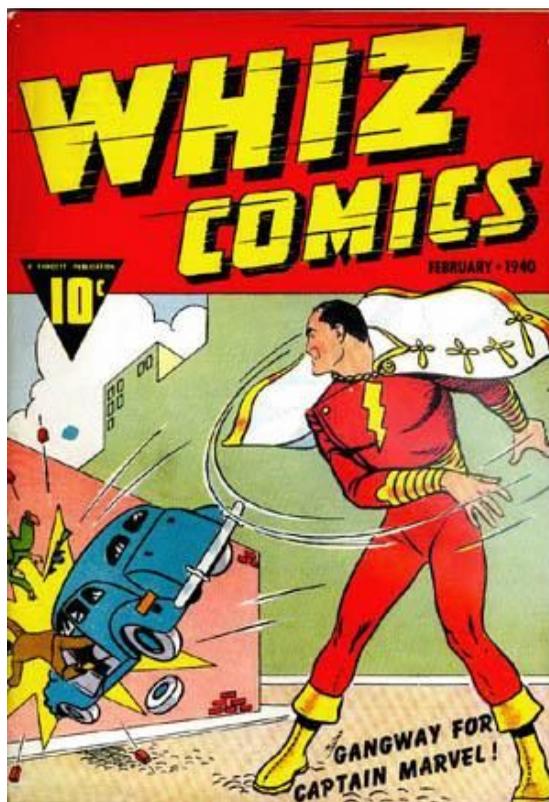
O jovem se identifica com as narrativas fantasiosas que existem nas Hqs, e desejam os poderes dos super-heróis, como, por exemplo, o ato de voar, que é representado como um símbolo da liberdade e de superação de limites. Nota-se que essa identificação ocorre mesmo quando o super-herói não é jovem. Nesse sentido, a superaventura é um produto da imaginação de determinados indivíduos que vivem em contextos históricos, portadores de valores significativos, isto é, indivíduos que possuem interesses e vão expressá-los, consciente ou inconscientemente, no mundo ficcional. Dentro desta perspectiva é que surgem os super-heróis. Em relação a estes como objeto de identificação e desejo dos jovens, existem alguns arquétipos clássicos que povoam o imaginário juvenil, e promovem essa admiração. Christopher Knowles (2008, p. 45) apresenta cinco destes arquétipos:

- O Mago: O arquétipo que pode ser considerado o exemplo mais antigo de super-herói. A atribuição a seus poderes geralmente é associada a experiências com religiões orientais ou africanas. Alguns personagens que representam esse arquétipo são Mandrake e Zatara.

- O Messias: O arquétipo principal e mais comum encontrado nos super-heróis. Tem suas raízes na tradição judaico-cristã, onde o messias é um enviado por Deus para salvar seu povo de problemas sociais, políticos econômicos e instaurar uma nova realidade governada por Deus. Alguns personagens que representam esse arquétipo são: Superman, Thor, Homem-Aranha e Capitão América.
- O Golem: Este é o segundo arquétipo mais encontrado no gênero da superaventura. É o arquétipo do anti-herói. São aqueles super-heróis que agem por uma necessidade de vingança, e podem até matar. Alguns exemplos são: Batman, o Justiceiro e Wolverine.
- A Amazona: É a variação feminina do arquétipo do messias, são mulheres guerreiras, entre alguns exemplos estão: Mulher-Maravilha, Canário Negro e Elektra.
- A Irmandade: É o arquétipo das superequipes, criadas originalmente como uma estratégia comercial da indústria dos quadrinhos.

Parece que os arquétipos dos super-heróis funcionam como objeto de identificação e desejo dos jovens. O arquétipo de irmandade por exemplo, funciona como eixo de sociabilidade, pois ao propor grupos específicos que são dotados de superpoderes, como os X-Men e os Vingadores, os jovens identificam-se em uma relação de solidariedade que contém seu status de autonomia, pois cada um pode “ser” um protagonista no grupo de super-heróis, ou seja, apesar de se basearem num objeto ficcional, cada um projeta sua identidade como se realmente fosse um dos super-heróis. A referência dos arquétipos posiciona cada jovem no lugar que deseja ocupar, possibilitando uma turma de jovens que toma para si os protagonismos específicos que existem na sociedade dos quadrinhos. Isso se torna mais perceptível ao considerar as frequentes mudanças que são fruto daquilo que Bauman (2014) vai identificar como modernidade líquida, onde existe uma quantidade enorme de signos, discursos, produções lúdicas e referenciais imaginativos no que tange às produções culturais. Assim, ao se verem diante de obras tão ricas em informações, espécies de “amalgamas culturais” ( VIANA; REBLIN, 2011) os sujeitos tendem a absorver determinadas representações da realidade, aceitando-as como verdade, mesmo que parcialmente, tendo em vista que os “[...] padrões, códigos e regras que podíamos nos conformar, que podíamos selecionar como pontos instáveis de orientação e pelos quais podíamos nos deixar depois guiar [...]” (BAUMAN, 2014. p. 14) se mostram relativamente instáveis.

Observamos que o Capitão Marvel representa o Arquétipo do Messias, o salvador, a ideia de um jovem garoto que se transforma em um super-herói adulto por meio do pronunciamento de uma palavra mágica: SHAZAM. Ao dizer esse encantamento, um raio mágico transforma o jovem Billy Batson no super-herói (Capitão Marvel) que recebe os seguintes poderes: a sabedoria de Salomão, a força de Hércules, o vigor de Atlas, o poder de Zeus, a coragem de Aquiles e a velocidade de Mercúrio, transformando-se no mais poderoso mortal da Terra. Entende-se como paradoxal um ser humano ter que conciliar sua vida “jovem” normal e de um “adulto” com superpoderes.



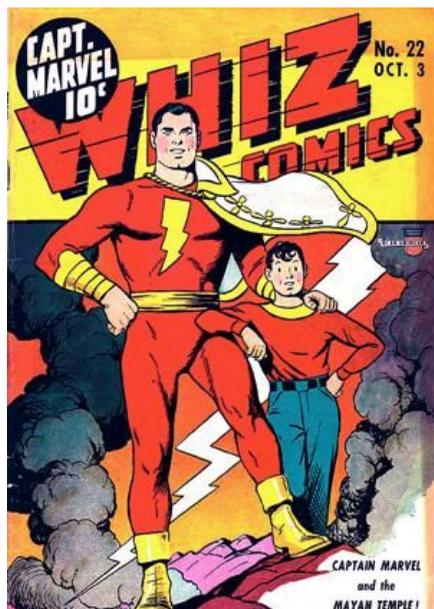
**Imagem 1** - Revista Whiz Comics vol. 1 nº 2 – Fevereiro de 1940 – Publicação Fawcett's Comics

O Capitão Marvel, da Fawcett's Publishing, estreou na revista Whiz Comics Volume 1, nº 2 em 1940. Criado pelo autor Bill Parker e pelo artista C. C. Beck, o Capitão Marvel não é uma pessoa real, mas uma entidade mágica, dentro de uma perspectiva que se aproxima do contexto mitológico, onde a entidade representa um ser sobrenatural, que possui poderes atribuídos aos Deuses, ou seja, é nesse figura irreal que o jovem Billy Batson

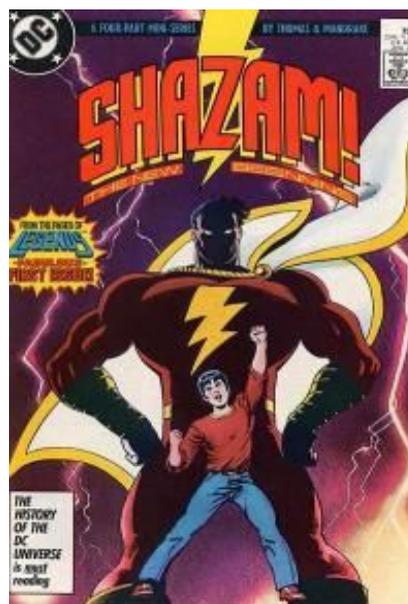
se transubstancia quando murmura o encantamento mágico “SHAZAM”, nome do mago que concedeu poderes a Batson.

Na primeira história do Capitão Marvel, Billy, um órfão que vive nas ruas, é levado por um misterioso homem desconhecido até um túnel abandonado do metrô, isso acontece na cidade fictícia em que vive Billy Batson conhecida como Fawcett’s City, uma referência a revista Fawcett’s Publishing. Subitamente aparece um vagão sem condutor algum e decorado com símbolos místicos, e Billy e o desconhecido entram nele. O vagão leva o jovem Billy até um salão antigo ladeado por estátuas que representam os sete inimigos mortais do homem: orgulho, inveja, cobiça, ódio, egoísmo, ócio e injustiça. Billy entra numa sala de trono e seu misterioso companheiro desaparece. Então, Billy encontra um antigo mago, Shazam, que conjura uma inscrição na parede às suas costas, onde constam os nomes das seis divindades (Salomão, Hercules, Atlas, Zeus, Aquiles e Mercúrio). Billy repete a palavra mágica e é atingido por um raio, transfigurando-se magicamente no Capitão Marvel, resplandecente em capa e fantasia vermelha, branca e amarela. A designação Capitão Marvel foi atribuída ao super-herói pelo fato de a palavra Marvel significar maravilhoso, incrível, enfatizando a ideia de que um ser humano comum não conseguiria ser dotado de poderes sobrenaturais. Inicialmente o nome do super-herói seria Capitão Trovão (Captain Thunder em inglês), devido ao fato de trovejar, e o super-herói ser atingido por um raio toda vez que pronuncia a palavra mágica SHAZAM, no entanto, já existia um personagem com o mesmo nome em uma editora chamada Fiction House.

A capa da revista (imagem 1) nos apresenta a onipotência do super-herói e uma ênfase em seus poderes ao arremessar um carro com vilões em uma parede. A capa não revela muitos detalhes, apresenta o uniforme do super-herói em um cenário restrito, com bandidos caindo de um carro que é arremessado em alta velocidade. Entretanto, torna-se interessante pensar no que a capa não revela, ou seja, ao analisá-la é imperceptível saber que o Capitão Marvel é um jovem que se transforma em um adulto. Nesse sentido, eles optaram por apresentar o Super-Herói em seu status adulto. Só é possível conhecer a história após ler as páginas da revista. As capas da revista do Capitão Marvel apresentam sempre o super-herói na capa em sua versão adulta, em algumas versões o jovem Billy aparece na capa, entretanto, propondo uma análise sobre a capa, torna-se difícil perceber que o jovem se transforma no adulto.



**Imagem 2** - Revista Whiz Comics nº 22 – Outubro de 1941 – Publicação Fawcett's Comics



**Imagem 3** – Capa da Minissérie Lendas – 1986 – Publicação DC Comics

A imagem 2 apresenta o capitão Marvel ao lado de seu alter ego Billy Batson, entretanto, não é possível identificar de maneira clara que o jovem se transforma no adulto super-herói. Existe a possibilidade de se pensar em um tipo de relação existente entre os dois personagens que estão na capa. Na imagem 3 existe uma ênfase na figura do super-herói e seus poderes misteriosos, incríveis, seu rosto não é apresentado, a imagem traduz a onipotência de um personagem que está atrás de um jovem, nota-se a diferença em escala dos personagens, que não é tão perceptível na imagem 2. Nesse sentido, a imagem 3 apresenta uma distância muito ampla entre o jovem e o adulto, pois apenas o adulto (Capitão Marvel) carrega os poderes dos deuses. Nota-se que essa relação acontece na vida de um personagem que dentro da narrativa ficcional divide-se em dois. É essa oscilação entre duas categorias sociológicas (jovem e adulto) que nos parece contribuir para compreender o paradoxo da juventude que se expressa através das HQ. Em 1973 a DC comics começou a publicar o Capitão Marvel, e em sua capa, apresenta a maneira como o jovem Billy se transforma em Capitão Marvel, e essa relação é explicada por um outro super-herói da sociedade dos quadrinhos, o Superman, conforme observamos na imagem a seguir:



**Imagem 4** – Capa da revista SHAZAM – DC Comics – N° 1 – 1973.

A imagem 4, apresenta o super-herói Superman dando boas-vindas ao Capitão Marvel, uma estratégia para informar que a partir daquele momento, o Capitão Marvel faria parte da DC Comics. O Superman apresenta o seguinte diálogo: “Billy Batson, diz a palavra mágica ... E torna-se o mais poderoso mortal do mundo”. A Palavra mágica é SHAZAM que possibilita a oscilação entre as duas categorias. Para se tornar o super-herói ou para voltar a ser jovem, Billy precisa dizer o encantamento. Essa relação de flutuação entre o jovem e o adulto apresenta-se como um objeto de análise interessante. Por exemplo, quando é

necessário tornar-se adulto ou voltar a ser jovem? Dentro das Histórias em Quadrinhos, o Jovem Billy torna-se super-herói adulto quando se sente em perigo, ou precisa ajudar alguém. Em contrapartida, ele torna-se jovem novamente quando compreende que sua missão terminou. A inquietação em relação a esse possível paradoxo apresenta-se da seguinte forma: O Jovem Billy sabe identificar os problemas que ele pode resolver sem se tornar super-herói ou transforma-se e flutua para a categoria adulto sempre que aparece um problema? A resposta para essa indagação apresenta-se no início da narrativa em que Billy recebe seus poderes, o mago chamado SHAZAM, procurava, por muito tempo, alguém para quem pudesse passar seus poderes, ele desejava um sucessor. Ao ter contato com Billy ele sentiu que o jovem era uma pessoa de caráter, e deduziu que Billy Batson tomaria as decisões corretas. O ato de compartilhar os poderes com um jovem apresenta-se como objeto de análise, pois dentro da narrativa acontecem dois fatos que podem ser compreendidos como práticas sociais que são vivenciadas pelos jovens na sociedade real: um adulto dá a um jovem uma quantidade de poder inimaginável e o jovem só pode usar esse poder quando torna-se adulto.

Observa-se que a relação que ocorre na sociedade dos quadrinhos vivenciada pelo Capitão Marvel, não é muito diferente de nossa sociedade real. É possível compreender através da história do Capitão Marvel que o jovem não pode assumir certos poderes? Seria esse um problema do jovem? Nota-se que as Hqs são lidas por jovens, e mesmo sendo consideradas entretenimento, existe a identificação com os diálogos expressados nas histórias em quadrinhos, construir uma narrativa onde o jovem só pode utilizar os poderes quando se torna adulto é propor uma irresponsabilidade por parte do jovem, dando a entender que ele não seria capaz de se tornar um super-herói. José Machado Pais (1990) comenta que a juventude é um mito. Os super-heróis que são baseados em arquétipos, também correspondem a um mito. Então como se constrói um mito que traduz a juventude e os super-heróis ao mesmo tempo? Dê poderes a um jovem, e diga a ele que só pode usar quando se tornar adulto. Essa não é a solução, é óbvio que o objeto que estamos analisando é uma obra de ficção, entretanto, ela foi construída com base no que compreendemos como realidade. Existe a manutenção, de um estereótipo do jovem que a mídia ajuda a difundir, e entre esses estereótipos não existe apenas a falta de responsabilidade, mas também, a delinquência, problemas com a inserção profissional, problemas na escola, problemas com os pais, ou seja, a juventude tornou-se um problema sociológico como afirma José Machado Pais (1990). Tal ideia ainda pode ser reforçada quando Catani e Gilioli (2008) tecem sua interpretação do papel da revolução cultural no processo de produção do um ideal de

juventude:

O rótulo geração 68 associava uma suposta cultura jovem (no singular) genérica à rebeldia política, à oposição aos sistemas autoritários, às utopias e ao desejo de mudança social. Depois de mais de duas décadas, essa imagem idealizada foi esvaziada pelas representações da mídia e substituída pela imagem da juventude como unicamente associada as “tribos urbanas” e aos teens “alienados”, em especial na década de 1990.” (...) A essência juvenil contemporânea foi associada a desinteresse pela política e pelas instituições oficiais, identificando os jovens, em primeiro lugar, como consumidores. Nesse contexto, a ideia de “revolução social” foi caracterizada como “velha” e as utopias em prol de mudanças no sistema (anos 60-70) foram substituídas por representações da juventude como delinquente, criminoso, “desviante”, “anormativa” ou, no máximo, “passiva”. (...) (CATANI; GILIOI, 2008, p. 71)

Entretanto, é necessário repensar essas representações sociais da juventude, superando o senso comum que tende à desqualificação de significativas camadas juvenis, propondo novos diálogos e a reconstrução de representações positivas ligadas aos jovens. Propor novas direções e possibilidades de perceber o jovem não é uma tarefa fácil, é a construção de um contradiscurso que vai de encontro a condutas homogêneas que são sugeridas pela mídia, pelos discursos políticos e por intervenções administrativas de várias ordens.

### **Um Jovem, um adulto e um super-herói**

Em 1987, dentro da “Sociedade dos Quadrinhos”, o Capitão Marvel passa a fazer parte da Liga da Justiça. No universo das Histórias em Quadrinhos, em alguns momentos é difícil notar quem é jovem. Por exemplo, nota-se com frequência a categoria adulto. E como se identifica o adulto? É interessante pensar, que de uma maneira geral, o adulto é notado pelo fato de ter duas identidades, de um lado um trabalhador aparentemente comum, e do outro um super-herói. O Superman tem seu alter ego, o Clark Kent, que é jornalista em um dos maiores jornais da cidade de Metrópoles, o Planeta Diário. O Batman, conhecido como o senhor Bruce Wayne, é dono de um império econômico conhecido como as empresas Wayne. Então, nos parece que mesmo no universo ficcional dos quadrinhos, ser adulto é ter um trabalho, e conseqüentemente, conviver com duas responsabilidades, que aparentemente o jovem não conseguiria lidar. A iniciação do Capitão Marvel na Liga da Justiça torna-se um episódio peculiar, a partir daquele momento o super-herói é inserido em

um universo específico, em um grupo social de adultos. É importante lembrar que não existia uma relação de sociabilidade coesa antes desse momento, pois o jovem Billy transformava-se em Capitão Marvel, cumpria seus objetivos como Super-herói (adulto) e voltava a sua rotina juvenil, ou seja, não havia relações de sociabilidade entre o adulto (super-herói) e a sociedade, a não ser em alguns diálogos com as pessoas que eram salvas pelo super-herói, os vilões que apareciam e alguns outros super-heróis que de vez em quando conversavam com o Capitão Marvel. Ao enfatizar que não havia relações de sociabilidade, não estou querendo dizer que o Capitão Marvel não se relacionava com o mundo, entretanto, ao analisar as relações existentes enquanto este flutua para categoria adulto, é possível dizer que o Capitão Marvel não tem amigos.

Na série animada da Liga da Justiça exibida pelo canal Cartoon Network entre 2001 e 2004, especificamente na 4ª temporada, no episódio chamado “Embate” (Clash) o Capitão Marvel aparece pela primeira vez como integrante da Liga da Justiça. Para analisarmos o discurso presente no episódio foram escolhidos dos momentos específicos, uma entrevista com Capitão Marvel que acontece no início do episódio feita pela repórter Louis Lane, e uma reunião que o Capitão Marvel convoca com os membros fundadores da Liga da Justiça. O episódio em questão gira em torno de uma diferença de opiniões entre o Superman e o Capitão Marvel. O personagem Lex Luthor se candidata à presidência dos Estados Unidos, e enquanto Superman acredita que essa jogada política faz parte de um terrível plano para destruir o país, o Capitão Marvel defende que o ser humano pode mudar, que ele pode se resignar. A entrevista feita pela Repórter Louis Lane acontece da seguinte forma:

*Louis Lane: Como se sente na Liga da Justiça?*

*Capitão Marvel: Como eu me sinto? Eu esperei a vida inteira por isso. Estar no mesmo time do Superman, do Batman, da Mulher Maravilha, ainda nem acredito que eles me deixaram entrar.*

*Louis Lane: E o que você mais valoriza na liga?*

*Capitão Marvel: Poxa, eu acho que é todo bem que fazem, não só ajudar as pessoas o que é ótimo, quer dizer, essa é a razão de estarmos aqui para começar, não é? Mas eles fazem muita diferença, eles mudam o mundo.*

Ao dizer: nem acredito que eles me deixaram entrar, nos parece que o Capitão Marvel compreende que flutua entre as duas categorias que orientam nossa discussão, e que talvez o fato de não ser um adulto em tempo integral seria um empecilho para fazer parte da liga da justiça. É possível notar a compreensão do sentimento que existe em “ser adulto” e

ser notado pela Liga da Justiça como digno de fazer parte do grupo. O Capitão Marvel também compreende a importância da Liga da Justiça como um grupo que ajuda as pessoas, ou seja, sem eles, “não estaríamos aqui”. O grupo de Super-heróis em questão muda o mundo, segundo o Capitão Marvel. Torna-se importante dizer que o Capitão Marvel ainda não estava acostumado com o grupo, conseqüentemente não tinha construído laços de sociabilidade, ele sentia-se feliz, por estar com os adultos e fazer parte de uma equipe. As relações de sociabilidade são muito importantes para os jovens, a possibilidade de fazer parte de um grupo cultural interfere de maneira positiva na identidade dos jovens. O segundo momento que analisamos, apresenta a percepção do Capitão Marvel após passar um tempo com a Liga da Justiça. O Capitão Marvel toma posse de seu status adulto e convoca uma reunião, para expressar suas ideias:

*“Chega de broncas, eu convoquei esta reunião, e vou falar o que eu penso... eu admirei a liga a vida inteira, vocês eram meus heróis, cada um de vocês, e você, você era mais do que um herói, eu idolatrava você eu queria ser você, toda vez que eu enfrentava vilões eu pensava: o que o Superman faria? Agora eu sei. Eu acredito em jogo limpo, em confiar na palavra das pessoas e dar a elas o benefício da dúvida. Na minha cidade eu já enfrentei minha cota de vilões, mas nunca tive que agir como eles para vencer uma briga, eu sempre achei um outro modo, bom, eu quero dizer com isso que eu gosto de ser um herói, um símbolo, e é por isso que eu vou sair da liga da justiça, vocês não agem mais como heróis”.*

No discurso do Capitão Marvel é possível notar seu incômodo em relação a maneira como a liga da Justiça procede. Ao destacar “chega de broncas” compreende-se que essa relação entre ser jovem e adulto era percebida pelos integrantes da equipe, que direcionavam mais regras e decisões para ele. O Capitão Marvel reflete sobre suas referências e as questiona, após passar um tempo com a Liga da Justiça, ocorre a desconstrução da perfectibilidade dos arquétipos de super-heróis (adultos). É possível notar também a diferença entre as perspectivas do “mundo jovem” e do “mundo adulto”, quando ele comenta que acredita em jogo limpo, em confiança, e no benefício da dúvida. Nesse sentido, para nosso protagonista, os super-heróis não agem mais assim. O Jovem que existe dentro do super-herói adulto deixa claro que nunca precisou agir como vilões para vencê-los. E agir como adulto? O Capitão Marvel negligencia a rede de sociabilidade que conseguiu, deixa sua categoria jovem falar mais alto, e resolve sair da Liga da Justiça. Sua saída indica a importância da construção de sua identidade, pois, ao “andar” com os adultos, ele percebeu que não queria ser como os adultos. Sua opção revela um desejo de caminhar sozinho, uma compreensão de que mesmo tornando-se adulto, não existe a necessidade de deixar sua

juventude. Nesse sentido, o jovem apresenta-se como um indivíduo que tem consciência de seus atos, que compreende a responsabilidade que existe em ter poderes, ou seja, ser um super-herói (adulto), entretanto, este pode trilhar seu próprio caminho tendo como referência alguns ideais que fazem parte do status jovem, e algumas práticas pertencentes ao universo adulto.

### **Considerações Finais**

Evocamos aqui, em um exercício que teve como alicerces fundamentos teórico-metodológicos as configurações do grito “SHAZAM”, já que uma das nuances desenvolvidas pelas narrativas escolhidas é que se tornar adulto é um superpoder. Logo, SHAZAM é um personagem heroico que transita entre duas categorias: a criança e o adulto. Pensar o paradoxo da juventude é acentuar que as representações que costumam ocorrer nas histórias em quadrinhos apresentam adolescentes/jovens com ausência de responsabilidade, quiçá alguns personagens específicos que “desafinam” essa tendência. Propor análises sobre a categoria juventude nos permite ampliar o horizonte que permeia o que compreendemos como cultura pop, e sublinhar também, que ainda hoje, há uma série de discursos midiáticos que invisibilizam o jovem, dando a este, inclusive, um status marginal. Em suma, o desafio foi trazer algumas reflexões sobre o paradoxo da juventude, proposto por José Machado Pais, e compreender o comportamento juvenil, seu cotidiano, seus modos de pensar e de agir, suas perspectivas em relação ao futuro, suas representações e identidades sociais tendo como referência a figura do super-herói Capitão Marvel. Para nós, o paradoxo da juventude funciona no encantamento SHAZAM, pois, ao pronunciá-lo, o jovem Billy Batson altera sua idade, seu status, sua visibilidade, e em contrapartida, mesmo utilizando os poderes da fase adulta, o Capitão Marvel percebe que existe o momento de voltar a ser jovem. Ressaltamos que navegar pelas histórias citadas é propor um reencontro com nossas figuras mais jovens, que folheavam as HQ’s sem dominar o território teórico que possuímos hoje, ainda na atmosfera imagética que nos rodeia, em tempos como estes, apreciaríamos gritar SHAZAM e voltar a ser crianças, pois acreditamos serem os “os super-heróis” mais fortes do universo.

**Referências Bibliográficas:**

ABRAMO, Helena. Considerações sobre a tematização social da juventude no Brasil. **Revista Brasileira de Educação** n° 5. ANPED, 1997. Disponível em: [http://www.anped.org.br/rbe/rbedigital/RBDE05\\_6/RBDE05\\_6\\_05\\_HELENA\\_WENDEL\\_ABRAMO.pdf](http://www.anped.org.br/rbe/rbedigital/RBDE05_6/RBDE05_6_05_HELENA_WENDEL_ABRAMO.pdf)

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2014.

BOURDIEU, Pierre. **A juventude é apenas uma palavra**. Disponível em [http://search.4shared.com/postDownload/j6DjyDdw/A\\_Juventude\\_Apenas\\_Uma\\_Palavra.html](http://search.4shared.com/postDownload/j6DjyDdw/A_Juventude_Apenas_Uma_Palavra.html)

CATANI, Afrânio Mendes; GILIOLI Renato Sousa Porto. **Culturas Juvenis: Múltiplos olhares**. São Paulo: Editora UNESP, 2008.

DAYRELL, Juarez. **Juventude, grupos culturais e sociabilidade**. 24ª Reunião da ABA, junho de 2004. Disponível em: [http://www.cmjbh.com.br/arq\\_Artigos/ABA2004.pdf](http://www.cmjbh.com.br/arq_Artigos/ABA2004.pdf)

FEIXA, Carles & LECCARDI, Carmen. O conceito de geração nas teorias sobre juventude. **Sociedade & Estado**, Brasília, Vol. 25 n. 2, mai-ago 2010. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/se/v25n2/03.pdf>

Hall, Stuart. Raça o significante flutuante. **Z Cultural**: ano VIII, 03, 2013,

<http://revistazcultural.paccufri.br/raca-o-significante-flutuante>

JUNIOR, Gonçalo. **A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

KNOWLES, Christopher. **Nossos deuses são super-heróis**. São Paulo: Cultrix, 2008.

MARGULLIS, Mario y URRESTI, Marcelo. La juventud es más que una palabra. In: ARIOVICH, Laura [at al.]. **La juventud es más que una palabra**. Buenos Aires: Biblos, 1996, pág. 13-30.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2005.

MOCARZEL, Marcelo Siqueira. **Tempos e espaços das juventudes: conceitos e trajetórias** In. PEREIRA, Cláudia (org). **Culturas, consumos e representações midiáticas da juventude**. Curitiba: Appris editora, 2017.

PAIS, José Machado. Correntes teóricas da sociologia da Juventude. In: PAIS, José Machado. **Culturas Juvenis**. Lisboa: Imprensa nacional-Casa da Moeda, 2ª Ed., 2003 pág. 47-79.

\_\_\_\_\_. A construção sociológica da juventude - alguns contributos. **Análise**

**Social**, vol. XXV (105-106), 1990 (1. º, 2. º), pp. 139-165. Disponível em: <http://www.ics.ul.pt/rdonweb-docs/Jos%C3%A9%20Machado%20Pais%20-%20Publica%C3%A7%C3%B5es%201990,%20n%C2%BA2.pdf>

SANTOS, Roberto Elísio dos. **Gibi**: a revista sinônimo de quadrinhos. São Paulo: Via Lettera, 2010.

VIANA, Nildo; REBLIN, Iuri Andréas (Orgs.). **Super-heróis, cultura e sociedade**: aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos. Aparecida: Idéias e Letras, 2011.

**Fonte:**

Liga da Justiça – Episódio: Embate (Clash). Disponível em: <http://animeskingld.blogspot.com.br/2014/07/liga-da-justica-sem-limites-ep20-embate.html>.