



ISSN: 2358-0844  
n. 18, v. 1  
out.2022-dez.2022  
p. 348-369

# Sobre futebol, super-heróis e super-heróínas: episódios das lembranças de uma criança lembrada\*

*(About soccer, superheroes and superheroines: episodes from the memories of a remembered child)*

*(De fútbol, superhéroes y superheroínas: episodios del recuento de un niño recordado)*

Iván Villanueva-Jordán<sup>1</sup>

**RESUMO:** O texto aqui traduzido é um ensaio de cunho autoetnográfico. Nele, o autor lembra episódios de sua infância queer e, de forma crítica, analisa como os super-heróis e super-heróínas, representados nas mais diversas mídias, foram importantes para que ele enfrentasse a masculinidade hegemônica imposta pelo futebol. O texto conta com ilustrações do artista espanhol José Manuel Palenzuela, feitas exclusivamente para este ensaio. No que se refere aos termos da linguagem queer, minha proposta tradutória foi a de não traduzi-los, não domesticá-los, e não grafá-los em itálico, como uma estratégia de resistência e de subversão, partindo dos mesmos princípios defendidos pelo autor, que, assim como eu, é tradutor e pesquisador dos Estudos da Tradução. Além disso, tentei eliminar o “masculino universal” presente nas línguas portuguesa e espanhola por meio de uma tradução que empregasse, sempre que possível, termos genéricos em português e, quando não, acrescentei a designação feminina equivalente.

**PALAVRAS-CHAVE:** Infância queer. Super-heróis e super-heróínas. Masculinidade hegemônica. Futebol. Tradução.

**Abstract:** This is a translation of an autoethnographic essay. In this essay, the author remembers episodes of his queer childhood and, critically, analyzes how superheroes and superheroines, represented in the most diverse media, were important for him to face the hegemonic masculinity imposed by soccer. The text features illustrations made exclusively for this essay by the Spanish artist José Manuel Palenzuela. Concerning queer language terms, my translation proposal was not to translate them, not to domesticate them, and not to italicize them, as a strategy of resistance and subversion, based on the same principles defended by the author, who, like me, is a translator and researcher in Translation Studies. Furthermore, I tried to eliminate the “universal masculine”, which is present in both Portuguese and Spanish languages, through a translation that used, whenever possible, generic terms in Portuguese and, when not, I added the equivalent feminine designation.

**Keywords:** Queer childhood. Superheroes and superheroines. Hegemonic masculinity. Soccer. Translation.

**Resumen:** El texto traducido aquí es un ensayo autoetnográfico. En este ensayo, el autor recuerda episodios de su infancia queer y, de manera crítica, analiza cómo los superhéroes y superheroínas, representados en los más diversos medios, fueron importantes para él para enfrentar la masculinidad hegemónica impuesta por el fútbol. El texto presenta ilustraciones del artista español José Manuel Palenzuela, hechas exclusivamente para este ensayo. En cuanto a los términos del lenguaje queer, mi propuesta de traducción fue la de no traducirlos, no domesticarlos y tampoco ponerlos en cursiva, como una estrategia de resistencia y subversión, basada en los mismos principios que defiende el autor, quien al igual que yo, es traductor e investigador de Traductología. Además, traté de eliminar el «masculino universal» presente en portugués y español a partir de una traducción que usa, cuando posible, términos genéricos en portugués y, cuando no, añadí la designación femenina equivalente.

**Palabras clave:** Infancia queer. Superhéroes y superheroínas. Masculinidad hegemónica. Fútbol. Traducción.

\* Tradução: Willian Henrique Cândido Moura. Doutorando e Mestre em Estudos da Tradução pelo Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução da Universidade Federal de Santa Catarina (PPGET-UFSC). E-mail: willianmoura.tradutor@gmail.com

<sup>1</sup> Doutor em Tradução e professor da Universidade Peruana de Ciências Aplicadas. E-mail: ivan.villanueva@upc.pe - <https://orcid.org/0000-0003-1479-1627>. As ilustrações são de José Manuel Palenzuela.



Artigo licenciado sob forma de uma licença Creative Commons [Atribuição 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/). (CC BY-NC 4.0)

Recebido em 03/04/2022  
Aceito em 13/12/2022

### Nota do tradutor (n.t.)

O texto aqui traduzido foi publicado inicialmente em língua espanhola sob o título *De fútbol y superhéroes: episodios del recuento de un niño recordado*, em 2021, como um capítulo do livro *Juegos políticos: el deporte y las pugnas que mueven al mundo (Tomo II)*, editado por Jorge Illa Boris, Bruno Rivas Frías y Oscar Sánchez Benavides, pela Editora da Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (Editorial UPC). A tradução para o português foi gentilmente autorizada pelo autor, Prof. Dr. Iván Villanueva-Jordán e também por Magda Simons Tejada, responsável pela Editorial UPC, pessoas a quem agradeço profundamente.

### Introdução

I've got the dreams, I've got the style.  
I've got the moves to make you smile.  
So kiss my ass goodbye,  
Cos I'm gonna be the one.  
And when you're old, like 32,  
You'll all remember Jamie New,  
The kid who learned to fly,  
Cos I'm gonna kiss the sun.

Esses são alguns versos de *And You Don't Even Know It*, música de abertura do musical inglês *Everybody's Talking about Jamie*<sup>2</sup> (MACRAE, 2017). O musical foi baseado em um caso real documentado em um especial de televisão sobre como o Jamie original enfrentou *bullying* na escola e conseguiu cumprir seu objetivo de se apresentar no palco (como uma *drag queen*). Nessa canção do musical, Jamie New é um garoto de dezesseis anos, tem cabelo loiro platinado e dança em cima das carteiras, sacudindo os ombros, levantando as pernas para o alto enquanto anuncia que tudo o que o espera daqui para frente será fabuloso. Ele mesmo já é fabuloso se partirmos da forma como Moore (2018) conceitua a excentricidade: ser dissidente da norma do cotidiano, transgredir a vitimização por meio de uma expressão exacerbada de si. Em *Everybody's Talking about Jamie*, a identidade gay do protagonista não é integrada à narrativa por um processo de saída do armário. Jamie é gay inclusive no cartaz de divulgação do musical. A história trata principalmente sobre como o herói quer seguir um caminho ainda menos normativo, (mais) queer – algo que Billy Elliot jamais se atreveu, mas seu melhor amigo sim, no papel coadjuvante.

O musical funciona como uma encenação do que muitas pessoas, assim como eu, possivelmente, sonhávamos fazer nas aulas do colégio. Também funciona para aqueles e aquelas de nós que somos “*old, like 32*” como um exercício difícil de lembrar, como foram nossos tempos de escola, principalmente durante a infância. No entanto, embora Jamie cante com muita

2 (n.t.) No Brasil, Todos estão falando sobre Jamie.



confiança e enfrente os valentões fabulosamente, também há momentos em que não é tão fácil se relacionar. “*It was something he said / Just one little thing / The thought left a scar / The words left a sting*” (The Wall in My Head<sup>3</sup>). A injúria pode ter muitas formas e uma de suas características é a força com que uma ofensa pode ser cunhada no repertório de palavras que identifica uma pessoa. Eribon (2012) propõe que a injúria (por exemplo, *pedé*, “viado” em francês), não descreve uma pessoa, mas torna a pessoa que insulta possuidora daquela que é insultada. “Quem lança a injúria sobre alguém, tem esse alguém sob seu poder” (ERIBON, 2012, p. 26, minha tradução<sup>4</sup>). Dentre suas formas possíveis, a injúria também pode ser uma pergunta “inocente”, que ao ser repetida, tem um efeito particular: “Você NÃO gosta de futebol?”

No decorrer deste texto, apresentarei algumas passagens autoetnográficas relacionadas aos processos de (não)identificação a partir de minhas lembranças de quando era criança. Trata-se de um *spin-off* ou um recorte de trabalhos relacionados com as infâncias roubadas de pessoas queer. Particularmente, é olhar para trás e dar sentido ao modo como as ações de outras pessoas constituíram “uma guerra declarada contra o menino afeminado” (CORNEJO, 2012<sup>5</sup>). O futebol é o ponto de partida dessas lembranças, como símbolo da violência cotidiana, iterativa, e a partir de atos de fala que revelam o pressuposto de que todo menino joga futebol. Justamente na ideia de “jogar futebol” encontra-se uma estratégia velada, por meio da qual a noção do jogo, que se supõe ser básica nos processos da infância, está diretamente ligada a um esporte que significa, também, um modelo de masculinidade central/heteronormativa.

Relembrar a criança que fui não envolve apenas relembrar perguntas embaraçosas, olhares desapontados e até mesmo comparações corporais trágicas, mas também pensar sobre os meios estratégicos pelos quais a infância queer sobreviveu. Esquivar-se de bolas ou encontrar caminhos alternativos no colégio para não ter que se aproximar da quadra de futebol acabou resultando em um ensaio do trabalho subjetivo contra a injúria. A sobrevivência ou o autocuidado, nessa infância, resultaram de outros processos de (não)identificação com o jogo e do repúdio ao futebol. Nesse sentido, surge o interesse por super-heróis e super-heroínas, principalmente, pelo fato de poder olhar para pessoas adultas que se vestiam de forma diferente, com uma identidade secreta e cujos corpos podiam ser explorados nas *action figures*<sup>6</sup>. Começa então a construção de uma subjetividade a partir de formas alternativas de brincar ou de não identificação com a norma, como a identificação com a Mulher Maravilha e a erotização da figura do Superman.

3 (n.t.) The Wall in My Head é uma das canções que fazem parte do musical Everybody’s Talking about Jamie.

4 No original: “Celui qui lance l’injure me fait savoir qu’il a prise sur moi, que je suis en son pouvoir” (ERIBON, 2012, p. 26).

5 (n.t.) Utilizei a tradução realizada por Larissa Pelúcio, publicada no Brasil em 2012.

6 (n.t.) Action figures ou figuras de ação são pequenos bonecos articulados, geralmente feitos de plástico, que representam personagens de filmes, animes ou videogames.



## Repúdio

*Havia três quadras no colégio onde estudei: uma com cestas de basquete, outra só com traves de futebol e outra com traves de futebol e cestas de basquete juntas. As quadras eram separadas por declives e grades; tinha que passar pela primeira para chegar à segunda, e passar pela segunda para chegar à terceira. A biblioteca ficava no prédio que circundava a terceira quadra. Nos recreios de quinze minutos, todas as quadras estavam ocupadas; os estudantes jogavam basquete na primeira quadra e futebol nas outras duas. Era um colégio católico, só para meninos, com diretores e coordenadores que tinham algum tipo de treinamento militar, e onde todos nós, alunos, usávamos uniformes, um tipo específico de corte de cabelo e fazíamos formações (“alto, firme, descansar”, “em coluna para cobrir”) várias vezes ao dia para entrar nas salas de aula.*

Em geral, a pesquisa sobre as dinâmicas entre homens gira em torno da noção de masculinidade elaborada por Connell (2005), na década de 1980, a qual é entendida como uma estrutura de práticas sociais com componentes de poder, produção, catexia, assim como com uma dimensão simbólica, que encontra significado em um sistema de relações de gênero. Desses componentes de poder, emerge também a hegemonia de certas masculinidades, cuja posição dominante é aceita de maneira estratégica em certos contextos, por certos cúmplices e também por subordinados (CONNELL, 2005). Os sujeitos subordinados, que performam masculinidades periféricas, não o fazem desprovidos de agência, mas também com funções e objetivos específicos que mobilizam suas ações. Nessas formas de agir, o corpo dos homens ou, melhor dizendo, os corpos sexuados e posicionados nas hierarquias da masculinidade são movidos, cultivados, exibidos, criticados<sup>7</sup>.

O futebol, como esporte e também como prática social e complexo semiótico, é um meio privilegiado entre dinâmicas/estratégias masculinas e hegemônicas. O jogo de bola entre meninos é uma forma de encobrir o modo como as dinâmicas de gênero permeiam os momentos em que se supõe buscar diversão, um ato inocente e sem violência. Na escola, o futebol é o momento de agir como um menino, de provar ser um menino ou de se tornar um menino (*doing boy*). É um componente do currículo oculto de gênero, alternativo à educação formal, no qual também se encontram interações não instrucionais entre o corpo docente e alunos, dinâmicas entre estudantes e o cotidiano no espaço escolar (SWAIN, 2006). O espaço escolar é constituído não apenas por salas de aula, mas também por espaços recreativos onde as ações individuais logo se tornam rotinas para o corpo das crianças. As rotinas implicam a aprendizagem entre pares, uma vez que os demais estudantes também são agentes da socialização de gênero e da masculinidade. O futebol, como um

<sup>7</sup> “Os corpos participam da ação social delineando cursos de conduta social – o corpo é um participante na geração da prática social. É importante não apenas que as masculinidades sejam entendidas como corporificadas, mas também que o entrelaçamento da corporeidade e do contexto social seja abordado” (CONNELL; MESSERSCHMIDT, 2005, p. 851, minha tradução). No original: “*Bodies participate in social action by delineating courses of social conduct—the body is a participant in generating social practice. It is important not only that masculinities be understood as embodied but also that the interweaving of embodiment and social context be addressed*” (CONNELL; MESSERSCHMIDT, 2005, p. 851).



meio de ocultar as hierarquias de gênero em momentos e espaços lúdicos, é um jogo normativo, veladamente compulsivo, que desloca os meninos que não jogam ou que não deveriam jogar.

*Acho que foi na terceira série que percebi as dificuldades para chegar à biblioteca. Atravessar as quadras representava um desafio devido às bolas. No ensino fundamental, eu achava que tinha algum tipo de magnetismo para as bolas; no ensino médio, eu sabia que elas eram mais direcionadas ao meu rosto. Foi difícil aprender que as bolas de basquete doem menos que as bolas de futebol, embora as bolas de basquete machuquem a pele devido ao atrito do material. [...] No ensino fundamental, aprendi a pegar alguns atalhos, pelos espaços entre os blocos, para chegar à terceira quadra. Já no ensino médio, isso ficou mais complicado, pois a gente cresce e fica mais visível quando tenta passar despercebido pelos corredores das salas de aula, algo proibido durante o recreio.*

O futebol significava uma espécie de ameaça para mim, um nervosismo latente ao passar por um espaço onde havia pessoas, ou melhor dizendo, garotos chutando bola. O medo se baseava no fato de que a bola escaparia deles, chegaria aos meus pés e eu não conseguiria devolvê-la, porque não sabia como chutar. Sabia que o futebol era um jogo para o qual eu não era convidado. Havia um fato implícito de que eu deveria atuar de modo a estabelecer um vínculo com a masculinidade esperada para o meu próprio corpo, e isso fez com que os esportes me parecessem uma armadilha para revelar algo a mais sobre mim, que aos oito, nove ou dez anos de idade eu não sabia, mas que, aparentemente, as outras crianças sim.

A relação entre masculinidade e sexismo nos esportes está amplamente documentada, principalmente no ambiente escolar. Costuma-se compreender que a habilidade e a força necessárias para praticar um esporte é praticamente um oxímoro da posição feminina (ANDERSON, 2005, p. 13). Além disso, a ideia de força de Del Castillo (2001, p. 253, minha tradução<sup>8</sup>), de que “em toda sala de aula há um ‘nerd’ ou um ‘viado’”, faz referência às masculinidades de quem não joga futebol no recreio ou nas aulas de educação física. O “nerd” não tem a habilidade. O “viado” não tem a força e é muito delicado. E assim, nessa forma de entender o futebol escolar, a injúria desliza como aquela verdade que os demais já conheciam. A força da palavra “viado” na escola serve como uma sutura entre o corpo e a posição periférica. Ela organiza e dá coerência ao modo como alguém falha ou fracassa e, ao mesmo tempo, permite que o corpo seja entendido como menos adequado para o jogo, sem força, feminino.

*Sempre tive vergonha de usar shorts no colégio. Uma vez eu estava de shorts na aula de educação física, e o professor gritou de longe para mim que parecia que eu estava de saia e os meios pareciam uma meia-calça. Era tão fácil para os meus colegas. Eles não viam a hora de sair para as aulas de educação física, tanto é que tiravam as calças antes mesmo de chegar às quadras. Eu costumava esperar o máximo possível ou até que o professor chamasse minha atenção por ainda estar de calças, pois os exercícios eram feitos com o uniforme esportivo. Me lembro que tolerava mais o professor do ensino fundamental; o professor do ensino médio nunca deixou de me comparar com meu pai*

8 (n.t.) No original: “en todo salón hay un ‘lorna’ o un ‘maricón’” (DEL CASTILLO, 2001, p. 253).



*que, sim, tinha sido um grande atleta. O professor do ensino fundamental sabia que todos queriam jogar futebol, mas antes disso ele incluía alguma outra atividade da qual eu sempre participava. Quando terminávamos os exercícios, os alunos podiam pegar a bola e começar a jogar. Então, eu escapava para a biblioteca.*

A referência a uma masculinidade hegemônica sugere fatores abstratos pelos quais a sociedade assume algum tipo de dinâmica. No entanto, quando alguém se refere a sua escola, em geral se lembra de seus colegas, aproximadamente trinta crianças/adolescentes nas quais essa hegemonia tomava formas bastante concretas. Ou seja, a dimensão ontológica da masculinidade torna-se tangível na forma como agimos em nossas performances infantis. O “viado da sala” é uma referência textual de experiências prévias em contextos escolares nas quais alguém volta a agir e a viver na pele um conjunto de significados anteriormente estabelecidos na sociedade ou, neste caso, entre as distintas gerações de estudantes de um colégio. O futebol como performance é tanto um complexo semiótico quanto um ato performativo de gênero. Como performance, aproxima-se de um tipo de ritual que comunica, em sua repetição, que aqueles meninos que chutam a bola iniciaram um desenvolvimento correto, linear/alinhado, normal (*straight*) de sua masculinidade. Como ato performativo, é um fato estilizado de gênero que se torna público nos espaços lúdicos do colégio que frequenta, mas também nos campos de futebol do bairro onde vive.

O jogo de futebol na infância não é inconsequente. Existem razões temporais, espaciais e coletivas em sua prática pública, na exposição dos corpos que brincam. “A performance ocorre com o objetivo estratégico de manter o gênero em seu quadro binário, objetivo que não pode ser atribuído a uma pessoa, mas que deve ser entendido para fundar e consolidar a pessoa” (BUTLER, 1990, p. 179, minha tradução<sup>9</sup>). O gênero corporificado nas pessoas se constitui a partir de suas próprias ações cotidianas, recreativas, privadas ou públicas, que acarretam algum tipo de êxito momentâneo em poder ocupar uma posição masculina ideal. Que algumas pessoas fracassem nesses jogos de acesso a uma masculinidade central não implica que elas pretendam ser subordinadas. O gênero como sistema dinâmico também possibilita encontrar alternativas de masculinidades mais vívidas e menos compulsivas, apesar de sua normatividade.

*Eu ia visitar minha avó todos os sábados. Ia com mais frequência quando ela voltava de Lima, dos tratamentos que fazia contra o câncer. Se eu seguisse reto por uma rua, não levaria mais do que cinco minutos a pé da minha casa até a casa dela. Mas eu sempre desviava desse caminho. Percorria um caminho mais longo para não chegar ao campinho de futebol onde os meninos do bairro, alguns da minha idade, outros mais velhos, com doze ou treze anos, jogavam à tarde. Um dos meus hábitos da escola era evitar os meninos que jogavam futebol. Quando estava em uma rua segura, eu corria um pouco para não me atrasar. Chegava um pouco agitado, mas feliz por poder passar*

9 No original: “The performance is effected with the strategic aim of maintaining gender within its binary frame—an aim that cannot be attributed to a subject, but, rather, must be understood to found and consolidate the subject” (BUTLER, 1990, p. 179).



*a tarde com minha avó.*

Quando chega a hora, você entende que não tem coordenação, agilidade ou força para chutar uma bola, e que também não será chamado para jogar. Negociam-se suas formas de se entreter, de abrir mão do pragmatismo de querer brincar/ser como os outros meninos. Encontra outros tipos de jogo, sem ser subordinado ou sem subordinar outras pessoas. Swain (2006) chamou esses modelos de masculinidade que ele encontrava nas escolas de “masculinidades personalizadas” (*personalized*), um tipo de masculinidade desinteressada em pertencer ao grupo hegemônico, que encontrava um espaço seguro fora do círculo dos meninos esportistas. Não saber jogar, não estar à altura, jogar mal, tudo o que implica fracassar no que se espera de ser um menino, não implica, necessariamente, sentimentos negativos. De todo esse exercício de retrospectivas, surge uma espécie de afeto ou vínculo estranho (queer) com essa maneira de não estar à altura, de ter optado por outras formas de brincar na infância. Halberstam (2011), no que ele chama de “arte queer do fracasso”, sugere formas de praticar o fracasso: descobrir o esquisitão ou a esquisitona interior, reprovar nos exames, desviar-se, esquecer, desobedecer. “Todas as pessoas perdedoras são herdeiras daquelas que perderam antes delas. O fracasso adora companhia” (HALBERSTAM, 2011, p. 121, minha tradução<sup>10</sup>).

### Identificação

*No sábado à tarde, terminava de almoçar o mais rápido possível para esperar na frente da televisão o início do programa. Era importante não perder o resumo do episódio, pois geralmente apresentava o vilão ou a vilã antes do tema de abertura. Em um episódio, as cenas iniciais aconteciam em uma discoteca. O vilão aparecia em uma sala coberta de espelhos onde havia alguém esperando. Olhava para essa pessoa fixamente enquanto repetia uma série de números e, assim, roubava informações da pessoa com suas habilidades psíquicas. A cena mudava para um primeiro plano com ela correndo em direção à câmera. Ela começava a girar e, então, surgia aquele efeito de uma pequena explosão vermelha e azul que cobria toda a tela. A cena seguinte era ela pulando de um edifício e, só então, se escutava na música “Wonder Woman!”.*

10 (n.t.) No original: “*All losers are the heirs of those who lost before them. Failure loves company*” (HALBERSTAM, 2011, p. 121).





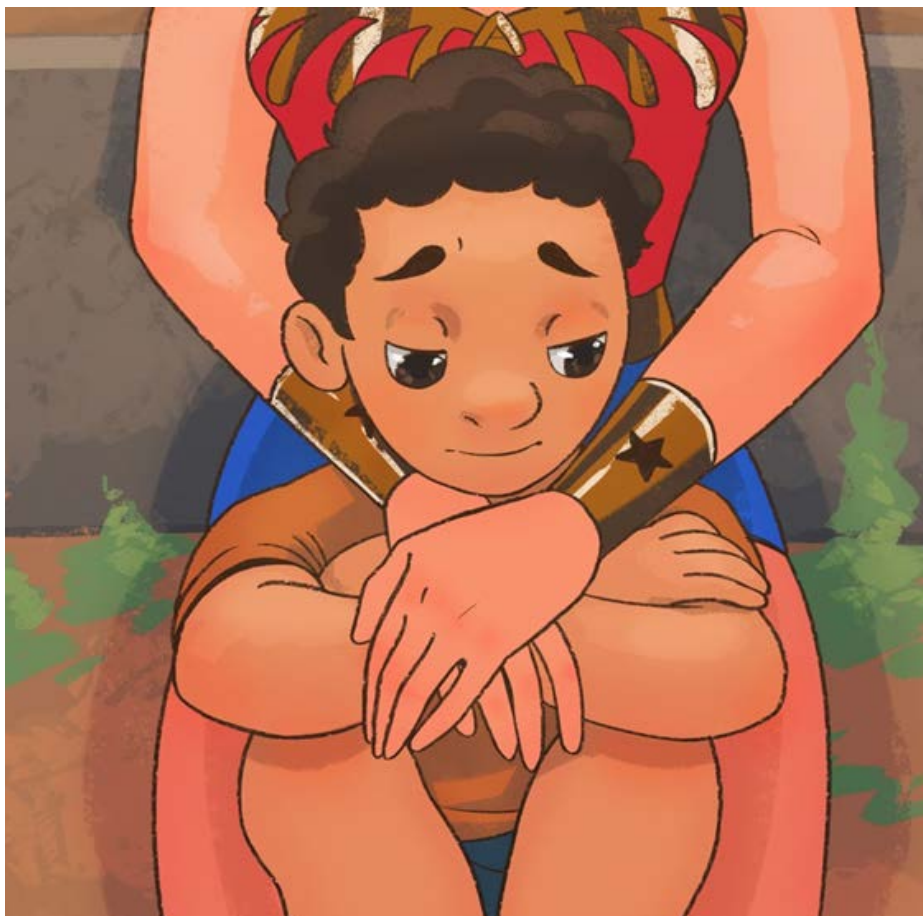
Nas primeiras páginas do romance gráfico *Who Is Wonder Woman?* (HEINBERG; DODSON; DODSON, 2017), as vinhetas apresentam algumas imagens-chave das diferentes interpretações e reescritas da Mulher Maravilha nos quadrinhos: as diferentes vidas de Diana Prince, Donna Troy, Moça Maravilha ou a princesa da Ilha Paraíso ou Themyscira, profeminista, pró-feminismo, patriarcal ou consumista. Passados mais de vinte anos após ter visto pela primeira vez episódios da série de televisão, agora posso identificar quase que instantaneamente a qual era dos super-heróis da DC um determinado estilo pertence e até a qual “onda” (roteirista e ilustrador) seus designs correspondem. Sua primeira aparição na minha vida, com as repetições das séries de televisão dos anos setenta, marcou o início de uma experiência transmidiática (da televisão aos quadrinhos, depois ao cinema e às *action figures*).

Assistir televisão pode ser uma experiência solitária para as crianças, mas não é menos importante do que sair para brincar. A televisão é um meio de entretenimento, sem dúvida, mas ao mesmo tempo uma forma de aprendizagem. Ao assistir televisão, você aprende muito sobre si mesmo, pois um programa de televisão não é uma aula estruturada segundo um modelo de ensino tradicional, pelo contrário, é um esforço para entender e interpretar o que é mostrado. Na infância, a televisão desempenha um papel importante nos processos de subjetivação, em particular, das





pessoas que mais tarde se identificarão como indivíduos ou membros de comunidades LGBT+ (PARSEMAIN, 2019). A aprendizagem significativa, que envolve identificações e a formação de uma subjetividade por meio do entretenimento, está relacionada ao prazer (VORDERER; KLIMMT; RITTERFELD, 2004). No caso de um programa de televisão sobre super-heróis ou super-heroínas, existe um componente básico de suspensão da descrença que se sustenta no olhar sobre um corpo imaginário e na identificação com a fantasia e a nostalgia dos atos efêmeros que acontecem na tela.



Como aponta Spieldenner (2013), um pressuposto geralmente aceito é que a representação da diversidade nos quadrinhos se encontra na apresentação de personagens interseccionais com a finalidade de que potenciais leitoras e leitores se vejam refletidos. No entanto, as leituras diversas de cada ser humano se sobressaem e sempre antecipam esforços posteriores para incluir, digamos, um super-herói ou super-heroína queer. “Leitoras e leitores representam um terceiro componente dessa transformação e o campo da ficção gera múltiplas possibilidades para cada personagem (para o ficcional e para o público)” (SPIELDENNER, 2013, p. 236, minha tradução<sup>11</sup>).

Nesse sentido, os componentes fundamentais das histórias de super-heróis e super-heroínas

11 No original: “Readers present a third party to this transformation, and the realm of fiction permits multiple possibilities for each character (the fictionalized one and the audience)” (SPIELDENNER, 2013, p. 236).



têm sido usados para a identificação de pessoas queer (SCHOTT, 2010). Um exemplo óbvio: o fato de o super-herói ou a super-heroína ter um alter ego. No giro de Diana Prince para se transformar na Mulher Maravilha — uma criação da própria Lynda Carter para a série de televisão — se encontra um complexo semiótico que pode ser explorado para os diferentes processos de mudança ou transformação<sup>12</sup>. Brincando, era fácil para mim começar a girar e imaginar o efeito da televisão. Poucos amigos e amigas do meu bairro entendiam por que eu dava voltas quando eles imitavam os Power Rangers. Era minha prerrogativa poder me transformar, do meu jeito, quando ninguém mais queria ser a Power Ranger Rosa.

O primeiro filme legendado que assisti foi *Batman Returns*<sup>13</sup>. Eu mal conseguia ler as legendas de cor amarela que passavam muito rápido. Parei de prestar atenção nas legendas quando assassinaram Selina Kyle e ela voltou à vida para confeccionar seu traje de látex preto. Tinha uma cena em que Bruce Wayne ia para a Batcaverna, que ficava embaixo de sua mansão. Ele tinha todas as suas roupas prontas para se vestir. Simultaneamente, Selina estava dirigindo apressada, tentando colocar sua roupa de Mulher-Gato. Finalmente, ambos usavam trajes pretos igualmente justos e espetaculares.

O traje de super-herói/super-heroína é fundamental para entender a dinâmica identitária do sigilo. O tabu relativo à revelação da superidentidade instrui, de muitas maneiras, como negociar o segredo. Reynolds (2013) argumenta que a lógica de manter uma dimensão identitária reservada, na qual a prática sexual também está contida, baseia-se no privilégio ou na consequência de ter superpoderes. Isso resulta em um condicionamento, até certo ponto, edípico sobre a promessa de, eventualmente, acessar uma identidade plena. Os trajes de super-heróis e super-heroínas em sua espetacularidade ou, melhor dizendo, em sua fabulosidade, são uma expressão alternativa e compensatória do que foi tabuizado. Ver personagens se transformarem ou se vestirem com uma armadura brilhante — estou pensando no filme da Mulher Maravilha (JENKINS, 2017) — resulta em um momento significativo no qual cada material, tom de cor ou detalhe funcional da montagem é integrado ao corpo do super-herói e da super-heroína<sup>14</sup>. A coisa fabulosa sobre esses trajes é

---

12 “As transformações da Mulher Maravilha são um exemplo para leitoras e leitores gays de como lidar com a mudança de identidade. As mudanças de estilo de vida que ocorrem quando gays “se assumem”, às vezes interrompem as relações familiares e de amizade. Portanto, é possível que homens gays, entre outras pessoas LGBT, busquem a ajuda de terceiros com desejos ou experiências semelhantes, que substituirão a estrutura de apoio inicial (HARPER *et al.*, 2004). Outras mudanças, como mudar para outra cidade ou bairro mais aberto a pessoas gays, também produzem variações na estrutura de apoio e na familiaridade. Essas mudanças também contribuem para a transformação física – através da forma de se vestir, de se enxergar ou de malhar na academia (DUNCAN, 2007)” (SPIELDENNER, 2013, p. 241).

13 (n.t.) No Brasil, *Batman: O Retorno*.

14 No YouTube, há uma montagem de cada transformação de Lynda Carter/Diana Prince em Mulher Maravilha. Vez após vez, Carter gira mostrando a mudança nos efeitos usados ao longo das três temporadas, mas também mostra como a série de TV não abandonou o estilo de bondage dos quadrinhos originais de William Moulton Marston. O vídeo é claramente um produto de fãs para fãs.



sua oposição ao cotidiano, sua capacidade de identificar o super-herói ou a super-heroína como outra pessoa. Super-heróis e super-heroínas conseguem incorporar essa diferença e apresentá-la propriamente como deles/delas, tornando-a sua marca.



Tanto o fabuloso quanto o super-herói/super-heroína têm componentes míticos. O super-herói/super-heroína no desenvolvimento de ações épicas que carregam honras e integram uma história aspiracional (ROLLING, 2013). O fabuloso, por outro lado, expande-se para além dos limites do concebível ou da capacidade de o que a mente pode processar (MOORE, 2018). O fabuloso está no limite do normal e das convenções sociais porque integra um exagero do imaginável. Para Moore (2018), trata-se de como as pessoas elaboram sua complexidade a partir de narrativas que as elevam a ser mitos por si mesmas, por meio da excentricidade encarnada. “A fabulosidade irradia um eu mítico, estranho, inconformista e de outro mundo, que nos cativa esteticamente porque expande o que achávamos possível” (MOORE, 2018, p. 23, minha tradução<sup>15</sup>). Como acontece com os filmes musicais, a espetacularidade dos super-heróis e super-heroínas emerge com a demonstração de suas habilidades, seus artilugios e seus mundos — os enormes espaços

15 No original: “*Fabulousness radiates an otherworldly, nonconforming, alien, and mythical self that startles and captivates us aesthetically because it stretches what we think is possible*” (MOORE, 2018, p. 23).



contidos sob uma mansão, uma fortaleza feita de cristais ou uma ilha habitada apenas por mulheres e invisível para a humanidade contemporânea. Os trajes são um símbolo fabuloso do potencial espetacular das narrativas de super-homens e supermulheres. A identificação com essas figuras é reforçada pelos escudos ou logotipos que geralmente usam no peito. Dessa forma, o fabuloso profundamente imbricado com os símbolos torna-se parte encarnada dos super-heróis e das super-heroínas.

A identificação com super-heróis e super-heroínas ocorre por meio de distintas estratégias que o público coloca em prática. Spieldenner (2013) propõe um tipo de identificação no prazer de criar empatia com a personagem dos quadrinhos, no qual leitoras e leitores se imaginam nos arcos da trama dos super-heróis. Dessa forma, podem internalizar as metáforas típicas desse tipo de narrativa não importando, por exemplo, se a personagem e a pessoa que está lendo sejam de grupos demográficos diferentes (SPIELDENNER, 2013, p. 242). Nesse sentido, um menino pode se identificar com os símbolos mobilizados por uma supermulher, em uma interpretação transgressora de componentes semióticos que ocorre ao ler uma história em quadrinhos, ao assistir a uma série de televisão ou ao brincar em espaços lúdicos. Dessa forma, a fabulosidade também é disponibilizada por meio de um processo hermenêutico da pessoa frente às imagens e às narrativas dos super-heróis e super-heroínas.

### Desidentificação

*Era um pacote duplo: duas action figures vinham juntas. Eram Batman e Robin, do filme Batman Forever<sup>16</sup>. Em minhas lembranças, haviam sido modelados detalhadamente. Os rostos eram os dos atores e os escudos no peito tinham todos os detalhes. A Hasbro<sup>17</sup> até se preocupou em incluir os mamilos que eram tão chamativos no filme. Alguns anos depois, com o filme Batman & Robin<sup>18</sup>, tive vários outros bonecos de ambos os super-heróis. A qualidade era a mesma da coleção anterior. Eu poderia passar horas brincando. Colocava a fita no VHS e repetia cena por cena do filme com os bonecos.*

Poucas pessoas defenderiam os dois filmes do Batman dirigidos por Joel Schumacher. A intertextualidade entre os dois filmes e a série *Batman*, da década de 1960, é imperdoável. A relação entre ambos, no entanto, se deve à polêmica anterior em torno dos próprios quadrinhos do Batman e das leituras que surgiram a partir da relação entre os protagonistas Batman/Bruce Wayne e Robin/Dick Grayson, que representavam um casal gay no poder. A denúncia moralista, que contraditoriamente estimulava esse tipo de leitura, era de Fredric Wertham, autor de *Seduction of the Innocent*. Seu livro propunha que as crianças que liam os quadrinhos do Batman, e também da Mulher Maravilha, podiam copiar ou estimular suas fantasias a partir das mensagens subliminares,

16 (n.t.) No Brasil, *Batman Eternamente*.

17 (n.t.) Hasbro é o nome de uma empresa estadunidense fabricante de brinquedos e jogos.

18 (n.t.) No Brasil, *Batman e Robin*.



homoeróticas ou perversas que os super-heróis mobilizavam (WERTHAM, 1954, p. 33).

Vários anos atrás, um psiquiatra da Califórnia apontou que as histórias do Batman são psicologicamente homossexuais. Nossas pesquisas confirmam isso plenamente. Apenas uma pessoa ignorante a respeito dos fundamentos da psiquiatria e da psicopatologia do sexo pode ignorar ou não perceber uma sutil atmosfera de homoerotismo que permeia as aventuras do maduro “Batman” e seu jovem amigo “Robin”. Conotações homoeróticas masculinas e femininas estão presentes também em alguns livros de ficção científica, os que se passam na selva e outros livros de histórias em quadrinhos (WERTHAM, 1954, p. 190, minha tradução<sup>19</sup>).

Essa denúncia, que repercutiu ao longo da década de 1950, também possibilitou compreender a maneira como os super-heróis podiam ou, melhor, não podiam ter uma dimensão sexual em sua caracterização. No caso de Batman e Robin, os roteiristas dos quadrinhos tiveram que colocar Batwoman, Batgirl, Alfred, Comissário Gordon, Ace (o Bat-Cão), Mogo ou Bat-Mirim entre os dois personagens. O objetivo era suprimir a codependência de ambos os super-heróis (SCHOTT, 2010, p. 20). Essas tensões na narrativa do super-herói sempre ignoraram a capacidade interpretativa de leitores e leitoras fãs da história, bem como seu interesse em ler sempre nas entrelinhas. Nesse sentido, o próprio Wertham merece algum crédito: “os quadrinhos, como qualquer outro livro, podem ser lidos em diferentes registros e, assim, pessoas diferentes podem obter coisas diferentes deles” (WERTHAM, 1954, p. 188, minha tradução<sup>20</sup>). Por isso é que sempre é possível ler o Batman, ou qualquer outro super-herói que usa collant, a partir de um olhar camp<sup>21</sup>.

Medhurst (2013), sem se declarar um seguidor de Batman, reconhece seu vínculo afetivo com a série de televisão de 1960 e toda a estética e o humor camp que foram acumulados na produção do programa. No entanto, todos esses componentes camp, relacionados por sua vez

19 No original: “Several years ago a California psychiatrist pointed out that Batman stories are psychologically homosexual. Our researches confirm this entirely. Only someone ignorant of the fundamentals of psychiatry and of the psychopathology of sex can fail to realize a subtle atmosphere of homoerotism which pervades the adventures of the mature ‘Batman’ and his young friend ‘Robin’. Male and female homoerotic overtones are present also in some science-fiction, jungle and other comic books” (WERTHAM, 1954, p. 190).

20 No original: “Comic books, like other books, can be read at different levels, with different people getting out of them different things” (WERTHAM, 1954, p. 188).

21 Teorizar o camp é uma tarefa interminável, impossível de ser concebida em menos de dois volumes enciclopédicos. Uma noção básica do camp pode ser entendida como uma estética historicamente vinculada aos homens homossexuais e que, aos poucos, foi se integrando às identidades gays. Costuma-se recorrer ao ensaio de Susan Sontag (1990), Notes on Camp, para tentar entender o camp. No entanto, o ensaio é considerado por muitos como uma apropriação acadêmica ilegítima. Vários autores e autoras reivindicaram um lugar de enunciação mais pertinente, relacionado a eles e elas como pessoas e suas experiências semióticas diante da realidade (“o camp está no olhar da pessoa”). Apenas como uma digressão muito útil para compreendê-lo, na medida do possível, cito outro ensaio de Andy Medhurst: “Camp, acima de tudo, é o domínio das rainhas. É uma configuração de códigos de gosto e declarações com intenções afeminadas. Flui como gin e veneno através de conversas sobre subculturas. Revela-se no exagero, na teatralidade, na paródia e na viadagem. Tanto enfraquece vigorosamente quanto reinscreve rigorosamente os papéis tradicionais de gênero. [...] Camp não é uma entidade, mas uma relação — uma relação entre rainhas e suas circunstâncias” (MEDHURST, 1997, p. 276, minha tradução). No original: “Camp, above all, is the domain of queens. It is a configuration of taste codes and declaration of effeminate intent. It flows like gin and poison through subcultural conversations. It revels in exaggeration, theatricality, parody and bitching. It both vigorously undermines and rigorously reinscribes traditional gender roles. [...] Camp is not an entity but a relationship—a relationship between queens and their circumstances” (MEDHURST, 1997, p. 276).



à homossexualidade, foram deslocados para outras personagens, como o Coringa, por exemplo, devido à “reheterossexualização” do super-herói (MEDHURST, 2013, p. 247). Inclusive, como uma demonstração mediada pelo público do esforço compulsivo para lidar com a homo/heterossexualidade de Batman, encontra-se o fato canônico nos quadrinhos do violento assassinato de Robin (Jason Todd; não Dick Grayson) pelas mãos do Coringa<sup>22</sup>.

Todo o trabalho narrativo e transmidiático (quadrinhos, televisão e cinema) para libertar o Batman do camp e de qualquer leitura anticanônica queer se baseia em ignorar a própria história da personagem. No entanto, essa história voltou como algo real com os filmes de Joel Schumacher na década de 1990<sup>23</sup>, para a vertigem de todas as pessoas que agora são, provavelmente, fãs dos filmes de Christopher Nolan e de sua trilogia séria, realista e obscura do Batman. “É impossível ser sombrio ou cerimonioso em relação ao Batman, porque se tentarmos ser, o fantasma de [Adam] West aparecerá bati-invadindo nossos pensamentos, recitando seu provérbio chinês, e com o jovem Dick ao seu lado” (MEDHURST, 2013, p. 246, minha tradução<sup>24</sup>).

Um fator chave para os filmes de Schumacher terem tido um tom particularmente alegre — *Batman & Robin* (SCHUMACHER, 1997) mais até do que *Batman Forever* (SCHUMACHER, 1995) — foi que as personagens, seus trajes, suas armas e seus veículos eram reproduzidos em brinquedos e *action figures* (LLOYD, 2017). Foram essas *action figures*<sup>25</sup>, precisamente, que alimentaram uma de minhas primeiras coleções quando eu era criança. Havia versões suficientes de uma única personagem para poder replicar as várias cenas dos filmes em que os super-heróis mudavam seus trajes ou usavam armas diferentes, dependendo de quem fosse o vilão ou a vilã. Brincar com as *action figures* me ocupava por horas quando eu assistia a um filme após o outro. Com isso, eu já conseguia ler muito bem as legendas dos filmes e também tinha memorizado alguns diálogos em inglês pela pronúncia dos atores e atrizes. Foram momentos vívidos de entretenimento, nos quais aprendi a brincar e a valorizar minha solidão e, por isso, me lembro

22 Nesse sentido, o estudo de Shyminsky (2011) problematiza a personagem Jimmy Olsen em relação a Superman e Robin e em relação ao Batman. O autor argumenta que os companheiros (sidekicks) são um instrumento narrativo para a negociação da sexualidade dos super-heróis: uma forma de acalmar a ansiedade queer do potencial homossexual de todo super-herói

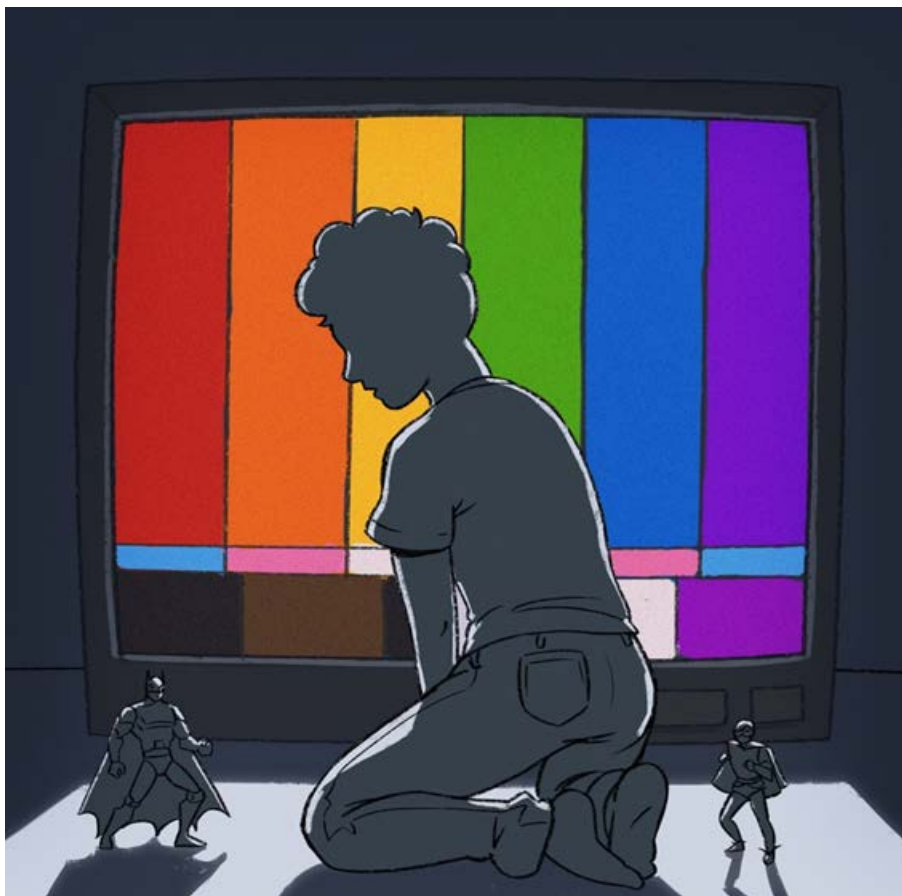
23 Considerar que os filmes de Tim Burton não têm vínculos intertextuais com o camp da série de 1960 implicaria em um grave problema de miopia. O interessante é que, apesar de seu tom sombrio ou até mesmo lúgubre, sem cair na literalidade dos filmes de Nolan, a realidade de Gotham City nas mãos de Burton é um excelente exemplo de incorporação da chave camp. Nesse sentido, pode-se observar o trabalho de Dudenhoeffer (2017) sobre a corporalidade dos super-heróis, em particular o capítulo 3, sobre o supercorpo exoprotético.

24 No original “*It’s impossible to be somber or pompous about Batman because if you try the ghost of West will come Bat-climbing into your mind, fortune cookie wisdom on his lips and keen young Dick by his side*” (MEDHURST, 2013, p. 246).

25 Bainbridge (2010) estuda o surgimento e a conceitualização da “*action figure*”, que difere do conceito geral de “brinquedo” ou “boneco/boneca”. As *action figures*, segundo Bainbridge (2010), são atualmente um meio específico de acesso ao entretenimento, determinado pelo mercado e também pelas novas formas de narrativas transmidiáticas das quais esses bonecos fazem parte. Na minha infância, para os meus pais (que as compravam para mim) e para mim, eram simplesmente “brinquedos”, no entanto, o conceito de “*action figures*”, pela sua trajetória nos *fandom studies*, permite integrar todas as ideias e processos de subjetivação que dou conta neste trabalho.



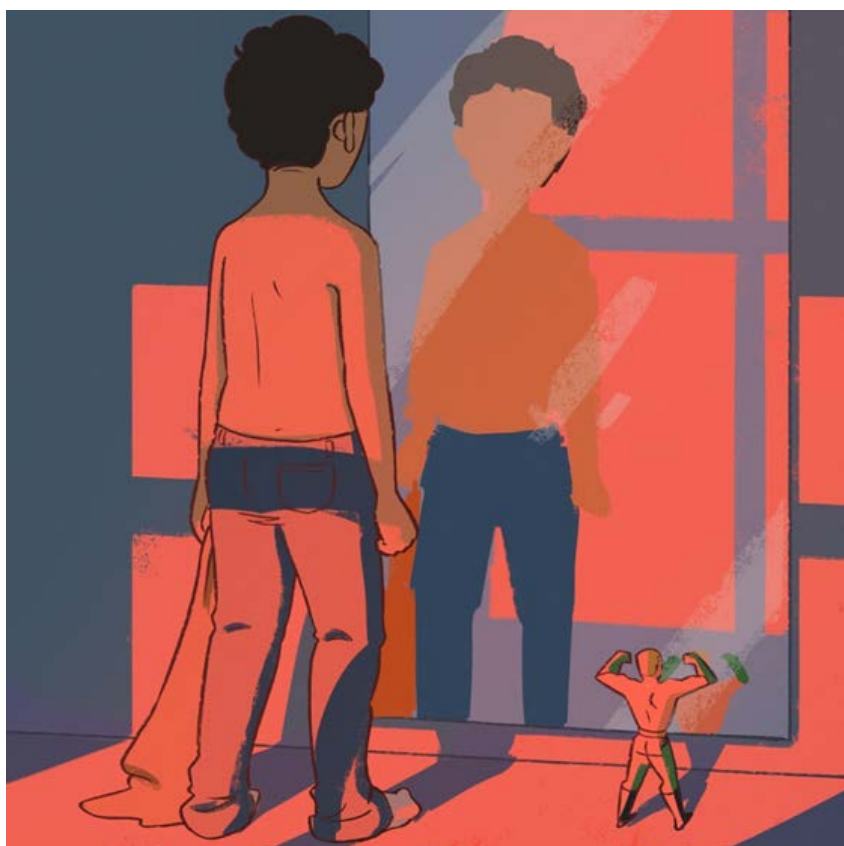
deles com muita alegria.



Brincar com *action figures* implica uma produção de significados, assim como jogar futebol é um ato semiótico. Mesmo quando a brincadeira é a repetição literal de um filme, a criança que brinca reveste cada ação com a intenção de que o boneco fique de pé e tenha a pose perfeita. Esse tipo de ação mimética demonstra o trabalho de representação ou criação de significados por fãs de diferentes franquias. Brincar com *action figures* amplia a experiência de entretenimento de filmes, livros e outras mídias para as mãos das pessoas que são fãs (GODWIN, 2015). Nesse sentido, os brinquedos não são apenas uma materialização dos textos midiáticos iniciais, mas também textos transmidiáticos que são interpretados e reescritos por meio das ações de quem está brincando. As crianças que brincam com *action figures* (Barbie, G. I. Joe, Superman, Mulher Maravilha...) as utilizam como instrumentos liminares para expressar ações possíveis na materialização/encarnação de uma fantasia, de identidades secretas, de superpoderes ou, simplesmente, das vidas cotidianas de pessoas que chegam a viver até serem adultas.

Como textos transmidiáticos, as *action figures* são um meio de se aproximar das representações dos super-heróis e super-heroínas na tela. Através delas, o corpo do super-herói ou da super-heroína pode ser segurado nas mãos de uma criança, sendo um meio de explorar e olhar de perto como se constituem os contornos do supercorpo, entendido como um conjunto de

dimensões protéticas que apontam sempre para a virtualidade do que o corpo pode ou poderia fazer/ser. No caso dos filmes do Batman de Schumacher, a sexualização dos super-heróis a partir da valorização do corpo masculino e de seu potencial (homo)erótico permeou cada componente que carregava o símbolo do morcego (DUDENHOEFFER, 2017). A tradução da personagem na tela para uma *action figure* potencializa a erotização do supercorpo através da passagem do bidimensional (o filme) para o tridimensional e tátil (a *action figure*). Como em qualquer tradução, o texto de chegada tem vida própria quando começa a circular entre seus novos usuários. Esse tipo de boneco é o que permite, por meio do ato de brincar, a exploração do corpo masculino e o trabalho de geração de sentidos e subjetivação que Mira (2008) denominou como “olhares insubordinados<sup>26</sup>”.



Supõe-se que, em determinada idade, os brinquedos deixam de ter sentido. Você deve parar de brincar com “eles” para preferir atividades homosociais, com amigos da mesma idade. No ensino médio, minhas formas de entretenimento tornaram-se mais suspeitas. Meus pais pararam de entender meu gosto por super-heróis e super-heroínas, pareciam até desconfiar que eu assistisse a tantas séries animadas de televisão. Os espaços e atividades seguras para não jogar futebol, para brincar de forma diferente e sozinho, tornaram-se motivo de vergonha. No entanto, também me lembro de bancar o bobo, sem entender as razões pelas quais eu deveria parar de brincar sozinho.

26 (n.t.) No original: “*Miradas insumisas*” (MIRA, 2008).





Acho que havia novas maneiras nas quais eu procurava falhar, não atender às expectativas. Pensando nisso, me identifico agora com a forma como Cornejo (2012) narra sua apropriação da vergonha quando, na razão de questionar os outros sobre si mesmo, o si mesmo encontra um pouco de alegria. “Ao me tornar intocável para eles, me tornei mais sensível do que nunca para a vergonha” (CORNEJO, 2011, p. 91, minha tradução<sup>27</sup>).

Nas brincadeiras com as *action figures*, a identificação com o corpo do super-herói fortaleceu os caminhos do desejo. Esse processo é erótico, mas não por isso é sexual. “Existem fantasias para os corpos que antecedem o despertar sexual, o despertar da identidade e o puxão da genitalidade” (MIRA, 2019, parág. 4, minha tradução<sup>28</sup>). Na brincadeira com o corpo do super-herói, o que se explora não são os espaços convencionalmente sexuais, mas as possibilidades do corpo. O olhar insubmisso, elaborado do ponto de vista de uma criança, é uma forma de “fixar as fantasias, uma maneira de evitar seu impacto e, às vezes, uma forma de transformá-las em história e evitar seu perfume incômodo e misterioso. Afinal, todos nós temos vidas para viver” (MIRA, 2019, parág. 4, minha tradução<sup>29</sup>).

Com efeito, são ações que tornaram a vida de uma pessoa vivível. Somente agora, um olhar retrospectivo me permite integrar todas essas experiências em algo passível de ser narrado, e pensar não apenas em experiências, mas sim em estratégias. Foram estratégias para assistir televisão, cinema, para brincar, para ler quadrinhos, para assistir filmes e brincar ao mesmo tempo. Nada pode tirar o valor de um trabalho de construção de significados em relação a outros tipos de brincadeiras, muito menos quando isso faz parte de um conjunto de ações de aprendizagem, subjetivação e, talvez, posteriormente, de construção identitária.

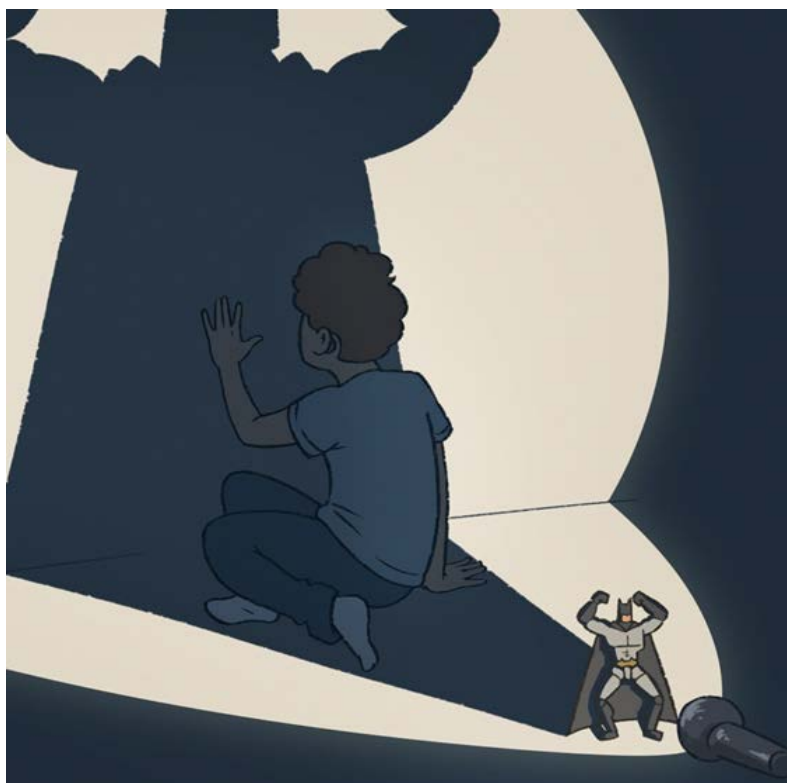
O potencial das brincadeiras com *action figures* e a criação de narrativas próprias que logo se tornam narrativas transmidiáticas é um processo reconhecido (KEIDL, 2018), é uma forma de passar do pessoal para o público. As lembranças dessas brincadeiras, nesse sentido, são formas de reconhecer infâncias lembradas que já não são parte de si. O super-herói/super-heroína e a *action figure* (ou a *action figure* do super-herói/super-heroína), portanto, servem como metonímia textual para essa liminaridade. Como apresenta Karaminas (2005), o corpo do super-herói ou da super-heroína vestido está sempre posicionado no espaço entre o eu e a identidade, vacilando continuamente entre a pessoa humana e o lado do Outro, sem nunca ter uma existência completa de ambos os lados.

27 (n.t.) No original: “*Al hacerme inubicable para ellos, yo me hice más ubicable que nunca para la vergüenza*” (CORNEJO, 2011, p. 91).

28 (n.t.) No original: “*Hay fantasías por los cuerpos que preceden el despertar sexual, el despertar identitario y el tirón de la genitalidad*” (MIRA, 2019, para. 4).

29 (n.t.) No original: “*Fijar las fantasías, una manera de evitar su impacto, a veces es una manera de convertirlas en relato y eludir su perfume molesto, misterioso. Al fin y al cabo todos tenemos vidas que vivir*” (MIRA, 2019, para. 4).





### Reflexões finais

Existe um claro interesse social no bem-estar da criança e em sua boa educação. Edelman (2004) chamou esse fato de “futuridade” e depende de um conjunto de fantasias estruturalmente necessárias que, por sua vez, sustentam a noção de um futuro desejável. A promessa desse futuro está no bom desenvolvimento de meninos e meninas. Está claro que essas fantasias erradicam qualquer outra maneira pela qual as crianças possam encontrar seus próprios caminhos para a vida adulta ou, até mesmo, maneiras de sobreviver. E essas fantasias também incluem meninos e meninas em uma noção de inocência que nos impede de reconhecer as múltiplas dimensões da infância.

As práticas que consideramos próprias para o crescimento das crianças ou para a sua educação mobilizam sempre convenções associadas ao sistema sexo/gênero e a ideia de um futuro quase sempre heteronormativo. Considero importante afirmar que, além das formas ideais de crescimento e de formação, existem outras formas de brincadeiras e experiências que podem sustentar as pessoas. Não são apenas formas de crescimento relacionadas à altura, ao desenvolvimento físico ou a um crescimento ascendente. Existem formas de crescer para os lados ou *growing sideways* como propõe Stockton (2009). Sem chegar a usar a ideia da criança “protogay”, reconhecer as diferentes formas de entretenimento, brincadeira e aprendizagem nos permite reconhecer e valorizar a extravagância de todas as crianças.



Em um sistema sexo/gênero, as posições ocupadas por homens e mulheres estabelecem coordenadas de subordinação que atravessam todos os corpos. O futebol, como uma prática cultural, pode ser pensado apenas como entretenimento ou como esporte, mas, pensado como um complexo semiótico, também mobiliza significados relacionados a uma masculinidade central. Talvez seja necessário olhar com desconfiança a compulsividade do futebol, bem como buscar, nesse tipo de brincadeira, noções específicas de transcendência e futuridade, que alienam outras formas de crescer.

Por meio das lembranças aqui descritas, entendo que o futebol é mais um recurso, entre tantos outros, que pode ser utilizado para fins de subordinação, de encarnação das diferenças de gênero. Nesse sentido, jogar futebol é uma prática que integra ações micropolíticas no campo da educação, do esporte ou do lazer. Nessas lembranças que parecem ser muito pessoais, pode-se identificar aqueles momentos e espaços distantes do futebol em que era viável brincar de outra forma. As dinâmicas de poder ocorrem o tempo todo, mas parecem ser mais lembradas quando uma pessoa começa a refletir sobre como se tornou quem é agora, apesar de tudo. Pensar na criança lembrada é uma forma de reconhecer que essa criança pôde existir e que sua infância pôde ser recuperada e, assim, encerrar uma batalha pessoal que pode ser, ao mesmo tempo, expandida a outras infâncias queer.



No final do filme *Billy Elliot*, o pai e o irmão de Billy chegam a suas poltronas. Michael, o



amigo de infância de Billy, havia chegado mais cedo e estava esperando a peça começar. Ele usa maquiagem e está acompanhado de seu namorado. Quando o irmão de Billy pede permissão para acomodar seu casaco na poltrona, Michael diz a ele “*It’s OK, mate. It’s me Michael. Remember?*” Os créditos do filme poderiam então aparecer, sem precisar mostrar a saída triunfal de Billy, que já havia terminado de negociar sua masculinidade central muito antes no filme. A aparição de Michael contribui muito mais para a trama do filme em relação à dissidência de gênero. Mostra-se como uma pessoa adulta possível e nos faz pensar na criança que havia sido (“*Remember?*”).

---

## Referências

- ANDERSON, Eric. *In the game*. Nova York: State University of New York Press, 2005.
- BAINBRIDGE, Jason. Fully articulated: The rise of the action figure and the changing face of “children’s” entertainment. *Continuum, Journal of Media & Cultural Studies*, v. 24, n. 6, p. 829-842, dez., 2010. DOI: <https://doi.org/10.1080/10304312.2010.510592>
- BUTLER, Judith. *Gender trouble*. Feminism and the subversion of identity. Londres e Nova York: Routledge, 1990.
- CONNELL, Raewyn W. *Masculinities*. Berkeley e Los Angeles: University of California Press, 2005.
- CONNELL, Raewyn W.; MESSERSCHMIDT, James. Hegemonic masculinity. *Gender & Society*, v. 19, n. 6, p. 829-859, 2005. DOI: <https://doi.org/10.1177/0891243205278639>
- CORNEJO, Giancarlo. La guerra declarada contra el niño afeminado: una autoetnografía “queer.” Íconos. *Revista de Ciencias Sociales*, n. 39, p. 79-95, 2011.
- CORNEJO, Giancarlo. A guerra declarada contra o menino afeminado. Tradução de Larissa Pelúcio. In: MISKOLCI, Richard. *Teoria queer: um aprendizado pelas diferenças*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2012.
- DEL CASTILLO, Daniel. Los fantasmas de la masculinidad. In: LÓPEZ MAGUIÑA, Santiago; PORTOCARRERO, Gonzalo; SILVA SANTISTEBAN, Rocío; VICH, Víctor (Eds.). *Estudios culturales*. Discursos, poderes, pulsiones. Lima: Red para el Desarrollo de las Ciencias Sociales, 2001. p. 253–264.
- DUDENHOEFFER, Larrie. *Anatomy of the superhero film*. Cham: Palgrave Macmillan, 2017.
- EDELMAN, Lee. *No Future. Queer theory and the death drive*. Durham e Londres: Duke University Press, 2004.
- ERIBON, Didier. *Réflexions sur la question gay*. Paris: Flammarion, 2012.
- GODWIN, Victoria. Mimetic fandom and one-sixth-scale action figures. *Transformative Works and Cultures*, v. 20, 2015. DOI: <https://doi.org/10.3983/twc.2015.0686>
- HALBERSTAM, Jack. *The queer art of failure*. Durham e Londres: Duke University Press, 2011.
- HEINBERG, Allan; DODSON, Terry; DODSON, Rachel. *Who is wonder woman?* Burbank: DC Comics, 2017.



KARAMINAS, Vicki. “No Capes!” Über fashion and how “Luck Favors the Prepared”. Constructing contemporary superhero identities in american popular culture. In: *Anais do Imaginary Worlds: Image and Space International Symposium*. Sydney: University of Technology, 2005. p. 1-19.

KEIDL, Philipp Dominik. Between textuality and materiality: fandom and the mediation of action figures. *Film Criticism*, v. 42, n. 2, 2018. DOI: <https://doi.org/10.3998/fc.13761232.0042.207>

LLOYD, Brian. *Conversation with... Joel Schumacher (Part 1)*, 2017. Disponível em: <https://entertainment.ie/cinema/movie-news/in-conversation-with-joel-schumacher-part-1-231162/>. Acesso em: 27 mar. 2022.

MACRAE, Tom. *Everybody's talking about Jamie*. Inglaterra, 2017.

MEDHURST, Andy. Camp. In: MEDHURST, Andy; MUNT, Sally (Eds.). *Lesbian and Gay Studies. A critical introduction*. Londres e Washington: Cassell, 1997. p. 274–293.

MEDHURST, Andy. Batman, Deviance and Camp. In: HATFIELD, Charles; HEER, Jeet; WORCESTER, Kent. (Eds.). *The superhero reader*. Jackson: The University Press of Mississippi, 2013. p. 237–251.

MIRA, Alberto. *Miradas insumisas*. Barcelona e Madrid: Egales, 2008.

MIRA, Alberto. (2019). *Primeros deseos: el niño queer en Dolor y gloria*. 2019. Disponível em: <https://albertomirablog.wordpress.com/2019/05/28/primeros-deseos-el-nino-queer-en-dolor-y-gloria/>. Acesso em: 27 mar. 2022.

MOORE, Madison. *Fabulous. The rise of the beautiful eccentric*. New Haven e Londres: Yale University Press, 2018.

PARSEMAIN, Ava Laure. *The pedagogy of queer TV*. Cham: Palgrave Macmillan, 2019.

REYNOLDS, Richard. Masked Superheroes. In: HATFIELD, Charles; HEER, Jeet; WORCESTER, Kent. (Eds.). *The superhero reader*. Jackson: The University Press of Mississippi, 2013. p. 99-115.

ROLLING, Roger B. The Epic Hero and Pop Culture. In: HATFIELD, Charles; HEER, Jeet; WORCESTER, Kent. (Eds.). *The superhero reader*. Jackson: The University Press of Mississippi, 2013. p. 84-98.

SCHOTT, Gareth. From fan appropriation to industry re-appropriation: The sexual identity of comic superheroes. *Journal of Graphic Novels and Comics*, v. 1, n. 1, p. 17-29, 2010. DOI: <https://doi.org/10.1080/21504851003798405>

SCHUMACHER, Joel. *Batman forever*. Estados Unidos da América: Warner Bros, 1995.

SCHUMACHER, Joel. *Batman & Robin*. Estados Unidos da América: Warner Bros, 1997.

SHYMINSKY, Neil. “Gay” sidekicks: queer anxiety and the narrative straightening of the superhero. *Men and Masculinities*, v. 14, n. 3, p. 288-308, 2011. DOI: <https://doi.org/10.1177/1097184X10368787>

SONTAG, Susan. Notes on “camp”. In: SONTAG, Susan. *Against interpretation and other essays*. 20. ed. Nova York: Picador, 1990. p. 275-292.

SPIELDENNER, Andrew R. Altered egos: gay men reading across gender difference in Wonder Woman. *Journal of Graphic Novels and Comics*, v. 4, n. 2, p. 235-244, 2013. DOI: <https://doi.org/10.1080/21504857.2012.718288>



STOCKTON, Kathryn Bond. *The queer child. Or growing sideways in the twentieth century*. Durham e Londres: Duke University Press, 2009.

SWAIN, Jon. Reflections on patterns of masculinity in school settings. *Men and Masculinities*, v. 8, n. 3, p. 331-349, 2006. DOI: <https://doi.org/10.1177/1097184X05282203>

VORDERER, Peter; KLIMMT, Christoph; RITTERFELD, Ute. Enjoyment: at the heart of media entertainment. *Communication Theory*, v. 14, n. 4, p. 388-408, 2004. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2004.tb00321.x>

WERTHAM, Fredric. *Seduction of the innocent*. Nova York e Toronto: Rinehart & Company, INC, 1954.

