



## **Aspectos visuais e verbais em Homem de ferro: mediação tecnológica e política<sup>1</sup>**

Jon HOGAN<sup>2</sup>

Syracuse University, Syracuse, NY, USA

Fabio Luiz Carneiro Mourilhe SILVA<sup>3</sup>

Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ

### **Resumo**

A partir de análises de aspectos técnico/tecnológicos e políticos do conteúdo (imagens e texto) das hqs do Homem de ferro, particularmente ‘With Iron Hands part 4’, foi utilizada a categorização analítica de Schrivel para integração de elementos verbais e visuais a fim de verificar como o design da informação foi realizado considerando as questões aqui ressaltadas, tendo como base o posicionamento de teóricos da ecologia da mídia contraposto à visão humanista-midiática de Latour e Sterne; e a crítica política construída a partir da ótica de Cirne, Wright, Brightman, Negri e Ganser. Percebeu-se que a interação dos modos visuais e verbais ora simultânea ora isolada atua de forma efetiva na veiculação de uma ideologia que caracteriza os quadrinhos americanos.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos; Mediação tecnológica; Política; Ecologia de mídia

### **Introdução**

Hq criada no começo da década de 1960 junto à nova linha de super-heróis desenvolvida a partir dos argumentos de Stan Lee na Marvel Comics, o Homem de ferro sempre teve como tema questões políticas e tecnológicas em maior ou menor grau com a adequação constante destes temas às condições reais de existência. O objeto de estudo deste trabalho, a hq ‘With Iron Hands part 4’ da revista Iron Man número 32, volume 4, foi escolhido em função do forte reflexo da realidade conduzido. Através do método utilizado foi possível esmiuçar esta hq considerando as dimensões verbais e visuais.

### **Representação gráfica da rede: técnica e tecnologia**

A relação da humanidade com a tecnologia é um aspecto da sociedade que pode ser compreendido através dos quadrinhos. Seja no caso dos pais do Batman assassinados com uma arma ou no caso do Hulk receber poderes monstruosos a partir da radiação gamma, os quadrinhos frequentemente investigam os efeitos desta relação, o que fica bem visível nas representações gráficas das hqs do Homem de ferro.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no NP Produção Editorial do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> M.A. Communications and Rhetorical Studies Syracuse University '11, jjhoga01@syr.edu

<sup>3</sup> Doutorando em comunicação do PPGCOM/UFF, funkstroke@yahoo.com



Como alter ego do personagem principal que luta contra malfeitores como super-herói encouraçado, temos o bilionário Tony Stark. Enquanto a hq lida com os negócios, vida pessoal e combates, a tecnologia também se destaca como estrela. É interessante de se notar que Stark não possui nenhum poder especial ou biologia super-humana; ele é um super-herói por saber construir coisas. Tal como no mito de Daedellus indicado por LATOUR (1994b, p.29), que consegue com seus artifícios engenhosos resolver desafios e destruir o Rei Minos, Tony Stark utiliza a tecnologia para desenvolver arsenais de destruição.

Nas hqs do Homem de ferro, a tecnologia é apresentada como constantemente em evolução. Na estória com a origem do personagem, o funcionamento da armadura era baseado em transistores, tecnologia popular na década de 1960; agora Stark se encontra atado à armadura graças à tecnologia nanotech – tecnologia de ponta que estuda o controle da matéria a nível atômico e molecular.

A evolução tecnológica também pode ser percebida em relação às técnicas utilizadas na colorização. As cores chapadas de outrora deram lugar aos procedimentos eletrônicos com o predomínio de degrados que podem realçar novas qualidades estéticas, porém em alguns casos também dificultam o reconhecimento das formas.

A representação desta evolução tecnológica figura na hq junto à interação entre o homem e o mecânico, como é possível perceber na hq utilizada como objeto desta pesquisa, a hq ‘With Iron Hands part 4’, e os fatos importantes relacionados ao desenvolvimento do personagem, conforme apresentados por HOGAN (2007). A estória que continha a origem do personagem e seu número subsequente apresentavam a tecnologia do Homem de ferro como meio de manter Tony Stark vivo e também como extensão do homem por detrás da armadura. A seqüência com ‘As guerras das armaduras’ (*‘The armor wars’*) mostra como a tecnologia pode ser vista como símbolo de status. ‘Mask in the Iron Man’, uma estória publicada na virada do milênio, mostra o que acontece quando uma máquina tenta assumir características humanas. Finalmente, Extremis mostra um ponto onde o homem deixou de ser completamente dependente da tecnologia para se fundir a ela. Através destas hqs, é possível perceber diferentes formas de dependência com a tecnologia.



A mídia, segundo McLUHAN (1964, p.63), seria uma forma do homem manter o equilíbrio, porém a mídia por si só influencia a cultura e vice-versa, com um foco na interação, ‘Os meios de comunicação afetam a percepção humana, a compreensão, sentimentos e valores; e como nossa interação com a mídia facilita ou impede nossas chances de sobrevivência’ (POSTMAN, 1998).

De acordo com McLUHAN (1964, p.63), toda tecnologia é uma simples extensão do corpo humano, extensão de nossos sistemas nervosos e físicos, ‘Constitui um mundo de interações bioquímicas que devem buscar novos equilíbrios a medida que ocorrerem novas extensões’.

Considerando a técnica como a totalidade de métodos racionais e eficientes em todos os campos da atividade humana e a tecnologia como o auge da eficiência, técnica é frequentemente utilizada como sinônimo de tecnologia (ELLUL, 1964, p.25). ELLUL (1964) questiona a valorização excessiva da técnica com o sacrifício de todo o resto, porém também considera a tecnologia como mecanismo de sobrevivência. Assim, ‘o homem interpõe um agenciamento intermediário entre ele e o ambiente’. Para ele, este intermediário serve como proteção e defesa: ‘sozinho, o homem não consegue se defender’. Além disso, é uma forma de assimilação: através da técnica, o homem é capaz de utilizar recursos tecnológicos em proveito próprio. Tecnologia se encontra entre o homem e seu ambiente e permite que eles se afetem reciprocamente.

No primeiro número de Homem de ferro na revista Tales of Suspense 39, temos uma visão pessimista e materialista da mediação tecnológica tal qual é indicada por POSTMAN (1998), quando Tony Stark passa a depender de máquinas para sobreviver; ou a visão de ELLUL (1964) onde a tecnologia é utilizada como proteção e defesa. A armadura lhe confere proteção física de danos e utiliza ímãs para evitar que o estilhaço de bala alcance seu coração. Stark dependerá de sua armadura até o fim de sua vida.

Ao levantar da mesa, Tony Stark começa a se acostumar com sua nova situação de homem-máquina. ‘Os circuitos baseados em transistor estão coordenados com minhas ondas cerebrais da mesma forma que o cérebro humano controla seu próprio corpo’ (*‘The transistor-powered circuits are coordinated with my brain waves, just as if any*



*living human's brain controls his own body*'), indicando um nível de intimidade semelhante aquele proposto por McLUHAN (1964, p.272) onde qualquer aspecto humano que estiver ausente, a máquina poderá suprir, então a mídia passa a ser realizadora de nossas necessidades em nível fisiológico e a tecnologia não é apenas uma extensão, mas se torna parte do corpo.

Tony Stark se conforma com sua nova situação onde, conforme LATOUR (1994b), se transforma a partir da mediação. 'Uma coisa menos que humana... E ao mesmo tempo mais do que um simples humano! Esta coisa que não é--Anthony Stark!' (*The thing which is less than human... yet, far more than merely human! This thing which is not--Anthony Stark!*). Agora que ele se estende em uma nova tecnologia, como colocado por McLuhan, onde são amputados os limites entre cérebro humano e máquina.

A fusão entre homem e tecnologia presente em 'With Iron Hands part 4', tão referenciada em diversos momentos da trajetória do personagem, aqui é indicada na mutação sofrida por Nicolas Weir, que se torna extrema com uma mesclagem deformante entre carne e circuitos. Aqui, devemos nos remeter ao conceito de ciborgue que, segundo LEWIS (2001, p. 15), se refere a uma síntese fictícia de homem e máquina. Nesta síntese, o material cibernético é fundido ao organismo. TOFFLER (1970, p.197) também indica a condição do ciborgue: 'Hoje, nos aproximamos rápido do dia em que o corpo humano não precisará mais ser fixo. O homem será capaz de reprojeter não apenas os corpos individuais, mas toda a raça humana'.

Na hq 'Mask in the Iron Man', analisada por HOGAN (2007), temos um conceito de ciborgue que aponta para uma modificação do objeto/tecnologia que absorve o homem, mostrando a perspectiva simétrica de LATOUR (1994b), onde a mediação resulta em modificações tanto da perspectiva do sujeito como do objeto, ambos considerados como agentes. LEWIS (2001, p.16) indica o caráter materialista desta mudança nas mediações representadas nas ficções onde os programas de computador absorvem características ou essências humanas. Na maior parte das hqs de Iron Man, temos um foco no modo como o homem assume características da máquina, mas, nesta hq, a máquina tenta descobrir sua humanidade. Sua armadura aqui se torna sensível, induzindo a pesadelos, ações divergentes e falhas no coração de Tony Stark, além de ganhar vida própria e autonomia, ecoando nas previsões de ELLUL (1964, p.133) e no comportamento do



robô Hal no filme ‘2001, uma odisséia no espaço’ de Stanley Kubrick onde foi considerada a autonomia da tecnologia.

A tecnologia, segundo STERNE (2003), envolve não apenas cristalizações resultantes da técnica, mas também o próprio corpo humano com seu formato e funcionamento próprios que servem de base para a construção de mecanismos. Além disso, o homem também estende a mídia como canal de propagação e como elemento de interferência na tecnologia.

Este é um ponto importante para a história da tecnologia da comunicação: o corpo é a primeira tecnologia da comunicação e todas as tecnologias discutidas surgem das técnicas... ‘Se a mídia estende nossos sentidos, ela o faz como versões cristalizadas e aprimoramentos de práticas (técnicas) anteriores envolvendo o uso dos sentidos...’ (STERNE, 2003, p. 92), constituindo uma rede de relações sociais e tecnológicas.

A noção de rede presente nos trabalhos de LATOUR (1994) indica a importância da conexão e articulação de elementos híbridos. Para ele, vivemos em um mundo pleno de objetos híbridos no qual não podemos mais fazer distinções. A noção de rede por ele apresentada indica um modo de configuração de nossa realidade sócio-técnica onde os elementos que trafegam em rede carregam sua própria história e se reconfiguram. TOFFLER (1970) indica uma visão semelhante, onde ‘cada nova máquina ou técnica modifica todas as outras máquinas e técnicas, permitindo que elas sejam utilizadas em novas combinações’.

### **Caráter político da imagem**

É digno de nota também o caráter político que a hq assume no panorama moderno, como produto americano, veículo ideológico<sup>4</sup> que visa a representação de uma prática de subjetivação e atua em um processo de subjetivação.

Segundo CIRNE (1971), problematizar o mundo dos super-heróis implica em atentar para a dimensão ideológica presente nos quadrinhos. Para ele, este tipo de personagem

---

<sup>4</sup> Ideologia, conforme definição de MARX (apud ATHUSSER, 1985), corresponde a um sistema de idéias e/ou representações que dominam o espírito de um homem ou de um grupo social. Aprofundando o conceito com ALTHUSSER (1985), podemos definir ideologia como a relação entre subjetividades e as condições reais de existência; representações que tem como foco os indivíduos e sua sujeição.



corresponde a uma necessidade social de alienação americana e a construção de um pensamento social de aversão ao nazismo como imperativo político e contra o socialismo por um imperativo ideológico.

Homem de ferro pode ser considerado o super-herói mais politizado da Marvel. Surgiu a partir da temática da guerra do Vietnã, onde demoliu bases militares de vietcongs e derrotou comunistas. Em sua identidade secreta, Tony Stark tem a função de inventor e fornecedor de armas em um complexo militar industrial americano. Como Homem de ferro, ele frustra agentes comunistas e luta contra super-vilões soviéticos em disputas de poder simbólicas no espírito da guerra fria. Quando o Homem de ferro é desafiado pelo soviético Homem de titânio, ele aceita o desafio como uma questão de orgulho e prestígio nacional. Considera-se, neste contexto, o Homem de ferro como o campeão encouraçado do capitalismo americano. Após vencer o inimigo soviético em uma batalha que perdurou por vários números da revista, Homem de ferro exclama: ‘Você escolheu o inimigo errado desta vez, senhor! Você realizou o pior erro que um vermelho poderia realizar... Você desafiou um inimigo que não tem medo de você’ (*‘You picked the wrong enemy this time, mister! You made the worst mistake any red can make... you challenged a foe who isn’t afraid of you!’*)<sup>5</sup>. Enfatiza, desta forma, a determinação americana em enfrentar e considerar o comunismo como ameaça; e mostra como a Marvel se posicionava em relação à guerra fria, com pouco espaço para discordâncias. Em Tales of Suspense 81 de Setembro de 1966, Homem de ferro comenta que ‘Ninguém tem o direito de desafiar a ordem do governo, nem mesmo o Homem de ferro’ (*‘Nobody has the right to defy the command of the government, not even Iron Man’*). O tom político afiado estabelecido na série se tornou uma fonte de embaraço para Stan Lee nos anos seguintes à medida que um sentimento anti-guerra se espalhou. Assim, Stan Lee reduziu as referências à guerra fria e evitou comentários políticos para não se indispor nem com conservadores nem com liberais (WRIGHT, 2003).

Na nova origem apresentada por Ellis em Extremis (de 2004), o foco do conflito muda do Vietnã para o Talibã. O design da armadura é reconfigurado, refletindo a política americana de realizar a guerra antes da política (NEGRI, 2003) com a introdução de lasers, micromunições e lança-chamas.

---

<sup>5</sup> Tales of Suspense 71 Novembro de 1965.



Nas hqs recentes de Homem de ferro, incluindo ‘With Iron Hands part 4’ de 2008, temos não apenas uma mediação por delegação (LATOUR, 1994b, p.38) onde a hq se transforma em uma palavra de ordem que vai além de sua função inicial de mero entretenimento, mas também um paralelo claro com as ações e práticas da OTAN<sup>6</sup> de ampliar seu alcance no leste europeu.

Na década de 2000, esta expansão da OTAN foi pontuada por convites aos novos estados e o corpo a corpo político em encontros entre grandes líderes. Bush em seus discursos desta época reforçou um discurso de demonização do comunismo, colocando-o em um eixo do mal junto ao fascismo e o terrorismo (BRIGHTMAN, 2004) e em termos estratégicos, o posicionamento americano se deslocou em novas bases de novos países que tinham um posicionamento estratégico.

Os EUA, visando uma maior liberdade de ação, abandonaram tratados internacionais e de segurança, e justificam suas ações com sua nova doutrina de segurança nacional, com uma guerra preventiva, conceito de BRIGHTMAN (2004) semelhante à visão de NEGRI (2003) em relação ao posicionamento americano; a doutrina de atacar primeiro; ou encontrar e destruir o inimigo antes que ele nos atinja - e a afirmação de direitos unilaterais, o que inclui uma ‘contra-proliferação’ (BRIGHTMAN, 2004), defesa de mísseis e desmantelamento de armas à força. Continuam como um poder militar supremo, porém, segundo BRIGHTMAN (2004), estão sozinhos, agindo como juiz, jurado e executor. A nova estratégia de segurança nacional surgiu após os ataques de 11 de setembro, que serviram como alavanca política.

Segundo CIRNE (2000), o neoliberalismo, face visível e globalizante do novo

---

<sup>6</sup> A OTAN (Organização do Tratado do Atlântico Norte) foi criada em 1949 pelos EUA, Canadá e certos países da Europa Ocidental. O acordo previa uma aliança militar ocidental para a cooperação em termos de segurança e concedia garantias mútuas de não-agressão.

Em 1955, o bloco do leste europeu também criou sua aliança militar, o Pacto de Varsóvia. Seguiu-se uma acirrada briga armamentista, com a perigosa escalada da ameaça nuclear.

Alguns países do leste europeu passaram a integrar a OTAN no final do milênio, como Hungria, Polônia, República Tcheca em 1999; e Bulgária, Eslováquia, Eslovênia, Estônia, Letônia, Lituânia e Romênia em 2004; após as guerras da Croácia e da Bósnia na ex-Iugoslávia.

GANSER (2005) em suas pesquisas políticas sobre a OTAN, EUA e seus serviços secretos, indica seus envoltimentos na construção de conflitos visando a difamação e incriminação de forças políticas e ideológicas contrárias à direita ao longo de 50 anos, práticas que atuaram, segundo ele, como peças-chaves nas ofensivas de exploração e opressão dos povos. Temos, assim, uma ‘estratégia de tensão’ e um ‘terrorismo de bandeira falsa’.



capitalismo, ‘tem se revelado por demais perverso para que possamos confiar nele’. Como seu reflexo direto, temos os quadrinhos de super-herói, segundo CIRNE (2000), em franco processo de desintegração estética. Contra este tipo de quadrinho, a veiculação ideológica americana, a arte enlatada e os interesses multinacionais, temos os quadrinhos brasileiros que ‘sustentam uma luta ideológica, política e econômica contra o quadrinho colonizador/imperialista e contra o quadrinho reduplicador da ideologia norte-americana... A partir de uma prática revolucionária, investe, ele também, numa estética da fome, tomando como referência Glauber Rocha’, indicando assim a necessidade de assumir nossa latino-americanidade.

Em termos de design da informação, esta estética da fome implica em uma economia do traço e no uso das cores, visando a atenção em um foco e um conteúdo crítico, que considera nossa condição social e cultural na atualidade, atuando como veículo de conscientização política.

No Brasil, dentro de uma perspectiva gráfica, temos uma importância na relação cartum/quadrinho que se articula. ‘Artistas como Ziraldo, Fortuna, Lapi, Guidacci, Nani, Claudius e Henfil conseguiram se impor, refazendo a herança cartunística que nos orienta esteticamente desde o século passado’ (CIRNE, 2000).

No trabalho de Henfil, com seu desenho caligráfico, temos a indicação de uma luta por um quadrinho impuro, com suas lições e esperanças, constituindo uma obra politizada. ‘Soube tocar nas feridas do regime militar. Soube ludibriar a censura quando necessário. Soube apontar para a potencialização de um novo humor gráfico extremamente corrosivo’ (CIRNE, 2000). Temos, acima de tudo, uma indignação diante da fome, da miséria social e da impunidade.

Os Zeróis de Ziraldo, por sua vez, trazem uma leitura crítica dos super-heróis americanos contra sua posição reacionária ao lado das instituições, com seu lado invulnerável e sua desmistificação.

### **Integração dos elementos verbais e visuais**

Considerando aspectos visuais e verbais de documentos, SCHRIVER (1996) indica uma categorização analítica a partir da qual podem ser analisados em nível semântico os



elementos compositivos. Aqui, propõe-se a utilização destes aspectos para avaliação dos aspectos técnico/tecnológicos e políticos percebidos na hq.

Elementos redundantes se referem a um conteúdo idêntico apresentado verbalmente e visualmente; elementos complementares indicam conteúdos complementares apresentados verbalmente e visualmente, porém ambos são necessários; elementos suplementares indicam o domínio de um modo sobre o outro, onde um reforça o outro, indicando os hqs normalmente com uma maior concentração de aspectos imagéticos; os elementos justapostos, onde as idéias são criadas a partir de confrontos ou paradoxos, o que inclui a ironia; e elementos contextualizadores (*stage-setting*), quando um modo contextualiza o outro prevendo um conteúdo que será apresentado.

## Resultados

A leitura de uma imagem possibilita uma série de visões pragmáticas, interpretadas de acordo com o local e contexto. Por exemplo, a explosão da bomba atômica no meio de uma hq pode ser apenas a manifestação de uma tecnologia/técnica humana de destruição, porém uma leitura mais objetiva desta imagem pode nos levar a deduzir que se trata de uma guerra.

Como modo adicional ao imagético, a utilização e intermediação do texto fazem com que os quadrinhos sejam condutores de uma problemática em modo duplo, que se diversifica e intensifica no caso do personagem e objeto de estudo em questão, graças a sua mediação tecnológica e política inerentes.

A tabela abaixo apresenta um resumo dos resultados obtidos, resultados estes apresentados esmiuçadamente na seqüência.

	Categorização analítica de Schriver				
	Elementos redundantes	Elementos complementares	Elementos suplementares	Elementos justapostos	Elementos contextualizadores
<b>Técnica e tecnologia</b>	Principalmente na capa, nas relação entre logotipo/figura do Homem de	Em quase toda a hq, menos quando é ressaltada a prática de	Modos se alternam como modo principal ao longo da hq	Na desconexão com a realidade	Ambos os modos foram utilizados como elementos contextualizadores simultaneamente

	ferro e logotipo/símbolo da Shield	subjetivação			ou não, incluindo no resumo inicial
<b>Política</b>	Nas representações de práticas de subjetivação	Nas representações de reflexos da subjetivação	Modos se alternam como modo principal ao longo da hq	Na metáfora/ironia que acompanha a explosão	Com a imagem como força contextualizadora antes das representações de práticas de subjetivação

**Tabela 1- Resultados das análises de aspectos da hq ‘With Iron Hands’ part 4 através da categorização analítica de SCHRIVER (1996)**

### 1- Técnica/Tecnologia

Dos 108 enquadramentos, incluindo quadros individuais, *splash pages* e capa, apenas 15 deles<sup>7</sup> não trazem algum tipo de representação de mecanismos com tecnologias ditas avançadas.

#### Elementos redundantes

Considerando a integração de elementos verbais e visuais na hq utilizada como objeto, o melhor exemplo de elementos redundantes se encontra na capa onde o logotipo da revista ‘Iron Man’ é constituído por representações de circuitos com o subtítulo ‘Director of Shield’. Na dimensão gráfica, temos o mesmo conteúdo: o Homem de ferro em primeiro plano que inclusive cobre o logotipo parcialmente e o símbolo da Shield no meio do desenho.

#### Elementos complementares

A maior parte dos 93 quadros que remetem à questão tecnológica conduz as informações visuais e verbais de forma complementar. A exceção ocorre quando esta mesma tecnologia é utilizada como sujeição. Neste caso, existe uma independência de texto e imagem.

#### Elementos justapostos

No 1º quadro da página 22, temos um exemplo de elementos justapostos quando, após a

<sup>7</sup> 4º quadro da página 11; 2º quadro da página 14; 2º quadro da página 15; 1º, 2º e 7º quadros da página 16; 2º e 4º quadros da página 17; 2º e 3º quadros da página 19; 3º quadro da página 20; 5º e 6º quadros da página 21; e 4º e 5º quadros da página 24.

explosão, Homem de ferro parece se perder no meio das memórias, reagindo com falas sem sentido em meio a cores com tonalidades redundantes (explosão e armadura são ambas representadas com tonalidades vermelho e amarelo). Os últimos quadros desta página também trazem outras divagações desconexas junto ao fundo da explosão, uma técnica de persuasão obtida com a tecnologia da bomba atômica.

#### Elementos suplementares

Podemos perceber uma relação de complementaridade com uma alternância do modo principal. Para o texto nos quadros onde este é preponderante; ou para a imagem no caso das *splash pages*.

#### Elementos contextualizadores

Um exemplo de contextualização ocorre no começo da hq quando é introduzida a localização onde se passa a estória, através do texto, e quando as imagens descrevem a cena, prevendo o que será explicado no 3º quadro através também do modo verbal. Além disso, na 2ª página da hq, também temos um resumo com um texto acompanhado por uma imagem que atua como elemento contextualizador da hq.

## **2- Política**

Em termos políticos, podem ser considerados muitos quadros e páginas da hq, porém nos concentraremos naqueles onde a subjetivação/sujeição está mais presente ou onde estão claros os posicionamentos políticos que se assemelham a ações realizadas pelos EUA e OTAN.

#### Elementos redundantes e complementares

O primeiro quadro da página 13 traz uma panorâmica com texto e imagem, onde ambos funcionam tanto como elementos redundantes como complementares. Quando um dos soldados da Shield com armadura voadora diz que ‘nós estamos encontrando alguma resistência’ (‘We’re encountering some resistance’), existe uma correspondência no conteúdo visual com a representação de um conflito armado. Porém, em primeiro plano no lado direito da imagem, temos o elemento humano, seu sofrimento, reflexos da sujeição, como elementos visuais complementares.

#### Elementos justapostos



Na *splash page* da página 23, temos um exemplo de elementos justapostos com o comentário irônico – ‘Sou só uma folha no vento’ (*I’m just a leaf in the wind*) – que se sobrepõe à explosão e seu corpo solto no ar.

#### Elementos contextualizadores

Um exemplo de contextualização envolvendo um enfoque político na hq ocorre no último quadro da página 12, quando os olhos do Homem de ferro indicam, apenas através do modo visual, que um ataque ofensivo será implementado.

#### **Conclusão**

Percebe-se aqui o design da informação sendo utilizado em prol da construção de um panorama que privilegia a mediação tecnológica e política.

A relação de complementaridade do texto e imagem constante no que tange a técnica e a tecnologia acompanha e sublinha a relação entre homem e máquina, onde Tony Stark figura como dependente constante da tecnologia e com a autonomia de sua armadura, um processo que se inverte. Por outro lado, esta dependência também pode ser vista em termos de suplementaridade. A imagem da face de Tony Stark contida no capacete reflete sua situação quando este figura como elemento suplementar, trazendo novas informações ao corpo do Homem de ferro que, com o visor abaixado, pode representar um ente exclusivamente mecânico.

Assim, a alternância entre os modos visual e verbal como modo principal reflete o conflito do Homem de ferro, onde a relação íntima entre homem e armadura também sugere uma alternância dos dois como modo principal. Em termos políticos, trata-se de mais um recurso de envolvimento do leitor, uma dinâmica de leitura e estímulo, que junto à representação de práticas de subjetivação atua como processo de subjetivação que resulta em novos corpos prontos com um conteúdo ideológico direcionado. Dinâmicas que visam o estímulo do leitor também podem ser alcançadas através de alternâncias entre elementos redundantes e complementares.

Nas hqs, os dois modos podem ser utilizados simultaneamente na maior parte dos casos, indicando uma característica das hqs, a fusão dos modos em uma linguagem própria, onde o caráter ideológico também está sempre presente. A hq como veículo ideológico



se traduz como a materialização gráfica de práticas de subjetivação que se sucedem em maior ou menor grau, aqui intensificadas através da integração de texto e imagem e nos símbolos de ideologia e poder, como os resultados técnico-tecnológicos da bomba atômica e do homem de ferro como figuras ameaçadoras.

### **Referencial bibliográfico**

ALTHUSSER, L., Aparelhos ideológicos de estado: nota sobre os aparelhos ideológicos de estado, São Paulo: Editora Graal, 2007 (1985).

BRIGHTMAN, C., Insegurança Total: o mito da onipotência americana, Rio de Janeiro: Editora Record, 2004.

CIRNE, M., Ideologia e desmistificação dos super-heróis, In: Revista de cultura Vozes, O mundo dos super-heróis, Petrópolis: Editora Vozes, 1971.

\_\_\_\_\_, Quadrinhos, sedução e paixão, Petrópolis: Editora Vozes, 2000.

ELLUL, J., The Technological Society, New York: Vintage Books, 1964.

GANSER, D., NATO's Secret Armies: Operation Gladio and Terrorism in Western Europe, Oxon: Frank Cass, 2005.

HOGAN, J., Understanding Iron Man: The relationship between technology and humanity as portrayed in a popular comic book series, Diss. Fordham University, 2007.

LATOUR, B., Jamais fomos modernos: ensaio de antropologia simétrica, Rio de Janeiro: Editora 34, 1994a.

\_\_\_\_\_, On technical mediation – Philosophy, sociology, genealogy, In: Common Knowledge, Fall 1994b, v3 n2.

LEWIS, B., The Ciborgue Inside Out: The Narrative Evolution of the Ciborgue, The Speech Communication Annual. 15 (2001): 15-35.

McLUHAN, M., The Mechanical Bride: Folklore of industrial man, Corte Madera: Gingko Press, 2002 (1951).

\_\_\_\_\_, Understanding Media: The extensions of man, Corte Madera: Gingko Press, 2003 (1964).



NEGRI, A., Cinco lições sobre o império, Rio de Janeiro: DP&A editora, 2003.

POSTMAN, N., Five Things We Need to Know About Technological Change, Conference paper, Denver 1998.

SCHRIVER, K., Dynamics Document Design: Creating text for readers, New York: Wiley, 1996.

STERNE, J., The Audible Past: Cultural Origins of Sound Reproduction, Duke University Press: Durham & London, 2003.

TOFFLER, A., Future Shock, New York: Bantam Books, 1970.

WRIGHT, B., Comic Book Nation: The transformation of youth culture in America, London: The Johns Hopkins University Press, 2001.