

Queerizando o super-heroísmo a partir do Sul em Guadalupe (2012)

Queering Superheroism from the South in Guadalupe (2012)

Renata Lucena Dalmaso

Universidade Federal de Santa Catarina.

Thayse Madella

Universidade Federal de Sergipe.

Renata Lucena Dalmaso

Doutora em Letras Inglês pela UFSC. Professora da mesma universidade. Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-5049-9434>. Email: renata.dalmaso@ufsc.br

Thayse Madella

Doutora em Letras Inglês pela UFSC. Professora da Universidade Federal de Sergipe (UFS). Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-0954-6953>. Email: thaysemadella@academico.ufs.br

Submetido em: 30/06/2025

Aceito em: 16/12/2025

Publicado: 31/03/2025

e-Location: 19846



ISSN: 2317-9945 (On-line)

ISSN: 0103-6858 (Impressa)

Resumo

Esse artigo investiga como a novela gráfica brasileira *Guadalupe* (2012), escrita por Angélica Freitas e ilustrada por Odyr Bernardi, aciona aspectos da cultura mexicana para construir uma super-heroína não convencional e não hegemônica em termos de representatividade transgênero social e de composição do gênero discursivo “história em quadrinhos”. Perturbando a narrativa tradicional de super-heróis, na narrativa, a heroína mascarada Muxe Maravilha emblematiza a não normatividade em termos de gênero, idade e sexualidade, de uma perspectiva contra-hegemônica do Sul Global. Ao fazer isso, *Guadalupe* queeriza o gênero textual de super-herói ao mesmo tempo em que subverte o binarismo de gênero como categoria social ao construir subjetividades múltiplas que quebram os limites entre feminino e masculino construídos na perspectiva hegemônica da colonialidade. Ao introduzir uma super-heroína Muxe, a obra acaba por imbricar a possibilidade de queerizar os quadrinhos à necessidade de decolonizar o próprio entendimento epistemológico do que significa uma super-heroína. Para nós, é exatamente por descentralizar o binarismo de gênero a partir de uma perspectiva do Sul Global, questionando o próprio gênero textual em que está inscrito, que *Guadalupe* participa de um movimento queer decolonial. Este trabalho utiliza conceitos dos estudos queer (Butler, 1993; Sontag, 2020), decolonial (Mignolo, 2003; Lugones, 2007, 2014; Pelúcio, 2012) e pós-colonial (Bahri, 2004; Spivak, 2010). Por se tratar de uma narrativa no formato de novela gráfica, também foram utilizados como ferramenta de análise os estudos de Scott McCloud (1995) e Charles Hatfield (2005).

Palavras-chave: quadrinhos; estudos queer; estudos decoloniais; super-heróis.

Abstract

This article investigates how the Brazilian graphic novel Guadalupe (2012), written by Angélica Freitas and illustrated by Odyr Bernardi, uses aspects of Mexican culture to construct an unconventional and non-hegemonic superheroine in terms of social transgender representativity and the composition of the discursive genre "comic book." Disrupting the traditional superhero narrative, in Guadalupe, the masked heroine, Muxe Maravilha (Wonder Muxe, in a free translation), embodies non-normativity in terms of gender, age, and sexuality from a counter-hegemonic perspective of the Global South. In doing so, Guadalupe queers the superhero textual genre while simultaneously subverting gender binarism as a social category by constructing multiple subjectivities that break the boundaries between feminine and masculine, which are constructed from the hegemonic perspective of coloniality. By introducing a Muxe character as the narrative's superheroine, the work ends up entangling the possibility of queering comics with the need to decolonize the very epistemological understanding of what a superheroine means. For us, it is precisely by decentralizing gender binarism from a Global South perspective, questioning the very textual genre in which it is inscribed, that Guadalupe participates in a queer decolonial movement. This work draws concepts from queer studies (Butler, 1993; Sontag, 2020), decolonial studies (Mignolo, 2003; Lugones, 2007, 2014; Pelúcio, 2012), and post-colonial studies (Bahri, 2004; Spivak, 2010). As it is a narrative in the graphic novel format, studies by Scott McCloud (1995) and Charles Hatfield (2005) were also used as analytical tools.

Keywords: *graphic novel; queer studies; decolonial studies; superheroes.*

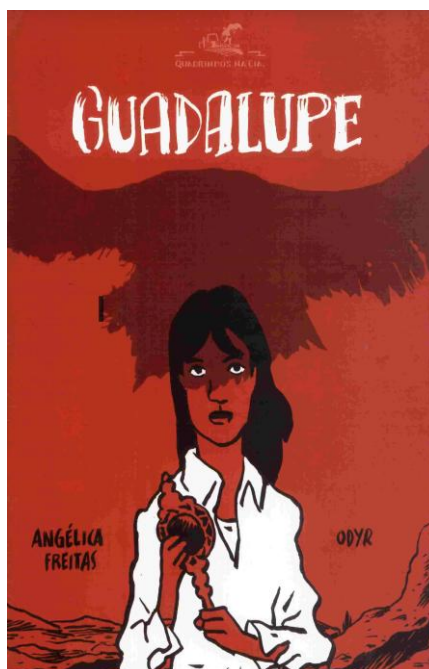
INTRODUÇÃO

Esse artigo investiga como a novela gráfica brasileira *Guadalupe* (2012), escrita por Angélica Freitas e ilustrada por Odyr Bernardi, se apropria de aspectos da cultura mexicana, assim como do gênero de quadrinhos de super-heróis para construir uma super-heroína não convencional e não hegemônica. A obra conta a história, de forma humorística, de uma super-heroína mexicana que ganha seus poderes com a ajuda de cogumelos mágicos. Abandonando a narrativa tradicional de super-heróis, a heroína mascarada Muxe Maravilha, uma personagem trans, é representativa de uma não normatividade em termos de gênero, idade, sexualidade e classe social em uma sociedade patriarcal. Nesse sentido, se enxergarmos o super-herói como a construção de um modelo a ser seguido a partir de uma perspectiva hegemônica, o subalterno, por sua própria natureza, não poderia ser um super-herói. Entretanto, Muxe Maravilha só seria caracterizada como sujeito subalterno quando em comparação ou justaposição com a construção hegemônica do super-herói. Nesse sentido, argumentamos que a

obra *Guadalupe* oferece a articulação de uma alternativa epistemológica em relação à discussão dos super-heróis. De forma mais ampla, buscamos argumentar que, para queerizar o gênero como categoria social, é necessário, também, romper com as estruturas narrativas tradicionais de gêneros textuais. No texto em questão, esse processo ocorre por meio de um processo narrativo queer decolonial.

O artigo está organizado da seguinte forma: na primeira seção, trazemos uma discussão acerca dos aspectos decoloniais da subalternidade, com ênfase em como esses aspectos se relacionam ao contexto do gênero textual dos super-heróis; na segunda seção, analisamos momentos de *Guadalupe* (2012), com foco no potencial queer da personagem Muxe Maravilha. Como a narrativa lida com uma miríade de personagens e com uma intersecção complexa de marcadores sociais da diferença, os quais conformam identidades que simbolizam a não normatividade, é necessária uma perspectiva interdisciplinar, recorrendo a autores no campo dos estudos queer (Butler, 1993; Sontag, 2020), decolonial (Mignolo, 2003; Lugones, 2007, 2014; Pelúcio, 2012) e pós-colonial (Bahri, 2004; Spivak, 2010). Por se tratar de uma narrativa no formato de novela gráfica, também foram utilizados como ferramenta de análise os estudos de Scott McCloud (1995) e Charles Hatfield (2005).

Figura 1 – Capa de *Guadalupe* (2012)



Fonte: Freitas, Angélica; Bernardi, Odyr. *Guadalupe*. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

DECOLONIALIDADE, SUBALTERNIDADE E NARRATIVAS SOBRE CORPOS NÃO-NORMATIVOS NO SUL GLOBAL

Partindo da discussão crítica sobre subalternidade, o trabalho de Gayatri Spivak (2010), *Pode o subalterno falar?*, responde categoricamente que “não, o subalterno não pode falar” (p. 66-67). Spivak argumenta que, na intersecção de uma variedade de opressões, mesmo que o subalterno fale, ele não é ouvido. Portanto, o subalterno carece do dialogismo inerente a qualquer ato de discurso, o que o silencia.

É mais uma questão de que, apesar de ambos serem objetos da historiografia colonialista e sujeitos da insurgência, a construção ideológica de gênero mantém a dominação masculina. Se, no contexto da produção colonial, o sujeito subalterno não tem história e não pode falar, o sujeito subalterno feminino está ainda mais profundamente na obscuridade (Spivak, 2010, p. 66-67).

O Subalterno, no entanto, é uma categoria que embasa outras teorias conceituais, importantes para os estudos pós- e decoloniais, como é o caso da subalternização do saber, discutida por Mignolo (2003), que veremos mais à frente. Além disso, dando continuidade ao debate levantado por Spivak, a cientista social brasileira Larissa Pelúcio (2012) discute as intersecções entre os estudos pós-coloniais, feministas e queer, focando na construção de um debate que prioriza o desenvolvimento teórico dessas áreas a partir do Sul Global. Pelúcio retoma o subalterno dessa posição de silêncio. Ela argumenta como, em alguns momentos, aqueles que deveriam investigar e produzir conhecimento, chamados de “cientistas”, escondidos atrás de uma suposta neutralidade, acabam reforçando uma produção geopolítica de ciência que desqualifica “[...] outros sistemas simbólicos e de produção de saberes” (2012, p. 399). Para ela, “anunciar o lugar de fala significa muito em termos epistemológicos, porque rompe não só com aquela ciência que esconde seu narrador, como denuncia que essa forma de produzir conhecimento é geocentrada” (Pelúcio, 2012, 399). Nesse sentido, a homogeneização de espaços, heróis, histórias e ciência oculta a diversidade presente em diferentes esferas da vida – uma homogeneização que pode ser vista na história do super-herói convencional, desenvolvida desde o início do século XX, nos Estados Unidos, e com foco em narrativas que, em sua maioria, carecem da diversidade mencionada por Pelúcio.

Tais discursos homogêneos, argumenta Pelúcio, criam uma relação temporal entre o 'ocidente desenvolvido' e o 'resto', em que países de alguns continentes, como a América Latina, por exemplo, são considerados subdesenvolvidos ou em desenvolvimento, atrasados, esperando pela chegada do progresso, em um paradoxo de espaço/tempo (Pelúcio, 2012, p. 400). Consequentemente, as narrativas construídas na periferia carregam as marcas históricas e culturais que a constituem. Por esse motivo, a discussão sobre produção intelectual em contextos marginalizados deve levar em consideração as teorias e os debates produzidos por aqueles inseridos em tais contextos. Os 'conhecimentos subalternos', portanto, confrontam a produção hegemônica de conhecimento. Logo, dentro do contexto de quadrinhos e dos super-heróis, apesar dos esforços da indústria de incluir personagens mais 'diversos' em seu elenco, como uma forma de 'equilibrar' a hegemonia flagrante do paradigma do super-herói ocidental, branco, masculino, sem deficiência e heterossexual, é crucial que analisemos especificamente como esses 'conhecimentos subalternos' podem afetar a produção, o consumo e as estruturas tradicionais de tais narrativas.

Como Walter Mignolo argumenta, contar histórias das margens do mundo hegemônico traz à tona não apenas "contra-histórias ou histórias diferentes", mas também "histórias esquecidas" (2003, p. 83) que possibilitam a construção de novas epistemologias. Para ele, "a subalternização do saber" busca uma discussão que se afaste das dicotomias, em um lugar liminar, sem perder de vista o posicionamento crítico e o efeito de perturbação, o que permite a inscrição de "um lócus dicotômico de enunciação, e, historicamente, situa-se nas fronteiras (interiores + exteriores) do sistema mundial colonial/moderno" (Mignolo, 2003, p. 126).

Como uma história mexicana escrita por autores brasileiros, *Guadalupe* (2012) aborda essas interrupções nos *loci* dicotômicos de enunciação de várias maneiras. Ela lida com uma miríade de símbolos e de personagens culturais mexicanos, por exemplo, não a partir de uma perspectiva interna, mas de um "fora do lugar", por assim dizer. Esse "fora do lugar", na esteira de Mignolo (2003), representaria um passo em direção a "uma nova dimensão epistemológica: uma epistemologia da, e a partir da, margem do sistema mundial colonial/moderno, ou, se quiserem, uma epistemologia da diferença colonial" (2003, p. 83). Nesse sentido, ainda assim é necessário questionar

a ética de tal apropriação cultural e, ao mesmo tempo, reconhecer a diferença de dialogismo de culturas entre Norte/Sul e Sul/Sul. Enquanto o primeiro está permeado de nuances imperialistas que destacam uma hierarquia regional nas Américas, o segundo pode ser visto como uma aliança caracterizada pelo conceito de “pensamento liminar” mencionado por Mignolo. Isso não quer dizer, entretanto, que não haja relações de hierarquia presentes nessa aliança; o que muda são as características de vínculo entre os sujeitos, nutridas por outras formas de poder e de saber, que podem se aproximar ou não da lógica Norte/Sul em diferentes graus.

Em uma perspectiva feminista e pós-colonial, gênero, como um conceito mobilizado para estabelecer relações imperialistas/colonialistas, deve ser levado em consideração ao lidar com o “conhecimento subalterno” e a posição de sujeito. De acordo com a teórica indiana Deepika Bahri (2004),

[o] tópico do feminismo no/e pós-colonialismo está intrinsecamente ligado ao projeto de pós-colonialidade literária e às preocupações com a leitura e interpretação crítica de textos coloniais e pós-coloniais. Uma perspectiva feminista pós-colonial exige que se aprenda a ler representações literárias de mulheres com atenção tanto ao sujeito quanto ao meio de representação (Bahri, 2004, p. 200, tradução nossa).

Três termos são destacados pela autora no encontro entre feminismo e pós-colonialismo, como sendo imperativos e, ao mesmo tempo, controversos para ambos os campos: representação, essencialismo e mulher do Terceiro Mundo. Baseada em discussões levantadas por teóricos como Michel Foucault e Edward Said, Bahri enfatiza que “[a]queles com o poder de representar e descrever outros claramente controlam como esses outros serão vistos. O poder da representação como uma ferramenta ideológica tradicionalmente a tornou um terreno contestado” (2004, p. 205, tradução nossa). Como a representação está sob o controle daqueles que agenciam os mecanismos de poder, frequentemente a imagem representativa de grupos minoritários acaba por criar estereótipos que são utilizados para homogeneizar esses mesmos grupos. Perspectivas tão reducionistas criam representações essencialistas e simplistas, que, por sua vez, são usadas para minar e oprimir tais grupos minoritários. Nesse sentido, a construção da imagem da mulher de Terceiro Mundo pode cair nos

abismos dessas representações simplistas: “Mesmo dentro do projeto feminista, então, não há garantia de que a perspectiva da mulher de Terceiro Mundo será representada e honrada” (Bahri, 2004, p. 205, tradução nossa). Em uma relação de oposição, ao construir a mulher de Terceiro Mundo como vítima de suas condições, pobreza, e tradições, as mulheres ocidentais são tudo aquilo que as mulheres de Terceiro Mundo não são – nesse sentido, educadas, modernas, e em controle de seus corpos e sexualidade.

Dentro desse contexto, as mulheres em *Guadalupe* (2012) não se enquadram na categoria essencialista de mulher do Terceiro Mundo; elas não se encaixam no estereótipo, uma vez que são construídas pela diversidade. Elas também não se encaixam na construção binária da colonialidade de gênero (Lugones, 2007), uma vez que são múltiplas, como será discutido ao longo deste trabalho. De acordo com Lugones, o sistema moderno/colonial impôs aos sujeitos colonizados um sistema de gênero que introduziu “o gênero propriamente dito como um conceito colonial” (2007, p. 186, tradução nossa). Enquanto a colonialidade de poder, como desenvolvida por Aníbal Quijano (2000), desvela o sistema moderno/colonial como um sistema de poder global capitalista, Lugones insere a imposição do binarismo de gênero e toda a hierarquização e divisão social que ele implica como fundacional desse mesmo sistema moderno/colonial. Dessa forma, os corpos colonizados não foram apenas racializados, como também generificados pelo discurso eurocêntrico colonizador. Lugones (2014), então, argumenta que a emergência de romper com a colonialidade de gênero se localiza na diferença colonial do *locus* fraturado, aquele espaço que permite a resistência, apesar de também abrigar a opressão. Para Lugones, “resistência é a tensão entre a sujeitificação (a formação/informação do sujeito) e a subjetividade ativa” (2014, p. 940). Em outras palavras, quando o sujeito colonizado rompe com a imposição de gênero mediante uma epistemologia não colonizada, ele consegue também fraturar o discurso colonial.

É aqui que percebemos o queer decolonial. Se a teoria queer busca questionar o binarismo da matriz sexo/gênero/sexualidade naturalizado como a norma, o sujeito colonizado, ao romper com o sistema moderno/colonial de gênero, participa deste movimento. De acordo com Judith Butler, “se o termo ‘queer’ é para ser um local de

contestação coletiva, o ponto de partida para um conjunto de reflexões históricas e imaginações do futuro, ele terá que permanecer aquilo que, no presente, nunca é totalmente apropriado, mas sempre e apenas realocado, torcido, queerizado de um uso anterior..." (1996, p. 228, tradução nossa). A prática compulsória da normatividade, então, ao mesmo tempo que é produzida e reproduzida no processo de repetidas corporeificações, também pode ser contestada, de forma coletiva, nesse mesmo processo de reiterações de corpos não normativos. Quando essas reiterações são realocadas de forma a ocupar o *locus* fraturado da diferença colonial e resistência e opressão se tensionam, mobilizando práticas compulsórias e possibilitando outras formas de existência que permanecem constantemente tensionadas, é possível perceber um imbricamento entre decolonialidade e subjetividades queer que, apesar de permanecer em constante mudança, não devem ser separados para que se perceba as subjetividades queer decolonial.

METODOLOGIA

Neste trabalho, argumentamos que *Guadalupe* (2012) queeriza, além do gênero como categoria social, o gênero textual "História em Quadrinhos" (HQ), uma vez que transgride a ideia de super-heroína ao adotar características desse gênero textual, mas subvertendo sua construção. Nesse sentido, argumentamos que histórias de uma super-heroína trans/muxe mexicana/brasileira podem construir uma super-heroína não hegemônica queer decolonial. Enquanto a origem de *Mulher Maravilha* é construída a partir de aspectos da mitologia grega, *Guadalupe* emprega aspectos da cultura mexicana ao narrar a origem de Muxe Maravilha.

Guadalupe (2012) foi escolhida como *corpus* de análise para este trabalho por trazer à tona possibilidades epistemológicas fora do eixo Norte/Sul, tanto na sua diegese, apropriando-se da narrativa normativa de super-heróis, mas construída a partir de relações culturais mexicanas, quanto no aspecto extradiegético de ser uma obra de autoria brasileira, em português, voltada ao público brasileiro. Dividida em cinco partes, a obra narra a história das mulheres de uma família mexicana: Elvira, Minerva e Guadalupe, avó, filha/tia e neta/sobrinha, respectivamente. Na primeira

parte, Elvira sinaliza seu desejo de ser enterrada em Oaxaca e, logo em seguida, morre num acidente de moto, deixando às duas sobreviventes a tarefa de levar seu corpo da capital à cidade natal da matriarca. O resto da obra lida com a jornada, em uma van com o corpo da avó, sob a ameaça de um vilão ancestral, Xyzótlan, que, enfraquecido pela falta de seguidores face às “seitas modernas em expansão” (Freitas; Odyr, 2012), busca novas almas para reconstruir sua influência. É no contexto da luta contra o representante de Xyzótlan que surge Muxe Maravilha, a super-heroína da narrativa.

Para a análise da novela gráfica, utilizamos conceitos próprios dos estudos de quadrinhos, principalmente de Scott McCloud (1995) e Charles Hatfield (2005). De acordo com Hatfield, o gênero novela gráfica é considerado uma forma de adquirir reconhecimento dentro do campo das histórias em quadrinhos. A expressão *graphic novel*, cunhada por Will Eisner no final dos anos 1970, foi criada para designar uma história em quadrinhos séria e complexa, direcionada a um público leitor mais geral, em vez de focar apenas nos fãs do gênero, que seguem as publicações serializadas da forma mais tradicional de histórias em quadrinhos. Nos anos 1980, o gênero novela gráfica ganhou força com a publicação de *Maus* (1986-1991), de Art Spiegelman. Com sua origem nos quadrinhos *underground*, a novela gráfica herdou algumas características desse movimento nascido na contracultura dos anos 1960, como um campo para autoexpressão, conteúdo considerado mais profundo e de material adulto. Assim, a novela gráfica chegou às livrarias sendo consumida não apenas por fãs de quadrinhos, como também pelo leitor comum. É nesse gênero que a publicação de *Guadalupe* se encontra, como um volume único (em oposição às tradicionais publicações serializadas). Apesar de ser uma novela gráfica que usa o humor como ferramenta de subversão, pode ser também considerada uma obra “séria e complexa”, já que intersecciona questões de subjetividades queer e decolonial, ao mesmo tempo que subverte o próprio gênero textual em que está inserida, ou seja, subverte as histórias em quadrinhos, mais especificamente, as de super-heróis.

Em *Desvendando os Quadrinhos* (1995), McCloud estabelece um vocabulário necessário para a análise de histórias em quadrinhos, enfatizando a relação intrínseca entre componentes visuais e verbais no gênero. Ele vai chamar os quadrinhos, seguindo a proposta de Eisner, de uma “arte sequencial” (McCloud, 1995, p. 5). Com

isso, o autor enfatiza a necessidade de construir significados por meio da conexão entre diferentes quadros organizados em sequência, na página. Essa definição é importante, pois não se pode pensar em significados no campo dos quadrinhos sem considerar a justaposição das linguagens visuais e verbais, a ordem estabelecida entre os quadros e o panorama geral da página. Para McCloud, o espaço entre um quadro e outro é o responsável por conectar ideias que possibilitam as construções de significados. Na análise de quadrinhos, esse espaço é chamado de sarjeta: “é aqui, no limbo da sarjeta, que a imaginação humana capta duas imagens distintas e as transforma em uma única ideia” (McCloud, 1995, p. 66).

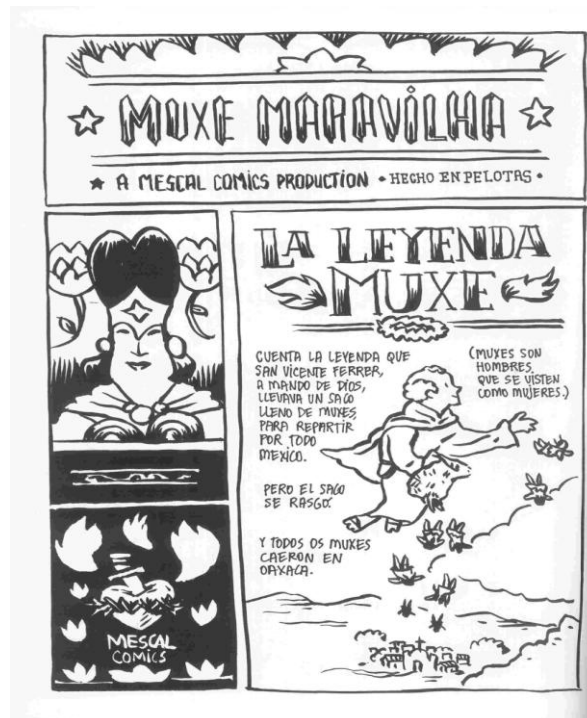
Já Hatfield (2005) define quadrinhos como não como indo “além de cenas visuais que encorajam uma leitura inerte, mas sim como textos que requerem um engajamento ativo e colaboração na produção de significado” (2005, p. 33, tradução nossa). Essa é uma arte de tensões: imagem *versus* palavra, imagem única *versus* imagens em série, sequência *versus* superfície e texto como experiência *versus* texto como objeto. Para o autor, a tensão entre os elementos visual e verbal cria espaços de contestação nos quadrinhos, abrindo possibilidades de significados, e isso é particularmente percebido no que ele chama de quadrinhos alternativos. Sendo caracterizadas por essa “pluralidade de significados” e “heterogeneidade de forma” (Hatfield, 2005, p. 36, tradução nossa), as histórias em quadrinhos têm potencial para trazer à tona as divergências do *locus* fraturado. As análises feitas nesse trabalho, portanto, consideram as dinâmicas entre linguagens visuais e verbais, suas posições e tamanhos na página e a ordenação dos quadros para a construção de significados.

Além disso, a subsequente análise levará em conta os conceitos feministas, pós- e decoloniais já discutidos na seção anterior juntamente com a construção queer das subjetividades representadas na narrativa. As relações entre quadros e páginas, linguagens visuais e verbais serão analisadas para compor se e como essas subjetividades queer decoloniais subvertem o super-herói tradicional construindo uma outra epistemologia, constituída a partir de conhecimentos subalternos do Sul Global.

A NARRATIVA DOS QUADRINHOS: DECOLONIALIDADE QUEER, TRANSGENERIDADE E OUTRAS FORMAS DE RESISTÊNCIA

Em *Guadalupe*, o uso de metanarrativa e de elementos *camp* junto às características de espaços do Sul Global reforça a artificialidade da construção das histórias em quadrinhos de super-heróis de uma perspectiva tradicional. Na sequência de páginas em que Muxe Maravilha, a super-heroína da história, faz sua primeira aparição, as mitologias mexicanas são justapostas à invocação de ícones da cultura popular estadunidense, os *Village People*, em uma apropriação transgressora da história de origem do super-herói. A página emula a capa de uma revista em quadrinhos. No topo da página, temos o título da revista dentro da narrativa: “La Leyenda Muxe”. Então, a história de São Vicente Ferrer é explicada, em espanhol: em nome de Deus, ele carregava uma sacola de Muxes para distribuir por todo o México, mas, quando a sacola rasgou, todos os Muxes caíram em Oaxaca. Muxes, a história continua, são homens que se vestem de mulheres. No quadro que contém a lenda, o Santo Católico é representado voando sobre Oaxaca, lançando pequenas figuras de Muxes na cidade (Figura 2).

Figura 2 – Página de *Guadalupe* (2012)



Fonte: Freitas, Angélica; Bernardi, Odyr. *Guadalupe*. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

Apesar de a narrativa ser em português, a capa da meta-história em quadrinhos aparece com elementos em português, espanhol e inglês, como podemos ver no primeiro quadro da figura 2. O elemento metanarrativo – a revista em quadrinhos dentro da novela gráfica – interrompe o fluxo da história, chamando a atenção para esse espaço fictício de interação entre diferentes culturas.

As tensões, em jogo na página, entre influências culturais distintas, ultrapassam a diegese, já que conversam com elementos de fora da narrativa, como a cidade de origem da autora e do ilustrador e o mito de criação dos muxes. Na página, a lenda muxe aparece em maior destaque, em um quadro que ocupa quase metade da página, colocando a personagem título da metanarrativa (Muxe Maravilha) quase como coadjuvante, em um quadro menor, à esquerda, em um momento de tensão simbólica entre histórias individuais e coletivas.

Nessa capa imaginada dentro da história, é o muxe da lenda e não a (Muxe) Maravilha que ocupa o espaço de destaque. Ao mesmo tempo, a lenda reinscreve Oaxaca, a terra natal e destino final de Elvira, como o centro geográfico da narrativa. Dessa forma, ainda que apropriando a estrutura típica de capa de histórias em quadrinhos de super-heróis, a página propõe um deslocamento cultural e geográfico decolonial.

Conforme Muxe Maravilha se ergue para enfrentar um inimigo nas páginas seguintes, a personagem invoca o poder do grupo dos anos 1980, os *Village People*, imitando a coreografia da música YMCA com a ajuda de raios do céu que soletram as letras nos quadros pretos.

O próprio grupo então faz uma aparição, e cada membro do elenco empresta as habilidades de seus figurinos para ajudar a derrotar o inimigo (Figura 3). Na criação de Muxe Maravilha, a iconografia gay mistura-se humoristicamente com o sincretismo mexicano.

Figura 3 – Página de *Guadalupe* (2012)

Fonte: Freitas, Angélica; Bernardi, Odyr. *Guadalupe*. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

Pode-se dizer que, em termos de narrativas de super-heróis, é uma cena de luta que não se leva muito a sério. Há um tom de deboche, que quebra as expectativas em relação ao gênero textual, algo característico do que Susan Sontag (2020) chama de *camp*. Como argumenta Sontag, “a essência do *camp* é seu gosto pelo inatural: pelo artifício e pelo exagero. [...] em uma arte que se propõe como séria, mas que não pode ser levada totalmente a sério porque é ‘demais’” (2020, p. 276, 284). Essa extravagância leva a uma estética autoconsciente que remonta ao artifício, em uma certa teatralidade que busca “desbancar o sério” (2020, p. 288). Aqui, a cena de luta entre vilão e super-herói, geralmente lida como o clímax da ação desse gênero textual, é invadida pelo excesso teatral do *camp*, cuja sensibilidade pode ser emblematicamente representada pela reação da própria personagem ao ser confrontada com a seriedade do antagonista: “Pff...” (Freitas; Odyr, 2012). O uso do *camp* de Muxe Maravilha desloca

a narrativa para um espaço que é e não é estadunidense e/ou mexicano, grego e/ou asteca, homenagem e/ou sátira, feminino e/ou masculino, espanhol e/ou inglês e/ou português. Esse deslocamento traz a narrativa para um espaço de fronteira que rejeita a simplicidade das dicotomias, retomando o conceito de Mignolo (2003). Ao mesmo tempo, o *camp* também destaca o artifício inerente daquela outra (supostamente "original") Mulher Maravilha, com seu laço da verdade e uniforme sem alças com as cores estadunidenses, e, conseqüentemente, de todo o gênero textual.

Remontando historicamente a tempos pré-colombianos, o "muxe" é em si um conceito que desafia pressuposições sobre originalidade e artifício, limites e categorias. Por vezes, descrita como um terceiro gênero, acredita-se que a palavra Zapoteca é derivada da palavra em espanhol para "mulheres" (*mujer*) e é utilizada para caracterizar homens que se vestem ou escolhem se identificar como mulheres (Moreno, 2012). Existem relatos sobre a aceitação desse terceiro gênero durante a história do México, desde as sociedades astecas e maias até as comunidades zapotecas contemporâneas (Lacey, 2008). A existência de outras formas de se enxergar diferenças sexuais, além da maneira binária hegemônica eurocêntrica, é utilizada por Maria Lugones (2014) para discutir o *lócus* fraturado, como um espaço onde a diferença colonial pode resistir e existir para além da difusão da colonialidade de gênero. Ao utilizar o termo "muxe", como parte do codinome da super-heroína, o texto reforça a ocupação desse espaço em que sujeitos coloniais podem e realmente existem para além da colonialidade de gênero. A fusão do gênero de super-herói eurocêntrico com o conceito de "muxe" permite uma brincadeira humorística que perturba a colonialidade nesse *lócus* fraturado. O termo "muxe" não evoca necessariamente a ideia de *camp* propriamente dita, mas a relação regularmente mobilizada pelo coletivo social com a Mulher Maravilha, o que faz emergir questões relacionadas à drag, à performance e à performatividade de gênero.

Quando se trata de gênero como categoria social, Judith Butler (1993) argumenta que a drag pode ser vista como uma performance do signo de gênero, uma alegoria da performatividade da heterossexualidade (compulsória) (Butler, 1993, p. 125). Tais performances hiperbólicas podem revelar a performatividade inerente ao gênero em si, como um efeito da reiteração de normas fadadas ao fracasso, mas que,

mesmo assim, devem ser continuamente reproduzidas. Muxe Maravilha evidencia as falhas da reiteração das práticas compulsórias de gênero, não apenas como uma personagem que não se encontra dentro desse sistema binário de sexo, como um muxe, mas também, e especialmente, por conta de sua associação a um ícone de feminilidade: uma *supemulher*. A personagem de Muxe Maravilha não é representada como sendo uma nova iteração dessa noção de *supemulher*. Pelo contrário, ela ocupa esse espaço desafiando e debochando da dicotomia que constrói a noção de tal ideal de feminilidade.

Essa queerização de gênero social e de gênero literário vai contra o curso da perspectiva hegemônica de super-heróis, que reforça relações de poder que homogeneizam e drasticamente simplificam categorias e dicotomias. Em uma definição do gênero literário e de seus tropos, Peter Coogan (2009) argumenta que, para ser considerada parte da categoria de super-herói, uma história deve conter três características, que ele chamou de MPI: Missão, Poderes e Identidade. Em suas palavras: “[a] missão do super-herói é pró-social e altruísta, o que significa que sua luta contra o mal deve estar de acordo com os costumes existentes e professados da sociedade (Coogan, 2009, p. 77, tradução nossa), enquanto “[s]uperpoderes são um dos elementos mais identificáveis do gênero de super-heróis” (p. 78, tradução nossa), e a identidade deve ser relacionada ao codinome e uma fantasia (p. 78). Em um deslize do desequilíbrio de gênero social e gênero literário, o fato de Coogan pressupor que um super-herói seja masculino é apenas uma das questões problemáticas dessa categorização.

Coogan (2009, p. 79, tradução nossa) também afirma que a fantasia e o codinome devem ser simbólicos da personalidade do personagem, trazendo como exemplo o epítome dos super-heróis arquetípos: Super-Homem “é um super homem que representa o que de melhor a humanidade pode ter esperança de alcançar; seu codinome expressa seu caráter interior”. Talvez para aqueles que pensam que o melhor que a humanidade pode alcançar é ser branco, forte, homem, sem deficiências e estadunidense, sua linha de pensamento pode até ser aceitável. Incidentalmente, o Super-Homem tecnicamente não é estadunidense, mas, no decorrer de sua história e apesar de seu histórico como alienígena, o personagem foi atrelado a um projeto de

nacionalismo, emblemático em toda a história do gênero de super-heróis, porventura até mais do que referências mais óbvias, como o Capitão América. Ironicamente, ou talvez por efeito de uma produção de saber que apaga o que precisa ser apagado, o maior símbolo dos valores e morais dos Estados Unidos é um alienígena que cruzou a fronteira sem documentação. Em vez de ser um campeão para a humanidade no geral, Super-Homem se apresenta como um símbolo do poder estadunidense, exibindo as cores da bandeira estrelada em seu uniforme, posando como defensor dos “valores americanos” e, conseqüentemente, como uma metáfora incorporada dos discursos hegemônicos ocidentais presentes na figura do super-herói.

No entanto, é possível dizer que as próprias categorias que o Super-Homem reforça podem ser subvertidas por meio da construção de um super-herói (ou super-heroína) que não seja o epítome de todas as normativas. *Guadalupe* (2012), nesse sentido, apropria-se do gênero de super-herói, com sua super-heroína envolvida em uma missão privada. Em vez de incorporar uma super-heroína com um chamado altruísta pró-social, como sugerem críticos como Coogan (2009), a busca pessoal de Muxe Maravilha está mais próxima, em seu papel social, do lema feminista “o pessoal é político”. Em relação ao codinome, a super-heroína o transgride quando seu nome já é, até certo ponto, um codinome: ela adota Minerva Maravilha como seu nome social e Muxe Maravilha como seu codinome. As fronteiras entre persona pública e a super-heroína são borradas, portanto, já que o nome da personagem evidencia que, sendo ambas “Maravilha”, não se pode ter a primeira sem a última, e vice-versa.

Assim, *Guadalupe*, de dentro do gênero das histórias de super-heróis em quadrinhos, traz à tona algumas questões problemáticas do discurso hegemônico ao complicar categorias fixas, como gênero e identidade. Com esses meios, novelas gráficas como essa podem trabalhar em novas epistemologias, como argumentado por teóricos como Mignolo (2003) e Pelúcio (2012), dialogando com pessoas – e super-heroínas – que não são contempladas em discussões como a levantada por Coogan. É importante destacar que o ato de falar, nessa situação, não é realizado por um grupo hegemônico, em um ato de gentileza, cedendo a palavra para que grupos minoritários possam se expressar. No contexto de *Guadalupe* (2012), tanto a produção quanto o

público¹ podem ser considerados do Sul Global: é um produto de, e voltado para, um grupo que geralmente não é representado nas produções hegemônicas de super-heróis. A narrativa utiliza, sim, categorias fixas e hegemônicas; ela faz uso de referências ao gênero hegemônico, mas o faz de forma a destacar as questões problemáticas aqui discutidas.

Nesse sentido, as comparações feitas entre Mulher Maravilha e Muxe Maravilha são inevitáveis. Não apenas seu codinome marca a semelhança, como sua fantasia, alguns acessórios (Figuras 2 e 3), e sua história de criação podem ser relacionados à principal super-heroína feminina da DC. Quando Minerva se transforma em Muxe Maravilha, da metade para o final da novela gráfica, com o poder de cogumelos mágicos, ela aparece em um quadro de página inteira, na página do lado direito, flutuando no céu, vestida com uma capa, vestido, braceletes, botas, e uma tiara com uma estrela. A estrutura da página do lado esquerdo, a capa de revista de super-herói metanarrativa (Figura 2), reforça as intenções dessa novela gráfica. A referência metanarrativa brinca com as pressuposições do gênero, estabelecendo uma conexão com outros super-heróis e, mais especificamente, com a Mulher Maravilha. Ao mesmo tempo, a capa aponta para a artificialidade de sua construção dentro do contexto da história, já que este componente da vestimenta surge no meio de um capítulo e não no início da história.

Na mesma página, lemos a lenda de Muxe: "La Leyenda Muxe". Como mencionado anteriormente, a lenda conta que um santo soltou todos os Muxes, que deveriam ser espalhados por todo o México, na cidade de Oaxaca. A história de origem da Mulher Maravilha, por sua vez, utiliza as Amazonas, deusas gregas, e até mesmo algumas características "Odisséicas" e "Iliádicas" em sua construção, como explicado por Lillian Robinson (2004). Para ela, super-heróis, no final da década de 1930 e na década de 1940, quando a Mulher Maravilha foi criada, (em 1942, mais especificamente), compartilhavam uma relação "Iliádica" com guerras, mas a heroína feminina também apresenta uma perspectiva "Odisséica": "A Mulher Maravilha compartilha com quadrinhos contemporâneos uma abordagem Iliádica aos eventos,

¹ Sendo Guadalupe (2012) uma novela gráfica de autores brasileiros, publicada em português, por uma editora brasileira (Quadrinhos e Cia.), pode-se pressupor que o público-alvo da obra seja considerado como parte do Sul Global.

mas sua base em Ilha Paraíso lembra as paradas insulares de Ulisses” (Robinson, 2004, p. 30, tradução nossa). Diferentemente de Ítaca, contudo, Ilha Paraíso é uma sociedade feminina utópica governada pelas Amazonas, sem a presença de homens, o que é sugerido como motivo por trás de sua paz.

Ainda de acordo com Robinson, o criador da Mulher Maravilha, Charles Moulton, reverte as pressuposições de bem e mal na história das Amazonas. Enquanto na mitologia grega as Amazonas são inimigas bárbaras contra as quais a Grécia civilizada deveria lutar para manter a ordem, na revisão do mito feita por Moulton, a perspectiva ainda maniqueísta coloca as Amazonas como heroínas e os gregos como inimigos. Tais inversões permitem “reverter completamente as categorias de bem e mal, civilização e barbaridade, e, de maneira não incidental, masculino e feminino” (Robinson, 2004, p. 31, tradução nossa). No entanto, a mitologia grega não é a única fonte utilizada para a criação da Mulher Maravilha. Quando Hipólita cria uma menina a partir do que parece ser argila e Afrodite dá vida ao modelo, a história do Gênesis, do Velho Testamento, vem à mente, mas, como Robinson afirma, “aqui, decididamente, não é a criação do homem, mas da mulher, sem costela sobrando” (2004, p. 32, tradução nossa). Assim, uma deusa, respondendo à adoração de outra deusa, dá vida a uma mulher, que se tornará a Princesa Diana, codinome da Mulher Maravilha. Nenhum homem está envolvido de forma alguma nesse processo.

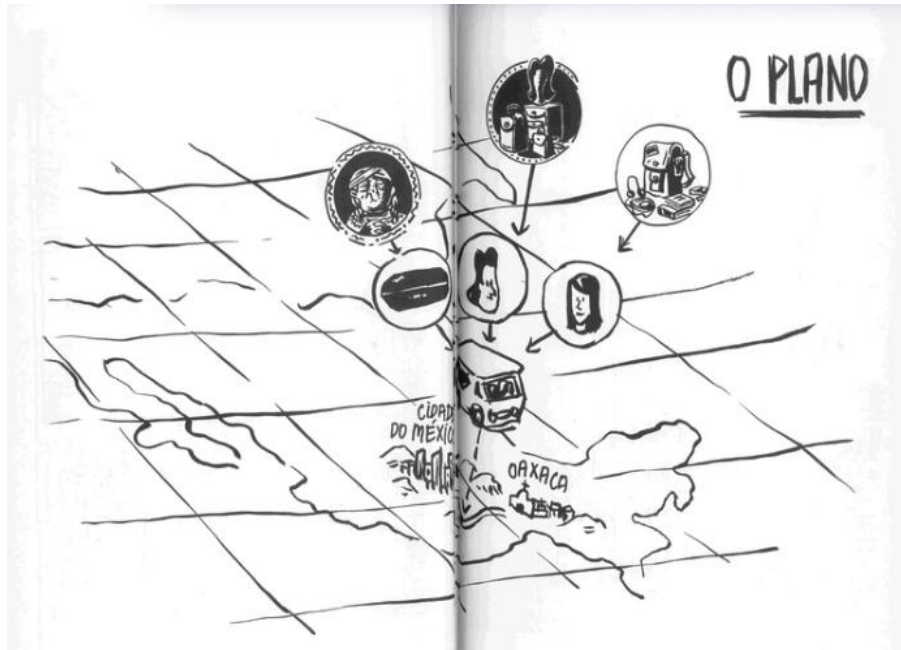
Para o autor de Mulher Maravilha, a personagem nasceu do contexto de sua época, o que inclui a produção de mídias de massas como os quadrinhos, o momento histórico em torno da Segunda Guerra Mundial, e o surgimento de uma mudança nos papéis de gênero – à medida que as mulheres eram forçadas a ingressar na força de trabalho durante o esforço de guerra, uma mudança simbolizada por personagens como Rosie, a Rebitadeira, passou a figurar em campanhas do governo. Esse contexto prepara o terreno para a criação da primeira super-heroína feminina conhecida: “A Mulher Maravilha foi pioneira em uma espécie de questionamento feminista, mesmo que comercialmente embalado e conceitualmente limitado, em uma época em que poucas outras vozes na sociedade americana estavam levantando tais questões” (Robinson, 2004, p. 23, tradução nossa). Portanto, a inversão da mitologia grega, favorecendo o papel das mulheres no lado “bom” da dicotomia bem *versus* mal, a

construção de uma heroína que não apenas tem poderes especiais, mas que também detém habilidades atléticas e militares excepcionais, e a exclusão de homens na história religiosa relacionada à criação da Princesa Diana, apoiam a perspectiva de Robinson de que a abordagem diferente tanto para a mitologia quanto para super-heróis indicam o desenvolvimento de “histórias diferentes sobre gênero”. Similarmente à fusão de diferentes mitos e contextos envolvidos na criação da Mulher Maravilha, a história de Muxe Maravilha lida com os princípios do cerne da cultura mexicana, emaranhada com tópicos, tais como jornada e miscigenação.

A jornada é crucial à narrativa e pode ser vista como uma odisseia. A viagem de carro se inicia com o último desejo de Elvira de ser enterrada em sua terra natal, Oaxaca (Figura 4). Sua filha, Minerva Maravilha, e sua neta, Guadalupe, sobrinha de Minerva, embarcam então na jornada para cumprir seu desejo. Da mesma forma que Ilha Paraíso é o lar das Amazonas – e da Mulher Maravilha – e Ítaca é o lar de Ulisses, Aztlan² é o local de nascença dos astecas. Oaxaca é, nesse sentido, um retorno simbólico ao lar, um retorno à Aztlan. Cada uma das personagens tem uma questão para ser resolvida nessa jornada de retorno. Elvira, a matriarca, acompanha Minerva e Guadalupe postumamente, mas é o desejo queer dela que move as outras personagens.

² De acordo com Susan Kellogg, “as lendas de fundação do grupo frequentemente conhecido como ‘Astecas’ afirmam que o grupo veio de um lugar chamado Aztlan de onde migraram para o centro do México e de onde o nome ‘Asteca’ veio” (2011, p. 154, tradução nossa). Embora essa migração seja considerada um fato entre os antropólogos, a existência real de Aztlan transita entre história e mitologia, e sua posição geográfica também é um local de contradição.

Figura 4 – Páginas de *Guadalupe* (2012)



Fonte: Freitas, Angélica; Bernardi, Odyr. *Guadalupe*. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

Enquanto Aztlan representa uma jornada importante e coletiva para um povo, em *Guadalupe* (2012) Oaxaca é representativa de uma jornada mais individualista, concentrando-se nos desejos e necessidades de uma família específica. Elvira deseja ser enterrada de volta em Oaxaca, de maneira a, ao menos postumamente, retomar esse espaço perdido. Minerva e Guadalupe têm, portanto, uma missão pessoal a cumprir. Para Minerva, Oaxaca é construída como uma lenda para Muxes, portanto também é uma jornada de volta para casa. Guadalupe, por sua vez, também está em momento de transição pessoal, sem saber qual rumo tomar com a chegada dos 30 anos. Aztlan, para esse grupo, é Oaxaca, e a Odisseia mexicana, então, está em sua direção.

No segmento “La Historia de Elvira”, no capítulo III, o passado da personagem vem à tona. Nesse segmento, descobrimos que Elvira havia sido expulsa de Oaxaca por conta de preconceito. Por conta de um caso com o amor de sua vida, Juanita, ela recebeu a culpa por seu “filho maricón” – conhecida como Minerva, na novela gráfica. Quando o marido de Elvira ameaça sua vida, ela decide fugir com suas duas filhas, Minerva e a mãe de Guadalupe, sacrificando sua felicidade em prol da segurança das filhas. Na página citada, os casos extraconjugais de Elvira e de seu marido são

mencionados, mas, ao contrário do discurso hegemônico, apenas o do segundo é colocado como algo coberto por vergonha. Elvira e Juanita (Figura 5, quadro 1), ainda que se encontrando em segredo, estão ao ar livre, sob uma árvore, em um quadro em destaque no topo da página. Já o caso do avô (Figura 5, quadro 2) é mostrado como restrito ao plano privado, sequer ocupando o espaço todo do quadro, aparecendo apenas pela janela. Dessa forma, a narrativa ressignifica as relações entre público e privado referentes à homossexualidade e à heterossexualidade. Nessa primeira sequência, quem está relegado ao armário parece ser o marido de Elvira. A violência desencadeada pela descoberta do relacionamento entre as mulheres (Figura 5, quadro 3) acaba restabelecendo a normatividade dessas relações: Elvira foge (Figura 5, quadro 4) e Juanita aparece, dessa vez confinada ao espaço privado, dentro de casa e sozinha (Figura 5, quadro 5). O contraste entre o topo (imagem que alude à felicidade, liberdade e amor) e o final da página (solidão, tristeza e confinamento) é emblemático do ponto de vista da violência representada pela imposição de categorias de gênero e de sexualidade.

Figura 5 – Página de *Guadalupe* (2012)



Fonte: Freitas, Angélica; Bernardi, Odyr. *Guadalupe*. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

A religião no México também apresenta um aspecto sincrético, unindo crenças indígenas e catolicismo. A isso, Gloria Anzaldúa (2021) chama de “um catolicismo popular com muitos elementos pagãos” (2021, p. 86, tradução nossa). O título da novela gráfica, a entidade espiritual de Guadalupe, é simbólico do cristianismo mexicano: “o nome indígena de *La Virgen de Guadalupe* é *Coatlalopeuh*. Ela é a divindade central que nos conecta à nossa ancestralidade indígena” (Anzaldúa, 2021, p. 86, tradução nossa). A relação entre a indígena *Coatlalopeuh* e a Guadalupe espanhola faz parte, portanto, do sincretismo religioso no México. Para Anzaldúa, “ela [...] é a síntese do velho mundo e do novo” (2021, p. 90, tradução nossa). Mais do que isso, Anzaldúa (2021) afirma que

Guadalupe une pessoas de diferentes raças, religiões, línguas: Chicano, protestantes, Indígenas Americanos e brancos. [...] Ela faz a mediação entre as culturas Espanhola e Indígena (ou três culturas no caso de *mexicanos* de ancestralidade Africana ou outras) e entre chicanos e o mundo branco. Ela faz a mediação entre humanos e o divino, entre essa realidade e a realidade de entidades espirituais. *La Virgen de Guadalupe* é o símbolo da identidade étnica e a tolerância por ambiguidade que *Chicanos-mexicanos*, pessoas de raças misturadas, pessoas com sangue indígena, pessoas que cruzam culturas, por necessidade (Anzaldúa, 2021, p. 90, tradução nossa).

O encontro de diferentes culturas, portanto, tem um impacto em aspectos religiosos do México. Ao emprestar seu nome à história, Guadalupe se torna representativa de tais encontros culturais. A personagem Guadalupe pode ser considerada a ajudante de Muxe Maravilha: ela não é a heroína da história, mas é ela quem providencia os meios de a heroína se tornar heroína. Primeiro, Guadalupe é o motivo de Minerva Maravilha desistir da vida como dançarina profissional na boate Divina Perla e de se tornar a dona de uma livraria. Quando os pais de Guadalupe a abandonam, Minerva decide que precisa de um emprego em que possa trabalhar e cuidar de uma criança ao mesmo tempo. Em segundo lugar, Guadalupe é a motorista e dona da van que elas usam para ir a Oaxaca. Além disso, é também Guadalupe que dá os cogumelos mágicos a Minerva quando ela ainda está sob o feitiço do vassalo de Xyzótlan, o vilão da história, transformando-a em Muxe Maravilha. Guadalupe, a divindade, simboliza a conexão entre diferentes povos e crenças nas raízes da cultura

mexicana. No contexto da novela gráfica, Guadalupe, a personagem, simboliza a conexão entre a cultura mexicana e sua miscigenação e a super-heroína, Muxe Maravilha.

Guadalupe sonha que é uma super-heroína; entretanto, como é afirmado anteriormente na novela gráfica, o poder do cogumelo não está disponível para qualquer um. Em seu sonho, ela é a garota simples, escolhida para lutar contra uma corporação internacional que planeja roubar o mescal para criar supersoldados (Figura 6). Sua missão é proteger a propriedade cultural mexicana: “uma garota simples do povo é escolhida para combater [as corporações internacionais]” (Freitas; Odyr, 2012). No sonho de Guadalupe, ela apresenta os três elementos citados por Coogan (2009) para ser uma super-heroína. Ela tem uma missão coletiva (“proteger o patrimônio cultural do México”), poderes especiais (“seu poder: o mescal power”) e uma identidade, sinalizada pelo seu uniforme, máscara e capa. No último e maior quadro da página, é possível ver essa visão da personagem, em chamas, flutuando sobre o trânsito da capital mexicana. Seu sonho, no entanto, é interrompido abruptamente (representado pela frase incompleta ao fim da página: “Ela..”). Na página seguinte, a personagem está acordada e volta à realidade de dirigir uma van com o corpo da avó, junto à tia, rumo a Oaxaca.

Figura 6 – Página de Guadalupe (2012)



Fonte: Freitas, Angélica; Bernardi, Odyr. *Guadalupe*. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

Ser uma super-heroína é, na verdade, o destino de Minerva, previsto por uma cartomante. Diferentemente do sonho de Guadalupe, a escolhida não é uma garota simples; ela é uma intersecção complexa de identidades. Assim, o super-heroísmo é o destino de um sujeito trans, de meia-idade, de um país de “Terceiro Mundo”. Tais interseções de identidade podem ser a descrição do sujeito subalterno, mas, nesse contexto, ela é a escolhida. Além disso, seu destino é profetizado por alguém que acrescenta mais uma variedade de crenças na miríade de conexões já presentes na novela gráfica. Existe, na dinâmica entre o sonho de Guadalupe e a realidade de ser uma super-heroína, uma relação entre quem é especial para o protagonismo e quem tem sua relevância no papel de ajudante. Aqui, este sentido especial é dado a um sujeito não-normativo que questiona diversas categorias sociais. Mais do que uma super-heroína não normativa, é precisamente sua não normatividade que a faz ser uma super-heroína.

A Lenda da Muxe mencionada acima também pode ser relacionada ao sincretismo religioso que faz parte da cultura mexicana. Como o México é um país bem conhecido por sua mistura de herança indígena com catolicismo, Oaxaca é uma cidade em que tais misturas estão presentes em muitos níveis. No quadro em que a lenda das Muxes é explicada (Figura 2), os Muxes ganham um significado religioso, sendo carregados por um santo, e, ao final do quadro, é possível ver a silhueta de uma catedral, possivelmente *Nuestra Señora de la Assunción*, e outras casas, rodeadas por montanhas. A cidade é retratada ao longe, enquanto o primeiro plano mostra o santo que soltou os Muxes. Ao mesmo tempo, os Zapotecas tinham Monte Albán, localizado em Oaxaca, como central para o desenvolvimento de sua civilização, uma sociedade estratificada e politeísta, e seu templo está localizado lá. Mesmo que o templo Zapoteca não esteja presente na representação diegética da cidade nessa página, a ideia de incorporação de histórias de diferentes culturas se unindo pode ser lida na lenda, quando um santo é utilizado como um veículo para contar a história de um grupo que não é parte das crenças católicas. Até certo ponto, é possível argumentar que o México, e Oaxaca, mais especificamente, é o local de transgressão de histórias religiosas e da criação de novas lendas. Como as pessoas trans não se encaixam em categorias predeterminadas de gênero no contexto moderno/colonial, mas que formulam novas categorias que são mais do que a soma de suas partes, o mesmo pode ser relacionado com a combinação de diferentes religiões, e não foi por acidente que todos os muxes caíram em Oaxaca, uma cidade dominada pelo catolicismo, que tem em sua história e em sua vida sinais do encontro de múltiplas crenças.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A novela gráfica reivindica as características do gênero hegemônico de quadrinhos de super-herói de maneira *camp*, satírica e celebratória da heterogeneidade, ao estabelecer uma aliança Sul-Sul que desestabiliza as categorizações implícitas nas histórias de super-herói. Ao fazer isso, *Guadalupe* queeriza o gênero textual de super-herói, ao mesmo tempo em que subverte o binarismo de gênero como categoria social ao construir subjetividades múltiplas que

quebram os limites entre feminino e masculino construídos na perspectiva hegemônica da colonialidade. Ao decolonizar o binarismo de gênero, introduzindo um personagem Muxe, a obra acaba por imbricar a possibilidade de queerizar os quadrinhos à necessidade de decolonizar o próprio entendimento epistemológico do que significa uma super-heroína. Dessa forma, percebemos, na narrativa, a relação intrínseca entre os discursos da colonialidade e da normatividade das subjetividades a partir de seu rompimento. Ou seja, a subversão do gênero textual ocorre simultaneamente e inseparavelmente da subversão de gênero como categoria social, por meio de uma perspectiva decolonial que rompe com o sistema moderno/colonial de gênero. São as características históricas e culturais específicas de um local no Sul Global, onde elementos pré-coloniais e coloniais se misturam, que permitem a construção dessa história de uma super-heroína.

O rompimento com os discursos coloniais exige outra construção de saberes baseados em conhecimentos subalternos (para usar o conceito de Mignolo, baseado nos estudos de Spivak) do Sul Global, tal como o Muxe, presente em *Guadalupe*. Ao usar o conceito de *locus* dicotômico, de Mignolo, é possível afirmar que, ao trazer um arquétipo tradicionalmente ocidental, como o super-herói, para um lugar mais ao Sul, abre-se uma fissura no discurso, possibilitando o aparecimento da diferença colonial. Essa diferença surge como multiplicidade, pois, além da decolonialidade de uma super-heroína Muxe, queer e do Sul Global, a narrativa também apresenta outras personagens não normativas que ampliam as reflexões históricas e imaginações do futuro.

Com isso, a narrativa não apresenta uma negação do discurso e da violência colonial, vistos não apenas na imposição compulsória da matriz sexo/gênero/sexualidade, como também na violência que personagens como Elvira sofrem ao tentar uma outra vivência. Há, no entanto, uma contestação da imposição colonial pela via do escárnio, do humor e do riso, construída nas características do *camp* presentes na narrativa. O *locus* fraturado que possibilita constituir um discurso decolonial, ao mesmo tempo em que não apaga as aflições e as imposições da colonialidade, surge tanto na ambientação mexicana e em Oaxaca, com suas histórias e culturas, quanto na subjetividade das personagens e na subversão do gênero história

em quadrinhos de super-heróis. Nesse sentido, é exatamente por descentralizar o binarismo de gênero, a partir de uma perspectiva do Sul Global, questionando o próprio gênero textual em que está inscrito, que *Guadalupe* participa de um movimento queer decolonial.

REFERÊNCIAS

ANZALDÚA, G. **Borderlands/La frontera: The new mestiza**. San Francisco: Aunt Lute Books, 2021.

BHARI, D. Feminism in/and Postcolonialism. In: LAZARUS, N. (org.). **The Cambridge Companion to Postcolonial Literary Studies**. Cambridge: Cambridge University Press, 2004. p. 199-220.

BUTLER, J. **Bodies that Matter: On the Discursive Limits of "Sex"**. New York and London: Routledge, 1993.

COOGAN, P. The Definition of the Superhero. **A Comics Studies Reader**. Jackson: University Press of Mississippi, 2009.

FREITAS, A; BERNARDI, O. **Guadalupe**. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.
HATFIELD, C. **Alternative Comics: An Emerging Literature**. Jackson: University Press of Mississippi, 2005.

KELLOGG, S. The God's depart: Riddles of the rise, fall, and regeneration of Mesoamerica's Indigenous societies. In: BEEZLEY, W. H. (ed.). **A companion to Mexican history and culture**. West Sussex: Wiley-Blackwell, 2011. p. 145–162.

LACEY, M. A Lifestyle Distinct: The Muxe of Mexico. **The New York Times** [recurso eletrônico]. Nova Iorque, 2008. Disponível em http://www.nytimes.com/2008/12/07/weekinreview/07lacey.html?_r=1. Acesso em: 30 jun. 2025.

LUGONES, M. Heterossexualism and the Colonial/Modern Gender System. **Hypatia**, v. 1, n. 22, p. 186–209, 2007.

LUGONES, M. Rumo a um feminismo descolonial. **Revista Estudos Feministas**, v. 22, n. 3, p. 935–952, 2014.

MCCLLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. Trad. Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. [S.l.]: Makron, 1995.

MENCHACA, M. **Recovering History Constructing Race: The Indian, Black and White Roots of Mexican Americans**. Austin: University of Texas Press, 2001.

MIGNOLO, W. **Histórias locais - projetos globais: colonialidade, saberes subalternos e pensamento liminar**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.

MORENO, C. Muxes in Mexico, A Third Gender Embraced by the Zapotec People. **The Huffington Post**, [online], 2012. Disponível em http://www.huffingtonpost.com/2012/10/09/third-gender-muxes_n_1949638.html. Acesso em: 30 jun. 2025.

PELÚCIO, L. Subalterno quem, cara pálida? Apontamentos às margens sobre pós-colonialismos, feminismos e estudos queer. **Contemporânea** – Revista de Sociologia da UFSCar, [online]. São Carlos, v.2, n.2, 2012. p. 395-418. Disponível em <https://www.contemporanea.ufscar.br/index.php/contemporanea/article/view/89>. Acesso em: 30 jun. 2025.

QUIJANO, A. Coloniality of Power, Eurocentrism, and Latin America. **Nepantla: Views from the South**, v. 1, n. 13, p. 533–580, 2000.

ROBINSON, L. **Wonder Women: Feminisms and Superheroes**. New York: Routledge, 2004.

SONTAG, S. Notes on Camp. In: SONTAG, S. **Against Interpretation and Other Essays**. London: Picador, 2001. p. 275-292.

SPIVAK, G. C. **Pode o subalterno falar?** Trad. Sandra Regina Goulart Almeida, Marcos Pereira Feitosa, André Pereira Feitosa. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.