



“PENSE, MARK”: UMA ANÁLISE REPRESENTOLÓGICA SOBRE REPRESENTATIVIDADE NA ANIMAÇÃO “INVENCÍVEL”

DANIEL CAMURÇA CORREIA¹

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8963-2180>
<daniel.camurca@unifor.br>

GELSON VANDERLEI WESCHENFELDER²

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6571-8027>
<gellfilo@gmail.com>

LIS YANA DE LIMA MARTINEZ³

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6608-257X>
<yana.flafy@gmail.com>

RENAT NUREYEV MENDES⁴

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6638-3591>
<renatnureyev@gmail.com>

RICARDO CORTEZ LOPES⁵

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0808-7203>
<rshicardo@gmail.com>

Resumo: O presente estudo pretende delinear e refletir acerca das mudanças na adaptação de um quadrinho para uma série animada, na franquia Invencível, já que a obra original não apresentava, segundo a leitura dos adaptadores, muita diversidade. Realizamos um estudo de representologia estática de personagens encarnando valores da representação representatividade. O estudo foi qualitativo, pelo laboratório ficcional, e comparou cenas e imagens de personagens que foram modificados na adaptação para a animação.

Palavras-chave: invencível, representatividade; representologia; laboratório ficcional.

“THINK, MARK”: A REPRESENTOLOGICAL ANALYSIS ON REPRESENTATION IN THE ANIMATION “INVINCIBLE”

Abstract: This study aims to outline and reflect on the changes involved in adapting a comic book into an animated series within the Invincible franchise, given that, in the adapters' reading, the original work did not exhibit much diversity. We conducted a Static Representology study focusing on characters that embody values of representation and

¹ Universidade Federal do Ceará (UFC) / Universidade de Fortaleza (UNIFOR). Fortaleza, Ceará (CE), Brasil.

² Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS). Porto Alegre, Rio Grande do Sul (RS), Brasil.

³ Universidade Federal do Rio Grande (FURG). Rio Grande, Rio Grande do Sul (RS), Brasil.

⁴ Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Belo Horizonte, Minas Gerais (MG), Brasil.

⁵ Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Porto Alegre, Rio Grande do Sul (RS), Brasil.



representativeness. The research was qualitative, employing a fictional laboratory approach, and compared scenes and images of characters that were modified in the adaptation to animation.

Keywords: invincible, representativeness, represontology, fictional laboratory.

“PIENSA, MARK”: UN ANÁLISIS REPRESOLÓGICO SOBRE LA REPRESENTACIÓN EN LA ANIMACIÓN “INVINCIBLE”

Resumen: El presente estudio pretende delinear y reflexionar sobre los cambios en la adaptación de un cómic a una serie animada, en la franquicia Invencible, dado que, según la lectura de los adaptadores, la obra original no presentaba mucha diversidad. Realizamos un estudio de Represontología estática de personajes que encarnan valores de representación y representatividad. El estudio fue cualitativo, mediante un laboratorio ficcional, y comparó escenas e imágenes de personajes modificados en la adaptación a la animación.

Palabras clave: invencible, representatividad, represontología, laboratorio ficcional.

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

A releitura é uma atitude comum na história da cultura, tanto em termos midiáticos quanto em termos de cultura espontânea – para ficar no campo da história cultural, poderíamos fazer alusão ao sincretismo dos deuses gregos – e, eventualmente egípcios – para os deuses romanos, movimento que não foi gerado por cópia, mas sim por ressignificação. Ao longo dos séculos, práticas culturais como o pastiche e a paródia foram dando forma a uma noção mais ampla e dinâmica de criação, na qual o novo muitas vezes se constrói sobre o já existente. Na modernidade, essa lógica é sistematizada pelo conceito de intertextualidade, cunhado por Kristeva (2005) a partir das ideias de Bakhtin (1984; 2015), para quem todo o texto seria um conjunto de citações de textos anteriores. Assim, cada obra está em constante diálogo com outras anteriores e com as próximas que virão, estabelecendo uma rede de sentidos que se atualizam conforme o tempo e o contexto.

É nesse panorama que se insere o presente estudo, que busca refletir sobre a releitura intertextual de uma série em quadrinhos em sua versão animada, com foco especial na questão da representatividade. A obra em pauta é *Invencível* (*Invincible*), criação de Robert Kirkman, Cory Walker e Ryan Ottley, cuja adaptação audiovisual seriada, lançada pela Amazon Prime, trouxe mudanças significativas em termos de diversidade fenotípica e social. Enquanto o material original



tende a representar um recorte mais homogêneo e hegemônico da sociedade, a animação opta por uma ampliação dos marcadores sociais, incluindo personagens com diferentes tonalidades de pele, origens étnicas e orientações sexuais. Tais escolhas não são apenas estéticas, mas profundamente ideológicas.

A intertextualidade, nesse caso, expressa-se no diálogo entre quadrinho e animação, assim como também no modo como a adaptação articula discursos sociais contemporâneos dentro de uma estrutura narrativa herdada. Como destaca Hutcheon (2011), a proposta de adaptar perpassa o repetir, porém essa repetição sempre vem acompanhada de variação. Destarte, a animação *Invincível* reconfigura os significados da obra original ao (re)inscrevê-los em um novo contexto cultural, em que questões como diversidade, inclusão e representatividade tornaram-se centrais.

Este estudo parte da hipótese de que a versão animada de *Invincível* atualiza formalmente o quadrinho e também o ressignifica por meio de estratégias intertextuais que respondem às demandas culturais de seu tempo. Nosso objetivo é compreender o efeito simbólico e político dessa releitura, examinando como a intertextualidade atua como um mecanismo não só de continuidade textual, mas de transformação ética e estética.

A presente proposta de investigação toma como objeto a série de animação, considerando sua expressiva inserção no imaginário da cultura pop contemporânea e seu potencial analítico enquanto artefato midiático suscetível a múltiplas camadas de leitura crítica. Fundamentamos tal escolha a partir de três eixos estruturantes, que julgamos centrais para a reflexão teórico-analítica que se pretende desenvolver:

(1) A história em quadrinhos (*comic book*) original, publicada a partir de 2003, suscitou controvérsias em virtude da recorrência de cenas gráficas de violência extrema (*gore*), cuja função paródica tensiona os paradigmas dos super-heróis canônicos da década de 1960, tradicionalmente calcados em uma ética igualitarista e redentora – aquilo que Nietzsche (2009) denominaria uma “moral do escravo”. Em contraste, a adaptação animada reposiciona seu protagonista sob o prisma de uma “moral do senhor” ou “ética do guerreiro”, cujas implicações simbólicas remetem a relações hierárquicas e assimétricas de poder e submissão.



(2) Os personagens da obra, em sua transposição para o meio audiovisual, adentraram o repertório das redes sociotécnicas sob a forma de memes, o que denota sua aderência a uma lógica de circulação cultural ancorada na reprodutibilidade técnica e na reconfiguração humorística dos signos.

(3) O hiato de dezoito anos entre a publicação da HQ e sua adaptação televisiva propicia um campo fértil para o exercício da análise comparativa, tendo em vista que cada versão emerge sob condições materiais e simbólicas distintas: a primeira em um contexto dominado pela centralidade da televisão como dispositivo hegemônico de mediação cultural, e a segunda no cenário de proliferação das plataformas de *streaming*, cujas lógicas operacionais deslocam os modos tradicionais de recepção, serialidade e consumo.

Cumpre observarmos que, ao longo da segunda década do século XXI até os anos imediatamente precedentes, delineou-se com maior vigor uma tendência revisionista no que tange à (re)construção e à reinterpretação de personagens ficcionais, fortemente informada pelas categorias da representatividade e da interseccionalidade. Ainda que esse movimento encontre antecedentes nas práticas contra-hegemônicas das contraculturas do pós-guerra, em especial a partir da década de 1960, é apenas no presente milênio que tais releituras adquirem uma dimensão mais estrutural, incidindo sobre os regimes de visibilidade, reconhecimento e agência narrativa. Assim, torna-se relevante problematizar o modo como essas categorias operam em *Invencível*, sobretudo considerando o intervalo temporal entre as duas versões, o qual suscita a hipótese de ressignificações e deslocamentos no campo das representações midiáticas.

Diante do exposto, formulamos o seguinte problema de pesquisa: em que medida os personagens da HQ *Invencível* foram reconfigurados, na adaptação animada homônima, sob a ótica da representatividade enquanto prática de representação simbólica e discursiva?

A partir desse questionamento central, estabelecem-se os seguintes objetivos: (1) analisar os processos de intertextualidade implicados na constituição das representações em ambas as versões da obra, atentando para a mobilização do valor da representatividade como operador crítico; e (2) realizar um cotejamento sistemático entre a HQ e a série animada, com foco em personagens que tiveram, ao menos, um marcador social de diferença significativamente modificado. Postulamos, como hipótese orientadora, que as alterações observadas incidem majoritariamente no plano fenotípico e identitário (gênero, etnia, orientação sexual, entre outros marcadores), sem que tais modificações provoquem



alterações substanciais na diegese ou na estrutura narrativa da obra. Assim, argumentamos que a representatividade veiculada tende a operar mais como dispositivo estético e estratégico do que como mecanismo efetivo de subversão estrutural.

Organizamos a estrutura externa do texto (exoestrutura) da seguinte maneira: (1) introdução e apresentação contextualizada da franquia *Invencível*; (2) desenvolvimento do referencial teórico, com ênfase nos estudos culturais, teoria da representação e representatividade; (3) descrição dos procedimentos metodológicos adotados para a análise comparativa das obras; (4) análise dos dados, com ênfase na reconfiguração dos personagens selecionados; e, finalmente, (5) considerações conclusivas, nas quais serão delineadas as implicações conceituais e políticas da representação, com especial atenção à distinção entre a representatividade estética e a representação como instância de agenciamento simbólico.

UMA VISÃO PANORÂMICA DA ANIMAÇÃO “INVENCÍVEL”

Silva (2010, p. 98) nos passa uma visão panorâmica da narrativa de *Invencível*:

Quando atinge 17 anos, Mark desenvolve super-poderes (vôo, super força, super velocidade e super resistência) e assume a alcunha de *Invincible*, passando a atuar como super-herói na sombra de seu pai. O jovem tem, então, de conciliar sua vida de super-herói com a sua vida de adolescente, lidando com as garotas (Amber e Eve), deveres de casa e super-vilões. Ele prossegue nessa rotina, enfrentando inimigos em conjunto com seu pai, até que, certo dia, tudo muda quando os membros do grupo Global Guardians (uma paródia da Liga da Justiça) são assassinados. O assassinato é um mistério até a ressurreição de um membro do grupo, a personagem Immortal, que vai à caça do verdadeiro assassino: o Omni-Man.

E continua:

Segue-se um confronto no qual o Immortal é, novamente, morto. *Invincible* presencia a cena e questiona seu pai, que revela ao filho a verdade: a raça vitrulmita não é uma força pacificadora do universo, é uma nação expansionista, e a Terra deve ser controlada por Omni-Man. Ele propõe à Mark uma união entre pai e filho na conquista do planeta. *Invincible* rejeita seu pai e o enfrenta numa luta que deixa o protagonista à beira da morte. Incapaz de liquidar seu filho, entretanto, Nolan escolhe abandonar a causa vitrulmita e deixar a Terra em busca de outro planeta. Após se recuperar, Mark assume o antigo posto que seu pai fingia ocupar como protetor do planeta, como ‘empregado’ do coordenador da agência de segurança mundial Cecil Stedman (Silva, 2010, p. 98).



Após os eventos narrados por Silva (2010), a trama de *Invencível* se aprofunda em temas complexos como amadurecimento, moralidade ambígua, imperialismo interplanetário, guerra e reconstrução identitária. A ausência de Omni-Man desencadeia uma série de conflitos internos e externos que moldam o desenvolvimento de Mark Grayson como herói e como sujeito em formação.

Aos poucos, Mark descobre que a ameaça dos Viltrumitas não desapareceu com a fuga de seu pai. Pelo contrário, ele passa a ser alvo da atenção do império, que o vê como um possível aliado ou obstáculo. Essa tensão culmina com a chegada de novos Viltrumitas à Terra e a revelação de que Nolan (Omni-Man), agora renegado de seu próprio povo, está tentando organizar uma resistência em outro planeta. A ambiguidade da figura paterna se intensifica, pois Nolan se transforma de vilão genocida em aliado relutante, levantando questões sobre redenção e legado.

Paralelamente, Mark enfrenta dilemas éticos ao tentar agir como herói em um mundo que não é preto no branco. O embate com Dinosaurius, por exemplo – um vilão que age com base em cálculos utilitaristas e que acaba se tornando um aliado temporário – evidencia a complexidade moral da série: salvar alguns pode custar a vida de muitos, o que vai ao encontro da perspectiva utilitarista. Mark começa a questionar o que é ser um herói e também qual o preço de salvar o mundo e quais vidas valem ser salvas.

Além das batalhas épicas, a HQ e a série animada mergulham em aspectos relacionais e humanos. Os conflitos românticos com Eve, a tensão com sua mãe (Debbie) e o peso psicológico de sua trajetória como herói ajudam a construir uma narrativa que alterna violência gráfica e reflexão emocional. A relação com Cecil também se torna cada vez mais tensa, à medida que Mark percebe que nem mesmo as agências de segurança que o recrutaram operam com total ética ou transparência.

No decorrer da série, Mark precisa lidar com outras ameaças cósmicas, como a Coalizão de Planetas, os *Sequids* (parasitas alienígenas) e clones, além de enfrentar os próprios Viltrumitas em uma guerra de proporções nunca antes vistas naquele universo ficcional. Em dado momento, ele é forçado a liderar uma rebelião contra o Império Viltrumita, assumindo um papel político e estratégico que vai além do arquétipo do "jovem herói".

A saga atinge novos patamares quando Mark se torna pai – fruto de uma relação complexa com uma alienígena – e é obrigado a ponderar sobre que mundo deseja deixar para seu filho. Ao final da narrativa (na HQ), o herói já não é mais um adolescente dividido entre deveres escolares e batalhas



contra vilões, mas um líder que busca construir um novo paradigma de justiça e convivência interplanetária, em oposição à lógica de dominação viltrumita.

REFERENCIAL TEÓRICO: REPRESENTAÇÃO E REPRESENTATIVIDADE

O referencial teórico adotado nesta análise parte de um movimento conceitual aparentemente simples, mas de profundas implicações analíticas: compreender a representatividade não apenas como um reflexo mimético da realidade, mas como uma forma específica de representação que engendra normativas e orienta leituras interpretativas. Em termos metodológicos, isso implica a necessidade de revisitar criticamente os conceitos de representação e de representatividade, a fim de articular uma síntese que fundamente nossa perspectiva analítica.

A representatividade, nesse escopo, é concebida como um princípio de ordem sociológica, cuja eficácia simbólica reside na evocação de traços comuns percebidos como característicos de uma coletividade. Ao se referir, por exemplo, à presença de um ator negro na cena cultural, não se pressupõe que este encarne a totalidade das experiências da população negra, pois se compreende que a diversidade das experiências é inegável. Analogamente, a presença de uma atriz trans em um espaço de visibilidade pública não implica a incorporação de todas as vivências possíveis dentro do espectro trans, mas a enunciação de marcas identitárias que se inscrevem coletivamente em sua trajetória social. Como explica Dess (2022, p. 7),

quando falamos de uma coletividade, a representatividade se dá a partir daquelas características que são percebidas comumente em um grupo, como, por exemplo, a cor da pele. Nesse contexto, um ator negro pode ser visto como representativo não por possuir todas as características da população negra, uma vez que essa é plural e diversificada, mas apenas aquelas comuns ao grupo, sendo, talvez, a mais significativa socialmente, a cor da pele. Do mesmo modo, quando vemos uma atriz trans nos palcos, não estamos diante de alguém que traz todas as características dessa população, mas, certamente, aquelas que interferem em sua vida social de forma coletiva.

Tal compreensão da representatividade como princípio estrutural da percepção social nos permite transcender os limites da representação mimética tradicional. Logo, ela se afasta da intertextualidade em sua acepção clássica de citação, alusão ou referência explícita a outros textos. Passa a adentrar um território mais denso: o da construção social de sentidos. A representatividade,



portanto, não se limita a reverberar discursos prévios, mas constitui-se como operação simbólica fundada em experiências coletivas e em atributos compartilhados que adquirem valor semiótico nos circuitos comunicacionais e culturais.

Dessa forma, o reconhecimento identitário não é engendrado prioritariamente por mecanismos intertextuais, mas pela emergência de signos socialmente legíveis que funcionam como marcadores de pertencimento. É a partir da inflexão do texto à tessitura social que se delineia nosso conceito de análise: uma abordagem centrada na representatividade como eixo estruturante dos processos de significação e de visibilidade nas esferas midiáticas e culturais.

Convém destacarmos que o conceito em análise assume uma função normativa, servindo como orientação para práticas concretas. Isso pode ser observado em iniciativas voltadas à promoção da diversidade em organizações, como a ESR⁶, bem como em programas institucionais de inclusão. Ao assumir esse papel de guia para a ação, o conceito revela-se operacionalizável e também relevante do ponto de vista teórico. Inicialmente, podemos compreendê-lo como o resultado da confluência de diversas categorias analíticas, como desigualdade social, dominação, emancipação, teoria crítica, social-democracia, desigualdades raciais, teoria de gênero, pós-modernidade, estudos culturais e construção social da realidade. Ainda que se trate de um constructo heterogêneo, é possível situá-lo sob o escopo do pós-materialismo, uma vez que a representatividade parece codificar valores próprios desse paradigma.

O pós-materialismo, segundo a formulação de Inglehart (1977), descreve uma etapa do desenvolvimento social em que os valores predominantes deixam de priorizar necessidades materiais básicas, como segurança econômica e estabilidade, passando a enfatizar aspectos imateriais, como realização pessoal, participação cidadã, liberdade de expressão, direitos humanos e preservação ambiental. Tal transformação tende a ocorrer em contextos sociais onde os níveis de bem-estar material já foram suficientemente alcançados, permitindo que a população concentre seus esforços em metas mais subjetivas, simbólicas e culturais.

⁶ A sigla ESR pode assumir diferentes significados conforme a literatura de referência. Embora o termo mais amplamente difundido seja ESG (*Environmental, Social and Governance*), algumas abordagens utilizam ESR como abreviação de *Environmental and Social Responsibility* ou *Environmental and Social Reporting*, referindo-se a ações de responsabilidade socioambiental e à transparência de práticas institucionais em relação à diversidade, sustentabilidade e inclusão. Nesse sentido, ESR é mobilizado aqui como exemplo de instrumento normativo orientado à aplicação prática dos princípios analíticos discutidos no texto.



Embora esse deslocamento teórico não esteja isento de controvérsias e ainda seja fonte de acalorados debates, a representatividade pode ser problematizada a partir das lentes da representologia. Nesse sentido, cabe indagarmos se seria possível concebê-la como uma forma específica de representação. Para tanto, é necessário recorrer à definição proposta por essa abordagem teórica, que compreende a representação como um sistema simbólico-material constituído por elementos que sustentam um núcleo associativo (Lopes, 2024). Esse sistema busca espelhar, de maneira proporcional, um referente externo, ao qual permanece vinculado e em função do qual opera. Seu funcionamento se caracteriza por uma dinâmica de disseminação e reafirmação, cujo objetivo é alcançar a equivalência com o referente e, em certa medida, fundir-se a ele.

Sob essa ótica, a representatividade pode ser entendida como uma representação voltada à ação, estruturada a partir de um repertório de dados e evidências que sustentam a leitura de uma exclusão historicamente construída. Entre tais dados, encontramos disparidades salariais, desigualdade no acesso a cargos de liderança e estatísticas relacionadas à violência estrutural. Ainda que a veracidade empírica dessas informações não constitua o foco central da representologia, sua consideração pode contribuir para a análise dos diferentes perfis representacionais atribuídos a um mesmo referente.

Com base na revisão bibliográfica, delinearam-se categorias analíticas que orientam a investigação empírica, conforme sistematizado no Quadro 1. Essas categorias, formuladas *a priori* ao contato direto com as evidências (Bardin, 1977), estruturam-se como eixos interpretativos para a observação e análise da presença e do papel de personagens não hegemônicos em obras narrativas.

Quadro 1: Indicadores do estudo

Categoria	Descritor	Indicador
Frequência	Quantos personagens não hegemônicos estão diretamente em cena?	Contagem de personagem segundo seu perfil.
Distribuição	Qual a porcentagem de espaços ocupados pelos personagens diversos?	Contagem de cenários e personagens.
Diferença Cultural	Quais impactos ocorrem na interação dos personagens entre si?	Comparação entre cenas.
Impacto no <i>Plot</i>	Que mudanças são sentidas em relação ao original com essa mudança de identidade?	Qual o peso das ações e falas dos personagens em um novo rumo da história.

Fonte: autoria do estudo (2025).



Esses indicadores quantificam – e nesse sentido os dois primeiros poderiam ser considerados como variáveis quantitativas – a presença de personagens diversos e também qualificam seu papel dentro da narrativa, permitindo uma análise mais densa e crítica da representação da diferença. A categoria “Frequência” oferece um dado basal sobre visibilidade; já “Distribuição” aponta para o grau de inserção e participação desses sujeitos em espaços relevantes da diegese. A categoria "Diferença cultural" destaca as dinâmicas relacionais que emergem da diversidade, apontando possíveis tensões, trocas ou apagamentos. Por fim, “Impacto no *plot*” busca compreender se a inclusão de personagens não hegemônicos é apenas superficial ou se provoca deslocamentos significativos na trama.

Contudo, tais categorias, embora fundamentadas teoricamente, carecem de validade se não forem articuladas a um procedimento metodológico rigoroso, que garanta a fidelidade na coleta e interpretação dos dados. A ancoragem empírica, nesse sentido, é essencial para que os indicadores não se limitem a descritores formais, mas revelem os modos pelos quais a diferença é narrada, tensionada ou transformada na obra analisada.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O estudo adota uma abordagem qualitativa e comparativa, centrando-se na análise contrastiva entre cenas e imagens da obra em quadrinhos original e sua respectiva adaptação audiovisual em formato de série animada. A investigação se pauta nos preceitos metodológicos do laboratório ficcional, técnica concebida no âmbito da represontologia (Lopes; Martinez, 2022; 2024).

O laboratório ficcional constitui uma metodologia de pesquisa qualitativa voltada à exploração de conceitos no interior de universos ficcionais, com o objetivo de identificar, no âmbito de sua lógica narrativa interna, manifestações específicas desses conceitos em contextos de representação compartilhada. Trata-se de um procedimento que concebe a obra ficcional como um ambiente epistemologicamente controlado, capaz de simular as dinâmicas de uma sociedade complexa, de modo a alcançar verossimilhança e imersão junto ao público. Assim como o laboratório experimental isola variáveis pertinentes ao fenômeno investigado, eliminando correlações espúrias,



o laboratório ficcional depura os elementos narrativos que interferem na análise do conceito em foco (Lopes; Martinez, 2024, p. 85).

Neste estudo, a obra analisada é a série animada “Invencível”, considerada como principal objeto de investigação, em cotejo com sua fonte original, a história em quadrinhos homônima. A análise teve início com a leitura integral da HQ, acompanhada de revisão bibliográfica pertinente. Em seguida, procedemos à visualização integral da série animada, acompanhada de nova revisão bibliográfica específica sobre essa adaptação. Ressaltamos que não foram introduzidas categorias analíticas exógenas após o delineamento inicial da investigação.

A partir do referencial do laboratório ficcional, elaboramos uma representação hipotética do conceito de representatividade, a ser confrontada com os dados narrativos extraídos da obra. Consoante os princípios da análise de conteúdo, realizamos uma leitura preliminar de natureza flutuante (Bardin, 1977), visando apreender a totalidade do corpus. Posteriormente, demos início à codificação sistemática, com uma nova visualização da série animada, cujas cenas foram fichadas segundo categorias previamente estabelecidas, com foco nas questões relacionadas ao problema de pesquisa. Essas cenas foram, então, confrontadas com os episódios correspondentes na narrativa em quadrinhos, considerando-se os personagens envolvidos e os arcos narrativos mobilizados.

Quadro 2: Personagens selecionados

Nome do Personagem	Marcadores Sociais de Diferenciação
Amber Bennett	Etnia
Debbie Grayson	Etnia
Katherine “Kate” Cha (Dupli-Kate)	Gênero
Mark Grayson (Invencível)	Etnia
Samantha Eve Wilkins (Eve Atômica)	Gênero
William Clockwell	Sexualidade

Fonte: autoria do estudo (2025).

Com esse material tabelado e analisado primeiramente entre si, passamos para a significância teórica, testando a representação observada na revisão teórica: foi encontrada a representação resultante de representatividade e então feita a reflexão representológica final. Devido à brevidade do texto, a análise dos dados não vai apresentar os dados textuais diretamente (como falas literais), e sim os descrever de maneira secundária.



ANÁLISE DA ANIMAÇÃO INVENCÍVEL NO COTEJO COM SUA HQ

Antes que se possa alegar que a aplicação do conceito de representatividade ao caso em questão constitui uma relação forçada ou espúria, é possível encontrar em fontes secundárias indicações que sustentam sua pertinência. Segundo Eclarinal (2023, s/p), a constatação de uma expressiva carência de diversidade nos quadrinhos de *Invencível* motivou o criador da obra a privilegiar, na adaptação animada, uma abordagem que centrasse a atenção na representação étnico-racial dos personagens principais. Assim, o problema não reside na existência ou não da representatividade, e sim na forma como ela se estrutura e é articulada no processo de adaptação.

O próprio criador dos quadrinhos, Robert Kirkman (2023), declarou, em entrevista à revista *TV Guide*, que a decisão de alterar a etnia de personagens centrais da animação estava intimamente relacionada ao compromisso com uma representação mais diversa. Kirkman (2023) reconhece que, ao lado de outro autor branco, concebeu a série original no início dos anos 2000 sem dar a devida atenção à diversidade étnica, algo que considera hoje uma lacuna significativa. Tal reconhecimento evidencia uma revisão crítica do material de origem, orientada por valores contemporâneos de inclusão.

Em declarações anteriores, datadas de 2021, Kirkman já havia se posicionado a favor de práticas mais inclusivas nas produções de super-heróis. Ele argumentava que a representatividade responde a uma demanda ética ou social, além de atuar como estratégia de engajamento e expansão do público. Observando que a presença de super-heróis não brancos permanece reduzida mesmo após décadas de produção, o autor defende que toda oportunidade de ampliação da diversidade é valiosa, tanto pelo reconhecimento das múltiplas identidades dos consumidores quanto pelo impacto positivo que tal diversidade pode gerar nos próprios projetos (Kirkman, 2021).

Kirkman (2023) também aponta que a ambiguidade étnica do personagem Mark Grayson nos quadrinhos permitiu diferentes identificações por parte dos fãs, que frequentemente projetavam suas próprias identidades no herói. Em eventos e convenções, diversos admiradores manifestaram entusiasmo ao perceberem que Mark poderia ser lido como filipino, mexicano ou de outras origens não hegemônicas, o que, para o autor, reforça o impacto concreto da representatividade nas experiências subjetivas dos espectadores (Kirkman, 2023). Ele reflete ainda sobre o contexto cultural



de sua infância, dominado por protagonistas brancos em narrativas de ação, e sublinha a importância de romper com essa lógica excludente, ainda que de forma pontual, como parte de um esforço mais amplo de transformação simbólica (Kirkman, 2023).

A análise dos dados coletados será organizada em tópicos, cada um dedicado a um dos personagens. A ordenação seguirá a ordem alfabética, de modo a evitar qualquer interpretação de hierarquia entre eles.

A) Amber Benett

Amber Bennett, primeira namorada de Mark Grayson, é representada, na adaptação animada de *Invencível*, como uma jovem afro-americana, de pele negra e cabelos escuros. Tal caracterização difere significativamente daquela apresentada na versão original em quadrinhos, inspirada em Gwen Stacy (Silva, 2010), do universo do Homem-Aranha, em que Amber é descrita como uma personagem caucasiana, com cabelos loiros e olhos azuis (Eclarinal, 2023), conforme ilustrado na Figura 01.

Figura 01: Amber dos Quadrinhos / Amber da Animação



Fonte: Eclarinal, (2023⁷).

⁷ Disponível em: < <https://thedirect.com/article/invincible-tv-race-bending-characters> >. Acesso em: 13 de junho de 2025.



Essa modificação evidencia um reposicionamento estético e político promovido pela narrativa audiovisual. Nesse contexto, notamos a valorização da presença de mulheres negras em papéis afetivos centrais, posição tradicionalmente relegada a um segundo plano nas narrativas clássicas de super-heróis.

Com relação ao impacto Cultural, a mudança fenotípica tornou Amber uma pessoa a não ser salva, o que a tirou do espaço de “donzela” a ser resgatada do vilão – algo que suas feições europeias favoreciam. Afinal, o estereótipo bastaria para a construção do personagem.

Sobre o impacto no *plot*, a mudança levou a personagem a se tornar mais ativa na história, visivelmente considerando que mulheres negras seriam mais extrovertidas do que outras etnias. Amber da animação é muito mais ativa, inteligente e perceptiva do que sua duplicata em papel. Por exemplo, ela percebe que Mark é um herói antes mesmo dele revelar isso a ela e cobra honestidade dele, o que fortalece o conflito emocional do personagem.

Consoante Santos (2024, p. 64), “a produção de novas narrativas e discursos, que promovam uma difusão de reconhecimento e valorização da negritude, vem sendo desenvolvida. A luta pela equidade social é também necessária nas narrativas que possuem uma penetração e influência no imaginário coletivo”.

B) Debbie Grayson

De maneira análoga, Debbie Grayson, mãe do protagonista, também passa por uma reconfiguração identitária relevante. Na versão animada, ela é retratada como uma mulher de ascendência coreana, com traços fenotípicos característicos do Leste Asiático, como olhos escuros, estreitos e alongados.

Nos quadrinhos, por sua vez, sua aparência corresponde à de uma mulher branca, com olhos grandes e azuis, pele clara e tonalidade rosada. Tal alteração, em consonância com a transformação visual do próprio Mark, revela o esforço da adaptação em responder às demandas contemporâneas por representatividade étnico-racial, sobretudo no que se refere à inserção de personagens asiáticos em papéis centrais e afetivos. Afinal, como bem esclarecem Castro Júnior, Silva e Almeida (2024, p. 9), “quando nos perguntamos a qual etnia ou mesmo como determinado personagem [...] é lido pelo



prisma de um enquadramento racial, buscamos saber quais fatores influenciam na construção das identidades étnico-raciais desses personagens”.

Figura 02: Debbie Grayson dos Quadrinhos / Debbie Grayson da Animação



Fonte: Eclarinal, (2023⁸).

As imagens presentes na Figura 02 apontam algumas diferenças físicas pontuais: o coque no cabelo e a cor dos olhos (mas o formato do rosto é o mesmo). Provavelmente o penteado funciona como um vetor: o coque da primeira versão aponta para o Omini-Man, enquanto o da segunda versão animada aponta para a terra. Com relação à categoria impacto cultural, podemos notar que o papel dela é mais contido inicialmente. Mas, ao se tornar asiática (mesmo sem trocar o sobrenome), ela se torna uma esposa mais dialógica, e não apenas um mote para explicar as ações dos outros personagens (tal qual o médico Watson fazia com as deduções de Sherlock Holmes ou Sancho Pança com Dom Quixote).

Já em relação ao impacto no *plot*, com a mudança do marcador étnico-racial, recebe muito mais destaque, inclusive no arco emocional ligado à descoberta da verdade sobre Nolan (Omni-Man). Ela é, portanto, uma personagem mais proativa. O fato de possuir beleza padrão para desposar um homem poderoso não basta para a adaptação: ela sai do contexto e produz texto.

C) Dupli-Kate

⁸ Disponível em: < <https://thedirect.com/article/invincible-tv-race-bending-characters> >. Acesso em: 13 de junho de 2025.



Katherine “Kate” Cha, apresentada sob o codinome Dupli-Kate (Figura 03), é uma das personagens que contribuem para a ampliação da representatividade chino-americana na série e também nos quadrinhos de Invencível. Jovem, de ascendência asiática e integrante da equipe Tropa Jovem (*Teen Team*), Dupli-Kate é caracterizada por um poder simultaneamente estratégico e simbólico: a capacidade de se multiplicar. Embora essa habilidade tenha evidente utilidade em contextos de combate, pode também ser interpretada, de maneira crítica, como uma metáfora das múltiplas exigências direcionadas às mulheres racializadas que ocupam espaços de poder, frequentemente compelidas a desdobrar-se para atender a diversas expectativas simultâneas.

Figura 03: Dupli-Kate dos Quadrinhos / Dupli-Kate da Animação



Fonte: elaboração dos autores (2025).

A atuação de Kate no grupo não se restringe a uma função decorativa. Ela demonstra iniciativa, poder de decisão e participa ativamente dos conflitos, ainda que sua trajetória, até o momento, não tenha recebido o mesmo nível de desenvolvimento conferido a outras personagens.

Por outro lado, sobre a categoria impacto no *plot*, podemos perceber que, na HQ, sua aparência é sexualizada (de maneira padrão para muitas super-heroínas dos anos 2000). Além disso, a personagem é funcional na história: é integrante da Tropa Jovem, é interesse romântico passageiro de Rex Splode e desempenha papel de personagem de apoio nas batalhas. Na série animada, embora o uniforme ainda seja justo, o caráter sexualizado foi suavizado e ela é tratada com mais respeito como combatente e profissional – sem ser reduzida apenas a "par romântico" ou "personagem bonita".



Embora ainda seja secundária, ela possui mais tempo de tela e tem uma personalidade mais destacada. É sarcástica, confiante e demonstra mais independência – mesmo estando envolvida com Rex Splode no início e, posteriormente, com o Immortal, de quem ficou noiva.

D) Mark Grayson

A adaptação animada de *Invencível* manifesta preocupações com a questão da representatividade de maneira concreta: Mark Grayson – inspirado no Homem-Aranha⁹ (Silva, 2010), mas com poderes (mais) próximos do Superman – é retratado como um jovem coreano-americano, em contraste com sua caracterização nos quadrinhos, onde sua etnia não é explicitada (na verdade, é ambígua) e seus traços físicos variam – ora evocando elementos da estética asiática, ora aproximando-se de um padrão ocidentalizado (Eclarinal, 2023).

Figura 04: Mark Grayson dos Quadrinhos / Mark Grayson da Animação



Fonte: Eclarinal, (2023¹⁰).

⁹ “*Invincible* [...] possui grande intertextualidade com Spiderman” (Silva, 2010, p. 118).

¹⁰ Disponível em: < <https://thedirect.com/article/invincible-tv-race-bending-characters> >. Acesso em: 14 de junho de 2025.



Essa transformação é ilustrada na Figura 04, na qual observamos que, na versão original dos quadrinhos, o personagem apresenta olhos azuis e pele clara, ao passo que, na adaptação televisiva, seus olhos adquirem forma alongada, formato típico do Leste Asiático, o que evidencia uma racialização intencional no processo de transposição midiática.

Em relação à categoria impacto cultural, podemos concluir que o Mark oriental possui maior profundidade mental, com sentimentos controversos, enquanto o ocidental aparenta ser mais pragmático, nos moldes como descreveu Sahlins (1995) sobre o sujeito que se considera prático a ponto de achar que outras culturas não são racionais.

Quanto à categoria impacto no *plot*, podemos observar que não há uma mudança na ordem e qualidade dos acontecimentos, mas o fato de se criar uma maior distinção entre pai e filho torna mais significativo seu conflito, além dos espaços de introspecção.

E) Samantha Eve Wilkins

Inspirada em Mary Jane, do universo do Homem-Aranha (Silva, 2010), Samantha Eve Wilkins, conhecida como Eve Atômica (*Atom Eve*), figura entre as personagens femininas centrais da série Invencível e destaca-se por romper com os estereótipos historicamente atribuídos às super-heroínas. Dotada de poderes extraordinários, capazes de manipular a matéria em nível atômico, Eve é muito mais do que um suporte emocional para o protagonista. Sua atuação revela uma figura com agência própria, senso crítico aguçado e trajetória autônoma.

Um dos momentos mais emblemáticos de sua construção narrativa é a decisão de afastar-se, ainda que temporariamente, da lógica de combate e da estrutura hierárquica dos Guardiões do Globo, optando por engajar-se de forma independente em ações humanitárias. Tal escolha evidencia sua recusa em submeter-se às normas patriarcais que usualmente regem o universo dos super-heróis.

A animação oferece uma representação de Eve pautada no realismo emocional, na vulnerabilidade e na complexidade psicológica, consolidando-a como uma figura que desafia as fronteiras entre força e cuidado, racionalidade e sensibilidade. Dessa forma, Eve Atômica constitui uma atualização relevante da representação feminina no universo dos quadrinhos, com forte potencial emancipador e simbólico, especialmente junto ao público jovem. Afinal, ela possui em seu uniforme



o símbolo do feminino e adota a cor rosa¹¹ no seu traje (Figura 05) – que é atribuído, tradicionalmente, ao gênero feminino, a despeito de correntes críticas apontarem para um arbitrário cultural, nos dizeres bourdieusianos. Já nos quadrinhos ela já possui o uniforme rosa e com o símbolo do feminino desde sua primeira aparição, porém com traços bem sexualizados (Kirkman; Walker, 2025).

Figura 05: Eve Atômica dos Quadrinhos / Eve Atômica da Animação



Fonte: elaboração dos autores (2025).

Quanto à categoria impacto cultural, Eve desempenha um papel individual importante, mas que muitas vezes gira em torno de seu relacionamento com Mark ou dos Guardiões do Globo, o que é sutil nas primeiras HQs, sem tanto desenvolvimento. Já na série animada, o arco com Rex possui mais tempo de tela e emoção, destacando o impacto que a traição teve em Eve e sua decisão de se

¹¹ “Eu sou a que usa cor de rosa” (Kirkman; Ottley; Walker; Black; Racioppa, 2021, s/p).



afastar completamente do time da Tropa Jovem para se redescobrir. O conflito com os pais conservadores é mais explícito e dramático: eles não aceitam que ela seja heroína, o que reforça o arco de independência de Eve e a motiva a sair de casa.

Já na categoria impacto no *plot*, na série, o relacionamento dela é mais rápido e Eve abandona Rex depois de descobrir a sua traição com Dupli-Kate. Portanto, ela tem mais agência e independência, e a série mostra claramente que Eve quer fazer o bem fora das lutas tradicionais de super-heróis – por exemplo, usando seus poderes para resolver problemas sociais, urbanos e ambientais, o que não é tão explorado nas HQs nesse estágio da história. Ou seja, ela reforça seu lado cuidador em relação à HQ. Como podemos notar, nesse caso não tem tanta mudança, é mais a exploração dos aspectos que a HQ não avança.

F) William Clockwell

William Clockwell é o melhor amigo de Mark Grayson no ensino médio e na faculdade. Willian é assumidamente homoafetivo na história original nos quadrinhos. Porém, na adaptação para a série animada, há uma modificação em relação à representação *queer* do personagem.

Nos quadrinhos, há um arco de revelação, uma única história LGBTQIA+. William descobre e abraça sua sexualidade enquanto ele e Mark estão na faculdade. Já na adaptação seriada, esse arco foi removido, porém a série não ignorou totalmente a identidade LGBTQIA+ do personagem: ele já se assumiu, porém o tema é suavizado e sem aprofundamento. A sexualidade de William, portanto, não é um tópico aprofundado na história da série animada – e ele, rapidamente, cai no tropo de "melhor amigo gay", o que infelizmente não deixa espaço para o desenvolvimento do personagem. O foco está na vida romântica de Mark, já que ele tem paixões por duas garotas diferentes – e William atua, praticamente, como seu bom amigo ouvinte.

Figura 06: William Clockwell (da Animação) (2025)



Fonte: Animação *Invincible*¹² (2025).

Já na categoria impacto no *plot*, podemos perceber que, na animação, desde o início, William é, como já dissemos, abertamente homoafetivo, porém não há um arco de aprofundamento neste assunto. Já nos quadrinhos, isso é mostrado de forma clara e natural, o que reflete uma abordagem que se quer mais moderna e inclusiva. Sua sexualidade é parte de sua identidade, mas não define completamente o personagem. Há maior desenvolvimento de seus relacionamentos, incluindo um interesse romântico com Rick Sheridan (na Universidade Upstate), o que dá profundidade emocional ao personagem, algo que foi um pouco mais retratado na temporada seguinte na série.

É importante destacarmos que, embora a animação não tenha demonstrado receio em apresentar desde o início a orientação sexual de William – perceptível, inclusive, por comentários que ele faz sobre o Omni-Man ainda no início da primeira temporada –, observamos uma abordagem mais contida em relação ao desenvolvimento de seu arco afetivo-sexual na série. Em comparação com os quadrinhos, a versão animada opta por uma representação mais discreta e menos aprofundada de seus relacionamentos amorosos e de sua vivência da sexualidade, revelando certa hesitação narrativa, por parte dos criadores da animação, em explorar tais dimensões de forma mais explícita.

CONSIDERAÇÕES GLOBAIS A PARTIR DO LABORATÓRIO FICCIONAL

¹² Disponível em: < <https://www.cbr.com/invincible-william-comes-out/> >. Acesso em: 14 de junho de 2025.



Prosseguindo com a metodologia do estudo, podemos refletir sobre as questões da representação representatividade: primeiramente, o movimento será no interior da franquia. A série *Invencível* oferece um terreno fértil para reflexões representológicas sobre a forma como a cultura pop contemporânea opera a representação de determinados grupos sociais. A presença de personagens negros, LGBTQIA+ e femininos com traços de autonomia e agência narrativa parece sinalizar uma inflexão nos modos de produção simbólica das indústrias midiáticas. Todavia, tal mudança não se dá de forma isenta de contradições ou interesses.

Para Reblin (2008, p. 80),

o desafio urgente da sociedade planetária é repensar as diversas formas de relacionamento entre as pessoas das mais variadas culturas, credos ou etnias, quer esse processo de transformação das relações aconteça pela educação (como propõe o filósofo e pedagogo Lawrence Kohlberg), quer essa conscientização ocorra pelo agir comunicativo (como sugere o filósofo social Jürgen Habermas). Nesse sentido, não somente estudiosos discutem sobre o tema da tolerância, como também artistas e cineastas se manifestam (consciente ou inconscientemente) acerca do assunto através de canções, quadros, quadrinhos ou filmes. Todos entendem que o objetivo atual do mundo é buscar relacionamentos saudáveis e o respeito às diferenças em todos os âmbitos: do social ao político.

Ainda assim, vale ressaltarmos que a ampliação da representatividade nos produtos culturais também deve ser compreendida como uma estratégia de mercado: trata-se, muitas vezes, de um mecanismo de adequação das narrativas à crescente demanda por reconhecimento identitário por parte de diversos públicos. Nesse diapasão, a diversidade aparece como instrumento de ampliação de consumo, mais do que como compromisso político com transformações estruturais. Assim, a visibilidade concedida a corpos, vozes e subjetividades historicamente marginalizadas opera dentro de um regime de governamentalidade neoliberal, onde o “direito à imagem” é transformado em moeda de circulação e prestígio.

Castro Júnior, Silva e Almeida (2024, p. 12), estribados em Hall (2014), explicam que “a identidade nunca é fixa, mas fluida, fragmentada e sempre contextualizada, ou seja, depende dos referenciais sócio-históricos nos quais se produz”. Na cultura pop, como em *Invencível*, a presença de personagens de grupos minorizados insere diversidade à narrativa e também atua em disputas simbólicas sobre quais corpos e histórias têm legitimidade. Mais do que presença, a representação envolve posicionamento: quem enuncia, a partir de onde e com quais efeitos.



Em “Invencível”, essas figuras articulam um campo de representações que tensiona o modelo tradicional do super-herói – historicamente branco, masculino, cis e heterossexual – vide Super-Homem, Batman, Capitão América, Homem-Aranha, *etc.* Entretanto, é fundamental distinguirmos representatividade simbólica de transformações materiais das relações de poder: a presença de personagens diversos não implica necessariamente rupturas com os padrões hegemônicos da indústria cultural. A crítica deve atentar para o risco de uma “inclusão decorativa”, isto é, a inserção de personagens de grupos minorizados sem a devida complexidade, densidade e agência dentro da narrativa.

Insta constar que a própria estrutura narrativa da série tensiona a lógica da invulnerabilidade heroica ao expor a precariedade da vida humana. A cena em que Omni-Man utiliza o corpo de seu filho como arma, lançando-o contra um trem repleto de civis, evidencia a dimensão crua da desigualdade entre humanos e super-seres. Essa metáfora permite refletir sobre o modo como determinadas vidas são descartáveis em nome de projetos de poder – o que nos remete, de forma crítica, às análises foucaultianas sobre biopolítica e necropolítica em sociedades contemporâneas.

Inclusive, a escolha do trecho “Pense, Mark” como título deste artigo não é meramente ilustrativa, mas carrega significativa densidade simbólica dentro da narrativa da série Invencível. A frase é proferida por Omni-Man durante o tenso confronto com seu filho, Mark Grayson, após este descobrir a verdade sobre os planos de dominação da raça viltrumita e o real papel do pai na destruição dos Guardiões Globais. Em um momento de ruptura emocional e ideológica, Nolan implora que o filho “pense” antes de continuar resistindo, tentando convencê-lo de que a humanidade é frágil e insignificante diante da missão imperial viltrumita. A expressão, repetida de forma quase desesperada, sintetiza o conflito central da obra: o embate entre a lógica do poder e a ética do cuidado, entre o determinismo biológico e a construção de uma identidade baseada em valores. Ao intitular este estudo com essa frase, buscamos tensionar a noção de representatividade na cultura pop contemporânea, sugerindo ao leitor que reflita criticamente sobre as formas como corpos, vozes e subjetividades são representados – e quais ideologias essas representações sustentam ou questionam.

Ademais, ao tratar os Viltrumitas como uma raça imperialista que impõe dominação sob o pretexto de superioridade, a série estabelece um paralelo com a lógica do (neo)colonialismo contemporâneo. A visão etnocêntrica de Omni-Man ecoa a justificativa dos impérios europeus, que

alegavam estar levando civilização a povos “inferiores”. Tal recurso narrativo funciona como alegoria crítica aos processos históricos de dominação, mas também evidencia a sofisticação discursiva com que a cultura pop hodierna pode operar, tensionando os próprios limites da indústria que a produz. Portanto, *Invencível* é um exemplo emblemático do modo como a representatividade pode ser mobilizada de forma complexa: ao mesmo tempo como mercadoria e como possibilidade de disputa simbólica.

Por fim, como última etapa da metodologia do laboratório ficcional, podemos apreciar que a representatividade, enquanto representação, apresenta-se com um núcleo: uma noção de que a dinâmica social espontânea é reprodutora de desigualdades – assim, ela se considera como uma percepção analítica dessa dinâmica e uma intervenção normativa que, após realizada, vai permitir um contato saudável com a igualdade e assim ela se perpetuará espontaneamente, de maneira consciente. Porém, pela questão da representatividade decorativa, podemos afirmar que o laboratório funcionou parcialmente para entender como seria o mundo social se de fato fosse eivado de representatividade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As análises desenvolvidas ao longo deste trabalho nos permitem observar a emergência de um possível (sub)gênero das adaptações culturais, marcado por ressignificações inclusivas. Tais releituras atualizam obras canônicas ou populares e também funcionam como dispositivos de povoamento simbólico, inserindo maior variedade fenotípica, identitária e comportamental em narrativas previamente hegemônicas. Nesse contexto, a adaptação animada de *Invencível* se insere como exemplo paradigmático de uma proposta estética e discursiva alinhada aos princípios do multiculturalismo – ainda que essa não seja a única chave interpretativa possível. Alternativas como a globalização, o sincretismo e até mesmo práticas de apropriação cultural (como a “butinagem”) também informam esse movimento de expansão representacional.

No entanto, apesar de alterar marcadores sociais de personagens centrais – como etnia, gênero e orientação sexual –, a série raramente se aprofunda em problematizações sociais que toquem de forma incisiva em desigualdades estruturais. A representatividade, neste caso, tende a operar de maneira decorativa e funcional, mais voltada à diversidade visual do elenco do que à elaboração



narrativa de conflitos identitários complexos. Prova disso é a ausência de arcos narrativos centrados em racismo, xenofobia, homofobia ou desigualdade(s) de gênero – temas que, embora subentendidos em algumas cenas, são geralmente tratados com leveza ou humor episódico. Exemplo disso é o comentário irônico do Doutor Sísmico (*Doc Seismic*) ao encontrar com o Invencível e com a Eve Atômica: "Ora, ora, ora! Se não são meus velhos amigos: Cota Racial e Estereótipo de Gênero"(Kirkman; Ottley; Walker; Black; Racioppa, 2021, s/p). Ou ainda a cena em que o personagem Ka-Hor, uma múmia que precisa possuir um corpo, é acusado de misoginia por duas mulheres que passam perto de sua tumba (Kirkman; Ottley; Walker; Black; Racioppa, 2021). Tais momentos, embora simbólicos, não se desdobram em críticas consistentes às formas de opressão que estruturam a sociedade.

Esse esvaziamento político do discurso inclusivo pode ser lido como uma estratégia de mercado voltada à ampliação de públicos e à incorporação do “politicamente correto” como capital simbólico. Em outras palavras, trata-se de uma representatividade estética, marcada mais pela visibilidade do que pela agência narrativa, o que reforça a tese de que a diversidade, em muitos produtos culturais contemporâneos, tem operado dentro da lógica da governamentalidade neoliberal: aceita-se a diferença desde que esta não perturbe os alicerces do sistema.

Por fim, os dados analisados sugerem que, embora a animação *Invencível* represente um avanço importante no sentido da pluralização dos corpos e vozes na cultura pop, tal avanço ocorre sob condições de controle narrativo e de neutralização crítica. A tensão entre inclusão simbólica e transformação estrutural permanece como um dos desafios centrais da produção cultural contemporânea – e a série, ainda que rica em nuances, parece mais inclinada a acomodar essas demandas do que a subvertê-las. Isso não reduz seu valor cultural e representacional, mas convida à reflexão sobre os limites e potências da representatividade quando mobilizada como estratégia estética, e não como compromisso ético e político de ruptura.

REFERÊNCIAS

BAKHTIN, Mikhail. **Problemas da poética de Dostoiévski**. 5. ed. Tradução de Paulo Bezerra. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2015.

_____. **Rabelais and His World**. Trans. H. Iswolsky. Bloomington: Indiana University Press, 1984.



BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977.

CASTRO JÚNIOR, Alexandre de; SILVA, Bruno Pereira; ALMEIDA, Fábio Sampaio de. E o Naruto, é branco ou japonês? A construção discursiva da branquitude em personagens de mangá por leitores brasileiros. In: AGOSTINHO, Elbert; SILVA, Fernanda Pereira (Orgs.). **Branquitude, Representações & Privilégios**: estudos sobre a identidade branca nas Histórias em Quadrinhos. São Paulo: Studio Patinhas, 2024.

DESS, Conrado. Notas sobre o conceito de representatividade. In: **Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas**, v. 1, n. 43, p. 1-30, 2022.

ECLARINAL, Aeron Mer. Criador de Invincible TV defende personagens principais brancos que distorcem a raça: criador de Invincible TV defende personagens principais brancos que distorcem a raça. In: **The Direct**, 07 de agosto de 2023. Disponível em: < <https://thedirect.com/article/invincible-tv-race-bending-characters> >. Acesso em: 02 mai. 2025.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Lamparina, 2014.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Trad. André Cechinel. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2011.

INGLEHART, Ronald. **The Silent Revolution**: Changing Values and Political Styles Among Western Publics. Princeton: Princeton University Press, 1977.

KIRKMAN, Robert. Invincible: Robert Kirkman on Why the Main Character Is Biracial. In: **Comic Book Resources**, 31 de abril de 2021. Entrevista concedida a Sam Stone. Disponível em: < <https://www.cbr.com/invincible-why-mark-grayson-biracial-superhero/> >. Acesso em: 02 mai. 2025.

KIRKMAN, Robert. Invincible's Robert Kirkman Says This Is 'the Longest Period of Time There Will Ever Be' Between Seasons: The comic book writer also expressed his hopes for AMPTP amid the strike. In: **TV Guide**, 27 de julho de 2023. Entrevista concedida a Kat Moon. Disponível em: < <https://www.tvguide.com/news/invincibles-robert-kirkman-says-this-is-the-longest-period-of-time-there-will-ever-be-between-seasons/> >. Acesso em: 02 mai. 2025.

KIRKMAN, Robert; OTTLEY, Ryan; WALKER, Cory; BLACK, Chris; RACIOPPA, Simon (criadores). **Invencível** [série animada]. Produção de Robert Kirkman, Ryan Ottley e Cory Walker. Direção geral de Jeff Allen. Estados Unidos: Amazon Prime Video, 2021. 4 temporadas. Baseada na HQ Invincible, de Robert Kirkman, Cory Walker e Ryan Ottley.

KIRKMAN, Robert; WALKER, Cory. **Invencível**. V. 1. São Paulo: Panini, 2025.

KRISTEVA, Julia. **Introdução à semanálise**. 2. ed. Tradução de Lúcia Helena França Ferraz. São Paulo: Perspectiva, 2005.

LOPES, Ricardo Cortez; MARTINEZ, Lis Yana de Lima. É possível não crer no que existe? Representações de personagens ateus em contextos ficcionais “religados”. In: **Revista Tempo Amazônico**, v. 12, n. 1, jan.-dez., p. 81-105, 2024.

_____. Do secularismo radical à secularização completa no livro 1984, de George Orwell: um laboratório social. In: **Revista Brasileira de História das Religiões**, v. 15, n. 44, p. 71-98, 2022.

_____. **Repræsontologia**: fundamentos da ciência das representações. São Paulo: UICLAP, 2024.

NIETZSCHE, Friedrich. **Genealogia da Moral**. São Paulo: Cia das Letras, 2009.

REBLIN, Iuri Andréas. **Para o Alto e Avante**: uma análise do universo criativo dos super-heróis. Porto Alegre: Asterisco, 2008.

SANTOS, Jorge Luís Rodrigues dos. Branquitude heróica em África: Tarzan e Fantasma como padrões de heróis africanos. *In*: AGOSTINHO, Elbert; SILVA, Fernanda Pereira (Orgs.). **Branquitude, Representações & Privilégios**: estudos sobre a identidade branca nas Histórias em Quadrinhos. São Paulo: Studio Patinhas, 2024.

SAHLINS, Marshall. **How "natives" think**: about captain Cook, for example. Chicago: The University of Chicago Press, 1995.

SILVA, Guilherme Mariano Martins da. **A descentralização do conceito de super-herói paladino e a crise de identidade pós-moderna**. Dissertação de Mestrado, Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas, Universidade Estadual Paulista, São José do Rio Preto, 2010.

Recebido em: 22 de julho de 2025.

Aprovado em: 01 de setembro de 2025.