

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
Instituto de Ciências Humanas
Programa de Pós-Graduação em História

Dissertação



**O CAPITÃO AMÉRICA ENQUANTO REPRESENTAÇÃO (VALORATIVA) DA
SEGUNDA GUERRA MUNDIAL (1941-1945)**

Artur Rodrigo Itaqui Lopes Filho

Pelotas, 2019

Artur Rodrigo Itaqi Lopes Filho

**O CAPITÃO AMÉRICA ENQUANTO REPRESENTAÇÃO (VALORATIVA) DA
SEGUNDA GUERRA MUNDIAL (1941-1945)**

Dissertação apresentada ao
Programa de Pós-Graduação em
História da Universidade Federal de
Pelotas, como requisito parcial à
obtenção do título de Mestre em
História.

Orientador: Prof. Dr. Aristeu Elisandro Machado Lopes

Pelotas, 2019

Artur Rodrigo Itaquí Lopes Filho

**O CAPITÃO AMÉRICA ENQUANTO REPRESENTAÇÃO (VALORATIVA) DA
SEGUNDA GUERRA MUNDIAL (1941-1945)**

Dissertação aprovada, como requisito parcial, para obtenção do grau de Mestre em História, Programa de Pós-Graduação em História, Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas.

Data da Defesa:

29/03/2019

Banca examinadora:

**Prof. Dr. Aristeu Elisandro Machado Lopes (Orientador).
Doutor em História pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.**

**Profa. Dra. Daniele Gallindo Gonçalves Silva.
Doutora em Germanistik/Ältere Deutsche Literatur pelo Otto-Friedrich-Universität Bamberg.**

**Prof. Dr. Iuri Andréas Reblin.
Doutor em Teologia pela Faculdade EST.**

**Prof. Dr. Adriana Schryver Kurtz.
Doutor em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.**

Universidade Federal de Pelotas / Sistema de Bibliotecas
Catalogação na Publicação

L864c Lopes Filho, Artur Rodrigo Itaqui

O Capitão América enquanto representação (valorativa)
da Segunda Guerra Mundial (1941-1945) / Artur Rodrigo
Itaqui Lopes Filho ; Aristeu Elisandro Machado Lopes,
orientador. — Pelotas, 2019.

156 f. : il.

Dissertação (Mestrado) — Programa de Pós-Graduação
em História, Instituto de Ciências Humanas, Universidade
Federal de Pelotas, 2019.

1. Capitão América. 2. Contexto. 3. Interpretação. 4.
Representação. I. Lopes, Aristeu Elisandro Machado, orient.
II. Título.

CDD : 907.2

Elaborada por Simone Godinho Maisonave CRB: 10/1733

AGRADECIMENTOS

Em meus agradecimentos ressalto poucas pessoas, apenas aquelas essenciais que, assim como um pôr do sol no fim do dia, como uma boa e despreocupada caminhada sem rumo ou como um bom e refrescante banho de mar, me fizeram desfrutar o prazer de vivenciar a graça de um sorriso acalentador.

Para meu pai, Artur Rodrigo Itaquí Lopes, que, por mais que tenha ido embora apressado, me deu o maior de todos os presentes;

Para minha mãe, Ana Tereza da Conceição Lopes, por ser, sempre, meu porto seguro;

Para Adriana Silva da Silva, por simplesmente ser a pessoa que me fez (e me faz) acreditar, a cada dia, que a vida é fantástica;

Para minha filha, Alice de Faria Lopes, por fazer dos meus dias incrivelmente mágicos;

Para minha grande amiga Ângela Ferrua, pela (grande diversão de viver uma) amizade incondicional;

Para meu orientador Aristeu Lopes, pelas conversas, pela confiança e pela parceria.

RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo demonstrar serem as Histórias em Quadrinhos, fruto de um contexto interpretado. Nesse sentido, visamos promover o entendimento de que toda produção advinda dessa área, consiste em uma representação da época em que esta fora concebida. Como objeto para a verificação de nosso *insight*, buscamos a produção das Histórias em Quadrinhos do Capitão América da década de 1940 (a saber, de 1941 à 1945), a fim de evidenciar a personagem como fruto de um contexto interpretado, munido pelos valores (singulares) da nação estadunidense, isto é, de seu lugar de origem. Algo que, nos permite entender ser ele a representação de sua época.

Palavras-Chave: Capitão América; Contexto; Interpretação; Representação

ABSTRACT

The present essay aims to demonstrate the comic books, be the result of an interpreted context. In this sense, we aim to promote the understanding that all production coming from this area consists of a representation of the time when it was conceived. As an object for the verification of our insight, we seek the production of the comic books of Captain America, from the 1940's Decade (namely, from 1941 to 1945), in order to highlight the character as a result of an interpreted context, based on the (singular) values from the American nation, that is, from its place of origin. Something that allows us to understand him being the representation of his time.

Key-words: Captain America; Context; Interpretation; Representation

LISTA DE FIGURAS

| | |
|--|-----|
| Figura 01 – National comics, n°01..... | 14 |
| Figura 02 – Spy Smasher, n°01..... | 16 |
| Figura 03 – The Eagle, n°01..... | 17 |
| Figura 04 – Eu não sou burssol!..... | 25 |
| Figura 05 – We can do it!..... | 32 |
| Figura 06 – Show her it’s a man’s world..... | 34 |
| Figura 07 – Horror in the nursery..... | 37 |
| Figura 08 – Queima de HQs em Binghamton..... | 38 |
| Figura 09 – Leitor e seu acesso as ocorrências através da interpretação..... | 49 |
| Figura 10 – La trahison des images..... | 56 |
| Figura 11 – Captain America case n°01..... | 59 |
| Figura 12 – Contexto, interpretação e representação..... | 63 |
| Figura 13 – História e narração..... | 73 |
| Figura 14 – Padrões de referência..... | 80 |
| Figura 15 – Captain America, n°02, p.10..... | 82 |
| Figura 16 – Pep comics, n°01..... | 90 |
| Figura 17 – Captain America, n°01..... | 92 |
| Figura 18 – Captain America, n°02..... | 100 |
| Figura 19 – Captain America, n°02, p.17..... | 102 |
| Figura 20 – Captain America, n°01, p.35..... | 105 |
| Figura 21 – Captain America, n°03..... | 107 |
| Figura 22 – O fim do cochilo..... | 110 |
| Figura 23 – O que você tem feito para proteger sua nação?..... | 111 |
| Figura 24 – Captain America, n°13..... | 113 |
| Figura 25 – Hideki Tojo..... | 114 |
| Figura 26 – Captain America, n°13, p.56..... | 117 |
| Figura 27 – Captain America, n°23..... | 119 |
| Figura 28 – I want you..... | 121 |
| Figura 29 – Captain America n°17, p.65..... | 123 |
| Figura 30 – Captain America, n°02, p.18..... | 125 |
| Figura 31 – Captain America, n°18, p.29..... | 127 |
| Figura 32 – Captain America, n°01, p.05..... | 130 |
| Figura 33 – Captain America, n°19, p.30..... | 135 |
| Figura 34 – Captain America, n°19, p.31..... | 137 |
| Figura 35 – Captain America, n°19, p.32..... | 138 |
| Figura 36 – Captain America, n°19, p.33..... | 139 |
| Figura 37 – Captain America, n°19, p.34-35..... | 140 |

SUMÁRIO

| | |
|--|-----|
| Considerações iniciais..... | 09 |
| PARTE 01. As histórias em quadrinhos e a representação..... | 23 |
| CAPÍTULO 01. As histórias em quadrinhos e sua legitimação..... | 24 |
| CAPÍTULO 02. Contexto, interpretação e representação..... | 47 |
| CAPÍTULO 03. Um mundo de representações..... | 66 |
| PARTE 02. O Capitão América e a sua época..... | 76 |
| CAPÍTULO 04. O mito do super-herói estadunidense..... | 77 |
| CAPÍTULO 05. O mal que dignifica o herói..... | 95 |
| CAPÍTULO 06. O herói como um símbolo nacional..... | 121 |
| Considerações finais..... | 147 |
| Referências..... | 151 |
| Referências (HQS)..... | 155 |

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Nascido em 1982 e desprovido de qualquer experiência concreta com um ambiente de conflito bélico, eu, brasileiro do extremo-sul do país, acabei por desenvolver uma proximidade com o cenário da Segunda Grande Guerra (1939-1945) após um longo e tortuoso caminho que fora adornado por horas em que passava, no canto da mesa da cozinha, observando um velho erudito, que devorava livros, filmes, contos, histórias e documentos sobre tal evento. Com seus olhos cheios de vigor e energia, era quase impossível não mergulhar na policromia dos detalhes que emergiam do vasto oceano de informações que encantava a vida desse velho apaixonado.

A narrativa dos eventos me encantava, mas, por ser uma criança de pouca experiência, era visível a falta de referências que me permitissem visualizar, com profundidade, a riqueza dos detalhes que ele, entusiasmado, se empenhava em trazer. Como um tutor diante dos limites de seu infante aprendiz, o velho surpreendeu minhas expectativas ao destituir-se da capa da erudição e me presentear com uma edição (brasileira) da revista em quadrinhos do Capitão América. Tal revista tratava de uma edição especial, na qual continha uma série de histórias da personagem em meio a cenário da Segunda Grande Guerra. Nela eu passei a enriquecer meu imaginário sobre a guerra e sem ela, a mesma não teria o devido sentido.

Das experiências, enquanto filho desse velho, guardei o encanto pela leitura, a paixão pelo estudo e a sensibilidade de olhar para a guerra e nela enxergar tanto a glória dos vencedores quanto a dor daqueles que, sem perceber, foram esmagados, destruídos, destroçados e vitimados pelo avanço da ambição de pessoas que visavam construir um mundo melhor, ainda que, para tanto, a vida de muitos tivessem de ser sacrificadas. Mark Fering, em sua obra *Take that, Adolf! – The fighting comic books of the second world war!* (2017), ressalta o peso inerente a guerra através das impressões de Jack Kirby¹ acerca do conflito:

[...] “eu costumava andar e observar os cadáveres no campo, as vacas mortas, as crianças mortas, as casas mortas, os campos mortos, o céu

¹ Desenhista de vários títulos do universo das Histórias em Quadrinhos e co-criador da personagem Capitão América. Nascido em 1917 e falecido em 1994. (HOWE, 2013).

morto. Havia fumaça por toda parte e você não podia ver o céu. Foi uma estupidez.” (FERTING, 2017, p.01)².

A morte, o sacrifício, a ação de heróis, assim como a ação daqueles considerados vilões, soldados, pais, filhos, homens e mulheres, todos acabam por se tornarem restos no avanço da indiscriminada onda da destruição. Nada pode ser sustentado, nenhum discurso em justificativa se compara a simples expressão daquele que observara a face do conflito: a guerra é uma estupidez. Meu velho pai sempre buscava ressaltar a máxima: “a guerra tem muitas justificativas, depende de quem conta a história, mas não importa o motivo, no final, todo mundo perde”. Em meio as suas histórias, eu buscava concatenar as imagens produzidas pelas aventuras do herói estadunidense com o peso dos eventos que ele insistia descrever (com enfática exatidão). Ainda que a riqueza do cenário ilustrado pelas Histórias em Quadrinhos do Capitão América, trouxessem a minha mente um vislumbre dos eventos da Segunda Grande Guerra, a propaganda estadunidense saltava diante dos meus olhos e inundava aquele jovem leitor de uma ideologia por deveras tendenciosa. O ressaltado aos valores patrióticos, a humilhação do inimigo, a morte justificada, a vingança travestida de justiça, o maniqueísmo da estruturação dicotômica entre o bem e o mal e muito mais, faziam germinar um questionamento em mim: *Porque as Histórias em Quadrinhos do Capitão América contam a mesma história da guerra, mas oculta a densidade do terror inerente ao conflito, tão enfatizado por meu pai?* Expandindo tal cenário, outras Histórias em Quadrinhos declaravam suas intenções nas ações de seus muitos personagens, igualmente parciais e igualmente mascarando questões que se mantinham silenciadas. Como bandeiras, o universo das Histórias em Quadrinhos passou a ter um sentido por deveras desconcertante e, ao mesmo tempo, incrivelmente rico para mim.

Anos se passaram e a presente dissertação surge como a consolidação do *insight* que eu tivera em minha juventude, o qual nos levou a alocar as Histórias em Quadrinhos no cenário da representação, onde elas são entendidas enquanto a manifestação de uma época, impossível de ser dissociada do contexto de sua produção. Assim, as Histórias em Quadrinhos me passaram a

² No original: “[...] ‘I used to walk around and watch the dead bodies in the field and the dead cows and the dead kids and the dead houses and the dead fields and the dead sky. There was smoke all over, and you couldn’t see the sky. It was just stupid.’ (FERTING, 2017, p.01).

ser concebidas: enquanto a expressão do entendimento de uma época frente as ocorrências do tempo.

Para além da simples alocação midiática, a qual reduz toda possível discussão a máxima da propaganda ideológica, o presente trabalho busca demonstrar *como o contexto influencia a produção de uma época e qual sua relevância para os estudos das Histórias em Quadrinhos?* E para demonstrar esse movimento, buscamos como objeto de pesquisa as edições estadunidenses da revista *Captain America*³ produzidas ao longo da década de 1940, em específico o período entre os anos de 1941 a 1945. Justificamos tal escolha pela proximidade sensível que o tema nos desperta e pelo rico papel assumido pela personagem em meio ao conflito, mesmo antes da intervenção direta dos Estados Unidos da América no cenário da Segunda Grande Guerra.

Ainda que a personagem não tenha sido o primeiro a apresentar as cores estadunidenses como vestimenta, tão pouco ter sido o precursor em apresentar um envolvimento direto com a guerra⁴, sua manifestação constitui parte de um seleto grupo de personagens que exploraram o cenário do conflito, tanto antes da intervenção oficial de seu governo na Segunda Grande Guerra, assim como ao longo dos anos de conflito, acompanhando, com intensidade, cada etapa da investida de seu país.

No período pré-intervenção, a tendência política do governo de Franklin Delano Roosevelt⁵ (1882-1945) flertava com uma possível adesão ao conflito⁶ – em apoio as forças Aliadas⁷ e, conseqüentemente, em oposição as forças do

³ Passaremos a usar a nomenclatura original do personagem (no idioma inglês), sempre que estivermos nos referindo a revista tida como referência; afora isso, será utilizado seu nome no idioma português brasileiro: Capitão América.

⁴ Maiores informações obtidas na obra: (FERTIG, 2017).

⁵ Presidente dos EUA durante os anos de 4 de março de 1933 à 12 de abril de 1945.

⁶ Sendo o apoio estadunidense as forças Aliadas advinda em decorrência ao desacordo comum, sustentado pelos países membros deste grupo, frente aos ideais expansionistas dos membros das forças do Eixo. Conforme documentado pelo projeto *Eleanor Roosevelt Papers*, financiado pelo *Department of History of The George Washington University*. Disponível em: <https://www2.gwu.edu/~erpapers/teaching/glossary/world-war-2.cfm>. Acessado em: 30/04/2018.

⁷ De acordo com a *Encyclopedia Britannica*, as forças Aliadas eram compostas pela Inglaterra, França, União Soviética e Estados Unidos da América (após dezembro de 1941). Além de contar com o apoio de várias outras nações após janeiro de 1942, como Austrália, Bélgica, Canadá, China, Costa Rica, Cuba, Czechoslovakia, República Dominicana, El Salvador, Grécia, Guatemala, Haiti, Honduras, Índia, Luxemburgo, Holanda, Nova Zelândia, Nicarágua, Noruega, Panamá, Polônia, África do Sul, Jugoslavia, México, Filipinas, Etiópia, Iraque, Brasil, Bolívia, Iran, Colômbia, Libéria, Equador, Peru, Chile, Paraguai, Venezuela, Uruguai, Turquia, Egito, Síria e Iêmen. Informações obtidas no sítio:

Eixo⁸. Ainda que, para a sociedade civil estadunidense, o envolvimento de sua nação ainda se apresentasse um mistério, o cenário de tensão vivido em meio ao território nacional instigava seus cidadãos a adoção de um posicionamento. Como indivíduos, o que ocorria na intimidade de cada um, ainda se apresenta como um mistério e seria por deveras pretensioso determinar o que, de fato, ocorria com o pensamento de cada cidadão. Assim também o seria, caso viéssemos estabelecer algum juízo acerca da totalidade que, em tese, viesse resumir alguma suposta tendência nacional. Mas é fato, e não nos cabe negar, que algumas manifestações em concordância com a intervenção bélica estadunidense se faziam destacar, em especial, aquelas provindas de editoras, roteiristas e desenhistas das Histórias em Quadrinhos desse longo período.

Mesmo antes do ingresso oficial dos EUA no conflito, já era possível vislumbrar um grande conjunto de personagens das Histórias em Quadrinhos que, fantasiados tal como vigilantes, dedicavam suas vidas a combater personagens que incorporavam o avesso daquilo simbolizado pela nação estadunidense. Combatentes da injustiça, da crueldade, da contravenção e tudo mais que viesse a corromper sua nação, os heróis nacionais, além de protegerem sua população do mal, serviam de exemplo dos valores que eram considerados essenciais proteger, sustentar e promover.

Ainda que muitos de seus personagens se encontrassem diluídos em meio a revistas que tratavam, de maneira genérica, a categoria da aventura – contando com diversas histórias do gênero espacial, da magia, do *western* e outros –, os heróis que se encontravam em meio ao conflito da guerra vigente, traziam destaque a força patriótica de uma nação que não compactuava com os atos de crueldade provindos das forças inimigas⁹. Como que assumindo um

<https://www.britannica.com/topic/Allied-Powers-international-alliance#ref754272>. Acessado em: 30/04/2018.

⁸ Conforme o *United States Holocaust Memorial Museum*: “Os três principais parceiros da aliança do Eixo eram a Alemanha, a Itália e o Japão. Estes parceiros tinham dois interesses em comum: 1) a expansão territorial e a criação de impérios com base na conquista militar e na derrubada da ordem internacional do período após a Primeira Guerra Mundial; e 2) a destruição ou a neutralização do comunismo soviético.”. Disponível em: <https://www.ushmm.org/wlc/ptbr/article.php?ModuleId=10007963>. Acessado em: 30/04/2018.

⁹ Ao longo dos anos pré-Segunda Grande Guerra, o cenário das HQs já explorava a tensão vivida em meio ao território nacional, apresentando personagens patrióticos que ingressavam no território europeu em apoio as forças aliadas. Carregando títulos militares e/ou trajando símbolos nacionais, esses personagens traziam um grande conjunto de valores patrióticos que eram apresentados como um avesso aos valores sustentados pelos países pertencentes ao eixo. Como exemplo, podemos destacar *Captain Valor*, publicado na Zip Comics #1, em Fevereiro de

posicionamento maniqueísta, o juízo se mostrava claro ao longo dessas muitas narrativas, as quais destacavam, em seus muitos quadros, a máxima que se repetia a esmo: os EUA não estavam de acordo com as ações expansionistas e bélicas promovidas pelo Eixo e, frente a isso, não iriam se calar.

Por mais que, desde o ano de 1939, algumas Histórias em Quadrinhos já apresentassem seus personagens envolvidos de maneira direta na Guerra, enfrentando espiões e outros vilões pertencentes ao Eixo, a grande maioria mostrava pouca ousadia em expressar sua parcialidade destrutiva¹⁰. Mas em Julho de 1940, as bancas de revistas de todo território estadunidense passaram a comercializar a primeira edição da *National Comics*, da editora *Quality*. Sua capa trazia a ousada ilustração de Lou Fine¹¹, onde o personagem *Uncle Sam* – figura baseada na ilustração publicitária utilizada como ferramenta propagandística na convocação das tropas estadunidenses, durante o período da Primeira Guerra Mundial e detentor da famosa frase “*I want you*”¹² – mostrava todo seu potencial heroico em meio ao conflito militar, quando, montado em um avião, este desferia um soco no rosto de um soldado (aparentemente) de origem alemã. Acompanhado de uma pequena criança que, em auxílio ao herói, tentava desarmar outro adversário do herói – demonstrando tremenda força por estar, em primeiro lugar, equilibrando-se na asa de um avião e, em segundo lugar, impedindo o movimento de um soldado adulto apenas segurando seu braço com uma de suas mãos –, a capa é adornada por cores, estrelas e listras que remetem diretamente a bandeira estadunidense (Figura 01). Trazendo as aventuras de *Uncle Sam*, *Merlim – the magician*, *Wonder boy*, *Paul Bunyan*,

1940 pela MLJ (ex-fuzileiro naval que reingressa as forças militares estadunidense para servir o seu país contra as forças do Eixo); *Lone Eagle*, publicado na *Thrilling Comics* #3, no ano de 1940 pela Nedor (piloto da aeronáutica estadunidense que enfrentava grandes aventuras ao longo da Segunda Grande Guerra) e, no mesmo ano, Rusty Ryan, que teve sua primeira aventura na *Feature Comics* #32, publicado pela *Quality* (líder da *Boyville Brigadiers*, um bando de garotos patrióticos vestidos com as cores da bandeira estadunidense buscavam enfrentar os espiões do eixo em meio ao território nacional). Informações destes personagens e suas respectivas histórias estão disponíveis no sítio: http://pdsh.wikia.com/wiki/Public_Domain_Super_Heroes. Acessado em: 30/04/2018.

¹⁰ Ressaltamos que existem algumas capas por deveras ousadas em manifestar uma parcialidade destrutiva contra as forças do Eixo, tal como a capa da *Top-Notch Comics* #2, da MLJ, onde o personagem *The Wizard* aparece, literalmente queimando um avião nazista, com soldados sendo executados por um atirador anônimo. (FERTIG, 2017, p.47).

¹¹ Quadrinista de destaque na década de 1940 e referência de estudos até os dias atuais. Nasceu em 1914 e faleceu no ano de 1971. Informações obtidas no sítio:

<https://www.lambiek.net/artists/f/fine.htm>. Acessado em: 13/05/2018.

¹² Informações obtidas pela revista *Time*, disponível no sítio: <http://time.com/4725856/uncle-sam-poster-history/>. Acessado em: 30/04/2018.

Cyclone e *The Kid Patrol*, a revista tinha como destaque as histórias de guerra protagonizadas, especialmente, por *Uncle Sam* – personagem criado por Will Eisner¹³ – e *Wonder Boy*.

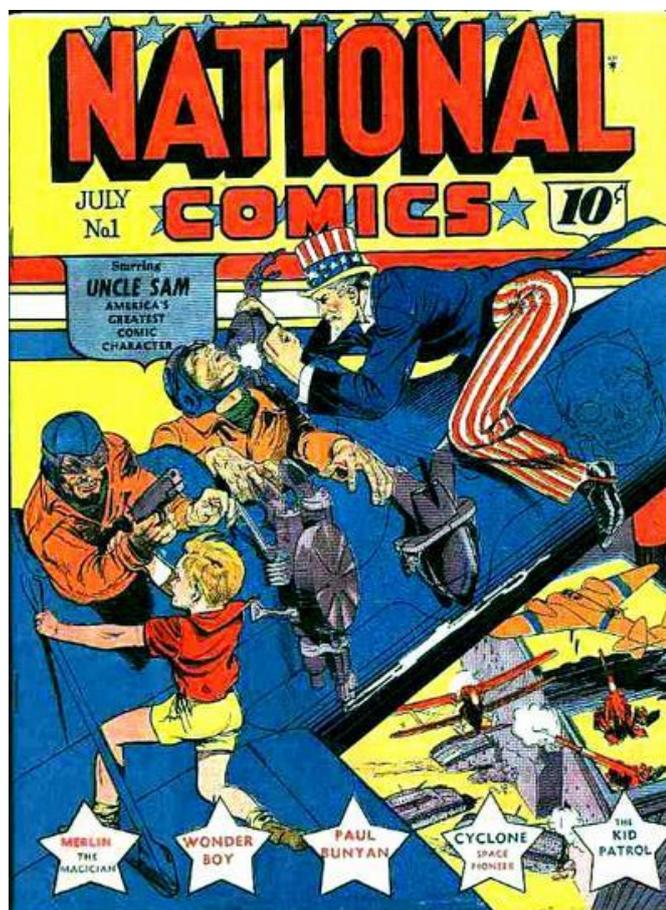


Figura 01 – *National Comics*, nº01¹⁴

Fonte: FERTIG, Mark. *Take that, Adolf! The fighting comic books of second world war!* Seattle: Fantagraphics Books, 2017. p.07.

O destaque desta edição se encontra centrada na ousadia de trazer para a capa uma ilustração de um combate militar munido de uma direta intervenção estadunidense contra as forças do Eixo, manifestando, de maneira diretiva, um posicionamento ou, em outras palavras, um juízo carregado de uma carga

¹³ Artista e roteirista de reconhecimento internacional que fora responsável, não somente pela produção de personagens e histórias que marcaram época, mas por, também, contribuir com o cenário de estudos acadêmicos das Histórias em Quadrinhos com obras que se tornaram referência até os dias atuais. Nascido em 1917 e falecido no ano de 2005. Informações obtidas no sítio: <https://www.lambiek.net/artists/e/eisner.htm>. Acessado em 13/05/2018.

¹⁴ Usamos como referência de destaque a *National Comics* #01 devido o fato de ter sido a primeira publicação que apresentou um personagem que simbolizava a nação estadunidense (usando cores e símbolos nacionais) em meio ao cenário da Segunda Grande Guerra, ainda que não tenha sido o primeiro personagem utilizando as cores nacionais como uniforme.

valorativa que se manifesta enquanto ação no soco desferido pela personagem contra o rosto de seu algoz.

Com a ameaça crescente de que os avanços das tropas do Eixo atingissem o continente americano, em especial os EUA, a adesão popular se destacava na capa das edições das muitas Histórias em Quadrinhos de heróis desse período, as quais, seguindo a tendência da *National Comics*, apresentavam seus heróis esmurrando representações (pejorativas) de combatentes aliados as forças do Eixo, em especial os nazistas, que se destacavam pela suástica que os identificava como o grande mal, portanto, devidamente merecedores de uma (justificada) punição.

Tornado uma tendência, a ideia do soco como reação (violenta) se repetia. Sempre voltada contra o inimigo nacional e ainda precedendo a intervenção direta dos EUA no conflito distante, a ação do herói expunha um posicionamento idealista frente aqueles que passaram a assumir a alcunha de vilões nacionais. Em detrimento ao herói que assumia uma carga de valores positivados em referência a uma pintura arquetípica do que, em tese, correspondiam os (verdadeiros) princípios (valorativos) constitutivos da nação estadunidense, o vilão, por sua vez, simbolizava um insulto aquilo (teoricamente) cultivado como algo positivo pela nação. Publicado no verão de 1941, a capa da primeira edição da *Spy Smasher*, da editora *Fawcett* ressaltava a importância do soco enquanto um alerta a esse inimigo distante (Figura 02).

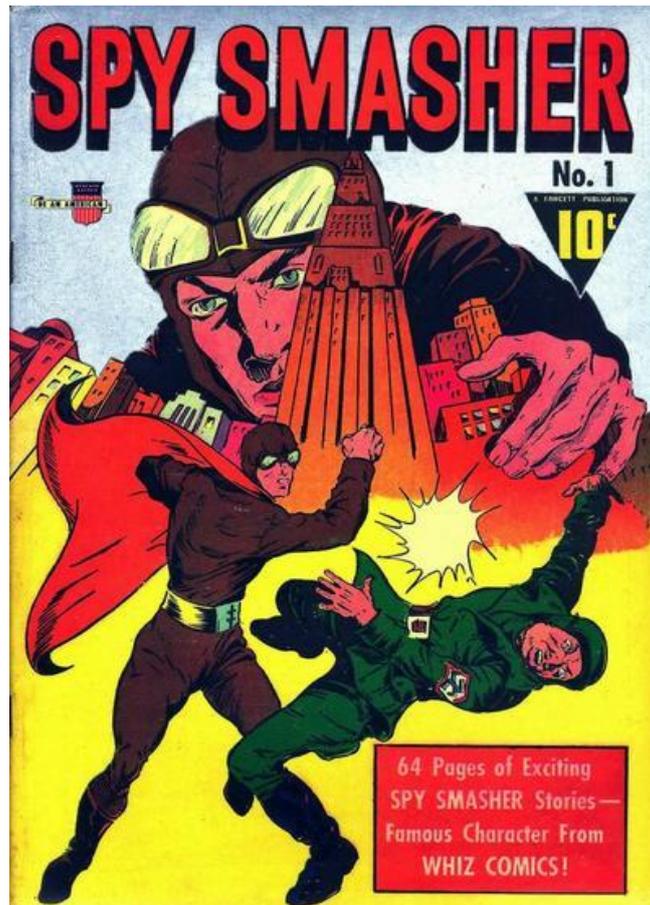


Figura 02 – *Spy Smasher*, nº 01

Fonte: FERTIG, Mark. *Take that, Adolf! The fighting comic books of second world war!* Seattle: Fantagraphics Books, 2017. p.64.

Apresentado anteriormente na segunda edição da *Whiz Comics*¹⁵, em 1940, *Spy Smasher* só teria um título próprio após o crescente sucesso de outras publicações que, igualmente a ele, ousaram enfrentar as forças do Eixo, mesmo antes da adoção de um posicionamento intervencionista nacional. Abraçando a cidade como um guardião à espreita de todo aquele que atente promover o mal, o personagem se destaca no centro da capa desferindo um forte soco no rosto de um soldado alemão¹⁶ que tomba frente a investida do herói. Nesse sentido, o soco acaba por se destacar como um alerta ao soldado que, conforme a capa nos permite entender, se encontra dentro do território estadunidense. O aviso incluso expõe um alerta: não avance, ou sofrerá consequências.

¹⁵ Mesma edição onde estreou o personagem *Captain Marvel*, conhecido e reconhecido até a contemporaneidade pelo seu famoso grito: SHAZAM!

¹⁶ Possível de ser identificado pela suástica estampada em seu braço esquerdo.

Em Julho do mesmo ano, a revista *The Eagle*¹⁷, da extinta editora Fox, exaltaria tal alerta, com a mesma ênfase presente na capa da revista *Spy Smasher*, mas com um diferencial singular, avançando (consideravelmente) com a ideia da intervenção (Figura 03).

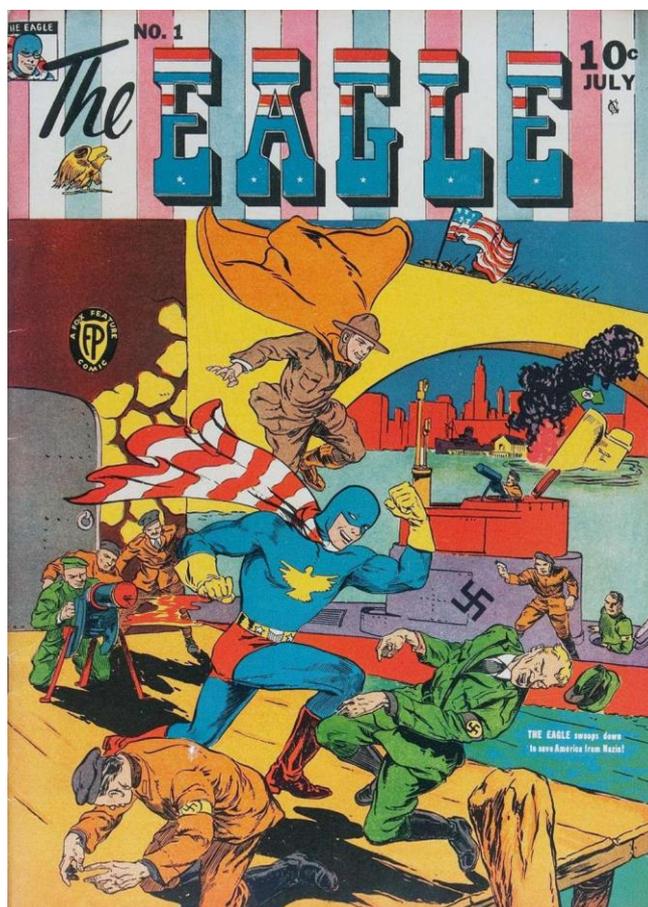


Figura 03 – *The Eagle*, nº 01

Fonte: FERTIG, Mark. *Take that, Adolf! The fighting comic books of second world war!* Seattle: Fantagraphics Books, 2017. p.57.

Nessa edição o soco desferido pelo herói, igualmente trajado com as cores da bandeira estadunidense, representara um avanço ao alerta anunciado por seus predecessores. Nessa capa, entendido como uma resposta a uma invasão, o soco protagonizado pelo herói acaba por destituir de sua figura (particular) a responsabilidade de assumir a totalidade das intenções militares de

¹⁷ Criado por Lester Raye, *The Eagle* tinha uma origem carregada de valores patrióticos, tal qual a de muitos de seus compatriotas de editoras concorrentes. Sua identidade secreta era Bill Powers, um cientista estadunidense que fez uso de químicos para garantir uma melhor constituição física para combater nazistas e espiões em território nacional. Disponível em: [http://pdsh.wikia.com/wiki/Eagle_\(Fox\)](http://pdsh.wikia.com/wiki/Eagle_(Fox)). Acessado em: 30/04/2018.

sua nação. Contando como apoio de um grande contingente que carrega a bandeira estadunidense (ilustrados sobre a ponte, pouco abaixo do título da edição), o soco do herói parece estar em acordo com a intenção de muitos, isto é, aparenta ser apoiado pela nação que, caso seja necessário, empunhará armas e ingressará no conflito em prol de sua nação e seu conjunto de valores.

Muitas outras capas de HQs poderiam ilustrar o período pré-intervenção estadunidense, mas as poucas aqui apresentadas já revelam um determinado posicionamento comum frente ao conflito distante. Ainda que publicadas por editoras diferentes, o apoio intervencionista manifesto na ação do herói, que agride violentamente seu inimigo, torna manifesto a expressão de um desacordo com tudo àquilo que constitui o posicionamento tomado pelas forças do Eixo e, em contraposição, igualmente, afirma que tal posição estaria em desacordo com as crenças sustentadas pela (totalidade) da nação estadunidense, assim como estaria em desacordo com (a totalidade) (d)os valores (ideológicos) intrínsecos a sua nação.

Como produtos da cultura pop estadunidense, ficamos intrigados frente ao conjunto de valores imputados nas capas dessas e muitas outras edições das HQs¹⁸ desse período e a pergunta: *de onde advém as ideias que orientam a criação de cada personagem, suas narrativas e sua fundamentação moral?* Surge como um relâmpago em uma noite escurecida.

Longe de questionar a importância de tais capas, e seus respectivos conteúdos, para o conflito e promover uma longa investigação acerca da possível influência que elas detinham sobre o contexto estadunidense deste período¹⁹, ressaltamos que o presente trabalho pretende entender o contexto como elemento influenciador intrínseco a produção de uma época. Pois o *insight* que nos orienta, entende haver uma relação indissociável, gerando, enquanto consequência desse movimento, um conjunto de representações alimentadas pelo contexto, que por sua vez é (igualmente) alimentado pelos valores ideias concebidos e disseminados por grupos diversos em períodos diversos do tempo.

¹⁸ A partir do presente momento, passaremos a utilizar o termo HQ como abreviação do termo História em Quadrinho.

¹⁹ Ressaltamos a obra *The 10 Cent War - Comic Books, Propaganda, and World War II*, de Trischa Goodnow (Editor), e James J. Kimble (Editor), publicado pela University Press of Mississippi no ano de 2016, a qual ressalta a influência que as HQs tiveram na formação de um posicionamento pró-intervenção militar no período pré-Segunda Grande Guerra.

Assim a personagem do Capitão América nos surge como um objeto de extrema importância, visto ser possível, através de sua leitura, acessar o cenário não concreto da Segunda Guerra Mundial, mas um cenário ideal, o qual é alimentado pelos valores (ideológicos) estadunidenses frente ao (já referido) evento da guerra. Portanto, acreditamos ser possível, ao ler as histórias do Capitão América, ao menos aquelas produzidas ao longo dos anos 1941 a 1945, e compreender o contexto estadunidense quando frente a ocorrência da Segunda Grande Guerra, isto é, compreender as ideias ajuizadas que, por sua vez são alimentadas pelos valores (ideológicos) nacionais frente ao conflito. Movimento que acaba por tornar a personagem do Capitão América, uma (singular) representação de sua época.

É a partir das aventuras do Capitão América que percebemos haver aí uma relação direta da produção com seu contexto, sendo a personagem o fruto de uma interpretação, representado enquanto ideia e componente de um processo que discorre em ordem: *contexto, interpretação e representação*.

Para demonstrar a hipótese aqui manifesta enquanto *insight*, buscaremos percorrer um caminho metodológico composto por duas partes complementares, cada qual composta por três capítulos que objetivam mostrar *como o contexto influencia a produção de uma época e sua relevância para os estudos das Histórias em Quadrinhos*. Para tanto, usaremos as histórias do Capitão América da década de 1940 como objeto para evidenciar ser sua produção a *representação de uma época (manifesta no espaço e no tempo)*.

O processo metodológico utilizado visa, em uma primeira parte, a apresentação (assim como a defesa) teórica do movimento o qual entendemos compor o processo de representação e como esse movimento se manifesta nas Histórias em Quadrinhos. Para tanto, no primeiro capítulo trataremos do fenômeno das Histórias em Quadrinhos ingressando no cenário acadêmico, migrando do universo das coisas não-sérias para o universo das coisas sérias, e se tornando, gradualmente, um objeto de estudos considerado, dada a medida, relevante para o desenvolvimento de estudos acadêmicos centrados em uma premissa universal, a qual entende as mesmas enquanto dotadas de um conjunto de mensagens que transcendem a imediatez de sua publicação. Tendo as HQs como objeto de estudos relevantes para a academia por possuírem um conjunto de mensagens intrínsecas a sua produção, no segundo capítulo

atentamos demonstrar a ocorrência do movimento *contexto, interpretação e representação*, processo pelo qual temos, na manifestação dos objetos produzidos, a representação interpretativa de fenômenos observados, filtrados a partir da lente contextual daquele que observa, isto é, de seu lugar de observação, o qual, segundo nossa compreensão, não é impermeável, portanto, inundado por juízos, valores, ideologias e demais influências que compõe o contexto de toda criação. Exposto a fundamentação teórica do processo que compõe o movimento da representação, passamos ao último capítulo da primeira parte, onde as Histórias em Quadrinhos serão abordadas como decorrentes do movimento previamente exposto: *contexto, interpretação e representação*. Ponto que objetiva demonstrar ser o processo narrativo (gráfico/visual) das HQs consistir na interpretação contextual de uma época e lugar.

Defendido o movimento *contexto, interpretação e representação*, passamos a etapa da demonstração, onde, na segunda parte, passamos a analisar a produção da revista *Captain America* como uma representação dos valores nacionais e sua relação com os eventos que levaram o país a ingressar no conflito. No quarto capítulo, buscaremos estudar como a figura do Capitão América se manifesta enquanto estereótipo dos valores nacionais estadunidenses, assim como esses mesmos valores acabam por constituir parte daquilo que simbolizaria ser, de fato, um (verdadeiro) cidadão, portanto, sendo exigido deste um devido posicionamento quando diante da ameaça do conflito. O quinto capítulo, por sua vez, é onde buscamos trabalhar a figura do vilão enquanto a representação de valores deturpados, em oposição àquilo sustentado pela figura do herói, sendo possível, a partir da dualidade pretendida, o enaltecimento dos valores carregados pela figura do Capitão América que, nesse contexto, simbolizaria a positivação do negativo ofertado pelo seu algoz. Já no sexto e último capítulo, buscamos ressaltar os valores os quais o Capitão América acaba por representar, assim como a conduta ideal que este exige de seu cidadão, o apresentando, por fim, enquanto representação contextual de uma época.

Com o processo discorrido e a exposição da figura do Capitão América e sua relação com o seu contexto de produção, buscamos ilustrar ser, não somente a personagem em questão, mas todos aqueles desenvolvidos ao longo

da história da humanidade, possuem uma relação direta com o contexto de sua produção, sendo entendidos, portanto, enquanto representações alegóricas de suas épocas, sendo possível, através de suas leituras, um acesso as ideias que alimentavam seus respectivos contextos.

PARTE 1
AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E A REPRESENTAÇÃO

1. AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E SUA LEGITIMAÇÃO

Ainda que estejamos inseridos em um espaço de vanguarda ao tratarmos dos mais diversos assuntos nos (igualmente) mais diversos espaços onde o saber circula livremente²⁰, percebemos que é comum encontrar uma resistência provinda das muitas áreas do conhecimento diante do tratamento desprendido aos produtos da *cultura pop* como objeto de pesquisa no meio acadêmico. Tal preconceito advém não muito pelo rechaço ao conteúdo abordado por muitas de suas publicações, e sim, pelo espaço, o qual o mesmo ocupa em meio ao terreno da cultura do saber. É claro que muitas áreas do conhecimento tratam o fenômeno da *cultura pop* como parte integrante de seus estudos, a exemplo dos estudos pedagógicos que já possuem uma vasta trajetória de pesquisa acerca do uso das Histórias em Quadrinhos, cinema e animações como ferramentas para a educação e o ensino²¹.

Juntamente com a pedagogia, podemos ressaltar os estudos de outras áreas do saber como a comunicação, a arte e o design²², para citar as mais comuns, mas, ainda assim, estamos longe de afirmar que a *cultura pop* se tornou objeto frequente nos estudos acadêmicos, pois algumas áreas ainda sustentam uma considerável resistência em tratar seu vasto conjunto de produções com a devida seriedade.

Tal resistência está centrada no espaço dicotômico, enraizado em princípios maniqueístas que segregam os objetos dignos de pesquisa em dois grandes cenários: 1) o cenário das coisas sérias e 2) o cenário das coisas não-sérias. No vasto oceano das coisas sérias, estão os muitos objetos considerados relevantes para o desenvolvimento de pesquisas das mais diversas áreas do conhecimento, e no pequeno afluente das coisas não-sérias, abarrotado de (potenciais) objetos de pesquisa, se encontra tudo aquilo considerado não-relevante para o desenvolvimento dessas mesmas áreas do conhecimento. Como pescadores atentos, os pesquisadores que navegam no oceano das coisas sérias se ufanam em conseguir pescar, dissecar e revelar suas descobertas, atentando a cada detalhe de seu longo processo de domínio da

²⁰ Quando nos referimos ao espaço onde o saber circula livremente, nos referimos ao espaço informal de desenvolvimento do saber, o qual independe de uma estrutura formal para fazer com o mesmo se desenvolva. Nesse sentido, sendo livre em sua essência.

²¹ A exemplo da obra: (VERGUEIRO; RAMA, 2012).

²² Exemplo da obra: (LOPES; SILVA; FARIA, 2017).

fera outrora resistente e que, inevitavelmente cedeu a sua conquista; já aqueles que se aventuram nos afluentes próximos, flertando com o universo das coisas não-sérias, um alerta é disparado e o aviso de perigo por navegar em águas não-afáveis logo se revela em ato: no instante da não-obtenção de incentivos, na não-obtenção de recursos e no desencorajamento por parte de mestres, doutores, diretores institucionais e, por vezes, até por parte de pares da mesma área do conhecimento. Tal situação acaba por desconstruir o mito que se perpetua, de maneira discursiva, de que tudo é objeto de pesquisa para o desenvolvimento do saber, bastando, para o desenrolar de uma devida pesquisa, um, igualmente, devido ajuste focal para fins de adequação de seus estudos.

Mas, diante da conjuntura dos fenômenos cotidianos, observamos que o mito construído de que tudo é objeto de pesquisa se sustenta apenas como verdade absoluta ao tratarmos o saber como condição humana, para além dos limites institucionais. Visto que não nos é possível negar que a academia guarda para si um *status* que lhe é inerente e que lhe garante um (considerável) poder de validadora do saber²³. Isso imputa ao saber uma (injusta) categorização de sua própria condição, a saber: o saber acerca das coisas sérias e aquele referente as coisas não-sérias.

Tal como apresenta Bill Watterson²⁴, em sua ilustração de Calvin (Figura 04), o saber considerado relevante segrega seus objetos de pesquisa e o universo das coisas sérias destitui o universo das coisas não-sérias de seu *status* de saber pela consolidação de um valor, algo incomodante e a qual podemos determinar enquanto uma (espécie de) categoria valorativa atribuída ao saber que é sustentado por um juízo de utilidade formal considerado relevante ou não para a estrutura do saber. Passaremos a entender tal juízo enquanto conceitos dicotômicos, os quais denominaremos de *valor de utilidade formal relevante* e *valor de utilidade formal irrelevante*.

²³ Atribuímos tal característica a academia devido a sua prática institucional, onde uma titulação, seja ela qual for, só é outorgada a alguém caso esse tenha sua pesquisa validada por pares de uma determinada área do saber. Mas para além de uma validação, o movimento pressupõe uma prévia adequação do saber aquilo reconhecido pela instituição como algo válido a área do saber, portanto, podendo ser merecedor de pertencer a corte de um saber digno de validação (após devida adequação).

²⁴ Criador das tirinhas de Calvin e Haroldo (*Calvin and Hobbes* no original).



Figura 04 – Eu não sou burro!

Acervo: <http://compauta.com.br/tag/calvin-e-haroldo/>

Acessado em 01/05/2018

Conforme apresenta a ilustração, o saber relevante imputa um condicionamento por parte daquele que se encontra em situação dissonante a determinação institucional que, no caso, é representada pela figura de Calvin. Ainda que seu conhecimento acerca da *origem secreta de cada super-herói da Liga Termonuclear da Justiça do Capitão Cometa* seja, de fato, um saber por deveras consolidado, seu *valor de utilidade formal* é considerado *irrelevante* para os fins objetivados pela instituição (centrada na figura da professora, logo no primeiro quadro). Visto a desqualificação de tal saber, cabe a figura institucional punir a personagem (tendo de *ficar depois da aula*), por não integrar a lógica formal atribuída ao saber relevante, que nesse caso, seria conhecer o nome do *primeiro presidente*, algo que, por sua vez, representa um saber dotado de um *valor de utilidade formal relevante*.

Apesar de ambos conceitos, os quais cunhamos e adotamos como base para avaliar a estrutura hierárquica do saber, se fizerem presente na dinâmica acadêmica contemporânea, nos encontramos longe de afirmar que tal separação advém de uma determinação institucional e tomamos um posicionamento menos radical, entendendo que a mesma separação apenas se encontra reforçada pela estrutura da academia, a qual constitui raiz no *valor de utilidade formal relevante* atribuído as coisas, em detrimento a um *valor de utilidade formal irrelevante* atribuído a outras²⁵. Em outras palavras, podemos afirmar que as coisas sérias

²⁵ O termo *valor de utilidade formal* tem uma raiz particular, sendo cunhado para referir a um critério de juízo, o qual, acreditamos, institui um padrão de adequação, seja do que for, a uma categoria do entendimento de cada particular. Utilizamos o termo *valor de utilidade*, por acreditarmos que a função ou o objetivo acaba se tornando critério para o juízo que, por sua vez, categorizará tudo em bom e ruim. Já o termo *formal* fora utilizado junto ao *valor de utilidade*, a fim de alocar o juízo a formalidade da segregação categórica que ajuizará tudo em acordo com sua *utilidade formal*, algo que, por consequência alocará um espaço de *relevância* ou *irrelevância* para o indivíduo ou para uma sociedade.

teriam um *valor de utilidade formal relevante*, isto é, teriam alguma utilidade social, que transcende a particularidade do sujeito; já as coisas não-sérias, teriam um *valor de utilidade formal irrelevante*, que significa, de maneira resumida, que sua utilidade é imediata e reservada ao prazer de um ou poucos indivíduos, portanto, não trazendo consigo um prolongamento de sua finalidade ou a promoção de um estado de construção de um saber que se perpetue, sendo assim, estando destituído de um mesmo *status* possuído por tudo aquilo considerado parte do vasto e reservado universo das coisas sérias. Desse modo, caberia ao pesquisador estar consciente das consequências e riscos de assumir a posição de dedicar-se a pesquisa de objetos pertencentes a ambos universos.

Tal separação nos é cara compreender, pois nos permite entender a raiz da razão (justificacional), a qual fundamenta o descrédito outorgado à *cultura pop* enquanto objeto de pesquisa por parte das muitas áreas do conhecimento.

Frente a isso, concebemos que o *status* de valor atribuído a um determinado saber considerado pertencente ao universo das coisas sérias, e que podemos qualificar enquanto saber superior, se destaca na medida em que segrega tudo aquilo a ele relevante de tudo aquilo considerado irrelevante. Tal mecânica valorativa estruturada sobre a segregação, ressaltamos, emana de estruturas de poder, tal qual apontado por Michel Onfray (2008) acerca da construção do saber ao longo de toda história da humanidade. Conforme as palavras do autor:

Como um erro ou uma distorção da realidade repetido dez vezes, cem vezes, mil vezes, torna-se verdade (ainda mais quando sua proliferação emana dos grandes, dos poderosos, dos oficiais, das instituições), esse tipo de mentira piedosa passa por certeza definitiva. (ONFRAY, 2008, p.15).

A valorização de um determinado saber em detrimento a outro, aponta o autor, decorre de uma segregação intencional que visa enaltecer um determinado conhecimento a partir da depreciação de todo pensamento dissonante. Essa dinâmica outorga àquele que fomenta a dinâmica da construção do saber, uma soberba que se sustenta pelo olhar discriminatório daqueles que creem no poder advindo do (teórico) saber possuído/adquirido; algo que, na contemporaneidade, advém, muitas vezes, dos títulos de bacharéis, mestres, doutores e demais cargos de destaque. As consequências, ressalta o

autor, está na soberba daquele que acredita possuir (em si) um saber superior que o permite atuar como um (auto justificado) crítico de todo pensamento dissonante. Como dotado de algo reservado para poucos, seu posicionamento se converte em atuação na promoção do conhecimento superior, a fim de *iluminar* as *trevas* daqueles desprovidos daquilo por ele possuído. Nesse sentido, um determinado saber se converte em poder ao sustentar um valor de superioridade diante do saber alheio que, por consequência, passa a ser considerado, quase que de imediato, um saber inferior, portanto, sujeito a dinâmica da desqualificação. Considerando o saber determinado relevante o fruto do discurso dos vencedores, isto é, daqueles que se encontram parte da estrutura de poder determinante, Michel Onfray é categórico:

Azar dos vencidos! Quando a história é escrita com a pena do vencedor, cumpre esperar uma continuação da guerra no terreno do papel e das ideias: o extermínio ideológico, o aniquilamento na visibilidade histórica, o afastamento do que existiu é que comandam o espetáculo quando os escribas redigem os anais e crônicas do passado dos arautos que os remuneram. (ONFRAY, 2012, p.17).

Assim, o poder simbólico da segregação acaba por estruturar uma lógica de elevação intelectual em detrimento ao pensamento dissonante, que se manifesta no apontamento ajuizado que condena o diferente a dinâmica da desqualificação. Portanto, o mecanismo da depreciação do saber alheio se desenrola enquanto movimento de desqualificação do diferente, a fim de ressaltar e perpetuar um determinado saber (ideal) ao longo do tempo.

Pierre Bourdieu, em sua obra *O poder simbólico* (1989), ressalta que: “Nesta tradição idealista, a objectividade do sentido do mundo define-se pela concordância das subjectividades estruturantes (senso=consenso).” (BOURDIEU, 1989, p.08).

Em concordância com o apontamento dado pelo autor, acabamos por entender que a construção de sentido (universal) decorre das atribuições de valores (ideológicos) imputados a determinadas práticas ao longo das relações construídas entre os sujeitos e os objetos de seus interesses. O *status* diferenciado atribuído a determinadas coisas em detrimento a outras só se institucionaliza quando a distinção valorativa entre os distintos, acaba por transpassar os limites da perspectiva de todo particular (ou de um determinado

grupo), para, enfim, vir a converter-se em práticas naturalizadas, isto é, transpondo o limite do senso para se tornar consenso. Conforme explicita o autor:

As ideologias [...], servem interesses particulares que tendem a apresentar como interesses universais, comuns ao conjunto do grupo. A cultura dominante contribui para a integração real da classe dominante (assegurando uma comunicação imediata entre todos os seus membros e distinguindo-os das outras classes); para a integração fictícia da sociedade no seu conjunto, portanto, a desmobilização [...] das classes dominadas; para a legitimação da ordem estabelecida das distinções (hierárquicas) e para a legitimação dessas [mesmas] distinções. (BOURDIEU, 1989, p.10).

Desse modo os valores se constroem: de um lado a razão e do outro a emoção; de um lado temos Apollo e do outro Dionísio²⁶ e a separação entre uma música erudita, uma tragédia grega ou um livro acadêmico se estabelece, onde esses passam habitar o oceano das coisas sérias e seus primos dotados de um menor *status* valorativo, como a música popular, a novela televisiva e o livreto de cordel, por exemplo, inevitavelmente, passam a habitar a pequena lagoa das coisas não-sérias, onde muito raramente algum pescador do grande oceano, arrisca (com muito risco) um dia vir a se aventurar. Para ilustrar o contraste entre esses dois universos dicotômicos, trazemos o relato de Iuri Reblin, presente em seu texto *A cultura pop chegou a academia. E agora?* (2016):

Um exemplo corriqueiro de não muito tempo é uma situação que presenciei em uma de minhas idas recorrentes à banca de jornais e revistas. Estava em frente à estante de quadrinhos de super-herói, verificando novidades e separando os exemplares de costume, quando uma menina de cerca de 10 anos chega ao meu lado e fica observando os quadrinhos da Mulher-Maravilha. Ela pegou a revista e começou a folheá-la, e era possível ver seu encanto com aquelas imagens e as cenas da super-heroína. O pai, que estava logo atrás, passa por ela para ir à parte de serviços da banca, quando a menina pede, “pai, compra”. E ele, responde, “não vou gastar dinheiro com essas besteiras”. A menina, com tristeza e ar de ressentimento, teve de devolver a revista à estante. (REBLIN, 2016, p.19-20). (grifo no original).

²⁶ Aqui nos valem da dicotomização apresentada por Friedrich Nietzsche (1844-1900) em sua obra *O nascimento da tragédia*, onde o autor coloca o princípio da razão organizadora como uma aversão as pulsões provindas da sensibilidade humana. Entendendo a razão como uma característica fulcral que diferenciaria o humano do animal (de acordo com Aristóteles), as pulsões da sensibilidade aproximaria o humano do animal. Desse modo Nietzsche entende que o desenrolar da história do saber humano decorreria de uma aversão as pulsões em alusão a faculdade da razão, manifesto em figuras míticas estigmatizadas, tais como Apollo (razão e seriedade = louvável) e Dionísio (sensibilidade e fruição = cuidado).

A história da menina que teve de devolver a História em Quadrinhos frente à negação de compra e aquisição, por parte de seu pai, enaltece o valor das coisas não-sérias, com as quais não se é digno desprender qualquer valor monetário. Atribuir as HQs o *status* pejorativo de “besteira”, renega tal objeto ao seu lugar de primazia: o lugar das coisas não-sérias.

Frente a isso, Pierre Bourdieu (1989) ressalta que o lugar das coisas sérias é aquele em que a sociedade entende como um reservatório de todo o saber relevante a ser sustentado e ensinado para as futuras gerações. Em resumo, o lugar das coisas sérias é o lugar onde se encontra tudo aquilo considerado positivo ao saber (paradigmático) e que detém um *valor de utilidade formal relevante* para a sociedade. A História em Quadrinhos que conquistou a sensibilidade da menina, conforme o juízo do pai, não constitui tal valor, portanto devendo ser resguardada de sua atenção e alocada para o espaço que a ela fora reservado. A exemplo, trazemos as palavras de Rubem Alves que descreve a raiz do movimento de subsunção da HQ ao *status* de “besteira”, presente enquanto subtexto do conhecido conto de *Pinóquio*, o qual é descrito (pelo autor) da seguinte maneira:

Não conheço estória que combine malandragem psicanalítica com convicção pedagógica como *Pinóquio*. Depois de levar a criança a se identificar com um boneco de pau, a trama progride proclamando que é necessário ir à escola para virar gente. [...] Claro que este é um golpe desonesto. Seria necessário dizer com clareza aquilo que aqui ficou simplesmente mal dito, contando sobre o destino invertido daqueles que eram de carne e osso ao entrar na escola e só receberam diplomas depois de se transformar em bonecos de pau. (ALVES, 2007, p.69-70).

Ainda que o autor seja radical em sua afirmação, sua analogia ressalta o condicionamento decorrente da separação imposta aos elementos da cultura pela própria sociedade, que segrega tudo nos universos das coisas sérias e das coisas não-sérias. Por consequência, a academia e demais instituições, reproduzem tal segregação, não por um princípio maquiavélico, mas pela validação de um *status* previamente instituído. Algo possível de ser observado quando algum objeto da *cultura pop* é arrancado de seu espaço de coisa não-séria – por algum pretensioso pesquisador –, e intenta ingressar o universo onde as coisas sérias comumente são trabalhadas. Além de ter de justificar sua

própria existência em meio a um lugar que, de antemão, alerta ser um espaço para o seu não-pertencimento, o pesquisador que ousar avançar com seu intento, terá de enfrentar a desaprovação de muitos, tais como o pai da menina na banca de revista, que irão ressaltar um pejorativo *valor de utilidade formal irrelevante* entendido como parte constituinte de uma natureza inerente ao próprio objeto. Algo que não nega alguma utilidade intrínseca ao mesmo, mas o entende como constituído de algo irrelevante, isto é, de algum valor que se reduz a particular experiência vivida pelo sujeito. Nesse sentido, enquanto resguardada ao cenário das coisas não-sérias, uma História em Quadrinhos só é compreendida enquanto algo que esgota (todo) seu potencial ao promover um estado de relaxamento ao seu pretensioso leitor e nada mais²⁷.

Por isso a analogia de Alves (2007) nos é tão representativa: Em vias de perpetuar um saber orientado para as coisas sérias, é digno transformar meninos e meninas de carne e osso em verdadeiros bonecos (e bonecas) de pau, pois “em cada criança brincante dorme um adulto produtivo. É preciso que o adulto produtivo devore a criança inútil.” (ALVES, 2007, p.83). Em outras palavras, as coisas sérias devem ser perpetuadas e as não-sérias resguardadas ao seu devido lugar.

Em conformidade com as palavras de Alves (2007), a inutilidade da criança só poderia ser desconstruída, através de um esforço em prol de seu desligamento de tudo aquilo que se encontra alocado no universo das coisas não-sérias. Portanto, a separação popular que teima em afirmar que as coisas sérias são úteis (cabendo dar a elas a devida atenção) e que as coisas não-sérias se resumem ao entretenimento, se sustenta por um critério de valor de utilidade. A consequência de tal segregação é a negligência frente ao potencial transformador inerente aos produtos deste (vasto) universo.

Dotados de elementos estéticos que exploram o imaginário social, narrativas fomentadas por ocorrências diversas que envolvem o cenário sócio-

²⁷É importante ressaltar que aqui tratamos de uma ideia acerca do tratamento dado as Histórias em Quadrinhos em meio ao cenário acadêmico, meio o qual acreditamos ainda sustentar um considerável preconceito para com os objetos da *cultura pop*. Mas é fato, e não nos cabe negar, que mudanças vêm ocorrendo ano a ano. A popularização de estudos internacionais acerca do cenário da *cultura pop* promove uma inevitável mudança no foco dos estudos tradicionais das mais diversas áreas do conhecimento e a adaptação acaba por ser uma consequência afável para aqueles que ambicionam pesquisar Histórias em Quadrinhos, Filmes, Séries, Jogos eletrônicos e muito mais.

político, histórico, econômico, ideológico e cultural de diversos países; filmes, seriados, novelas, músicas, desenhos animados, Histórias em Quadrinhos e muitas outras produções oriundas da *cultura pop*, são banhadas pela imensa quantidade de contingências contextuais, que as tornam verdadeiras representações vivas do entendimento humano acerca de uma época. Pois, como afirma Irwin (2005):

As melhores histórias em quadrinhos [...], além de divertirem, introduzem e abordam de forma vívida algumas das questões mais interessantes e importantes enfrentadas por todo ser humano – questões referentes à ética, a responsabilidade pessoal e social, à justiça, ao crime e ao castigo, à mente e às emoções humanas, à identidade pessoal, à alma, à noção de destino, ao sentido de nossa vida, ao que pensamos da ciência e da natureza, ao papel da fé na aspereza deste mundo, à importância da amizade, ao significado do amor, à natureza de uma família, às virtudes clássicas como coragem e muitos outros temas importantes. (IRWIN, 2005, p.11).

Ainda que tal afirmação possa ser universalizada para todo o cenário da *cultura pop*, as Histórias em Quadrinhos se tornam destaque devido às ocorrências do período posterior a Segunda Grande Guerra, onde seu potencial transformador passou a ser pauta de grandes debates nos Estados Unidos da América.

Com o retorno das tropas estadunidenses a sua pátria, pequenos conflitos internos foram desencadeados em decorrência aos anos de afastamento do contingente masculino e das transformações ocorridas em relação às políticas referentes ao mercado de trabalho. Ressaltamos que, ao longo do período do conflito, a indústria utilizou mão de obra feminina para manter sua produção, assim como o país se ufanou em propagandear tal prática como algo imbuído de um grande valor (patriótico), conforme é possível observar no famoso cartaz que se tornou referência para muitos movimentos femininos²⁸ ao longo dos anos, chegando até a contemporaneidade²⁹ (Figura 05).

²⁸ Optamos em utilizar a terminologia femininos e não feministas, por entender que o segundo termo compete a um movimento específico dotado de reivindicações, igualmente, específicas, em contraponto ao termo feminino, o qual abrange a pluralidade de usos da imagem publicitária.

²⁹ Informações adicionais podem ser adquiridas através do artigo *American women and World War II*, da *Khan Academy*. Disponível em: <https://www.khanacademy.org/humanities/ap-us-history/period-7/apush-us-wwii/a/american-women-and-world-war-ii>. Acessado em: 01/05/2018.



Figura 05 – *We can do it!*

Fonte: <http://nerdgeekfeelings.com/evento-dia-internacional-das-mulheres/dia-internacional-da-mulher-we-can-do-it-rosie-the-riveter-poster-2/>
Acessado em 01/05/2018

Ao longo dos anos de 1941 à 1945, mulheres ingressaram no mercado de trabalho, foram utilizadas pela indústria, viram seus maridos, namorados, pais, irmãos, filhos e parentes voltarem mutilados, traumatizados, mortos em caixões ou apenas lembrados em uma notificação de que desapareceram e que nunca mais iriam voltar. Crianças não reconheciam seus pais e, muitas vezes, tinham de lidar com figuras extremamente fragilizadas que viveram o horror de um ambiente onde matar significava sobreviver. Em meio ao grande e exaltado cenário do término da Segunda Grande Guerra, existia um indigesto espaço que se construiu, formado por pessoas fragilizadas em um mundo em que homens ainda eram soldados, mulheres já eram trabalhadoras, crianças se encontravam desamparadas e todos buscavam entender como iria ser estruturada a dinâmica de uma vida após tantas ocorrências.

Exigir que as mulheres deixassem seu posto de trabalho para o retorno do contingente masculino seria um absurdo, tal como seria igualmente um absurdo exigir à sujeição das mesmas a uma vida programada instituída enquanto padrão ideal de um *american way of life*³⁰. Mesmo assim, a política indenitária estadunidense dos anos pós-Segunda Grande Guerra, buscou promover a ascensão da família e a promoção de um bem estar social pouco condizente com o microuniverso das pequenas tensões que germinavam em meio ao território nacional³¹. Em desacordo com a conjuntura de um cenário de transformações sociais, a publicidade dos anos pós-Segunda Grande Guerra passou a promover um estado de passividade social e naturalização de uma vida que, simplesmente, negligenciava todo e qualquer ocorrido ao longo do período do conflito. Propagandas enaltecendo os valores condizentes com uma pretensiosa pintura do que seria uma família estadunidense ideal eram comuns, assim como um programado movimento de sujeição das mulheres a uma espécie de retorno ao lugar que lhes era reservado: ao lado de seus maridos ou como objetos de sujeição masculina.

Como que em estímulo a uma reeducação feminina, que outrora provara da independência decorrente da valorização de seus serviços ao longo da década de 1940, a publicidade da década posterior, de maneira diretiva, anunciava a todas que a guerra havia acabado e, portanto, elas deveriam voltar para o seu lugar de primazia. Tal discurso é ilustrado pela (conhecida) propaganda das gravatas Van Heusen, divulgada nos Estados Unidos da América ao longo do ano de 1951 (Figura 06).

³⁰ Informações adicionais podem ser adquiridas no artigo *The postwar United States, 1945-1968* da *Library of Congress* (USA). Disponível em: <http://www.loc.gov/teachers/classroommaterials/presentationsandactivities/presentations/timelin e/postwar/>. Acessado em: 01/05/2018.

³¹ A propaganda estadunidense no pós-Segunda Grande Guerra é tratada na obra: (HAUHART, 2016). Em especial no capítulo 05: *The american way of life in the post – World War II*.

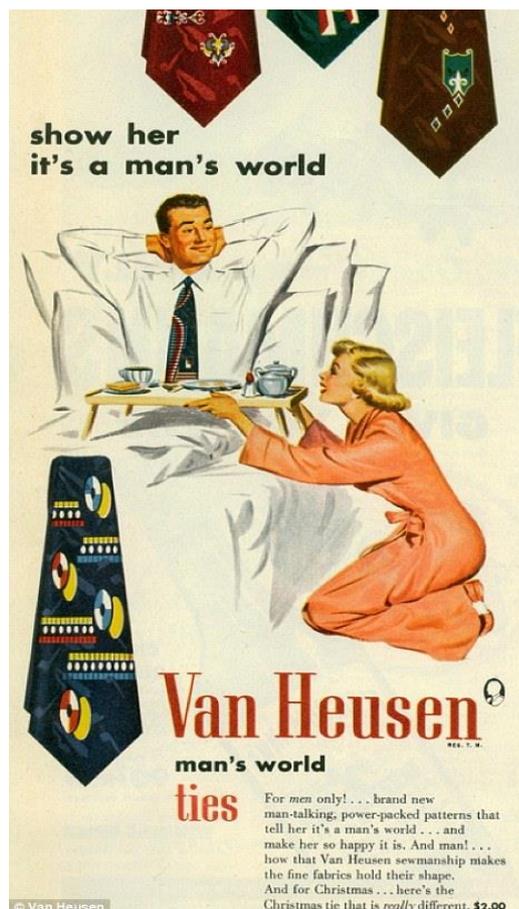


Figura 06 – *Show her it's a man's world*

Fonte: <http://sites.psu.edu/ffrm/2015/10/01/rcl-3-who-run-the-world/>
Acessado em 01/05/2018

Enquanto a publicidade estadunidense movia forças para instituir a máxima de que a guerra havia acabado e a vida em sociedade deveria ser estruturada sob uma espécie de estado de tranquilidade social, fundada na lógica de que o mundo é comandado por homens, os problemas sociais se desenrolavam a larga escala, ganhando destaque poucos anos após o término da Grande Guerra, quando crianças passaram a se tornar o foco das atenções da grande mídia devido ao aumento do índice de criminalidade infanto-juvenil. Mesmo que a guerra tenha sido recente para os infantes desse período e, como apontamos, famílias se encontravam em um estado de transformação social, muitas das crianças que vivenciaram a ausência de parentes próximos, falecimento de familiares em meio a guerra, o retorno de pais traumatizados e, sem mencionar, a vivência em meio ao espírito de tensão que pairava sobre a nação ao longo de todo o período do conflito (fomentado, inclusive, pela propaganda de guerra), buscaram expressar toda sua tensão e desconforto

através de atos de violência³². Mas, os heróis de uma guerra vencida não poderiam ser a causa da violência desprendida. Deveria existir algo que os influenciava para o crime, algo que fosse de seu acesso e que os desviasse do controle de familiares (responsáveis).

Ainda que o primeiro número do *American Journal of Psychotherapy* de Janeiro de 1948, trouxesse um vasto estudo acerca dos efeitos psicológicos que a vivência da guerra poderia trazer aos soldados do fronte, em julho de 1948, o terceiro número do *Journal* trouxe uma possível resposta para a questão da degenerescência infanto-juvenil, um tanto mais afável que a revisão de anos de conflito vivido pela nação estadunidense. A sessão do *journal* que ganhara destaque fora a área de resumos de eventos e simpósios da Associação Americana de Psicoterapia, intitulada de *Proceedings of the Association for the Advancement of Psychotherapy*.

Contando com textos de um grande conjunto de pesquisadores, o tema comum aos simpósios apresentados tratava da influência das Histórias em Quadrinhos na formação da psique humana, em especial de seu público leitor de maior destaque: crianças e adolescentes. Como primeiro autor, Fredric Wertham ganhara destaque por sua conferência: *The Psychopathology of Comic Books*, apresentada para a comunidade médica e acadêmica, em março de 1948. Seu resumo publicado enaltecia a influência degenerativa que as histórias em quadrinhos traziam ao comportamento de crianças e adolescentes ao promover um espaço para o aprendizado de condutas indesejadas, movidas pela patologia desencadeada de que o correto seria assumir a conduta de heróis, ou demais personagens de destaque, apresentados de maneira atrativa ao público leitor, nas páginas coloridas e sedutoras das muitas HQs da época.

Assim, as Histórias em Quadrinhos passaram a ser o foco de análise de diversos setores de pesquisa da sociedade estadunidense. Como elas tinham grande popularidade em meio ao público infanto-juvenil, acreditava-se que nelas poderiam ser encontradas as respostas para a delinquência juvenil que, aparentemente, ganhava grandes proporções³³. Em meio a isso, muitos

³² Maiores informações podem ser adquiridas na obra: (HAJDU, 2008). Em especial no capítulo 04: *Youth in crisis*.

³³ Acerca do tema, recomendamos a obra: (ROBB, 2017). Em especial, o capítulo 06: Super-heróis contra o *comics code*!

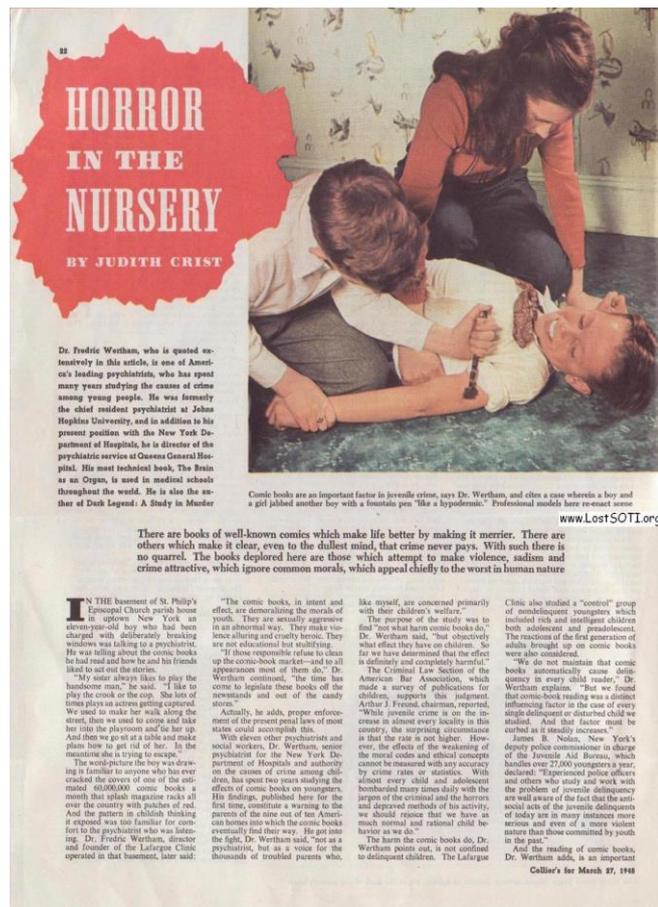
simplesmente adotavam uma política panfletária contra as HQs, a fim de catalisar toda desaprovação da violência juvenil a um objeto que até então era desvalorizado enquanto mero instrumento voltado para o simples e puro entretenimento. Como descrito por Paul Lopes em sua obra *Demanding respect: the evolution of the American comic book* (2009):

Durante a Era Industrial, por exemplo, a histeria da Guerra Fria nas décadas de 1940 e 1950 revigorou um movimento social voltado para o policiamento político e moral da cultura americana. Esse movimento social e político mais amplo inspirou uma específica cruzada anti-gibi. Esta cruzada atacou veementemente as histórias em quadrinhos como algo socialmente perigoso e conseguiu impedir significativamente o desenvolvimento das revistas em quadrinhos. (LOPES, 2009, p.21-22)³⁴.

Ocupando o espaço de coisa não-séria, a condenação das HQs passou a ganhar um estigma pejorativo, levando as mesmas a serem interpretadas como ferramenta para a delinquência juvenil. Mesmo quando intentando abordar questões pouco polêmicas, a mera expressão de violência passou a ser interpretada como uma ameaça a todo público leitor e, como coisa não-séria, sua destruição, para algumas entidades um tanto radicais, passou a ser algo viável em vias de preservar um pseudo bem estar social para os jovens de toda nação.

Revistas passaram a publicar textos de especialistas condenando a publicação das HQs da época como sendo as únicas responsáveis pela violência juvenil, sempre tendo como referência o trabalho de Fredric Wertham, que, por sua vez, ganhava cada vez maior visibilidade por suas investigações acerca da relação entre a violência juvenil e as Histórias em Quadrinhos.

³⁴No original: "During the Industrial Age, for example, Cold War hysteria in the 1940s and 1950s reinvigorated a social movement bent on the political and moral policing of American culture. This broader social and political movement inspired a more specific anti-comic book crusade. This crusade vehemently attacked comic books as socially dangerous and succeeded in significantly hindering the development of the comic book." (LOPES, 2009, p.21-22).



Dr. Fredric Wertham, who is quoted extensively in this article, is one of America's leading psychiatrists, who has spent many years studying the causes of crime among young people. He was formerly the chief resident psychiatrist at Johns Hopkins University, and in addition to his present position with the New York Department of Hospitals, he is director of the psychiatric service at Queens General Hospital. His most technical book, *The Brain as an Organ*, is used in medical schools throughout the world. He is also the author of *Dark Legend: A Study in Murder*.

Comic books are an important factor in juvenile crime, says Dr. Wertham, and cites a case wherein a boy and a girl jabbed another boy with a fountain pen "like a hypodermic." Professional models here re-enact some

www.LostSOTI.org

There are books of well-known comics which make life better by making it merrier. There are others which make it clear, even to the dullest mind, that crime never pays. With such there is no quarrel. The books deplored here are those which attempt to make violence, sadism and crime attractive, which ignore common morals, which appeal chiefly to the worst in human nature.

IN THE basement of St. Philip's Episcopal Church parish home in uptown New York, an eleven-year-old boy who had been charged with deliberately breaking windows was talking to a psychiatrist. He was telling about the comic books he had read and how he and his friends liked to act out the stories.

"My sister always likes to play the handsome man," he said. "I like to play the crook or the cop. She lots of times plays an actress getting captured. We used to make her walk along the street, then we used to come and take her into the playroom and let her go. And then we go sit at a table and make plans how to get out or her. In the meantime she is trying to escape."

The sociologist the boy was drawing is familiar to anyone who has ever cracked the covers of one of the estimated 60,000,000 comic books a month that retail magazine racks all over the country with patches of red. And the pattern in childish thinking it exposed was too familiar for comfort to the psychiatrist who was listening.

Dr. Fredric Wertham, director and founder of the Lofberg Clinic opened in that basement, later said:

"The comic books, in intent and effect, are demoralizing the morals of youth. They are sexually aggressive in an abnormal way. They make violence alluring and cruelly heroic. They are not educational but stabilizing.

"If those responsible refuse to clean up the comic-book market—and to all appearances most of them do," Dr. Wertham continued, "the time has come to legislate these books off the newsstands and out of the candy stores."

Actually, he adds, proper enforcement of the present penal laws of most states could accomplish this.

With eleven other psychiatrists and social workers, Dr. Wertham, senior psychiatrist for the New York Department of Hospitals and authority on the causes of crime among children, has spent two years studying the effects of comic books on youngsters. His findings, published here for the first time, constitute a warning to the parents of the nine out of ten American homes into which the comic books eventually find their way. He got into the fight, Dr. Wertham said, "not as a psychiatrist, but as a voice for the thousands of troubled parents who,

like myself, are concerned primarily with their children's welfare."

The purpose of the study was to find "not what harm comic books do," Dr. Wertham said, "but objectively what effect they have on children. So far we have determined that the effect is definitely and completely harmful."

The Criminal Law Section of the American Bar Association, which made a survey of publications for children, supports this judgment. Arthur J. Frenkel, chairman, reported, "While juvenile crime is on the increase in almost every locality in this country, the surprising circumstance is that the rate is not higher. However, the effects of the weakening of the moral codes and ethical concepts cannot be measured with any accuracy by crime rates or statistics. With almost every child and adolescent bombarded many times daily with the jargon of the criminal and the horrors and degraded methods of his activity, we should rejoice that we have as much normal and rational child behavior as we do."

The harm the comic books do, Dr. Wertham points out, is not confined to delinquent children. The Lofberg

Clinic also studied a "control" group of non-delinquent youngsters which included rich and intelligent children both adolescent and preadolescent. The reactions of the first generation of adults brought up on comic books were also considered.

"We do not maintain that comic books automatically cause delinquency in every child reader," Dr. Wertham explains. "But we found that comic-book reading was a distinct influencing factor in the case of every single delinquent or disturbed child we studied. And that factor must be curbed as it steadily increases."

James E. Nolan, New York's deputy police commissioner in charge of the Juvenile Aid Bureau, which handles over 27,000 youngsters a year, and others who study and work with the problem of juvenile delinquency are well aware of the fact that the anti-social acts of the juvenile delinquents of today are in many instances more serious and even of a more violent nature than those committed by youth in the past.

And the reading of comic books, Dr. Wertham adds, is an important

Collier's for March 27, 1948

Figura 07 – *Horror in the nursery*

Fonte: <http://www.lostsoti.org/ColliersArticleHorrorInTheNursery.htm>

Acessado em: 01/05/2018

Tal como ilustra o artigo *Horror in the nursery*, escrito por Judith Crist e publicada pela *Collier's magazine* em março de 1948 (Figura 07), as Histórias em Quadrinhos passaram a serem apresentadas e enaltecidas enquanto promotoras da degenerescência infanto-juvenil, sendo entendidas como um estímulo para atos de violência, reportando os estudos e a autoridade médica de Fredric Wertham. O artigo em questão descreve o quão perigoso pode ser a reprodução de cenas ilustradas nas muitas HQs, por parte de seu infante-público-leitor. Ao longo do texto, a autora ressalta que as brincadeiras que se desenrolam a partir do estímulo dado pelas HQs, acabam descambando em práticas de extrema periculosidade, levando muitos a se ferirem gravemente por não terem consciência das consequências da reprodução de cenas de violência protagonizadas pelas personagens das HQs.

O grande fervor acusatório que apontava as HQs como responsáveis pela degenerescência infanto-juvenil trouxe consequências catastróficas à indústria

estadunidense, tendo seu ápice radical quando, em dezembro de 1948, na cidade de *Binghamton* (estado de *New York*) uma cruzada contra as Histórias em Quadrinhos teve início. Como parte de um movimento moralista religioso voltado para a purificação infanto-juvenil idealizada pela *St. Patrick's School*, um vasto contingente de cerca de 500 civis (entre eles religiosos, pais e estudantes), saíram as ruas arrecadando Histórias em Quadrinhos das casas dos moradores da pequena cidade³⁵.

Munidos do discurso de especialistas que atentavam em ressaltar a influência negativa que as mesmas traziam para a formação das crianças e adolescentes, o grupo fora bem sucedido em reunir um grande número de publicações (cerca de 10.000 exemplares) e as levaram para o pátio da escola local, onde foram empilhadas e imediatamente incendiadas diante da população presente³⁶.



Figura 08 – Queima de HQs em *Binghamton*

Fonte: <http://cblbf.org/2012/06/1948-the-year-comics-met-their-match/>
Acessado em: 10/05/2018

³⁵ Dados sobre o evento podem ser encontrados no artigo de Joe Sergi intitulado: *1948: The year comics met their match*, publicado em 08 de junho de 2012 na Comic Book Legal Defense Fund (CBLDF). Disponível em: <http://cblbf.org/2012/06/1948-the-year-comics-met-their-match/>. Acessado em: 10/05/2018.

³⁶ Tal evento é descrito em detalhes na obra: (JONES, 2004). Em destaque, no capítulo 12: *Collision Course*.

No registro fotográfico da queima de HQs em *Binghamton* (Figura 08), é possível observar cidadãos simplesmente incendiando um grande volume de Histórias em Quadrinhos, estampando em seus rostos um largo e orgulhoso sorriso, diante de crianças que assistem inertes ao espetáculo da destruição³⁷. Tal sorriso estampado nos infere a ideia de que para esses parentes responsáveis e, igualmente, preocupados com futuro das crianças, um bem maior está sendo construindo junto a queima das HQs.

É claro que Fredric Wertham, assim como outros estudiosos das HQs desse período, não defendiam, publicamente, a queima e/ou a destruição de produtos da *cultura pop*, e sim sua regulamentação, mas os efeitos da popularização do entendimento de que as HQs influenciavam a construção do saber de crianças e adolescentes (incluindo um conjunto de saberes indesejados pelos pais), trouxeram consequências desastrosas e impulsionaram um conjunto de ações, por deveras, radicais. Carregada de uma mesma raiz ideológica que incitou a queima de livros considerados inadequados para as futuras gerações em 10 de maio de 1933 em Berlim (Alemanha), a preocupação com as possíveis consequências trazidas por uma produção literária não-orientada por parentes responsáveis, levou a população a ações perigosas, dignas de um genocídio cultural³⁸.

Os debates acerca do conteúdo inerente as Histórias em Quadrinhos e as influências das mesmas na formação do pensamento crítico de seu público leitor ganharam maior repercussão no ano de 1953, quando Fredric Wertham publicou um longo artigo no *Ladie's home journal*, intitulado *What parentes don't know about comic books*. O artigo enaltecia a ideia de que as Histórias em Quadrinhos traziam consigo mais do que apenas a policromia do entretenimento em suas páginas de aventura, junto à narrativa estavam presentes conteúdos de extrema

³⁷Ainda que na imagem seja possível observar crianças sorrindo, desconcertadas ou, simplesmente posando para a fotografia, entendemos que o fenômeno da destruição das HQs acaba por implicar em uma promoção de um contexto tão estranho e chocante ao espectador que, independente de sua expressão, a paralização frente a impotência da ação os deixariam inertes ao fenômeno corrente.

³⁸Cabe ressaltar que ao longo da Segunda Grande Guerra, as Histórias em Quadrinhos eram utilizadas como ferramenta de propaganda nacionalista, sendo ovacionadas como elementos motivadores ao desenvolvimento de um espírito patriótico ideal estadunidense. Acreditamos que a inversão de posicionamentos se dê pela falta de controle (moral) empregado a indústria das HQs, proporcionando uma reação extremamente radical por parte de uma sociedade conservadora que exige o controle (condicional) das futuras gerações a fim de perpetuar aquilo por eles considerado valor a ser sustentado.

densidade que influenciavam a formação da psique de seu (jovem) leitor. Em tom de alerta, Wertham enaltecia o conteúdo presente em muitas HQs de sua época e apontava a influência (negativa) que as mesmas poderiam produzir em um leitor desprovido de um referencial crítico previamente consolidado. Em outras palavras, ele alertava acerca dos males consequentes da leitura de HQs dotadas de um conteúdo denso por crianças e adolescentes sem uma devida orientação³⁹.

Apelando para a construção de relações diretivas, Wertham ilustrava sua teoria da influência intelectual das HQs na psique do (jovem) leitor a partir da descrição de eventos onde o crime e as Histórias em Quadrinhos se entrecruzavam. Fazendo uso de sua autoridade médica, formalizada pela titulação de *Doctor of Medicine* (M.D), concedida pela *University of Würzburg*, Wertham muito cedo se popularizou como a autoridade detentora do referencial teórico basal para a promoção de uma verdadeira cruzada contra as HQs. Seu discurso sustentava a tese de que as Histórias em Quadrinhos influenciavam a formação psicológica de seu infante público leitor, inclusive, atuando como um estímulo para uma conduta (moralmente) condenável, quando referindo-se à atos de violência.

Por sua vez, Wertham, enquanto autoridade intelectual de sua época, enaltecia a existência de uma relação necessária entre a violência e as HQs. Em conformidade com sua teoria, quando um crime da responsabilidade de um jovem considerado delinquente ocorria, o autor buscava desbravar a vida desse infante criminoso, a fim de encontrar alguma relação, mesmo que ínfima, com o universo das Histórias em Quadrinhos. Como a popularidade das HQs era tamanha, encontrar alguma criança ou adolescente que não tivesse lido alguma das muitas publicações que circulavam em todo território nacional ao custo de 10 (dez) centavos, consideremos, era algo praticamente impossível. Assim as relações de causalidade foram construídas, sendo possíveis de serem observadas no registro do próprio autor:

Considerem estes casos:

1 – três garotos, de seis a oito anos, pegaram um garoto de sete anos e enforcaram-no nu em uma árvore, com as mãos amarradas nas costas, e depois o queimaram com fósforos. Oficiais da polícia

³⁹Parte dessa pesquisa já fora publicado (pelo autor) em: (LOPES FILHO, 2017, p.11-33).

descobriram que os garotos estavam encenando uma cena de uma revista em quadrinhos.

2 – um garoto de 11 anos matou uma mulher durante um assalto. Quando foi detido, ele foi encontrado cercado de revistas em quadrinhos.

3 – um garoto de 13 anos cometeu um “crime com requintes de luxúria” a uma garota de seis anos. Detido e preso, o garoto pediu apenas por revistas em quadrinhos.

4 – um garoto que juntamente participou com um grupo que atacou e esfaqueou outro garoto, foi encontrado com a faca sob a roupa com a inscrição: “Matar pelo gosto da morte”.

Eu poderia continuar a lista quase interminável. [...] Se alguém se propusesse a mostrar às crianças como roubar, mentir e invadir casas, não há guia que contribua [para isso] melhor que as revistas em quadrinhos. (WERTHAM, 1954b, p.28).

O problema que as relações diretivas de Wertham trouxeram a elaboração de uma imagem pejorativa das HQs, se encontrava centrado na construção de um elo indissociável entre premissa e consequência, onde a premissa é a leitura de HQs e a consequência à adoção de práticas violentas, como que em decorrência de um processo de mimetização. Agora, construir um elo indissociável entre um evento e outro, pode ser perigoso e gerar consequências desastrosas, tanto para o campo da pesquisa, quanto para o meio social, tal como descrito por Iuri Reblin em sua obra *O alienígena e o menino* (2015):

As consequências [da popularização dos textos de Wertham] foram diversas. Por um lado, as editoras cancelaram diversos títulos, tiveram que repensar sua linha de publicações e criaram inclusive um código de ética e autocensura do que seria publicado, o *Comic Code Authority*, com o intuito de recuperar paulatinamente o prestígio de suas publicações junto ao público-leitor. (REBLIN, 2015, p.32-33)⁴⁰.

A figura de autoridade assumida por Wertham, além de ter endossado reações fervorosas contra a produção das HQs com um embasamento teórico nunca dantes visto, promoveu a estruturação de um campo de discussão elevado onde, de maneira indireta, exigia que seus algozes possuíssem um similar aprofundamento teórico acerca de alguma área do conhecimento formal, isto é, uma titulação similar àquela possuída por ele ou um embasamento teórico similar para iniciar qualquer embate teórico. Esse movimento fez com que,

⁴⁰ O *Comic Code Authority* consistia em um conjunto de regras que objetivava orientar toda a produção de HQs estadunidenses, contendo regras específicas que vinham determinar quais seriam as devidas abordagens a questões como religião, sexo, violência e uso de bebidas, drogas e tabaco. O texto original do código se encontra disponibilizado pelo *Comic Book Legal Defense Fund* (CBLDF), podendo ser acessado através do sítio: <http://cbldf.org/the-comics-code-of-1954/>. Acessado em: 10/05/2018.

aquele que quisesse mover seus esforços para defender as HQs frente os apontamentos de Wertham, tivessem de construir um embasamento teórico muito bem articulado. Tal movimento, mesmo que não-intencional, acabara por deslocar as HQs do universo das coisas não-sérias para o universo das coisas sérias, as tornando objetos dignos de estudos e aprofundamento teórico, seja no endosso do discurso de Wertham ou em seu combate.

Infelizmente, a partir de nosso juízo particular, a abordagem que deslocou as HQs do universo das coisas não-sérias para o universo das coisas sérias fora incitado por uma leitura extremamente pejorativa e tendenciosa. A abordagem de Wertham o coloca em uma posição peculiar, a qual nos remete a obra escrita por Umberto Eco, *Apocalípticos e integrados* (1979). Segundo o autor, aquele que entende os fenômenos de transformação como predecessor do caos ou como uma ameaça ao mundo em que este atribui valores positivados (portanto, necessitando ser preservado), carrega consigo uma espécie de arrogância ao denunciar sua periculosidade. Arrogância, pois compreende que os consumidores de tal objeto são desprovidos de um conhecimento superior (necessário), que os permitiria entender as armadilhas do mundo. Desse modo, o alerta daquele que observa as transformações, se resguarda num conjunto de justificativas bem articuladas que acabam por endossar a ação de subsunção, desqualificação e condenação do objeto alvo de seu desprezo. Assumindo a postura de um juiz, a figura nomeada de *apocalíptico* entende que todo objeto que foge ao controle de sua orientação constitui, inevitavelmente, uma (temida) ameaça ao seu mundo particular.

No fundo, o apocalíptico *consola* o leitor porque lhe permite entrever, sob o derrocar da catástrofe, a existência de uma comunidade de “super-homens”, capazes de se elevarem, nem que seja apenas através da recusa, acima da banalidade da média. No limite, a comunidade reduzidíssima - e eleita - de quem escreve “e de quem lê, nós dois, você e eu os únicos que compreendem, e estão salvos: os únicos que não são massa”. (ECO, 1979, p. 09).

Nesse cenário, Wertham e seu público leitor se aproximariam a essa descrição, como fiéis no reconhecimento de dividir uma mesma estirpe elevada: “os únicos que não são massa”. Ainda que o termo tenha sido cunhado (por Eco) para se referir aos pesquisadores constituintes do Instituto de Pesquisa Social,

grupo também conhecido pela alcunha de Escola de Frankfurt⁴¹, um olhar mais amplo sobre tal concepção nos permite alocar Wertham, assim como seus seguidores, na categoria dos *apocalípticos*, visto seu posicionamento acusatório frente ao seu objeto de pesquisa, no qual, onde, aparentemente, só são encontrados elementos de (extrema) periculosidade. Nos permitindo aproximar o autor de tal classificação, entendemos tal postura como *apocalíptica*, onde o juízo empregado às Histórias em Quadrinhos acaba por denotar a condenação de algo que foge a concepção ideológica sustentada pelo autor e, por consequência, ameaça a estabilidade de seu mundo (ideal), o qual o mesmo demonstra o intento de preservar. Desse modo, o discurso acusador e inflamado se manifesta com a intenção de preservar a estabilidade frente a (possível) ameaça da transformação.

É claro que, em oposição ao discurso de Wertham e sua falange de seguidores, poderíamos erigir um vasto conjunto de discursos em prol da produção das HQs. Ressaltar suas contribuições para a formação de valores sociais como amizade, respeito, senso de justiça, por exemplo, assim como também enaltecer a mesma como promotora de um espaço fértil para o desenvolvimento do potencial crítico/reflexivo do leitor ao apresentar diversas situações instigantes ao pensamento. Mas, de fato, isso nos levaria a um caminho sem volta, onde um embate, por deveras infrutífero, acabaria por se desenrolar, perpetuando uma tensão, em acordo com nosso particular entendimento, pouco produtivo para os estudos dessa área. Tal posicionamento, em prol do objeto de desprezo da falange de *apocalípticos*, nos alocaria em um espaço de oposição, o qual Eco atribuí o título de *integrado*: alguém imerso ao cenário da transformação, absorto pela novidade e incapaz de imprimir um posicionamento crítico ao objeto de seu apreço, portanto, assumindo sua defesa, sempre, diante de todo e qualquer posicionamento crítico que venha desestabilizar a sacralidade da aura imaculada que a ele fora atribuída.

Para o integrado, não existe o problema de essa cultura sair de baixo ou vir confeccionada de cima para consumidores indefesos. Mesmo porque, se os apocalípticos sobrevivem confeccionando teorias sobre a decadência, os integrados raramente teorizam, e, assim, mais facilmente, operam, produzem, emitem as suas mensagens cotidianamente em todos os níveis. O Apocalipse é uma obsessão do

⁴¹ Para maiores informações, recomendamos a obra: (MATOS, 2005) Em destaque os capítulos 1: O que é a Escola de Frankfurt e 2: A Teoria Crítica ontem e hoje.

dissenter, a integração é a realidade concreta dos que não dissentem. A imagem do Apocalipse ressalta dos textos sobre a cultura de massa; a imagem da integração emerge da leitura dos textos da cultura de massa. Mas até que ponto não nos encontramos ante duas faces de um mesmo problema, e não representarão esses textos apocalípticos o mais sofisticado produto oferecido ao consumo de massa? Então a fórmula "Apocalípticos e integrados" não sugeriria a oposição entre duas atitudes (e os dois termos não teriam valor de substantivo), mas a predicação de adjetivos complementares, adaptáveis a esses mesmos produtores de uma "crítica popular da cultura popular". (ECO, 1979, p.09).

Trazendo ambos posicionamentos frente a ocorrência da cruzada contra as HQs, embasadas no discurso de Wertham, o *apocalíptico* e o *integrado* se manifestariam como faces opostas de uma mesma moeda. Sob o prisma da dialética, a postura *apocalíptica*, quando associada a esse cenário, se manifestaria como algo necessário para que a postura do *integrado* viesse a se manifestar e permitir com que um pensamento, mesmo que em oposição, propiciasse um estudo menos tendencioso acerca do cenário das HQs, mas igualmente tendencioso no sentido de promover a sua defesa. Dessa dicotomia, buscaremos nos afastar.

Aqui, o que nos é relevante ressaltar se encontra centrado naquilo que o autor acaba por não se ater (objetivamente) ao trazer as HQs para o universo das coisas sérias: o simples fato de conceber as HQs como um meio de comunicação, portanto, sendo dotados de um conjunto de mensagens implícitas a sua produção. Concebendo as HQs como dotadas de um conteúdo intrínseco que transcende a superficialidade (pejorativa) do entretenimento, passaríamos a conceber as mesmas como dotadas de um *valor de utilidade formal* deslocado: do *irrelevante* para o *relevante*. Para tanto, cabe apontar aqui que o afirmado não consiste em um elogio ao trabalho de Wertham, tão pouco uma suavização de seu discurso que, ressaltamos, é *apocalíptico* no sentido de promover um pejorativo juízo tendencioso à produção das HQs; mas sim, se trata de entender o contexto em relação ao fenômeno por ele promovido: o de entender as HQs como um objeto de pesquisa, isto é, entender esse objeto oriundo da *cultura pop* como digno de investigação, estudo e aprofundamento.

Entre *apocalípticos* e *integrados*, a identificação de algo imanente as HQs – presente enquanto um discurso, por princípio, inaudível, mas capaz de transcender a imediatez do discurso direto –, para nós é ponto chave e nele encontramos a essência de uma voz que se expressa enquanto imagem e

narrativa, tendo como eco um vasto e complexo universo que compreende o lugar de sua produção. Ainda que a intenção diretiva tida por objetivo de toda produção se manifeste enquanto entretenimento, a pulsão de uma época se manifesta enquanto eco e entender a raiz das mensagens implícitas ao objeto de entretenimento, para além de toda e qualquer intenção, nos remete ao complexo contextual, o qual (compreendemos) constitui sua raiz. Desse modo a produção das Histórias em Quadrinhos acaba por ser entendida enquanto manifestação representativa de um juízo formado acerca do contexto. Em outras palavras, uma perspectiva acerca das ocorrências, um ponto de vista referente ao tempo ou uma narrativa de um tempo a partir de um outro tempo.

Chegamos a um ponto onde nos é possível promover uma primeira síntese que nos auxiliará no desenvolvimento do presente trabalho:

Síntese 1

Devido a separação entre o universo das coisas sérias e não-sérias, as HQs passaram um longo período sendo consideradas objetos de puro entretenimento, sendo apenas, a partir do movimento acusatório de Fredric Wertham que as mesmas passaram a serem entendidas como dotadas de um conteúdo inerente a sua produção (para o bem ou para o mal), estando apenas desprovido de uma devida atenção aos seus conteúdos. Desse modo, sendo movidas do universo das coisas não-sérias para o universo das coisas sérias. Mas, para tanto, identificamos ser necessário estar atento ao posicionamento *apocalíptico*, tanto quanto ao posicionamento *integrado*, visto que ambos produzem apontamentos ajuizados acerca das HQs, ressaltando ou depreciando sua influência social e desviando a pesquisa do *insight* que afirma serem as mesmas dotadas de uma gama de conteúdos inerentes a sua produção. Portanto, nos permitimos entender as HQs como dotadas de um *valor de utilidade formal relevante* para a pesquisa e os estudos acadêmicos.

Após tal levantamento, nos é possível especular acerca daquilo que as HQs trazem consigo presente enquanto eco. Nos permitindo um salto especulativo, partimos do pressuposto que as HQs germinam de um contexto interpretado, sendo o contexto o universo de onde emerge um vasto conjunto de interpretações e que, inevitavelmente, estarão presente em um, igualmente,

vasto conjunto de produções oriundos de uma determinada época. Como representante vivo da cultura de um tempo, a obra se revela enquanto a porta desse mesmo tempo, filtrado pela perspectiva de uma época; de um olhar que nos permite, mesmo que sutilmente, nos aproximar das ocorrências alimentadas enquanto parte de uma cultura e é isso que pretendemos demonstrar a partir das HQs do Capitão América ao longo do período de intervenção estadunidense na Segunda Grande Guerra.

Partindo do pressuposto da existência de mensagens implícitas a produção das HQs, passaremos a investigar o processo pelo qual os juízos são constituídos, a fim de compreender a produção das HQs como manifestação de uma (inevitável) representação contextual, objetivando galgar um caminho substancial, a qual nos permitirá compreender as HQs como a representação viva de um mundo interpretado a partir de um determinado contexto vivido.

2. CONTEXTO, INTERPRETAÇÃO E REPRESENTAÇÃO

Para além de um posicionamento tanto *apocalíptico* quanto *integrado*, entendemos as HQs enquanto expressão de um conjunto de ideias fomentado pelo contexto vivido em meio a um determinado período da longa (e complexa) história da humanidade; e toda e qualquer manifestação em prol da investigação de seu conteúdo, a fim de alocar as mesmas em um espaço tanto positivo quanto negativo, justo ou injusto, benéfico ou degenerativo – entre outras dicotomizações maniqueístas possíveis –, entendemos, reproduz o movimento de construção de um juízo interpretativo acerca de um objeto de estudo qualquer, que neste caso se refere ao universo das Histórias em Quadrinhos. Afirmar os valores positivos possíveis de serem construídos através da leitura de determinadas HQs, revela a face distorcida de uma mesma moeda que, em seu avesso, carrega uma falange de defensores da (possível) degenerescência em consequência de sua leitura.

É na polarização entre *apocalípticos* e *integrados* que o eco de um grande conjunto de mensagens inaudíveis se mantém inalcançados, constituindo parte de um estranho silêncio presente enquanto palavra oculta ao discurso diretivo, soterrado e reforçado pela máxima do entretenimento desprezioso que aloca as HQs no (injusto) espaço de coisa não-séria, detentor de um *valor de utilidade formal irrelevante* aos olhos da academia e (em muitos casos) do público geral.

Ainda assim, é devido à existência de posicionamentos *apocalípticos* e *integrados* que a ideia de que as HQs possuem um conjunto de informações que transcendem o objetivo primeiro de entreter, passou a ser difundida, trazendo, por consequência, uma singela dissolução de sua aura pejorativa de coisa não-séria e, igualmente, a aproximou de algumas áreas do saber, as quais a compreende como digna de atenção, tal qual aquela dirigida ao universo das coisas sérias.

Na dialética entre *apocalípticos* e *integrados*, a face complexa da manifestação da criação se revela na figura do autor. No discurso diretivo, a intenção de entreter, responder as demandas do mercado ou, até mesmo, promover a venda de valores sócio-políticos, econômicos, históricos e culturais acerca de tudo o que for de seu interesse, se revela na imediatez da propaganda ideológica manifesta na objetividade, tanto da ação atribuída ao personagem (seja física ou discursiva), quanto na estética adotada para promover toda sua difusão. Mas, inerente ao ato da criação, um discurso indireto perpassa a manifestação policromática daquilo criado; uma leitura de mundo que compõe o universo vivido por seu criador e que se encontra implícito a todo ato de criação. Seja na elaboração de um personagem, na criação de características inerentes a sua conduta, no desenvolvimento de aspectos físicos e emocionais que o compõe, no tom de seu discurso, de sua narrativa, de sua perspectiva com relação ao mundo (concreto ou imaginado); tudo isso e mais, se encontram manifestos, na forma de um subtexto, algo indireto que se origina de um movimento que, acreditamos, transcende toda e qualquer intenção (diretiva) pretendida.

Este discurso indireto se encontra presente como um eco e é manifesto enquanto subtexto de toda produção. E esse, defendemos, provém da conjuntura contextual vivida por aquele que assume a responsabilidade de criar, não sendo constituído da intenção diretiva comumente atribuída a este ato, mas sim, da própria raiz fundacional que alimenta a própria criatividade: o contexto vivido.

O reconhecimento do contexto enquanto raiz de toda produção, nos revela a existência de um discurso oriundo da intimidade, manifesto enquanto eco ao ato da criação, isto é, ao ato de decidir qual será a cor da pele de um protagonista, seu gênero, sua conduta, suas forças, suas fraquezas e mais.

Nesse sentido, aquilo que embebe a intimidade do criador e que conflitará com demais determinações externas, tais quais as demandas de mercado, exigências de adequação ao público consumidor, restrições orçamentárias e interferências editoriais, se encontra diluído no universo contextual, o qual é responsável por tornar o criador um interprete de uma época.

Tendo em vista que as ocorrências de uma vida inteira deixam marcas que possibilitam a manifestação de posicionamentos, ou pensamentos particulares que se destacam enquanto juízos, entendemos que a experiência de todo particular nunca será compreendida em sua totalidade por outrem, visto o fato de a experiência se resumir a vivência, portanto, restrita a particularidade dessa relação. E toda e qualquer tentativa de compreensão por parte de outrem, passará a constituir uma mera interpretação ajuizada ou, como popularmente é descrito: um ponto de vista acerca daquilo que impulsionou o ato da própria criação e nada mais.

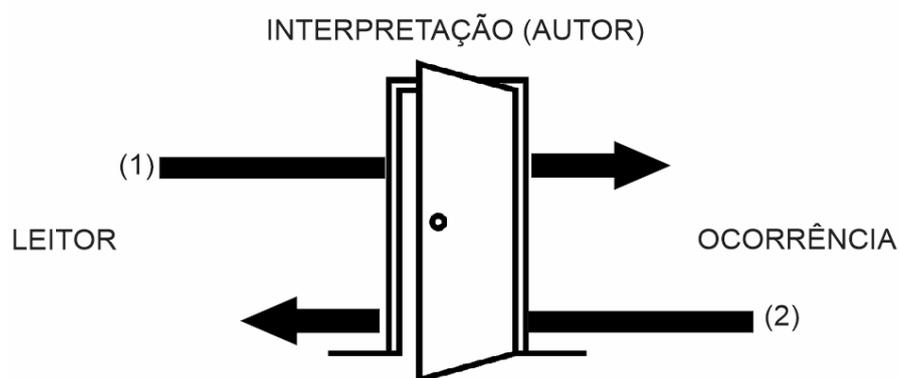
É na particularidade de um posicionamento apreendido, de uma lição dada pela vida, de um exemplo interiorizado ou mesmo de um trauma vivido, que a essência de um discurso invisível se manifesta e é no eco, que transcende o ato diretivo de criar, manifesto nas sombras de toda criação, que a raiz do contexto acaba por se desvelar e revelar aquilo que se encontra por de trás de toda produção.

Portanto, não nos caberia buscar observar a vivência dos autores criadores da personagem Capitão América⁴², a fim de compreender suas concepções acerca de uma época, visto que o olhar interpretativo de ambos, em face de sua criação, se apresentaria enquanto objeto suscetível a interpretação de outrem, que, nesse caso, se resumiria a uma leitura ajuizada do autor do presente trabalho. Nos privando de tal juízo, compreendemos a obra produzida como uma porta que nos permite acessar um contexto interpretado enquanto representação de uma época.

Nesse sentido, o contexto nos aparece como o terreno fértil para o desenvolvimento de nossa particular investigação; o lugar onde as contingências

⁴²Conforme escrito por Roy Thomas em sua obra *The little book of Captain America*: “O primeiro vislumbre que o público teve da lendária Sentinela da Liberdade da Timely/Marvel foi a capa da *CaptainAmericaComics*n.º1, colocada à venda no final de 1940. Era um produto de dois ilustradores/escritores extremamente talentosos: Joe Simon e Jack Kirby.”. (THOMAS, 2017, p.17).

alimentam as ideias; onde o arcabouço fundacional das múltiplas interpretações é alimentado, permitindo, ao observar o contexto, o mergulho na raiz de toda criação. Assim o contexto se apresenta como o lugar onde ocorrem o conjunto de fenômenos sujeitos a interpretação, sendo esta última, a porta que nos permite acessar os fragmentos de um mundo (e suas ocorrências), o qual não mais se faz presente (em um sentido fenomênico). A imagem que segue (Figura 09), ilustra a presente dinâmica:



- 1) O leitor acessa a ocorrência através da interpretação do autor;
- 2) A ocorrência se manifesta ao leitor através da interpretação do autor.

Figura 09 – Leitor e seu acesso as ocorrências através da interpretação
Fonte: criação do autor

A importância do contexto se destaca ao compreendermos o mesmo como parte inerente a toda produção, algo já destacado por Umberto Eco, ao tratar de seu modelo de análise dos produtos oriundos da cultura da mídia em seu livro *Apocalípticos e integrados*. Na obra, o autor recorre a um método, denominado de *método circular*, o qual ele descreve da seguinte maneira:

O método circular consiste: em elaborar descrições dos dois contextos segundo critérios homogêneos; focalizar homologias de estruturas entre o contexto estrutural da obra, o contexto histórico social e outros contextos. Percebemos assim como a obra reflete o contexto social podendo definir-se em termos estruturais pela elaboração de sistemas complementares. (ECO, 1979, p.183).

Em seu método, o autor aponta para uma interessante forma de análise dos elementos da cultura da mídia, ressaltando a importância de se ater ao contexto como elemento chave para a compreensão do objeto analisado. Para Eco, o contexto se encontra presente como elemento norteador de toda produção, refletindo, em acordo com as palavras do autor, a estrutura social, cultural, econômica, política, histórica e, inclusive, ideológica de toda uma época, isto é, o contexto se apresenta enquanto essência de toda produção. Portanto, analisar uma obra sem mergulhar no oceano contextual do qual ela emergira, seria negligenciar sua própria essência e endossar o juízo como forma de compreensão da obra, valorizando o ponto de vista imputado como aquele que determina a verdade daquilo observado.

Corroborando com nossa particular concepção, o contexto, conforme apresentado por Eco, se revela como o arcabouço fundacional, do qual as ideias são fomentadas e a raiz de toda produção se manifesta enquanto objeto de fomento a interpretação daquele que se propõe criar. Assim, detetives que combatem com violência a máfia nas HQs da década de 1930 ou os vigilantes justiceiros que combatem a criminalidade da cidade de *New York* na década de 1980, se manifestam enquanto representações, ainda que fictícias, de um contexto interpretado, passíveis de serem alocados, tanto no espaço, quanto temporalmente.

Observemos, a exemplo, a obra *A política do rebelde – um tratado de resistência e insubmissão* (2001), onde Michel Onfray aborda a relação de conflito existente entre o sujeito e o meio, no qual o mesmo se encontra inserido. Admitindo ser o contexto aquele que apresenta o cenário que inevitavelmente irá influenciar a formação de todo e qualquer juízo, o autor ressalta a potência do cenário vivido (ou meio) como um influenciador de toda e qualquer tomada de posição, desse modo, sendo responsável pela formação do *modus* pelo qual o mesmo passará a interpretar o mundo a sua volta. Como o subtítulo da obra sugere, a perspectiva do autor trata de estabelecer um *tratado de resistência e insubmissão*, no sentido de enaltecer a capacidade do sujeito interpretar o contexto vivido e, a partir do conflito entre o sujeito e seu contexto, ser possível desabrochar uma visão de mundo que venha romper com paradigmas previamente estabelecidos. Para tanto, Onfray relata parte de sua vivência

quando trabalhando em uma fábrica de queijos no interior da França. Segundo o relato do autor:

O corpo tornava-se uma mecânica integrada ao conjunto de funções do animal: respiração, digestão, circulação, efusão de ares e de ventos, de odores e de miasmas, de sólidos e líquidos, de trabalho e de dores, de homens e mulheres. A fábrica vivia como um Leviatã emboscado dentro dos pântanos. Os dedos mergulhados dentro das cestinhas ficavam azuis e depois negros de sangue coagulado, os olhos ardiavam por causa dos líquidos ferventes instilados sob as pálpebras, os nervos e os ossos das costas contraíam o influxo nervoso e a coluna vertebral na altura dos rins, os músculos dos braços tremiam, feridos pela reiteração do esforço, e o pensamento vagabundeava, mas sempre dentro das quais este evoluía.

Desse corpo eu guardei uma lembrança intacta, sem uma gota de entropia. E eu sei que não existe pior escravidão do que sentir, pouco a pouco, sua carne se modelar, se desfazer e se reconstruir em torno dos imperativos do trabalho. [...] No tumulto de vapores e jorros de água, ele me mostrava às vezes como um piscar de olhos aquele sinal que indica o mutante: um animal inteiramente adestrado para o trabalho. (ONFRAY, 2001, p.21-22).

O relato de Onfray descreve, de maneira íntima, a vivência da rotina no interior da fábrica em questão, assim como as transformações sofridas por parte dos funcionários quando expostos aos químicos usados para lavagem e conservação dos queijos produzidos. Seu texto observa, também, a transformação do pensamento dos mesmos após anos de serviços prestados a instituição, sempre ressaltando o quanto o ambiente e a exposição a um conjunto de políticas e condutas (orientadoras do agir e do pensar), promovem a transformação do *modus operandi* de cada particular, mas não de maneira imediata, e sim pelo processo de interpretação, entendimento e, em alguns casos, adoção de uma determinada dinâmica laboral, a qual ele (e outros muitos) fora induzido a aderir.

Sua narrativa intimista ressalta o poder do meio na transformação da particularidade do sujeito. A fábrica, como um ambiente que possui rotinas, dinâmicas, regras e ideias a serem adotadas e, igualmente, naturalizadas, acaba influenciando o indivíduo a adotar uma determinada conduta que conflitará, em uma primeira instância e de maneira inevitável, com o seu universo particular, mas, gradualmente, ressalta o autor, tal contexto, visto a relação que se constrói, acaba por compor a própria particularidade do indivíduo, o tornando parte do contexto vivido. Ao aceitar uma rotina como práxis à vida, sua naturalização

passa a constituir a essência de sua própria conduta; ao negar, o mesmo ocorrerá, só que em oposição.

O ponto de Onfray se destaca na ideia intrínseca ao exemplo utilizado, onde, em analogia à fábrica, podemos entender a influência do materialismo das relações sócio-políticas, econômicas, históricas, ideológicas e culturais na formação da particularidade do indivíduo, a qual exige deste um posicionamento. Nesse sentido, o meio se apresenta como uma afronta: um estranho que se coloca a frente ao indivíduo e exige dele sempre uma resposta, seja em adesão ou em oposição.

Para o autor, a verdade instituída e que regia o *modus operandi* da fábrica, imputava sobre o trabalhador a necessidade de uma adaptação. Para tanto, a busca por justificativas apaziguadoras que visassem endossar a dinâmica do inevitável (que nesse caso, se referia a tudo aquilo que compunha a funcionalidade da fábrica), tornava a adaptação menos violenta, pelo fato desta estar sustentada por um conjunto de preceitos bem articulados que induziam o sujeito ao entendimento de que a adaptação é resultante de um processo de entendimento de sua própria razão de ser, e combatê-lo seria o mesmo que combater a dinâmica operacional de anos, já estabelecido enquanto verdade referente a *práxis* operacional da fábrica em questão, em outras palavras, combatê-lo seria o mesmo que afrontar a verdade constituinte desse contexto.

Em analogia ao relato de Onfray, entendemos que a verdade estabelecida e tornada hegemônica pelas estruturas de poder e suas muitas instituições representativas, fundam paradigmas, os quais nos orientam, formam, induzem e, por que não dizer, determinam aquilo que compõe a essência de um verdadeiro artista, filósofo, historiador, marido, pai, cidadão e assim por diante. Tal como o contexto da fábrica induzia os trabalhadores a adotarem uma conduta ideal, o meio social e suas muitas verdades instituídas induzem o indivíduo a pensar em seu acordo, não por métodos de opressão, mas por processos de convencimento de que determinadas condutas são necessárias para a perpetuação e (necessária) manutenção daquilo vivido.

Isso não significa dizer que o indivíduo é incapaz de pensar por si só, e sim, significa afirmar que a particularidade do mesmo se encontra centrada na maneira com que ele se relaciona com as muitas influências provindas do contexto vivido. Pois, ainda que o paradigma vigente objetive a adesão de todos

a uma mesma dinâmica, a maneira com que o indivíduo se colocará frente a tal determinação decorrerá da relação previamente construída por este, em meio aos muitos contextos por ele vivido e isso seria inviável mensurar.

O meio, para Onfray, exige ser interpretado e o sujeito, inevitavelmente se encontra imerso a essa dinâmica, pois mesmo quando em silêncio, a neutralidade de uma não-manifestação já apresenta uma determinada tomada de posição. Para o autor, a mera vivência do particular se articula em torno de uma constante dinâmica de juízos, em outras palavras, de posicionamentos que se encontram em constante transformação. Iuri Reblin (2015) de maneira semelhante a perspectiva de Onfray, reitera um posicionamento aproximado ao escrever que:

Cada ser humano se inventa e é continuamente inventado a partir de uma justaposição transitiva de histórias herdadas, recebidas, que, nos recantos de sua biografia em diálogo com a biografia da humanidade, tecem uma teia de sentidos e significações que servem para, nem que por um momento, abrigar sua própria humanidade. (REBLIN, 2015, p.17).

A relação transitiva do universo constituinte do particular com o meio e toda sua determinação constitutiva, nos instiga a pensar na premissa, adotada até então, de que as HQs possuem um conjunto de mensagens que transcendem a imediatez de sua publicação. Sendo o meio um constante afrontamento a particularidade do indivíduo, entendemos haver a necessidade de compreender o processo pelo qual as ideias são construídas, assim como investigar o movimento de transformação que transita do saber idealizado, para a produção de um objeto concreto. Algo que podemos resumir em uma simples questão: *como o contexto influencia a produção de uma época e qual a sua relevância para o universo das HQs?*

Se pensarmos no movimento da construção do saber, logo nos deparamos com um movimento de relação constante do indivíduo com o mundo. Isso constitui um longo processo de troca, onde um se apresenta ao outro de maneira dialética, sendo o mundo um mistério a ser desvelado e o indivíduo aquele capaz de desvelá-lo, estando no ousado ato da (pretensa) desvelação, o momento do despertar de sua própria consciência sobre tudo aquilo até então desconhecido.

Ao entendermos o mundo como contexto e o processo de desvelamento como uma constante intenção de interpretar, com o intuito de alcançar um entendimento sobre o desconhecido, podemos entender o ato da produção de uma HQ ou qualquer outro objeto como algo que resulta de uma ordem universal: na qual, onde tudo passa a ser uma questão de contexto e de como esse será interpretado.

Em acordo com tal premissa, Michel Foucault, colabora com nossa particular concepção, ao promover a exposição de um interessante movimento desencadeado quando o indivíduo passa a se relacionar com o mundo a sua volta. Conforme a perspectiva do autor, o mundo acessado é permeado por um conjunto de interpretações que são fomentados pela conjuntura contextual. Essa ideia é desenvolvida pelo autor em duas obras distintas, mas intimamente complementares: *As palavras e as coisas* (2000) e *Isto não é um cachimbo* (2002), sendo esta última, produzida em referência a obra de René Magritte.

Na primeira obra, a relação entre sujeito e objeto é apresentada como parte de um processo de entendimento do diferente, movido pela ânsia de se desvelar as verdades inerentes ao mundo concreto e, em essência, desconhecido pelo sujeito da investigação. Tal processo, segundo o autor, se funda em uma crença ideal que alimentara o longo percurso do desenvolvimento científico histórico e que tivera seu ápice no período da modernidade⁴³. A premissa adotada ao longo do desenrolar temporal, atenta o autor, admitira que toda investigação embasada em premissas racionais e orientado por metodologias eficientes, faria com que a essência daquilo que se almeja conhecer, passasse a ser desvelado enquanto raiz de sua verdade. Para tanto, os pressupostos adotados enquanto premissa para que tal processo se concretizasse, são decorrentes de duas crenças sedimentares (não criticadas ou questionadas por muitos de seus articuladores): 1) A crença de que tudo o que existe possui uma essência particular e 2) a crença de que o sujeito (dotado de um potencial investigativo eficiente) seria capaz de acessar tal essência.

Tal crença promoveria uma espécie de miopia no sujeito da investigação, o levando a tombar diante da falácia inerente as bases de sua pretensiosa investida. Conforme Foucault, a crença na existência de uma essência inerente

⁴³ Acerca do tema da busca pela verdade e o papel do cientificismo na modernidade (BARROS, 2014). Em destaque o capítulo 01: *A emergência da historiografia científica*.

as coisas do mundo nos afastaria do fato de tal relação ser permeada pela ambição humana que anseia acessar o desconhecido, velando ao agente da investigação, seu verdadeiro papel de protagonista na criação de conceitos que viriam sanar a necessidade de se explicar aquilo observado. Segundo Foucault:

O mundo é coberto de signos que é preciso decifrar, e estes signos, que revelam semelhanças e afinidades, não passam, eles próprios, de formas da similitude. Conhecer será, pois, interpretar: ir da marca visível ao que se diz dela e, sem ela, permanecerá palavra muda adormecida nas coisas. (FOUCAULT, 2000, p.43).

Conforme o autor, o acesso a essência daquilo observado se manifestaria enquanto crença que apõe um véu sobre a relação do sujeito com as coisas do mundo concreto, sendo o ato de entendimento do desconhecido perpassado pelo ato de interpretar. Tal interpretação, ao contrário do que se possa pensar, não distanciaria o sujeito da essência da coisa investigada, em seu contrário, o aproximaria, pois o investigador é aquele que protagoniza a transformação do fenômeno contextual, manifesto enquanto coisa no mundo, em conceitos possíveis de serem entendidos. Nesse sentido, a conceituação da coisa se tornaria, de fato, a representação viva de sua essência, ainda que sua essência, de fato, não se manifestasse (enquanto tal), sendo, portanto, decorrente de uma mera interpretação. Em acordo com as palavras de Foucault:

[...] se a linguagem não mais se assemelha imediatamente às coisas que ela nomeia, não está por isso separada do mundo; continua, sob uma outra forma, a ser o lugar das revelações e a fazer parte do espaço onde a verdade, ao mesmo tempo, se manifesta e se anuncia. Certamente que não é mais a natureza na sua visibilidade de origem, mas também não é um instrumento misterioso, cujos poderes somente alguns privilegiados conheceriam. É antes a figura de um mundo em via de se redimir, colocando-se, enfim, à escuta da verdadeira palavra. (FOUCAULT, 2000, p.49).

É devido a tal exposição que a obra em questão acaba por carregar o título de *As palavras e as coisas*, pois os objetos constituintes do mundo concreto (coisas), só se manifestariam enquanto algo suscetível ao entendimento quando nomeado e, por consequência, tornado conceito. Assim, o que teríamos, em acordo com Foucault, não seriam essências desveladas, e sim, ideias construídas que decorrem de interpretações particulares em referência às coisas que compõe o mundo em sua totalidade.

É a partir do entendimento da relação entre as palavras e as coisas que passamos a compreender aquilo que media o acesso do sujeito a tudo aquilo que o cerca. Tal relação é intensificada e, de certa maneira, aprofundada pelo autor ao trabalhar com a pintura de René Magritte em sua obra *Isto não é um cachimbo*.

Ao longo de sua escrita, Foucault destaca a imagem da pintura intitulada *La trahison des images* (1928-1929), para enaltecer a complexa relação existente entre o sujeito e o objeto de sua investigação, tal como objetiva explorar a mediação de tal relação dada pela palavra (Figura 10).



Figura 10 – *La trahison des images*

Fonte: <http://erikthevermilion.com/images/trahison.des.images.jpg>

Acessado em: 05/03/2019

A obra em destaque apresenta a imagem de um cachimbo e, em uma aparente contradição aquilo ilustrado, a frase que acompanha a pintura afirma (a primeira vista) expressar o seu oposto: *Ceci n'est pas une pipe*⁴⁴. Em referência a imagem, o autor escreve:

O desenho de Magritte [...] é tão simples quanto uma página tomada de um manual de botânica: uma figura e o texto que a nomeia. Nada mais fácil de reconhecer do que um cachimbo desenhado como

⁴⁴ Em tradução livre do idioma francês: “Isso não é um cachimbo”.

aquele; nada mais fácil de pronunciar – do que o “nom d’une pipe”⁴⁵. Ora, o que produz a estranheza dessa figura não é a “contradição” entre a imagem e o texto. Por uma boa razão: não poderia haver contradição a não ser entre dois enunciados, ou no interior de um único e mesmo enunciado. Ora, vejo bem aqui que há apenas um, e que ele não poderia ser contraditório, pois o sujeito da proposição é um simples demonstrativo. Falso, então, porque seu “referente” – muito visivelmente um cachimbo – não o verifica? Mas quem me dirá seriamente que este conjunto de traços entrecruzados, sobre o texto, é um cachimbo? Será preciso dizer: Meu Deus, como tudo isto é bobo e simples; este enunciado é perfeitamente verdadeiro, pois é bem evidente que o desenho representando um cachimbo não é, ele próprio um cachimbo? E, entretanto, existe um hábito de linguagem: o que é este desenho? É um bezerro, é um quadrado, é uma flor. Velho hábito que não é desprovido de fundamento: pois toda função de um desenho tão esquemático, tão escolar, quanto este é a de se fazer reconhecer, de deixar aparecer sem equívoco nem hesitação aquilo que ele representa. Por mais que seja o depósito, sobre uma folha ou um quadro, de um pouco de plumbagina ou de uma fina camada de poeira de giz, ele não “reenvia” como uma flecha ou um indicador apontado a um certo cachimbo que se encontra mais longe, ou alhures; ele é um cachimbo. (FOUCAULT, 2002, p.19-21).

O que aparentemente se destaca em contradição, nos revela a face de uma relação epistêmica um tanto perturbadora. Conforme análise de Foucault, a obra nos alerta ao vício da linguagem que afirma estar na coisa a essência de sua identidade. A perturbadora afirmação enaltecida, que destaca o fato da imagem não se tratar de um cachimbo (ainda que, para o observador, o mesmo presente ser um cachimbo), nos obriga entender que a pintura não retrata, em nenhuma instância, a concretude do objeto.

Como imagem, a figura de um cachimbo não poderia consistir na concretude de um cachimbo. Sua manifestação (imagética) se encontra sujeita ao traçado do artista, a ideia imputada sobre sua forma, a escolha de sua cor, a decisão, inclusive, sobre o ângulo da face a ser exposta. Essa perspectiva nos apresenta uma não-contradição frente aquilo que fora escrito na pintura de Magritte: de fato, aquilo exposto enquanto imagem de um cachimbo, não poderia ser, de modo algum, um cachimbo.

Mas a questão ressaltada por Foucault vai além da desmistificação da imagem enquanto coisa, isto é, da imagem do cachimbo não ser de fato um cachimbo, ela nos instiga a pensar sobre o próprio processo de entendimento do mundo, visto que, ao observarmos um objeto qualquer, o que produzimos enquanto substrato dessa relação, é um conjunto de ideias que, em tese,

⁴⁵ Em tradução livre do idioma francês: “o nome de um cachimbo”.

compactuam com a concretude observada. Em outras palavras, quando observamos a concretude manifesta de um cachimbo, entendemos ser, aquilo observado, a manifestação conceitual daquilo entendido enquanto um cachimbo, ainda que o universo com o qual nos relacionamos, se trate, apenas, de um conjunto de ideias que são construídas acerca daquilo observado. Portanto, o conceito adotado para descrever a verdade daquilo observado decorre da interpretação de um investigador que acredita estar desvelando sua essência ao manifestar sua verdade em palavra, mas o que ocorreria de fato, segundo Foucault, seria o ato de imputar um conceito determinista sobre aquilo observado, o tornando, em consequência, na própria manifestação (concreta) do conceito que a ele fora imputado.

Nesse sentido, aquilo que teríamos acerca de tudo aquilo observado, seriam apenas um vasto conjunto de ideias entendidas enquanto essência (ou verdade) concernente aquilo observado. Dito de outra maneira, o que se teria, em resumo, seria um grande conjunto de interpretações de um universo acessado superficialmente e nunca, de fato, alcançado em sua essência. Tendo enquanto exemplo a obra de Magritte, aquilo apresentado enquanto imagem conferiria a ideia que Magritte, em tese, tivera acerca de um cachimbo e nesse contexto, a frase que afirma aquilo não ser (de fato) um cachimbo apenas ressaltaria o distanciamento existente entre toda palavra e a coisa a que ela se refere.

Partindo da concepção de Foucault, entendemos que toda pretensão de descrever, seja o que for (e da maneira que for), acabaria por constituir em um processo (inevitável) de representação que, por sua vez, decorreria da interpretação de um sujeito inserido em um determinado contexto. Assim a representação se manifesta, não como um movimento específico orientado para um determinado conjunto de práticas de análise ou princípios metodológicos enquadrados a um determinado universo de aplicação, e sim, este acaba por constituir um princípio universal, no qual toda produção humana acaba por se encontrar ancorada, característica imanente ao próprio ato de conceber o mundo em toda sua complexidade.

Portanto, aquilo produzido, seja dotado da intenção que for, acabará por constituir na mais singela manifestação da interpretação de alguém inserido em um determinado contexto. Ingressando no universo pré-Segunda Grande

Guerra, observemos, como exemplo, a página inaugural da primeira edição da revista *Captain America*, publicada nos EUA e datada de março de 1941 (Figura 11):



Figura 11 – *Captain America* case nº01

Fonte: <https://kirbysgoldenagecaptain.wordpress.com/2012/01/03/captain-america-s-origin-by-norris-burroughs/>

Acessado em: 10/05/2018

Na imagem é possível observar a figura do herói protagonizando um movimento que pode, facilmente, ser entendido como um amalgama de aceno e continência. Entre a informalidade do aceno e a formalidade militar da continência, temos em ambos uma saudação direcionada ao leitor, onde inferimos haver, implicitamente, um convite acolhedor de boas vindas, mas que, igualmente, é formalizado pela seriedade do assunto a ser abordado, que no caso se refere a ameaça das forças do Eixo. Sua postura aparenta dizer: “seja bem vindo, mas temos de tratar de um tema denso!”. Assim a seriedade da

continência e a informalidade do aceno se concatenam em um convite: sério, ao mesmo tempo em que acolhedor.

Compondo o cenário de acolhida, um pouco adiante, atrás da figura do Capitão América, é visível a figura de *Bucky Barnes*, seu infante companheiro de aventuras, representante do jovem militar guiado pelo espírito patriótico manifesto na figura do herói estadunidense que o guia e o orienta a continuar lutando contra todo o mal. Na cena, o personagem demonstra uma acolhida menos formal e, de certo, um tanto mais convidativa. Sua expressa alegria, aparentemente, decorre do fato de estar em parceria do herói estadunidense e de, inclusive, poder participar do conflito militar contra as forças do Eixo – ação subentendida como parte de um verdadeiro ato patriótico.

Conscientes de que os EUA já havia manifesto seu apoio às forças Aliadas, mas ainda não havia ingressado (oficialmente ao conflito) – apenas ativando um considerável contingente de alerta em (algumas de) suas ilhas do pacífico –, a imagem pode ser entendida como um alerta àqueles que, em oposição, se encontram na linha do fronte, meses antes de uma concreta intervenção militar estadunidense.

Com a figura em destaque do Capitão América empunhando um escudo logo a frente de seu corpo, seguido, em um segundo plano, da figura de *Bucky Barnes*, que corre feliz em direção ao personagem, a imagem da Casa Branca (*White House*), coração político da nação estadunidense, desponta no horizonte, ornada pela bandeira dos EUA que tremula em seu topo. Tal imagem compõe o cenário de proteção ao território nacional construído com deveras maestria: o símbolo da força patriótica estadunidense empunha um escudo impenetrável, seguido do apoio dos jovens aliados que se colocarão em defesa da nação, impedindo que qualquer ameaça alcance o coração de seu país.

O contexto pré-Segunda Grande Guerra, é sabido, já apresentava um cenário de tensão em meio ao território estadunidense, onde opiniões eram divididas entre aqueles que apoiavam a ideia de uma intervenção e os que se opunham⁴⁶. Assim, tomando a frente de um posicionamento oficial, o

⁴⁶ Ressaltamos o movimento político *American First Committee*, fundado por Douglas Stuart Jr., que se opunha frontalmente a intervenção militar estadunidense no conflito europeu. Maiores informações podem ser obtidas na *Encyclopedia Britannica*, disponível em: <https://www.britannica.com/topic/American-First-Committee>. Acessado em: 10/05/2018.

personagem surge como manifestação de um juízo, que é reforçado pelo discurso presente no primeiro quadro a esquerda da página que diz: “Enquanto os impiedosos belicistas da Europa focam seus olhos na pacífica América... os jovens do nosso país atendem ao chamado para a defesa...”⁴⁷. No texto, a afirmativa que aponta ser a pacífica América o foco do olhar dos cruéis belicistas europeus, anuncia haver uma espécie de temor nacional frente a uma possível investida do Eixo por sobre os EUA. O tom do alerta ressalta a intenção belicista das forças europeias, ao mesmo tempo em que ovaciona a nação estadunidense como aquela que não almeja ingressar ao conflito. Em continuação, o posicionamento patriótico estadunidense desponta, na afirmativa que ressalta a ação dos jovens, os quais, em defesa de sua nação, respondem, sem hesitar, ao chamado para o conflito.

Concatenando texto e imagem, a página poderia ser resumida como um alerta que anuncia: a nação estadunidense é pacífica e não almeja ingressar no conflito, mas, caso os cruéis belicistas insistirem com suas intenções expansionistas, a nação responderá de imediato, sem qualquer hesitação.

Sendo toda relação do sujeito com o mundo, mediada pelas suas impressões, a supervalorização da crença em estar acessando a essência daquilo observado acaba por instituir um estado de atribuição de verdade. Tal *status* de verdade atribuído a uma crença (ainda que justificada) estabelece um processo de relação mitificada, pois se sustenta apenas na interpretação daquilo apreendido pelos sentidos e pela razão organizadora (inerente a todo espectador).

Ainda que tal problemática seja generalista, ela se aplica ao processo de criação e implica uma problemática que se encontra sempre presente no ato de criar uma narrativa ou, mesmo, uma estética para seu personagem e que se faz manifesto, tanto na escolha das fontes, no enfoque dado aos personagens, na ênfase no discurso de determinados grupos (políticos), na negligência em tratar de determinadas questões, e muito mais. Nesse sentido, podemos afirmar que aquele que cria estará sempre sujeito ao contexto que, por sua vez é dotado de verdades pré-estabelecidas, tidas por paradigmas endossados por um vasto conjunto de estruturas, da qual ele, enquanto indivíduo, se encontra fazendo

⁴⁷ No original: “As the ruthless war-mongers of europe focus their eyes on a Peace-loving america... the youth of our contry heed the call to arm for defense...”.

parte. Como sujeito de um meio, influenciado e confrontado constantemente a assumir um posicionamento diante do mundo vivido, o mesmo, inevitavelmente, irá imprimir em sua criação, ainda que de maneira não-intencional, o conjunto de crenças ou posicionamentos que compõe a sua particularidade e que o define enquanto um em meio a milhões.

Sendo o mundo um universo composto por inúmeros pontos de vistas que, ao longo do desenrolar temporal, passa, ora que outra a enfatizar determinados pontos e depreciar outros, a exposição do indivíduo diante de tal contexto irá iniciar um processo de juízo de sua parte, que, por sua vez interpretará o meio e, por consequência, passará a representá-lo a sua maneira. Algo que, inevitavelmente, irá influenciar o ato da criação.

Assim temos um grande ciclo estabelecido: *contexto, interpretação e representação*, onde do contexto interpretado, toda produção se manifesta enquanto representação. Conforme aponta Franklin R. Ankersmith em *A escrita da história* (2012):

A representação é um preparado mais forte que a verdade. A representação contém a verdade [...], não está contra, mas além da verdade. A representação contém a verdade, mas também pode fazer algo com ela. Por exemplo, enquanto nunca podemos passar da verdade à ação, do é ao deve ser [...], a representação pode brindar-nos com uma perspectiva sobre o mundo convidando-nos a certo tipo de ação. A representação é o 'elo perdido' entre o é e o que deveria ser, leva-nos à criatividade e ao uso retórico da linguagem, nos quais a linguagem pode comover-nos a ser uma fonte de alegria ou tristeza. A representação nos leva para onde a linguagem pode nos ajudar através dos abismos mais profundos da existência humana, e para onde ela é nossa companheira de confiança na jornada de nossas vidas. Ela nos dá a linguagem da poesia, do ódio e do amor, sem as quais simplesmente não seríamos humanos. (ANKERSMIT, 2012, p.223).

Em acordo com o autor, entendemos que a representação contém a verdade, visto que o acesso ao mundo advém, apenas de uma interpretação de mundo, sendo a verdade, nada mais do que o grau de confiança atribuída a interpretação de um particular (ou ao conjunto de justificativas que a sustentam). Assim como nos alerta a citação de Ankersmit, entender a verdade enquanto representação enaltece a humanidade inerente ao ato de buscar compreender o mundo em sua complexidade. Algo que se manifesta na poética, nos limites da linguagem, nos juízos valorativos erigidos e em todo ato de se referir a algo ou

a alguém (incluindo as construções conceituais pretensiosamente universais que pretendem definir os campos da cultura, da história, da filosofia, da arte, da política, da educação e muito mais).

Para auxiliar o entendimento, a imagem que segue visa apresentar, de maneira simplificada, aquilo que entendemos compor a base do movimento de representação exposto até o presente momento.

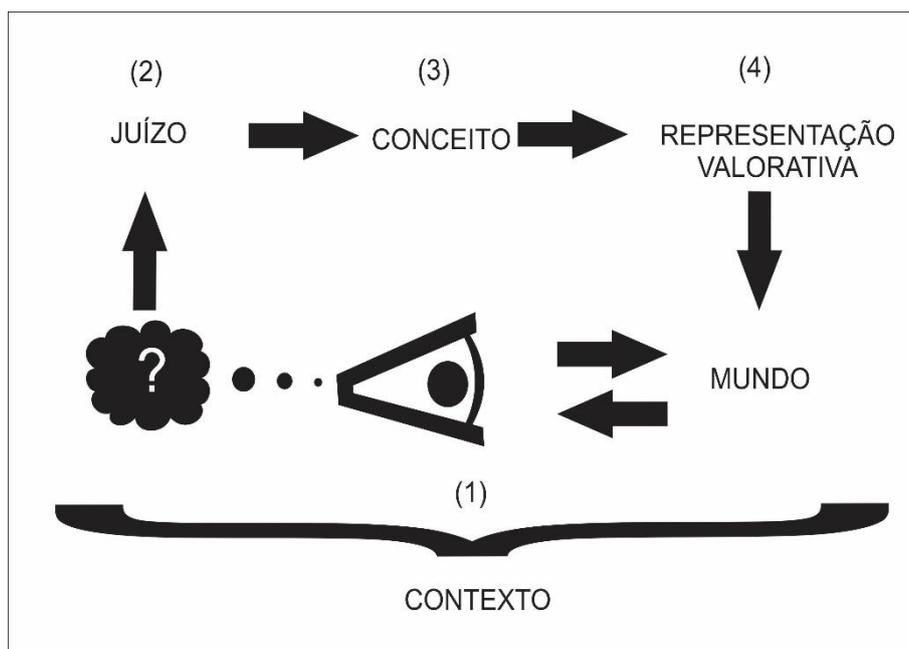


Figura 12 – *Contexto, interpretação e representação*
Fonte: criação do autor

Tal imagem (Figura 12), busca resumir o movimento epistemológico o qual conferimos essência do processo apresentado, o qual ressaltamos enquanto a segunda síntese que compõe o presente trabalho:

Síntese 2

A partir da observação do mundo vivido e suas muitas ocorrências, o sujeito, inevitavelmente passa a interpretar a situação (1), formando um juízo a cerca daquilo observado. Um posicionamento (2), o qual passará a ser consolidado enquanto conceito, algo rígido e que expressa, implicitamente, o juízo do observador (3). Partindo para o ato da criação, tudo aquilo constituinte de sua particular perspectiva de mundo, fomentará sua produção, que será nada além do que uma representação (ajuizadas) daquilo que o constitui (4). Para tanto, tudo aquilo que permite o sujeito interpretar o mundo a sua maneira, advém

do contexto, no qual ele vivera, isto é, tudo o que a conjuntura sócio-política, econômica, cultural e histórica o proporcionara. Desse modo, a influência do contexto institui o (inevitável) filtro de seu olhar.

Como afirma Reblin (2015):

Não há, pois, vida humana sem história e é por isso que elas estão por todo lugar: nas mais diferentes produções artísticas e culturais, nos objetos, nas relações interpessoais que são construídas no dia a dia. Cada aspecto do universo humano possui uma significação que remete a uma história e cada história (e *estória*, ou história de ficção) apresenta aspectos desse universo em que cada qual está inserido, compartilha e vive: política, economia, comportamento, culinária, ética, religião. (REBLIN, 2015, p.17).

Diante disso, a fábrica de queijos de Michel Onfray (2001) assumiria o papel do contexto, influenciando, inevitavelmente, a perspectiva referente ao todo e complexo que constitui o universo de seus funcionários. Tal como a família, a religião, a escola, os círculos de amizade, as inimizades, os amores, os desamores, as vitórias e as derrotas de uma vida inteira deixam marcas na intimidade de cada um, a fábrica, para o autor, trazia um vasto conjunto de ocorrências que, sutilmente, moldavam o *modus operandi* de todos que ali viveram, tanto suas ovacionadas conquistas, quanto suas mais sofridas perdas. A formação contextual, nesse sentido, imprime marcas, feridas e cicatrizes tão íntimas e profundas, percebidas apenas quando o *eu* de cada particular se manifesta, seja de maneira intencional ou não.

Embasado nessa crença, a qual adotamos enquanto premissa, a primeira página da primeira edição da revista *Captain America*, se destaca enquanto exemplo singular do movimento *contexto, interpretação e representação*, onde o contexto vivido pelo criador se manifesta em conflito ao contexto da eminência da guerra, promovendo a exposição de juízos singulares, o qual, enquanto parte de seu processo criativo, virá constituir a raiz de sua representação ou, em outras palavras, de seu entendimento das ocorrências. Nesse sentido, o contexto passa a ser a mais singela representação de uma época, um juízo ou uma perspectiva de mundo, a qual se fará presente sempre que um personagem, seja ele o protagonista, o antagonista ou mesmo um coadjuvante, apresentar suas motivações.

3. UM MUNDO DE REPRESENTAÇÕES

O posicionamento que afirma haver nas HQs um conjunto de mensagens que transcendem a imediatez de sua publicação, nos revela que toda obra produzida é resultante de um movimento que decorre de um contexto interpretado e manifesto enquanto um juízo (interpretativo); uma interpretação que se concretiza no ato da criação, isto é, na representação resultante da produção de um personagem, de um conto, de um roteiro, de uma narrativa ficcional ou mesmo de um mundo provindo da criatividade, o qual, inevitavelmente, passa a carregar o eco de uma época.

Tal posicionamento diverge de autores que defendem a existência de uma mensagem intrínseca a imagem e que, por sua vez, reduzem a potencial carga conceitual dada no ato da projeção, entendida enquanto influência do criador no ato da criação. Aqui é buscado referenciar a proposta de William John Thomas Mitchell, presente no texto *O que as imagens realmente querem?* (2015). Conforme o autor, o problema de entender toda criação como um eco do juízo de um criador, propicia um (teórico) negligenciamento do potencial imagético, implícito a toda criação, subsumida pela *virada linguística*, ocorrida ao longo do século XX. Conforme as palavras de Mitchell (2015):

Queremos saber o que significam as imagens e o que fazem, o modo como elas se comunicam como signos e símbolos, que tipo de poder elas têm de afetar as emoções e o comportamento humano. Quando se levanta a questão do desejo – normalmente localizado nos produtores e consumidores de imagens –, a imagem é tratada ou como uma expressão do desejo do artista ou como um mecanismo para suscitar os desejos do espectador. Neste ensaio, gostaria de deslocar o desejo para as próprias imagens e perguntar o que elas querem. Tal pergunta certamente não significa um abandono das questões interpretativas e retóricas, mas permitirá considerar diferentemente, espero, a questão acerca do poder e significado pictórico. (MITCHELL, 2015, p.165).

Segundo Mitchell, o movimento da *virada linguística* decorre do entendimento de que os problemas epistemológicos referentes a humanidade seriam consequentes de questões conceituais, onde termos não seriam compreendidos em sua totalidade, tanto quanto seriam mal empregados nas muitas produções (ao longo do desenrolar temporal), gerando problemas para o desenvolvimento do saber (universal). A raiz do movimento compreenderia o objeto enquanto linguagem, pois sua manifestação só se apresentaria enquanto

parte do entendimento humano quando mediada pela palavra e todo o conjunto de justificativas que a fundamentaria. Assim a linguagem não somente seria a manifestação de uma tradução da essência do objeto, mas sim o próprio objeto; portanto, tornando amálgamas linguagem e objeto, onde o primeiro seria a manifestação do segundo no exato momento de seu conhecimento.

Diante de tal ocorrência, o autor propõe um segundo movimento – ou também possível de ser entendido como um contra-movimento – intitulado de *virada pictórica*, que, por sua vez, objetiva contestar a metafísica da *virada linguística*, isto é, a sua pretensão de verdade, e propõe uma independência da imagem enquanto algo que possui uma essência particular, desmistificando a máxima de que a mesma é constituída, apenas, de um meio dotado de um significado distinto, o qual o traduziria, a tornando linguagem⁴⁸.

A acusação de Mitchell ressalta que a imagem fora negligenciada frente a tradição do apelo linguístico e se atém em defender a tese de que o meio pelo qual acessamos o mundo é através de nossos sentidos, sendo a imagem, portanto, a primeira fonte de acesso sensorial que nos insere ao mundo. A tradução das imagens em linguagem negligenciaria a sensibilidade como potencial desvelador do mundo, desse modo, condicionando o indivíduo a entender o mesmo como um mediador de um sentido maior, o qual transformaria o mundo em uma mensagem a ser decodificada pelo saber. Em resumo, a virada pictórica, proposta pelo autor, nasce de uma contestação da pretensão linguística atribuída à imagem e objetiva resgatar seu potencial imagético na potencialização da relação entre sujeito, obra e todo complexo possível de ser discorrido de tal relação.

Em contraposição a Mitchell, Jacques Rancière, por sua vez, interpela o autor em sua pretensão. Em sua obra *As imagens realmente querem viver?* (2015), Rancière afirma que a pretensão do autor em promover uma *virada pictórica* é algo louvável, no sentido de instigar o debate acerca da produção ou

⁴⁸ A virada linguística trata de um dos maiores movimentos epistemológicos do século XX e é inaugurado pelo filósofo Ludwig Wittgenstein (1889-1951), no ano de 1921, ao publicar a obra *Tractatus Logico-Philosophicus*. Na obra o autor ressalta que os limites da linguagem humana constituem o limite do seu próprio mundo, no sentido de que o conhecimento só se manifesta enquanto linguagem, sendo, portanto, a linguagem a maneira pela qual o mundo pode ser tanto compreendido, quanto reproduzido. Desse modo, o sentido da coisa observada se reduziria a linguagem que a descreve, as impressões nomeadas possíveis de serem entendidas e compreendidas pelo saber.

criação de figuras imagéticas (tais como as HQs). Reiterar a particular relação entre sujeito e imagem, é entendido como uma renovação da relação sensível entre sujeito e objeto, que promove o desenvolvimento do conhecimento humano, não mais filtrado pelo paradigma da razão organizadora e sua pretensão de alocar tudo a uma categoria do entendimento. Mas o que Mitchell pecaria, com seu posicionamento, conforme Rancière, seria a negligência frente a manifestação do criador em sua criação, pois, para o autor, as imagens seriam seres vivos ou organismos dotados de desejos que anseiam por se expressarem enquanto tal, isto é, enquanto imagem, cabendo seu observador construir, junto a ela, um sentido particular resultante de uma relação sensível e nada mais.

Ainda que Rancière concorde com o potencial crítico da pretensão de Mitchell, ele ressalta o título que ele escolhera para o seu trabalho, questionando se realmente as imagens querem alguma coisa. Pois a análise das imagens que Mitchell acaba promovendo, ao longo de seu texto, não se afasta do movimento proposto pela própria virada linguística: resgatar um sentido intrínseco a imagem através do uso da linguagem, ou, em outras palavras, tornar a imagem em uma linguagem que, por sua vez, passará a descrever o seu sentido. Para tanto, Rancière propõe um radicalismo instigante ao atentar a uma possível resposta trazida por Mitchell, e que não fora aprofundada pelo mesmo, em seu artigo original: *o que as imagens realmente querem? Nothing at all*⁴⁹.

Na resposta para “o que querem as imagens?”, é preciso, nos diz Mitchell [...], correr o risco de que a resposta seja “nothing at all”. Talvez de fato as imagens não queiram nada, senão que as deixem tranquilas, que não as obriguem a serem viventes, um benefício que talvez estejamos um pouco inclinados a dar e que não demanda tanto. Ou, para dizer de outra forma, são os fabricantes de imagens que querem fazer alguma coisa, mas talvez eles possam fazer justamente porque as imagens, elas mesmas, não querem nada. (RANCIÈRE, 2015, p.200).

Talvez, deixar a imagem ser imagem e nada mais seja a resposta para sua autonomia, pois toda tentativa de compreender dela algo que revele um sentido maior, passará pelo processo de mediação linguística, o que nega o seu princípio transformador intrínseco a sua particular manifestação imagética.

⁴⁹ O termo em inglês pode ser traduzido como a expressão: *De fato nada, Nada mesmo* ou simplesmente *Nada*.

Frente ao debate discorrido, reiteramos nosso posicionamento inicial, buscando concatenar o posicionamento de ambos os autores em uma, pretensa, síntese que, acreditamos, vem a enriquecer e corroborar com nosso particular entendimento do processo de produção de uma imagem: 1) do posicionamento de Mitchell, ressaltamos que a relação sensível desencadeada pela aproximação do sujeito a uma obra não exclui (da obra) sua carga contextual. Ela ainda seria a manifestação representativa da interpretação de mundo promovida por alguém.

Mesmo que Mitchell pretenda combater a pretensão racionalista de imputar uma lógica estrutural⁵⁰ sobre a relação do espectador diante de uma obra, a manifestação da mesma se fará vigente enquanto uma extensão do juízo particular e do contexto de seu criador. Ressaltamos que o apelo a sensibilidade promovido por Mitchell nos é chave para o entendimento do mundo no qual a obra fora produzida, em outras palavras, é a partir da relação sensível entre o espectador e uma obra (entendida enquanto representação de algo), que seu lugar de origem passa a se manifestar ao entendimento humano. 2) Do posicionamento de Rancière, ressaltamos seu aprofundamento radical em defender o apontamento de Mitchell (de que a obra não pretende dizer coisa alguma ao espectador), o qual enaltece o aspecto fundacional do posicionamento que adotamos enquanto premissa. Não havendo uma intencionalidade inerente a criação, o que despertaria de tal relação seria um movimento constante de interpretação e representação embebida em contextos diferenciados, algo que, inclusive se manifestaria na ambição do investigador em acessar a essência daquilo outrora produzido. Os indícios da criação estariam presente no contexto de sua produção, entendida, em síntese, como a manifestação de uma dada interpretação frente ao mundo observado.

Ainda que as imagens não venham a querer nada, enquanto representação imagética, o jogo de contextos se manifestaria de maneira intrínseca a produção, estando vivo, enquanto algo pulsante ao ato da própria

⁵⁰ Referimo-nos a lógica estrutural como um mecanismo de integração do diferente ao universo da inteligibilidade de todo particular. O termo é de autoria particular e compreende a mecânica de imputar a tudo aquilo não conhecido pelo indivíduo a uma categoria de seu entendimento, desse modo, sujeitando o desconhecido a uma lógica estrutural que passará a aloca-lo em alguma categoria de seu entendimento, desse modo, deixando de ser desconhecido e passando, por consequência a ser conhecido.

criação. Corroborando com o posicionamento de Mitchell, a intenção diretiva da criação, se manifesta de maneira objetiva no discurso que acompanha a obra, mas a obra, enquanto objeto da criação, não possuiria uma essência singular, ao contrário, sua essência seria a própria manifestação do criador, velada na sombra não-intencional de sua produção. Assim, o radicalismo de Rancière em resgatar o apontamento de Mitchell (acerca das imagens não dizerem nada), de fato se concretizaria, pois a imagem só teria sentido enquanto criação inserida em um contexto.

Tendo a imagem como algo que não diz nada sobre si, nosso particular entendimento acerca do processo: *contexto, interpretação e representação*, aparentemente nos revelaria a impossibilidade de todo e qualquer acesso a verdade inerente a obra analisada, estando reservado a particularidade da criação, o espectro único de pulsões exauridas no ato da própria criação. Assim, aquilo que a obra traria consigo, se revelaria enquanto um incômodo, uma provocação que nos interpelaria a erigir um juízo que, inevitavelmente, tal qual manifesto pelo criador no ato de sua criação, também se encontraria embebida em um particular universo contextual. Quando, teoricamente compreendido a essência daquilo investigado, passaríamos, quase que inevitavelmente, a expressar nosso particular entendimento do mesmo e promover particulares conclusões diante de tudo aquilo observado. Assim, toda tentativa de apresentação de mundo, se manifestaria, sempre, como uma representação, dotada de uma (mera) pretensão de verdade.

Considerando a essência da criação a própria conjuntura contextual/fundacional do criador, toda pretensão de acessar tal essência intrínseca a criação, resultaria em um movimento de interpretação ajuizado pela conjuntura contextual/fundacional daquele que pretende assumir o papel de investigador. Nesse sentido, a obra se manifestaria enquanto interpretação contextualizada, e sua leitura, após análise investigativa, igualmente, uma interpretação, também, contextualizada. Em resumo, ambos, tanto obra quanto sua investigação se concatenariam em uma mesma problemática: ambas se manifestam enquanto representações contextuais.

O que pode parecer algo *apocalíptico* para alguns, nos lança a ideia de que toda verdade instituída decorre de uma representação e isso, antes de ser julgado enquanto algo negativo, entendemos, enriquece o cenário da

investigação por trazer a possibilidade constante de posicionamentos conflitarem, promovendo a não estabilidade de uma hegemonia do saber, algo que propiciaria, ao menos em um âmbito teórico, um possível estado de rompimento com todo e qualquer paradigma determinante da verdade. Carlo Ginzburg, em seu livro *Olhos de madeira* (2001), apresenta a dupla faceta do conceito de representação afirmando que:

[...] a “representação” faz as vezes da realidade representada e, portanto, evoca a ausência; por outro [lado], torna visível a realidade representada e, portanto, sugere a presença. Mas a contraposição poderia ser facilmente invertida: no primeiro caso, a representação é presente, ainda que como sucedâneo; no segundo, ela acaba remetendo, por contraste, à realidade ausente que pretende representar. (GINZBURG, 2001, p.85).

Ginzburg elucida sua ideia de representação ao tratar do caso das imagens que substituíam os cadáveres de figuras notórias da realeza, ato comum, presente ao longo do período do medievo. O autor remete ao costume de expor o cadáver de um membro da realeza para fins de visita pública em um cadafalso. O caso ressaltado pelo autor acerca de tal ocorrência, se refere ao fato de que o que era apresentado para o público visitante, era apenas uma escultura que mimetizava a figura do cadáver em um estado melhor conservado que o corpo em putrefação. O ato de substituir a imagem concreta da mortalidade por uma face melhor trabalhada da putrefação, substituíam a mortalidade pela permanência. Ao mesmo tempo em que o manequim substituíam o cadáver, trazia uma figuração previamente interpretada, para não dizer, maquiada, daquilo que já não estava mais presente, assim como, igualmente, o substituíam em toda sua complexidade, ao ponto da imagem alegórica se tornar o próprio monarca mais concreto que o cadáver que não mais se encontrava ali presente.

Se valendo do grande cenário da maquiagem que vinha a encobrir a concretude da morte e da putrefação, Ginzburg, em analogia, acaba por apontar que o mesmo ocorre com o processo de leitura da história. Segundo o autor, a tentativa de se buscar o passado traz consigo a intenção de rerepresentar aquilo que outrora foi e que, no presente, não é mais. Implicitamente e de maneira despercebida, tal processo acaba por proporcionar um movimento de substituição, onde a narrativa daquilo que não se encontra mais presente, acaba por substituir sua própria manifestação no tempo. Nesse sentido, a história

narrada acaba assumindo a face da verdade do ocorrido, se tornando mais concreta que a própria concretude daquilo outrora ocorrido. Pois, como afirma Reblin (2015):

As percepções e experiências atinentes ao imaginário [...] se fazem presentes nas histórias contadas, porque a experiência [...] tem sempre a ver com o lado mais íntimo de cada pessoa na tentativa de estruturar seu universo simbólico e de organizar o mundo na perspectiva da busca por um lar, de um sentido. (REBLIN, 2015, p.17-18).

Entendendo a representação como consequente ao processo de entendimento do mundo e, ao mesmo tempo, desconstruindo a possibilidade de um teórico desvelamento da verdade por parte do investigador, Ginzburg aponta que a reconstrução da história decorre da interpretação de dados que se encontram sujeitos a leitura contextual do seu investigador. Sendo o resultado da leitura dos indícios dados pelas ruínas do passado, nada mais do que um espelho distorcido de algo que não se encontra mais presente. Conforme o autor aponta em sua obra *Relações de força* (2002):

A idéia de que as fontes, se dignas de fé, oferecem um acesso imediato à realidade ou, pelo menos, a um aspecto da realidade, me parece igualmente rudimentar. As fontes não são nem janelas escancaradas, como acreditam os positivistas, nem muros que obstruem a visão, como pensam os cépticos: no máximo poderíamos compará-las a espelhos deformantes. (GINZBURG, 2002, p.44).

Corroborando com o posicionamento de Ginzburg, entendemos que a ideia análoga à leitura do passado enquanto um espelho deformante se desdobra na ideia de que o contexto interpretado constitui parte inerente ao processo de entendimento daquilo observado, se tornando ato discricional daquilo entendido, apenas quando representado, sendo tal ocorrência manifesta, seja com base concreta (histórica) ou ficcional, nada mais do que a manifestação daquilo que já não é mais, isto é, de uma perspectiva manifesta em obra. Para nós, o contato com elementos do passado não somente deformam aquilo acessado, como a tentativa de segurar um favo de mel com as próprias mãos (onde, inevitavelmente, o toque acaba por alterar sua forma original), mas, em se tratando do processo de reapresentação, compreendemos haver uma pretensão implícita de expor aquilo entendido por verdade acerca do ocorrido – um passo que mascara as marcas do toque, entendendo a deformação dos

dedos como parte da composição original do favo de mel e que, sem perceber, acaba por ser entendido como parte intrínseca a reapresentação do mesmo. Essa exposição, como já foi dito, será sempre um ponto de vista, pois decorre da interpretação do particular, nesse sentido, restando apenas uma apresentação alegórica, como a já mencionada pintura de Magritte⁵¹, onde a imagem será nada mais do que a impressão daquele que observa e nunca a coisa em si. Algo presente que remete o ausente, uma representação e não sua reapresentação.

Assim, toda produção humana, conforme tal posicionamento, passaria a ser uma representação, mesmo quando pretendido que a mesma seja entendida por verdade. Diante da impossibilidade da reapresentação de um evento ocorrido, a representação se manifestaria enquanto ideia, visto sua fundação se encontrar enraizada na interpretação (ajuizada) daquilo que for seu objeto de investigação. Em outras palavras, a obra consistiria na manifestação concreta de um contexto interpretado.

Will Eisner, coincide com a exposição de Ginzburg ao reiterar nosso particular posicionamento ao responder, de maneira sintética, a pergunta: *o que é uma história?*, através do quadro ilustrado e roteirizado pelo autor em sua obra *Narrativas gráficas* (2005):

⁵¹ Aqui retomamos a pintura de Magritte intitulada *La Trahison des images* (1928-1929), onde a imagem pintada de um cachimbo é acompanhada da frase *Ceci n'est pas une pipe* (Isto não é um cachimbo). A pintura dialoga com a questão da imagem ser uma representação daquilo que só se mantém presente enquanto ideia ao espectador, sendo sua concretude a própria manifestação da impermanência da coisa em si, desse modo, sendo a pintura a representação de uma ideia de cachimbo e não um cachimbo em si.



Figura 13 – História e narração

Fonte: EISNER, Will. *Narrativas gráficas*. São Paulo: Devir, 2005. p.13.

Para Eisner, a história é entendida como um posicionamento, mesmo que não intencional, pois o resultado final da história será sempre uma interpretação da ocorrência que se pretendia relatar. Quando o autor ressalta que a história é a narração de uma sequência de eventos deliberadamente arranjados para serem contados, ele reforça o poder intrínseco ao narrador de arranjar os eventos para promover uma melhor exposição do ocorrido. Seu posicionamento, quando radicalizado, nos revela que o autor da narração é aquele que possui o poder de organizar, omitir, ressaltar, excluir ou mesmo criar, seja o que for, em acordo com sua pretensão.

Aqui chegamos ao ponto onde a terceira síntese poderia assim ser configurada:

Síntese 3

A pretensão se manifesta de maneira indireta vide o movimento de *contexto*, *interpretação* e *representação*, sendo o ato da narração, a concretização do entendimento de um particular acerca daquilo o que for. Como já apontamos com o debate entre Mitchell e Rancière, a narração, enquanto ato de criação, manifestará, sempre, fragmentos da essência de seu criador e, como

representação, de acordo com Ginzburg, o objeto criado nunca será a reapresentação de algo: ela será sempre uma interpretação de um contexto.

Com isso, apontamos ser a representação parte intrínseca ao fenômeno de toda produção (seja ela qual for), pois, inevitavelmente, no ato de narrar algo a alguém (seja o que for), a ocorrência decorrerá de um movimento de interpretação do contexto vivido. Essa particularidade (decorrente da maneira pela qual o contexto vivido fora recebido pelo mesmo), irá se manifestar em toda decisão tomada pelo narrador, seja na pretenciosa tentativa de narrar a verdade de algo outrora ocorrido ou na criação de uma obra qualquer, ambos serão manifestações representativas de algo interpretado por alguém.

Tendo as HQs como um ponto de vista, assim como tudo produzido pela humanidade (apenas dotada do descrédito de coisa não-séria), apontamos ser possível, entendermos o contexto vivido em uma determinada época a partir do conjunto de representações produzidas e é isso que pretendemos demonstrar ao analisar a figura do Capitão América ao longo da década de 1940, respondendo a questão que já fora apresentada ao longo do presente capítulo: *como o contexto influencia a produção de uma época e qual a sua relevância para os estudos das HQs?*

PARTE 2
O CAPITÃO AMÉRICA E A SUA ÉPOCA

4. O MITO DO SUPER-HERÓI ESTADUNIDENSE

Concebemos que o contexto se desvela enquanto parte essencial do processo de produção de uma época. O contexto, segundo nossa perspectiva, é o meio no qual, aquele responsável por produzir algo (seja o que for), se encontra imerso e influenciado. É nele de onde advém a construção das muitas concepções (particulares) de mundo, dos posicionamentos, enfim, dos pontos de vista. Assim, entendemos que é do contexto que o mundo passa a ser interpretado, analisado, criticado, julgado, condenado e mais.

O lugar de origem do discurso, as ocorrências alimentadas enquanto parte da cultura, das alternâncias econômicas, da dinâmica social, da estrutura política e, inclusive aquilo sustentado enquanto memória histórica⁵², entendemos, alimenta a compreensão que os indivíduos terão frente as ocorrências mundanas. Em outras palavras, desse arcabouço contextual, as interpretações surgem e a produção aflora enquanto sua representação, sendo ela a manifestação viva das ideias provindas de uma época e/ou lugar.

Mas cabe ressaltar que o processo de interpretação não se dá em acordo, apenas, com a concretude das ocorrências mundanas e isso, não ocorre somente pelo fato de estarmos sujeito ao juízo, que nos inviabiliza o contato com a essência daquilo observado, ao menos em acordo com a epistemologia pós-*virada linguística*, aqui apresentada a partir da leitura de Foucault⁵³, e sim pelo fato de o meio (ou o contexto), igualmente, ser alimentado pelas interpretações e juízos produzidos pelo próprio contexto e, inclusive, aquelas elaboradas em atribuição ao mesmo. Ainda que, muitas vezes preconceituosos, esses juízos não podem ser negligenciados ao tratarmos da concepção que, a muito fazemos acerca do contexto vivido e/ou analisado. É nesse sentido que entendemos ser o contexto algo mais amplo do que apenas as ocorrências que compõe um determinado recorte do tempo e do espaço, ele advém, também, das muitas ideias cultivadas e difundidas sobre o mesmo: afirmações que ressaltam uma determinada prática como positiva, um determinado rito como necessário, uma

⁵² Entendemos o termo memória histórica em sua literalidade, consistindo na memória que um determinado povo/cultura sustenta enquanto parte de sua história, isto é, aquilo que é lembrado e alimentado enquanto história, independente de qualquer determinação oriunda das estruturas oficiais do saber (de pesquisadores à centros de pesquisas).

⁵³ Referimo-nos ao tema já trabalhado acerca das obras de Foucault: *As palavras e as coisas* (2000) e *Isto não é um cachimbo* (2002).

determinada crença espiritual como essencial, assim como práticas condenadas, vícios execrados, condutas criminalizadas, tudo isso e mais advém das ideias que passaram a ser cultivadas enquanto parte do contexto e esse contexto, por sua vez, influenciará o desenvolvimento de novas ideias, pois ele sempre estará sujeito a interpretação de alguém.

É devido a esse movimento, que se retroalimenta, que ressaltamos o fato de tais concepções não necessariamente possuírem um compromisso com a verdade, no sentido de possuir dados comprobatórios para sua manutenção e perpetuação, pelo contrário, o contexto é alimentado, também, por ideias que advém de meras concepções preconceituosas e ideológicas, algo, o qual concebemos reproduzir o movimento da mitificação, isto é, o processo de desenvolvimento de crenças que fundamentam os mais diversos posicionamentos frente as, igualmente, mais diversas ocorrências vividas⁵⁴. Assim entendemos ser necessário mergulhar no oceano da mítica estadunidense da década de 1940 para entender a genealogia da personagem Capitão América, visto não ser apenas as ocorrências concretas que impulsionaram o desenvolvimento de sua produção, mas a ideia mítica que o próprio EUA desenvolvera sobre si, frente ao conflito distante da Segunda Grande Guerra, a qual compreendemos compor, de fato, seu (rico) universo contextual.

O mitólogo estadunidense Joseph Campbell reforça nossa particular concepção, pois entende que todo contexto é alimentado pelo entendimento que seus cidadãos fazem acerca dos fenômenos que o circundam, sendo as ideias alimentadas e, igualmente difundidas, a mitologia de uma determinada época e/ou lugar. O autor usa o termo mitologia, pois entende que aquilo que uma determinada cultura/sociedade alimenta enquanto valor, independente de possuir uma raiz concreta, ganha corpo, apenas, a partir da interpretação, portanto, se distanciando da concretude em si e, por sua vez, se alimentando de

⁵⁴ Conforme Abbagnano em seu *Dicionário de filosofia* (2007), mitificação consiste na “interpretação de um conceito de modo obscuro, falaz ou tendencioso.” (ABBAGNANO, 2007, 673). Apesar das densas palavras utilizados pelo autor, o termo se refere a uma forma autônoma de pensar, independente de qualquer consideração ao pensamento divergente ou critérios de investigação que venham contribuir com a construção de seu pensamento particular. Nesse sentido, o termo mitificação se resume na adoção de conceitos particulares (tomados por verdadeiros) e que descartam o pensamento divergente em vias de preservar a manutenção de sua estrutura (mitificada).

boatos, inferências, questionamentos, ideologias, juízos valorativos e mais. Assim, mesmo uma ocorrência, acaba, com o passar do tempo, se tornando um mito⁵⁵. Em sua obra *O herói de mil faces* (2007), o autor ressalta o papel da mitologia na construção daquilo que podemos compreender compor a ideia (que pretendemos defender acerca do conceito) de contexto. Assim escreve Campbell:

Em todo o mundo habitado, em todas as épocas e sob todas as circunstâncias, os mitos humanos têm florescido; da mesma forma, esses mitos têm sido a viva inspiração de todos os demais produtos possíveis das atividades do corpo e da mente humanos. Não seria demais considerar o mito a abertura secreta através da qual as inexauríveis energias do cosmos penetram nas manifestações culturais humanas. As religiões, filosofias, artes, formas sociais do homem primitivo e histórico, descobertas fundamentais da ciência e da tecnologia e os próprios sonhos que nos povoam o sono surgem do círculo básico e mágico do mito.

O prodígio reside no fato de a eficácia característica, no sentido de tocar e inspirar profundos centros criativos, estar manifesta no mais desprezível conto de fadas narrado para fazer a criança dormir – da mesma forma como o sabor do oceano se manifesta numa gota ou todo o mistério da vida num ovo de pulga. Pois os símbolos da mitologia não são fabricados; não podem ser ordenados, inventados ou permanentemente suprimidos. Esses símbolos são produções espontâneas da psique e cada um deles traz em si, intacto, o poder criador de sua fonte. (CAMPBELL, 2007, p.15-16).

Conforme a citação, nenhum símbolo mitológico pode ser fabricado, no sentido de ter uma origem na articulação pura das ideias ou desvincilhadas do meio pelo qual as mesmas foram geradas. Esses símbolos mitológicos, segundo o autor, decorrem das mais variadas e complexas estruturas que compõe aquilo que chamamos de contexto. Para ele, esses símbolos mitológicos visam trazer à tona concepções acerca daquilo que é desejado ser sustentado enquanto valor ideal a ser preservado para o futuro. Assim a mítica de uma sociedade se constrói: da interpretação valorativa daquilo que compõe a complexa estrutura do contexto.

Para Campbell, esse movimento alimenta estereótipos que descrevem a maneira pela qual entendemos a nós mesmos (e nossos pares), tanto quanto tudo aquilo considerado diferente e estranho a nós. A partir desse movimento, valores são construídos: o bom e o mal, o certo e o errado, o justo e o injusto, o

⁵⁵ Corroborando com aquilo apresentado no capítulo anterior ao longo do processo contexto, interpretação e representação.

honesto e o traiçoeiro e assim por diante. Em resumo, do contexto criamos nossa própria mitologia, a qual descrevemos a nós mesmos enquanto um símbolo, uma figura ideal, algo que incorpora em si todos os estereótipos positivos que buscamos alimentar e, em nosso contraponto, encontramos tudo aquilo que, por sua vez, desejamos condenar.

Em meio ao contexto, o estereótipo surge enquanto parte da ideia que buscamos construir acerca de algo ou alguém, uma visão que é alimentada, assim como, igualmente, acaba por alimentar o próprio contexto do qual ele se faz originário, sendo, em si, apenas um fragmento da expressão de um juízo ou de um valor que pode (ou não) se tornar um padrão de referência. Will Eisner, descreve o fenômeno do estereótipo em sua obra *Narrativas Gráficas* (2005), ressaltando seu poder naquilo que tange sua definição e seu uso na produção das Histórias em Quadrinhos:

No dicionário, “estereótipo” é definido como uma idéia ou um personagem que é padronizado numa forma convencional, sem individualidade. Como um objetivo, “estereotipado” se aplica àquilo que é vulgarizado. O estereótipo tem uma reputação ruim não apenas porque implica banalidade, mas também por causa do seu uso como uma arma de propaganda ou racismo. Quando simplifica e categoriza uma generalização imprecisa, ele pode ser prejudicial ou, no mínimo, ofensivo. [...] Apesar dessas definições, o estereótipo é bastante comum nos quadrinhos. Ele é uma necessidade maldita – uma ferramenta de comunicação da qual a maioria dos cartuns não consegue fugir. Dada a função narrativa do meio, isso não é de se surpreender.

A arte dos quadrinhos lida com reproduções facilmente reconhecíveis da conduta humana. Seus desenhos são o reflexo no espelho, e dependem de experiências armazenadas na memória do leitor para que ele consiga visualizar ou processar rapidamente uma idéia. Isso torna necessária a simplificação de imagens transformando-as em símbolos que se repetem. Logo, estereótipos. (EISNER, 2005, p.21).

Eisner resalta em sua obra que os estereótipos são utilizados como padrões de referência, manifestos enquanto discurso e possuindo, inclusive, representações visuais que visam descrever condutas ideais almejadas, assim como condutas, por sua vez, consideradas execráveis – estimuladas enquanto algo a ser abominado, execrado e indesejado por seu público leitor. A figura do cavaleiro, nobre, esbelto, forte, bonito, justo e leal se contrapõe a velha e decrépita figura do feiticeiro vulgar, esguio, fraco, feio, desonesto e traiçoeiro. Estereótipos alimentados que ganham corpo na representação física das personagens que nos atraem, assim como na figuração daquilo que nos

repugna. A imagem que segue (Figura14), descreve como o estereótipo se transforma em um padrão de referência, no que concerne a sua representação visual; algo que promove um movimento tanto de aproximação, quanto de repulsa:



Figura: 14 – Padrões de referência

Fonte: EISNER, Will. *Narrativas gráficas*. São Paulo: Devir, 2005. p.23.

Observando a imagem em questão, a figura estereotipada da ideia de heroísmo, assim como a figura estereotipada da ideia de maldade, podemos entender, só passa a ter algum sentido quando atrelado a um determinado contexto em que os valores que compõe a ideia, tanto de heroísmo, quanto de maldade, são cultivados e (igualmente) universalizados. A figura jovial e forte se contrapõe a figura decrépita e fraca, ambas representações ideais de um estereótipo contextualizado: um mito que não necessariamente vem a conferir com a concretude, mas com a ideia construída acerca de práticas ovacionadas ou execradas oriundas de variados contextos.

Retornando a Campbell, o contexto é compreendido enquanto um conjunto de estereótipos que, por sua vez, são alimentados enquanto mito de si mesmo e, igualmente, de todo o diferente. Portanto, a produção de um determinado contexto trará consigo, marcas daquilo que o constitui. Valores representativos de bondade, justiça, heroísmo, coragem, puritanismo e mais, serão contrapostas com imagens depreciadas da maldade, injustiça, vilania, covardia, depravação e outras. Daí as representações se manifestam na

produção de uma época: corporificada em figuras que abraçam esses valores e passam a representá-las enquanto símbolo arquetípico.

Em acordo com o autor, o arquétipo é um conjunto de estereótipos cultivados enquanto mito de si mesmo, símbolos que corporificam os valores cultivados por uma determinada época e lugar. Em resumo, podemos afirmar que os arquétipos acabam sendo corporificações contextuais manifestadas em figuras representativas dos valores míticos sustentados. Essas figuras, comumente, acabam assumindo o clássico símbolo arquetípico do herói, que corporifica os valores positivados advindos de um determinado contexto e, em sua oposição, a figura do vilão, que, por sua vez, corporifica os valores negativos advindos desse mesmo (determinado) contexto⁵⁶.

Os arquétipos do herói, assim como do vilão, se encontram presentes nas mais diversas culturas e são, igualmente, alimentados pelo seu contexto de origem, pois trazem em si o conjunto de valores míticos de uma época e/ou lugar. Por isso os arquétipos acabam sendo tão significativos, pois expressam aquilo que uma sociedade alimenta enquanto valor. Joseph Campbell resume a imagem arquetípica do herói da seguinte maneira:

Numa palavra: a primeira tarefa do herói consiste em retirar-se da cena mundana dos efeitos secundários e iniciar uma jornada pelas regiões causais da psique, onde residem efetivamente as dificuldades, para torná-las claras, erradicá-las em favor de si mesmo (isto é, combater os demônios infantis de sua cultura local) e penetrar no domínio da experiência e da assimilação, diretas e sem distorções, daquilo que C. G. Jung⁵⁷ denominou “imagens arquetípicas”. (CAMPBELL, 2007, p.27).

A imagem arquetípica do herói, além de trazer os valores míticos advindos de um determinado contexto, elas acabam por inspirar o próprio contexto no sentido de elevar aquilo cultivado enquanto algo positivo nela presente, ao

⁵⁶ Conforme o *Dicionário de Filosofia* (2007) de Nicola Abbagnano, arquétipo consiste em um “modelo ou o exemplar originário ou original de uma série qualquer.” (ABBAGNANO, 2007, p.80). Segundo sua definição, o conceito trata de um modelo ideal utilizado para descrever ou exemplificar aquilo que corresponde a uma ou mais ideias. Como exemplo, temos os arquétipos de homem, que traz o conjunto de ideias que correspondem aquilo que consiste ser um homem, o arquétipo de herói, que, por sua vez, traz o conjunto de ideias que correspondem aquilo que consiste ser um herói e assim por diante.

⁵⁷ Carl Gustav Jung (1875-1961) fora um psicólogo suíço que desenvolveu a teoria das imagens arquetípicas, das quais nos alimentados e, igualmente, somos estimulados a adotarmos como padrões para a nossa vida particular. Maiores informações podem ser encontradas no Instituto Junguiano de Ensino e Pesquisa (IJEP), disponível no sítio: <https://www.ijep.com.br/>. Acessado em: 05/03/2019.

mesmo tempo em que exorciza, como afirma o autor, os demônios infantis de sua cultura local. O herói arquetípico enfrenta a besta interior que denigre, deforma e mancha aquilo considerado ideal para um determinado contexto, simbolizando, em si mesmo, a própria possibilidade de superação. Assim o herói surge como o arquétipo que corporifica todo um conjunto de valores estereotípicos que, aparentemente, socorre o próprio contexto daquilo que o assombra.



Figura 15 – *Captain America* nº02, p.10

Fonte: <https://readcomiconline.to/Comic/Captain-America-Comics/Issue-1?id=37327#10>

Acessado em: 05/03/2019

Tendo a figura do herói como um arquétipo, acaba por se tornar comum, ao longo das histórias do Capitão América, discursos que visam enaltecer os valores simbólicos os quais as personagens representam. Na segunda edição da revista *Captain America* de abril de 1941 (Figura 15), a exemplo, é possível observar a figura do jovem Bucky anunciando, em tom de afirmação: É o Capitão

América e eu contra todos os inimigos da liberdade!⁵⁸ A frase em questão denota, em afirmação, serem eles os defensores da liberdade e ressalta a ideia estereotípica do guardião, visto que, o ato de combater os inimigos da liberdade, os torna, por consequência, guardiões, protetores e asseguradores da manutenção da liberdade. Seu discurso torna a figura do Capitão América (e a do Bucky) em um ideal arquetípico de grande conjunto de valores atribuídos a nação estadunidense, pois a defesa da liberdade corresponde a algo, implicitamente compreendido enquanto parte daquilo valorizado pela (totalidade de sua) nação. Portanto, afirmar que estes estão lutando contra os inimigos da liberdade, seria o mesmo que afirmar que eles estão garantindo a liberdade para os seus, isto é, para aqueles que eles representam. Em outras palavras, para os Estados Unidos da América.

Frente a imagem apresentada, nos é possível compreender a afirmação de Bucky advir do movimento: *contexto, interpretação e representação*. Promovendo uma breve análise, entendemos ser o seu contexto de origem do discurso advir de uma nação em tensão e, igualmente em transformação frente ao conflito eminente da Segunda Grande Guerra. A interpretação decorre da valorização daquilo cultivado enquanto mito do herói estadunidense diante da ameaça de seu envolvimento em um conflito bélico com as forças do Eixo. Por fim, sua representação, presente na figura do Capitão América, incorpora o arquétipo que compõe um conjunto de valores estereotipados e ressaltados por sua nação enquanto algo positivo acerca de si mesmo: forte, corajoso, patriota e guardião dos valores nacionais. Assim, a figura representada ecoa um contexto interpretado (e que igualmente se permite interpretar tudo a sua volta). Mas, ao tratarmos da década de 1940, o contexto da eminência do envolvimento em um conflito mundial, acaba por ser algo de extrema relevância para nós, pois aquilo o que acaba por ser ressaltado enquanto valor, possui o estímulo da possibilidade de sua perda, isto é, os valores ressaltados acabam por simbolizarem a própria manifestação daquilo que pode vir a ser usurpado por seus algozes em decorrência da guerra.

Na obra *The Myth of American Superhero* (2002), Robert Jewett e John Lawrence se apropriam do conceito de mito de Joseph Campbell para identificar

⁵⁸ No original: "It's Captain and I against all enemies of liberty!"

a raiz arquetípica do super-herói estadunidense. Os autores navegam por um vasto conjunto de produções midiáticas nacionais, de maneira anacrônica, para deliberar acerca de um processo narrativo comum, enaltecido enquanto prática de exaltação de valores (estereotípicos), sustentados enquanto algo positivo e que, a sua maneira, representaria, em si, a própria nação estadunidense. Segundo os autores:

Os contos provindos do monomito⁵⁹ americano geralmente começam e terminam em ambientes parecidos com o Éden. Vemos pequenas comunidades de agrários diligentes, pessoas da cidade ou membros de um grupo de trabalho reunidos em harmonia. Ocorre então uma ruptura, que questiona a eficácia das instituições projetadas para lidar com os desafios. Como essas instituições e seus líderes conspicuamente fracassam, a visão mítica dita, com clareza, que um super-herói deve agir antes, para que qualquer algo similar ao Éden possa ser restaurado. [...] *Star Wars* começa em uma pequena comunidade agrícola em Tatooine, onde Luke Skywalker obedientemente ajuda sua tia e tio em sua fazenda de subsistência. O Rei Leão da Disney nos apresenta o filhote recém-nascido, o príncipe Simba, que vive num paraíso interespecies sem violência, até que um tio malvado arquiteta a morte de seu pai. Simba deve suportar o exílio antes de retornar para uma restauração milagrosa de seu próprio reinado. E a série de televisão e filmes de *Star Trek* nos deram décadas de cenas de abertura com membros da tripulação alegremente brincalhões na ponte anti-séptica da pacífica *Enterprise* ou da *Voyager*. De repente, um rosto maligno aparece na tela ou uma força misteriosa toma conta de sua nave, destruindo esse idílio tecnológico. Depois que a crise é resolvida, a nave é mostrada de volta no curso e o sistema computacional do Éden é temporariamente restaurado. (LAWRENCE; JEWETT, 2002, p.22)⁶⁰.

Para os autores, o símbolo do Éden é algo corriqueiro na mitologia estadunidense. A terra natal, o lugar de origem sempre apresentado com apreço,

⁵⁹ Para Joseph Campbell, o monomito advém da teoria da existência de valores comuns que orientam o desenvolvimento dos muitos mitos existentes ao longo da história da humanidade. Esse conceito se encontra detalhado na obra: (CAMPBELL, 2007).

⁶⁰ No original: "Tales of the American monomyth typically begin and end in Eden-like settings. We see small communities of diligent agrarians, townspeople, or members of a work group together in harmony. Then a disruption occurs, one that calls into question the effectiveness of the institutions designed to cope with such challenges. Because those institutions and their leaders conspicuously fail, the mythic vision dictates with clarity that a superhero must act before any likeness of Eden can be restored. [...] *Star Wars* begins in a small farming community on Tatooine, where Luke Skywalker dutifully help his aunt and uncle on their subsistence farm. Disney's *Lion King* presents us with the newborn cub prince Simba, who lives in a violence-free interspecies paradise until a wicked uncle contrives the death of his father. Simba must endure exile before returning for a miraculous restoration of his own kingship. And *Star Trek* television series and films have now given us decades of opening scenes with cheerfully bantering crew members on the antiseptic bridge of the peaceful *Enterprise* or the *Voyager*. Suddenly an evil face appears on the screen or a mysterious force seizes their ship, shattering this technological idyll. After the crises is resolved, the starship is shown back on course, the computer-assisted Eden temporarily restored." (LAWRENCE; JEWETT, 2002, p.22).

algo que (naturalmente) carrega e, igualmente cultiva em si valores essenciais considerados positivos à nação, trazem a calma do lar e um motivo para agir em defesa de sua preservação. O termo Éden é utilizado para referir a terra sagrada presente nas páginas do Velho Testamento da gênese bíblica, onde a relação do sujeito com o ambiente que o circunda é pautado por uma relação harmoniosa e na inexistência de situações desconfortáveis que venham a corromper o bem-estar (sugerido). Em analogia, a pátria mãe é entendida como a terra do descanso, o lar que acalenta, mas, como na gênese bíblica, caso não seja vigiada, cuidada e bem cultivada, acabará sendo ameaçada por forças que objetivam sua corrupção. A serpente que ameaça a calma do Éden é manifesta enquanto um alerta da possibilidade de sua terra mítica ser infectada e, por consequência, vir a perder sua pureza original. Assim o zeloso cuidado na preservação de sua terra se concretiza na proliferação dos valores que (teoricamente) a representariam, isto é, se concretizaria na manutenção dos estereótipos míticos que compõe (a essência de) seu contexto ou de sua nação.

Com base nos autores, podemos afirmar que, na década de 1930, o Éden estadunidense decorre de uma calma pós-crise econômica que assolou a nação no ano de 1929. O chamado *crash* da bolsa de Nova York exigiu um grande esforço, tanto por parte de seus governantes, quanto de seus cidadãos, para reverter a situação catastrófica que assolou a nação⁶¹. A manutenção do Éden denotou uma (considerável) dedicação para a restauração dos valores nacionais e a retomada de uma confiança outrora ferida. Para tanto, a dedicação para a manutenção de todo conjunto de valores míticos que compunha a essência ideal da nação estadunidense, se destacava enquanto algo (mais do que) necessário. Desse modo, o conflito distante que se alicerçava na Europa, ao longo da década de 1930, dividia a nação. De um lado havia discursos que endossavam a intervenção bélica da nação estadunidense em apoio as forças Aliadas e, em consequência, em oposição ao Eixo⁶², de outro lado, haviam aqueles que, em face a estabilidade econômica recém estruturada, sustentavam um posicionamento isolacionista, rejeitando toda e qualquer possível intervenção

⁶¹ O *crash* econômico que se estendeu por um longo período da história da humanidade, atingindo um vasto número de países, sendo conhecido como a grande depressão estadunidense, é descrito pela *Encyclopaedia Britannica* no sítio: <https://www.britannica.com/event/Great-Depression>. Acessado em: 05/03/2019.

⁶² A exemplo do movimento *American First* já mencionado ao longo do presente trabalho.

bélica provinda de sua nação. Em seu artigo *Superman as allegory – examining the isolationist/interventionist dilemma in U.S foreign policy prior to Pearl Harbor*, Trischa Goodnow destacara o conjunto de conflitos internos vividos pela nação estadunidense quando diante dos eventos da Segunda Grande Guerra. Assim escreve a autora:

Durante a década de 1930, os Estados Unidos estavam se retirando da Grande Depressão, onde o país e seus cidadãos lutavam para ganhar terreno econômico. Lidando com seus próprios problemas, o país adotou uma política isolacionista em que ficaria fora dos assuntos de outros países. Teoricamente isso permitiria que os Estados Unidos se concentrassem em seus problemas e economizassem seus recursos financeiros para as necessidades domésticas. Organizações como a America First defenderam que o governo e os cidadãos dos EUA deveriam concentrar sua atenção em questões domésticas. Quando a Europa se viu diante da ascensão de Hitler ao poder e seu desejo de conquistar e controlar a Europa, os Estados Unidos optaram por fechar os olhos, pelo menos inicialmente. (GOODNOW, 2016, p.116)⁶³.

Retomando a alegoria mítica do Éden de Lawrence e Jewett, podemos inferir que a manutenção da terra natal se tornou algo emergencial para alguns, visto a face fragilizada da crise que assolara seu país. Diante de uma política econômica frágil (e desonesta), que trouxera consequências catastróficas para uma grande parcela da nação estadunidense, para muitos, a intervenção em um conflito distante denotava, não somente um descaso para com sua política interna, mas com seus próprios cidadãos (ainda fragilizados), os quais teriam de enviar um grande contingente para um cenário de guerra e de (possibilidade eminente de) morte.

Enquanto as discussões internas ganhavam corpo, na Alemanha:

[...] em uma linha do tempo quase paralela ao nascimento dos primeiros anos do negócio de quadrinhos em Nova York, algo infinitamente mais grave estava tomando forma do outro lado do Oceano Atlântico. Ex-soldado e fracassado artista, Adolf Hitler embarcou em uma carreira política. Ele tinha sido ferido nos últimos meses da Primeira Guerra Mundial e ficou irritado com as sanções

⁶³ No original: “During the 1930s the United States was pilling itself out of the Great Depression, where the country and its citizens were struggling to gain economic footing. Dealing with its own issues, the country adopted an isolationist policy where it would stay out of other countries1 affairs. Theoretically this would enable the United States to focus on its issues and save its financial resources for domestic needs. Organizations such America First advocated that the U.S. government and citizens focus their attention on domestic issues. As Europe found itself facing Hitler’s rise to power and his desire to conquer and control Europe, the United States chose to turn a blind eye, at least initially.” (GOODNOW, 2016, p.116).

punitivas cobradas pelos aliados contra a Alemanha através do Tratado de Versalhes⁶⁴.

A mistura de Hitler com o nacionalismo zeloso, o anti-bolchevismo e o anti-semitismo acabou por imperar em muitos alemães e impulsionou seu poder partidário nazista e, em 1933, angariou a ele o cargo de Chanceler da Alemanha. Um ano depois, após a morte do Presidente alemão Hindenburg, os cargos de Chanceler e Presidente, foram combinados, fazendo Adolf Hitler, o *Führer*, o líder inigualável do estado alemão. Hitler, então, começou a consolidar seu poder: ele eliminou seus inimigos, reconstruiu a força militar, e começou chacoalhar o seu sabre no palco global. (FERTIG, 2017, p.03-04)⁶⁵.

No dia 03 de setembro do ano de 1939, o então presidente estadunidense Franklin Delano Roosevelt proferiu o discurso *On the european war*, onde era anunciado que o país assumiria, enquanto posição oficial diante do conflito europeu, uma posição neutra. Igualmente, o presidente clamava para que a população não pautasse seu posicionamento em boatos ou rumores, mas que buscasse averiguar os fatos antes de agir. Ainda assim, ao término de seu discurso, Roosevelt enaltecia um interessante parágrafo de seu discurso, o qual, aparentemente, ele creditava ao cidadão estadunidense a autonomia de seus pensamentos, ressaltando que: ainda que o posicionamento nacional seja isolacionista, o cidadão, não necessariamente deveria corroborar com tal política. As últimas frases de seu discurso, conforme o nosso particular entendimento, enaltecem seu interesse em evitar o conflito enquanto for de seu poder decidir não intervir; afora isso, a paz (para os cidadãos estadunidenses) seria sua prioridade. Em acordo com Roosevelt:

Esta nação permanecerá uma nação neutra, mas eu não posso pedir que cada americano permaneça neutro no pensamento também. Mesmo um neutro tem o direito de ter em conta os fatos. Mesmo um neutro não pode ser pedido para fechar sua mente ou fechar sua consciência. Eu disse, não uma vez, mas muitas vezes que eu vi a guerra e que eu odeio a guerra. Digo isso de novo e de novo. Espero que os Estados Unidos se mantenham fora desta guerra. Acredito que

⁶⁴ Para maiores informações, recomendamos a leitura da obra: (BECKER, 2011).

⁶⁵ No original: "Meanwhile, on a timeline that roughly paralleled the birth and first years of the comic book business in New York City, something infinitely more serious was taking shape on the other side of Atlantic Ocean. Ex-soldier and failed artist Adolf Hitler embarked on a political career. He had been wounded in the final months of the First World War and was incensed by the punitive sanctions levied by the Allies against Germany through the Treaty of Versailles. Hitler's blend of zealous nationalism, anti-bolshevism, and anti-Semitism eventually won over many Germans and propelled his Nazi party power and, in 1933, landed him the job of Chancellor of Germany. A year later, after the death of German President Hindenburg, the offices of Chancellor and President were combined, making Adolf Hitler the Führer, the unrivaled leader of the German state. Hitler then set about consolidating his power: he eliminated his enemies, rebuilt the military, and began rattling his saber on the global stage." (FERTIG, 2017, p.03-04).

vai. E eu dou-lhe a garantia e a confiança de que cada parte de seu governo será direcionado para esse fim. Contanto que permaneça dentro de meu poder para impedir, não haverá nenhum escurecimento da paz nos Estados Unidos. (ROOSEVELT, 1939, p.03)⁶⁶.

Enquanto isso, na Europa, a guerra ganhava maiores proporções e os cidadãos, ao menos uma parte desses, passaram a manifestar seu incômodo quando diante de relatos oriundos de conhecidos e parentes que, em carta, buscavam relatar as ocorrências vividas no continente distante.

Mesmo depois que os nazistas terem obliterado a Polônia e a batalha na Europa começar a ficar séria, os americanos estavam felizes em fornecer suprimentos aos seus aliados, mas, por outro lado, queriam permanecer fora do conflito. [...].

No entanto, muitos americanos acreditavam que os Estados Unidos não seria capaz de permanecer neutro. Havia aqueles que estavam cientes das políticas enlouquecidas de Hitler e esperavam silenciosamente aumentar o nosso envolvimento. Muitos eram jovens judeus de famílias imigrantes que trabalhavam no negócio de quadrinhos. Eles haviam ouvido histórias sussurradas de atrocidades nazistas por parte de amigos e familiares que haviam escapado da Europa Central, ou leram cartas ansiosas daqueles ainda presos lá. Eles começaram a entender que suas criações poderiam ser usadas para alertar o público sobre Hitler e fazer um movimento contra o isolacionismo pervasivo da América. Na falta disso, eles poderiam, pelo menos usar gibis para resolver a sua necessidade de vingança. (FERTIG, 2017, p.04)⁶⁷.

Assim como afirmara Franklin Delano Roosevelt, em seu discurso de 1939, não seria possível (e tão pouco ético) pedir para que o cidadão estadunidense se mantivesse neutro em compadecimento com o

⁶⁶ No original: "This nation will remain a neutral nation, but I cannot ask that every American remain neutral in thought as well. Even a neutral has a right to take account of facts. Even a neutral cannot be asked to close his mind or close his conscience. I have said not once but many times that I have seen war and that I hate war. I say that again and again. I hope the United States will keep out of this war. I believe that it will. And I give you assurance(s) and reassurance that every of your Government will be directed toward that end. As long as it remains within my power to prevent, there will be no blackout of peace in the United States." Disponível em: <https://millercenter.org/the-presidency/presidential-speeches/september-3-1939-fireside-chat-14-european-war>. Acessado em: 15/01/2019.

⁶⁷ No original: "Even after the Nazis blitzed Poland and the fighting in Europe began in earnest, Americans were happy to supply their allies but otherwise stay on the side lines. And yet, many Americans believed that the United States would not be able to remain neutral. There were even those who were aware of Hitler's deranged policies and quietly hoped to ramp up our involvement. Many were young Jewish men from immigrant families who worked in the comic book business. They had heard whispered stories of Nazi atrocities from friends and family members who had escaped Central Europe, or read anxious letters from those still trapped there. They began to understand that their creations might be used to warn the public about Hitler and make a dent in America's pervasive isolationism. Failing that, they could at least use comic books to work out their need for revenge." (FERTIG, 2017, p.04).

posicionamento oficial de sua nação. Ainda que não intervindo (diretamente) no conflito, a consciência do cidadão estadunidense que compadecia com a crise na Europa, acreditamos, germinava, tal qual erva daninha no límpido e mítico terreno do Éden nacional. O temor de uma invasão, o medo da perda dos valores nacionais, da usurpação de seus bens e tudo aquilo cultivado e considerado positivo em meio a contexto estadunidense em face ao que já ocorria com países como a Polônia, obliterada pela invasão alemã entre setembro e outubro de 1939, surgiam como demônios a serem exorcizados para que a nação viesse manter aquilo por eles valorizado.

A necessidade de reagir a ameaça do terror, lembrando Joseph Campbell, coloca em evidência os valores estereotípicos do contexto a ser protegido. Daí o arquétipo do herói acaba por germinar enquanto figura representativa do mítico contexto do Éden nacional e, por consequência, em paralelo, a figura do vilão desponta no horizonte enquanto a corporificação alegórica da ameaça que, por sua vez, vem representar a oposição àquilo valorizado.

A guerra na Europa galvanizou o povo americano e contribuiu para um sentido elevado de nacionalismo que envolvia o país ao longo de 1940 e 1941. Era natural que um tipo diferente de super-herói emergiria deste patriotismo renovado e, por sua vez, envolvesse ainda mais o público. O Capitão América foi de longe a mais importante criação de super-heróis dos anos de guerra, mas não foi o primeiro superpatriota do *comidom*⁶⁸. Essa honra pertence ao *Shield*, criado pelo escritor Harry Shorten e o artista Irv Novick, que estreou no MLJ PEP Comics #1 (janeiro 1940), quatorze meses anteriores ao Capitão América. (FERTIG, 2017, p. 08)⁶⁹.

A primeira edição da *Pep comics*, de janeiro de 1940, trazia em sua capa a imagem de um herói, até então desconhecido, trajando as cores da bandeira nacional e ostentando em destaque, em seu peito, um grande escudo triangular: um símbolo de proteção corporificado na imagem de um herói que, devido as

⁶⁸ O termo referente ao universo dos *comics*, muito comum no vocabulário especializado no que concerne os estudos da cultura pop estadunidense.

⁶⁹ No original: "The war in Europe galvanized the American people and contributed to a heightened sense of nationalism that enveloped the country throughout 1940 and 1941. It was only natural that a different kind of superhero would emerge from this renewed patriotism, and in turn arouse the public even further. Captain America was by far the most important superhero creation of the war years, but wasn't *comidom*'s first superpatriot. That honor belongs the *Shield*, created by writer Harry Shorten and artist Irv Novick, who debuted in MLJ's *Pep Comics* #1 (January 1940), a full fourteen months in advanced of Captain America." (FERTIG, 2017, p.08).

suas cores (que remetem diretamente a bandeira nacional), aparentemente, o descreve enquanto um arquétipo originário do Éden mítico estadunidense.



Figura 16 – *Pep comics* nº01

Fonte: https://d1466nnw0ex81e.cloudfront.net/n_iv/600/782797.jpg

Acessado em 04/02/2019

As cores da bandeira nacional dispostas em listras, seguidas das estrelas brancas ordenadas sobre um fundo azul enaltece o valor simbólico do herói que incorpora em si a própria carga valorativa inerente ao símbolo nacional que lhe serve de vestimenta. A figura simbólica da bandeira nacional convertida em escudo imputa, ao contexto do mítico Éden estadunidense, a ideia de defesa, como que, intrínseco aos valores nacionais, houvesse uma grande dedicação, por parte de seus cidadãos, em assegurar a manutenção de sua pátria enquanto território seguro e protegido de toda e qualquer força externa que tenha como objetivo conspurcar sua nação.

A incorporação das cores nacionais na figura de um personagem das Histórias em Quadrinhos não fora inaugural na vestimenta da personagem *The*

Shield, seu destaque está na disposição das cores nacionais, tal qual apresentada na própria bandeira estadunidense. Sua vanguarda o fez ganhar destaque, visto o fato de tal vestimenta trazer consigo, toda a carga valorativa que o símbolo da bandeira nacional carrega em si. Ao vestir a própria bandeira, o herói passa, automaticamente, ao mero acesso visual de sua vestimenta, a ser o agente representativo dos valores correspondentes a própria nação (identificada pelo símbolo que a representa).

Ainda que trazendo em si a representação visual dos valores intrínsecos ao símbolo nacional, a apresentação da personagem deixa a desejar, visto o fato dele enfrentar adversários genéricos que, após observação minuciosa, apresentam uma ameaça comum aos heróis que circulavam em meio ao mercado nacional de HQs deste período.

Mas em março de 1941, outro personagem acabara assumindo a vanguarda simbólica dos valores nacionais ao assumir um posicionamento, não somente na exaltação dos valores nacionais vinculados a figura do herói, mas na atribuição de um posicionamento, o qual, por sua vez, passaria a ser, ao menos enquanto ideal, a postura intrínseca a própria nação estadunidense frente ao evento da Segunda Grande Guerra. A capa da primeira edição da revista *Captain America* (Figura 17), criava um marco divisor em uma nação (oficialmente) ainda neutra diante da guerra na Europa: o personagem arquetípico do herói estadunidense, representação de seus valores simbólicos expressos na vestimenta que, tal como *The Shield*, remonta, quase que diretamente, a forma da bandeira nacional, é apresentado (em ato) desferindo um soco no rosto do próprio *Führer* Adolf Hitler (1934-1945), líder da nação alemã, representante maior do nazismo e das forças do Eixo.

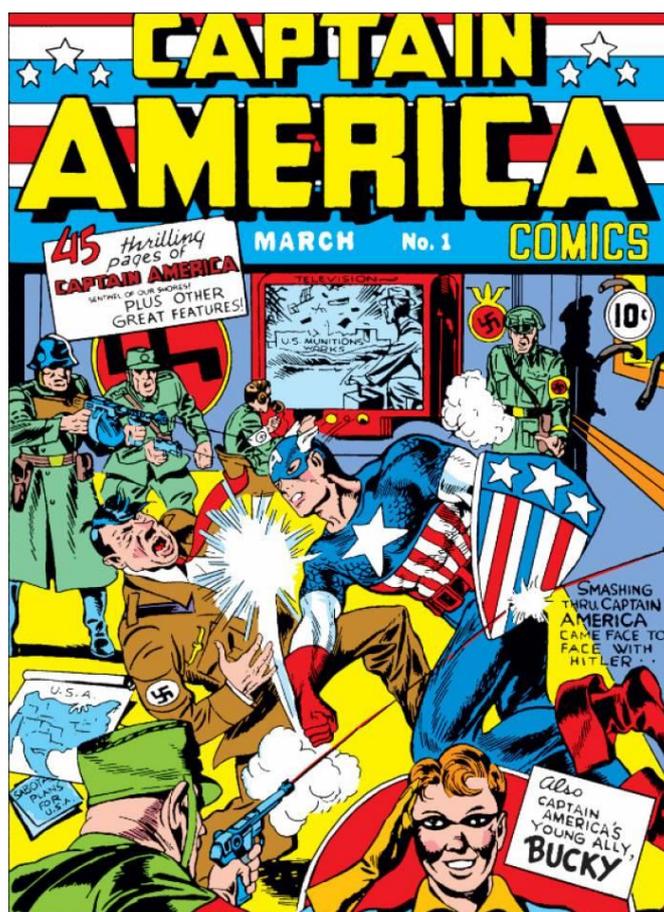


Figura 17 – *Captain America* nº01

Fonte: Mark. *Take that, Adolf! The fighting comic books of second world war!* Seattle: Fantagraphics Books, 2017. p.09.

O soco desferido pelo herói destaca o Capitão América como a representação de um juízo frente aos eventos da Segunda Grande Guerra. Mesmo ainda não havendo qualquer envolvimento oficial da nação estadunidense junto ao conflito distante, a personagem que traça a bandeira nacional, assim como incorpora os valores implícitos ao símbolo ostentado, afirma, com sua ação, quem é o seu alvo, assim como sua decisão de intervir em meio a guerra, frente a própria figura representativa, não somente da Alemanha, mas do próprio movimento nazista e sua política belicista⁷⁰.

Repleta de informações, a capa nos revela a face da ameaça que impulsiona o ato violento do herói. A cena ao fundo, projetada na tela de uma televisão⁷¹, destaca a ação de um homem acionando o gatilho de uma bomba

⁷⁰ Como referência para análise da capa da primeira edição, destacamos a dissertação de mestrado de RIBEIRO, 2018.

⁷¹ No original: "Television".

que, por consequência, ocasiona a explosão de uma indústria bélica estadunidense⁷². No canto inferior esquerdo, encontramos o mapa dos Estados Unidos da América junto a um bloco de notas, onde está escrito a frase: planos de sabotagem para os EUA⁷³. Como que incitando a ideia de que a Alemanha tivesse algum interesse em invadir a nação estadunidense, a figura do Capitão América se destaca como o arquétipo do herói guardião que, em defesa de sua nação, parte para a ação, mesmo que isso o leve a enfrentar a própria figura do *Führer*.

A capa da primeira edição da revista *Captain America* determina qual o papel dos EUA diante da guerra, mesmo em dissonância as decisões oficiais providas do governo estadunidense e seu representante maior: o presidente. A alegoria da personagem em questão, entendemos, imputa, à mítica contextual do Éden estadunidense, a ideia de preservação de seus valores e que, para isso, a nação estaria disposta a enfrentar o próprio líder das forças do Eixo, que agora se tornara, de maneira clara (ao menos em alegoria), seu inimigo declarado. No ato de desferir um soco no rosto do *Führer*, o Capitão América introduz a ideia de que a Alemanha, o nazismo, assim como o seu líder se encontram em oposição aquilo sustentado enquanto valor pela nação estadunidense, sendo, desse modo, uma ameaça.

Chegamos no momento onde nos é possível erigir uma quarta síntese:

| |
|-----------|
| Síntese 4 |
|-----------|

| |
|---|
| A figura do Capitão América acaba por constituir a manifestação de um conjunto de valores estereotípicos atribuídos a nação estadunidense, o que o torna um arquétipo de herói nacional – guardião dos valores constituintes de sua pátria. Tal ato de defesa dos valores nacionais se manifesta quando a pátria é concebida enquanto um lugar sagrado, tendo seus valores como algo implícito a constituição nacional. Assim, a ideia de Éden ressalta a importância da personagem atuar enquanto um agente contra as forças que ameaçam sua nação, portanto, se tornando uma figura de destaque e, igualmente, um arquétipo simbólico para o cidadão comum. |
|---|

⁷² No original: "U.S munitions works".

⁷³ No original: "Sabotage plans for U.S.A".

A ousadia trazida pela capa da primeira edição da *Captain America* fez com que ele ganhasse destaque em meio ao território nacional, despontando enquanto símbolo patriótico e descambando o *status* inaugural da figura do *The Shield*. Em seu artigo *Graphic imagery: Jewish American comic book creator's depictions of class, race, patriotism and the birth of the good captain*, Nicholas Yanes descreve o grande diferencial trazido pela figura do Capitão América em detrimento a figura do *The Shield* da seguinte maneira:

A razão pela qual o Capitão América era tão importante para os gibis durante a Segunda Guerra Mundial, enquanto *The Shield* não era, é visível em suas primeiras introduções ao público: as capas de suas primeiras edições. *The Shield*, vestindo um traje vermelho, branco e azul, é visto lutando contra robôs sobre um fundo amarelo genérico. Embora esta imagem evoca o espírito de um americano combatente e patriótico, seus oponentes falham em ressoar o mundo real. A primeira capa do Capitão América, no entanto, inunda o leitor, não apenas com imagens patrióticas pró-guerra, mas com imagens que claramente mostram que os nazistas são os inimigos da América. A imagem central é o Capitão América batendo no rosto de Hitler, enquanto é baleado por três nazistas. Além de ver cinco suásticas nazistas, o leitor vê um mapa dos Estados Unidos com um papel debaixo dela dizendo "planos de sabotagem para os EUA", e o fundo mostra uma tela de televisão, com uma pessoa explodindo uma fábrica de munições americanas. (YANES, 2009, p. 57)⁷⁴.

Entendendo a personagem do Capitão América como representação alegórica dos valores estadunidenses interpretados a partir de um contexto (mítico, dotado de estereótipos que exaltam a pátria mãe enquanto o Éden a ser preservado), cabe a nós entender os valores contextuais que alimentaram sua produção ao longo da Segunda Grande Guerra e que o transformaram em um herói nacional.

5. O MAL QUE DIGNIFICA O HERÓI

⁷⁴ No original: "The reason why Captain America was so important to comic books during World War II, while *The Shield* was not, is seen in their first introduction to the public: the covers of their first issues. *The Shield*, wearing a red, white and blue costume, is seen fighting robots against a generic yellow background. Though this image evokes the spirit of a patriotic fighting American, his opponents fail to resonate with the real world. Captain America's first cover, however, inundates the reader with not only patriotic pro-war imagery, but with imagery clearly showing that Nazis are America's enemies. The central image is Captain America punching Hitler in the face, while being shot at by three Nazis. In addition to seeing five Nazi swastikas, the reader sees a map of the United States with a paper underneath it reading "sabotage plans for U.S.A.," and the background shows a television screen with a person blowing up an American munitions factory." (YANES, 2009, p.57).

Ao observarmos a capa da primeira edição da revista *Captain America*, percebemos, de imediato, o ato (moralmente justificado enquanto ação) dotado de uma grande carga valorativa manifesta em um (aparente) forte soco, provindo da personagem representante do contexto estadunidense, desferido no rosto do (até então) líder do *Reich* Alemão. O destaque da personagem Capitão América é ressaltado enquanto ousadia de fazer valer o discurso intervencionista e proclamar, de certa maneira, Hitler, a Alemanha, o partido nazista e toda sua conduta como opositores aquilo defendido pelo herói e, por consequência, por sua nação. Em outras palavras, na capa dessa primeira edição temos estampado, de maneira determinante, quem é o herói e quem é o seu vilão, assim aquilo o que ambos vêm a representar.

Diante da imagem inaugural da revista *Captain America*, ressaltamos a importância de estampar a imagem de seu algoz, em destaque, como figura a ser combatida. Dentre as muitas variedades de capas que poderiam ser produzidas para figurar a revista inaugural do Capitão América, a centralidade da figura do herói desferindo um golpe na figura (frágil) de Adolf Hitler, que, por sua vez, demonstra uma certa surpresa e, igualmente, uma certa impotência frente ao ataque⁷⁵, destaca não a personagem que nomeia a HQ, mas uma determinada tomada de posição frente a tudo aquilo que o *Führer*, seu partido e sua nação representam. O dualismo manifesto na cena do ataque enaltece a figura do vilão enquanto manifestação necessária para que os valores carregados pela personagem do herói se sobressaíam, justificando, por sua vez, sua manutenção e, igualmente, a aniquilação das forças que visam a sua obliteração. Mônica de Faria, em sua obra *Imagem e imaginário dos vilões contemporâneos* (2013) descreve o papel do vilão em uma narrativa da seguinte maneira:

A figura do vilão é a de antagonista do herói, este tendo um caráter mítico [...], ele representa o homem que passa pelas adversidades, enfrenta seus obstáculos e renasce em uma nova condição. [...] O herói para surgir precisa passar por suas provações, e o vilão é aquele que tentará impedir o herói de conseguir, ou então, que apresentará as dificuldades. (FARIA, 2013, p.153).

⁷⁵ O que, segundo nosso particular entendimento, descaracterizaria a cena de compor um cenário de luta (ou conflito), mas um cenário de ataque ou espancamento por parte do herói.

Como antagonista a tudo aquilo que o herói representa, o vilão deve ser compreendido como aquele responsável por trazer a tona a oposição daquilo desejado ser enaltecido enquanto ato pelo herói. Em conformidade com a autora, entendemos que o papel do vilão é apresentar as dificuldades para que o herói manifeste seu valor, nesse sentido, corrompendo o mundo para que o herói o salve. Suas características denotam a oposição aos valores do herói e ressaltam aquilo que, em tese, deveria ser negado por aqueles que se sentem representados e, igualmente, apaziguados pelo contexto defendido pelo herói.

A definição trazida por Faria tem como base a concepção de Joseph Campbell, o qual descreve o vilão, ou o algoz do herói, como um importante símbolo narrativo, o qual vem em auxílio a manutenção do *status* do herói, visto que, sem ele, o herói se valeria apenas de si mesmo para enaltecer os valores por ele considerado relevantes ressaltar e, igualmente defender. Com a figura do vilão, os valores que alimentam a oposição dicotômica clássica entre o bem e o mal, se manifestam em ato enquanto símbolos valorativos: o primeiro a ser sustentado e o segundo a ser combatido pelo herói. Conforme as palavras de Campbell:

A figura do monstro-tirano é familiar às mitologias, tradições folclóricas, lendas e até pesadelos do mundo; e suas características, em todas as manifestações, são essencialmente as mesmas. Ele é acumulador do benefício geral. É o monstro ávido pelos vorazes direitos do “meu e para mim”. A ruína que atrai para si é descrita na mitologia e nos contos de fadas como generalizada, alcançando todo o seu domínio. Esse domínio pode não ir além de sua casa, de sua própria psique torturada ou das vidas que ele destrói com o toque de sua amizade ou assistência, mas também pode atingir toda a sua civilização. O ego inflado do tirano é uma maldição para ele mesmo e para o seu mundo – pouco importa quanto seus negócios pareçam prosperar. (CAMPBELL, 2007, p.25).

O monstro-tirano descrito por Campbell traz consigo o valor fundamental que compreende a ideia do vilão: sua essência é corrosiva, seus atos visam seu único e exclusivo benefício e tudo aquilo por ele tocado ou alcançado, é destruído ou simplesmente corrompido. Em resumo, o vilão compreende a própria manifestação do mal e sua definição depende daquilo que consiste à ideia construída acerca daquilo que constitui o (próprio) bem.

Joseph Campbell vai atribuir ao vilão o papel de mantenedor do *status* do herói, visto ele ser o responsável por fazer o valor do herói prevalecer. Sem as

dificuldades trazidas pela figura do vilão, sem a destruição promovida, sem a corrupção dos valores por ele protagonizada, o herói não reconheceria a necessidade de se sustentar determinados valores e de promover a manutenção daquilo considerado por ele um bem. O vilão, poderíamos dizer, representa o trampolim para o ato do herói e sem ele, o mesmo não destacaria seu valor. Desse modo, o vilão é tão necessário a história do herói quanto o próprio ato da manutenção dos valores concernentes ao bem.

A ideia de o vilão estar atribuída ao mal decorre da compreensão dicotômica dos valores atribuídos aos arquétipos em oposição. Como o herói representaria algo louvável, desse modo, significando o bem, o vilão, enquanto representante de algo condenável, representaria, por sua vez, o mal. Mas o mal, devemos compreender, não constitui em si um valor próprio. Sua origem não compreende a determinação de algo constituinte de uma essência própria em si, e sim, compreende a ideia de que este decorre da própria definição daquilo considerado positivo a alguém ou a algum grupo, isto é, daquilo considerado um bem.

Nesse caso, o mal se manifestaria enquanto a ausência da bondade, seu domínio se expandiria enquanto a manifestação da privação de tudo aquilo considerado positivo e valorizado enquanto um bem a ser sustentado. O mal, dessa forma, conquistaria e estabeleceria uma *pseudo* estabilidade a todos abaixo de seu domínio, sendo apenas diante da manifestação da bondade que o mal passaria a ser reconhecido e entendido enquanto um ato de privação, por consequência, passando a ser questionado e entendido enquanto a ausência de algo melhor. O filósofo Reinhold Ullmann em sua obra *O mal* (2005), define o mal da seguinte maneira:

Os escolásticos diziam: *malum est in bono sicut in subiecto*. Em tradução livre, poder-se-ia dizer: o mal é um parasita do bem. No medievo, circulava também esta definição: *malum est carentia seu obsentia boni debiti*. Isso quer dizer que o mal, em qualquer sentido, consiste na ausência de uma perfeição que deveria estar presente na natureza, em determinado ser ou faculdade de um ser. Em outras palavras, o mal é aquilo que contraria um plano determinado ou desarruma uma ordem estabelecida de coisas a que estamos habituados. Assim sendo, o mal é o oposto do bem. (ULLMANN, 2005, p.06).

Conforme as palavras do autor, o mal tem sua definição consolidada a partir da clara concepção daquilo que constitui o bem. Sua manifestação nasce da privação daquilo que é bom e sua existência constitui em uma relação parasitária, na qual o mal se alimenta da corrupção e da privação da livre manifestação do bem⁷⁶. Concatenando com a concepção, a qual defendemos constituir o papel do vilão em uma narrativa, o mal compreende algo necessário e é por causa dele que o herói e seus valores acabam ganhando maior notoriedade entre seus pares, assim como um maior reconhecimento de necessidade de sustento e manutenção de seu valor. Conforme as palavras de Ullmann: “Em outras palavras, sem enfermidades, necessidades materiais e miséria, não haveria a compaixão, a solidariedade, a coragem, o ânimo constante de prestar auxílio.” (ULLMAN, 2005, p.22).

Dado o entendimento acerca do papel constituinte a figura do vilão e da significação fundacional do mal por ele simbolizado, concordamos com a frase enaltecida por John Moser em seu artigo *Madmen, morons, and monocles: the portrayal of the nazis in Captain America*, onde ele ressalta: “Nenhum exame do Capitão América, portanto, seria completo sem alguma atenção para os vilões que figuraram mais proeminente em seus quadrinhos durante a [era] de ouro – nomeados, os nazistas.”⁷⁷ (MOSER, 2009, p.24).

É a partir da ideia do mal corporificado na figura dos nazistas, representados como a oposição aos valores contextuais constituintes do Éden estadunidense que, entendemos ocorrer a exaltação daquilo considerado um valor nacional. O monstro do nazismo, compreendemos, a partir da construção desenvolvida ao longo da produção das aventuras da revista *Captain America* da década de 1940, figura a imagem da privação do bem assegurado enquanto valor pela nação. A decisão de intervir no conflito distante, mesmo no universo alegórico das HQs, nos simboliza a necessidade de expor a face distorcida da ausência do bem sustentado enquanto valor pela nação. Como afirma Moser:

⁷⁶ A definição do mal enquanto ausência do bem tem origem na filosofia medieval com Santo Agostinho (354-430), deixando heranças para o ocidente e se destacando no século XX com a filósofa Hannah Arendt (1906-1975). Maiores informações: (BUCKINGHAM; BURNHAM; HILL; KING; MARENBO; WEEKS, 2016).

⁷⁷ No original: “No examination of Captain America, therefore, would be complete without some attention to those villains who figured most prominently in his comics during the Golden [Age] – namely, the Nazis.” (MOSER, 2009, p.24).

A escolha dos nazistas como vilões não é terrivelmente surpreendente, dado que, pelo meio de 1940, as legiões de Hitler tinham articulado a conquista de quase toda a Europa e isso permaneceu longe de sua conclusão durante o verão e outono se a Grã-Bretanha não fosse capaz de impedir isso sozinha. Além disso, os nazistas tinham uma teatralidade inegável sobre eles mesmos. Seus comícios e desfiles de tochas eram grandes espetáculos visuais, seus banners e uniformes atraentes, suas ambições aparentemente ilimitadas, seu uso inigualável da mídia. Foi fácil ver por que os jovens alemães – sofrendo de um sentimento de impotência na esteira do humilhante Tratado de Versalhes e as crises econômicas do período entre guerras – foram atraídos para os nazistas. Os americanos, entretanto, foram simultaneamente repelidos e fascinados por ele; as ideias eram muito alienígenas, é claro, para ser abraçada por qualquer setor significativo da esfera pública, mas, como um terrível acidente automobilístico, eles acharam impossível não assistir. (MOOSER, 2009, p.24)⁷⁸.

Em seu texto, Mooser destaca o nazista como uma figura fascinante, ao mesmo tempo que aterrador. Apesar da monstruosidade de seus atos na promoção de um mal moralmente indesejado para si, o nazista se destaca como a sombra de uma ameaça que se esgueira nas profundezas de uma caverna e que, por mais que saibamos haver aí um perigo em potencial, flertamos em nos aproximar um pouco mais para ver sua face desnudada. A imagem da capa da segunda edição da revista *Captain America*, de abril de 1941 (Figura 18) apresenta a figura do Capitão América em movimento, saltando por uma janela sobre a figura do próprio *Führer* que, assim como a capa da primeira edição, demonstra surpresa e, ao mesmo tempo, uma espécie de temor diante da figura do herói.

⁷⁸ No original: “The choice of the Nazis as villains is not terribly surprising given that by the middle of 1940 Hitler’s legions had managed to conquer nearly all of Europe, and it remained far from clear during that summer and fall whether Great Britain would be able to hold out alone. Moreover, the Nazis had an undeniable theatricality about them. Their rallies and torchlight parades were grand visual spectacles, their banners and uniforms eye-catching, their ambitions seemingly unlimited, their use of media unparalleled. It was easy to see why young German men – suffering from a sense of powerlessness in the wake of the humiliating Treaty of Versailles and the economic crises of the interwar period – were attracted to the Nazis. Americans, meanwhile, were simultaneously repelled and fascinated by it; the ideas were too alien, of course, to be embraced by any significant sector of the public, but, like a horrific automobile accident, they found it impossible not to watch.” (MOOSER, 2009, p.24).



Figura 18 – *Captain America* nº02

Fonte: <https://readcomiconline.to/Comic/Captain-America-Comics/Issue-2>

Acessado em: 06/03/2019

Em um ambiente que, aparentemente, remonta a ideia de uma masmorra⁷⁹, dotado de um grande conjunto de pontos obscuros e cobertos pelo mistério da escuridão, Adolf Hitler é apresentado, na capa dessa edição, como o protagonista de uma cena de tortura, onde Bucky, aliado e companheiro de aventuras do herói encapuzado, se encontra vítima de sua ação (vide o fato de seus braços e mãos estarem amarradas). A imagem de Hitler, figurado na concretude como o símbolo maior da Alemanha nazista, aqui, mais uma vez, denota fraqueza, na leitura de suas sobrancelhas arqueadas, boca entreaberta e corpo curvado quando em face do herói que, por sua vez, tem seus olhos fixados na figura do vilão, portando uma postura ofensiva e inabalada. Assim,

⁷⁹ Ao pé da capa desta edição se encontra a frase *Trapped in the nazi stronghold!* Que, em tradução livre significa: Preso na fortaleza nazista. Portanto, nos parece viável sustentar a ideia de que a cena se passa em uma masmorra (nazista).

enquanto um apresenta ser constituído da força, outro da fraqueza; enquanto um é determinado, outro é temerário.

Tal como a capa da primeira edição, o símbolo da bandeira nazista estacada na imagem geográfica dos EUA (figurada enquanto um globo sobre a mesa em um primeiro plano), enaltece o valor da ameaça nazista a nação estadunidense e, como afirmamos, em uma concepção valorativa de suas respectivas representações, o nazismo consistiria na própria manifestação do mal em um sentido de promover a aniquilação daquilo considerado um bem, em outras palavras, o nazismo representaria a permanência da ausência do bem simbolizado pela própria nação estadunidense, portanto, justificando a ação do herói frente ao seu algoz.

Concebendo a figura alegórica do Hitler, assim como do nazismo, o qual ele representa, nos é possível perceber que ambos incorporam a essência de um mal transcendental, desqualificado enquanto decorrente do desenvolvimento de concepções dissonantes acerca dos valores de justiça, democracia, bem estar social e outros símbolos inerentes a nação estadunidense, isto é, o mal protagonizada pela personagem Hitler e o nazismo, traz consigo uma ideia de essencialidade incorporada, tal como os demônios das mitologias, sua maldade não vislumbra a possibilidade de uma (possível) redenção. Por consequência, em meio a essa lógica, o próprio Capitão América simbolizaria, em sua prática, a própria ação dos valores positivos em um mundo polarizado, agindo em prol da obliteração dessa força que, em tese, atuaria enquanto uma barreira para a viabilização de um bem possível. Como um agente da própria bondade, tal como os santos representariam a vontade de Deus, ele representaria a vontade de sua nação. Jewett e Lawrence escrevem um interessante parágrafo acerca da ação do bem contra o mal, o qual concatena com nossa particular leitura de ambas figuras em seu livro *Captain America and the crusade against evil* (2003):

As pessoas más devem ser destruídas porque são a extensão da força demoníaca; nunca se supõe que eles agem conforme seus próprios desejos de maestria ou justiça. Da mesma forma, os Santos não são plenamente responsáveis por suas ações, porque eles estão sendo usados por Deus. (LAWRENCE; JEWETT, 2003, p.198)⁸⁰.

⁸⁰ No original: "Evil people must be destroyed because they are the extension of the demonic force; it is never assumed that they act out their own desires of mastery or justice. Likewise, the saints are not fully accountable for their deeds because they are being used by God." (LAWRENCE; JEWETT, 2003, p.198).

Os autores ressaltam, em sua obra, que a divinização dos valores concernentes ao bem enaltece seus agentes enquanto representações divinas ou superiores a humanidade em geral. Por mais que a figura alegórica do Capitão América tenha características humanas, sua ação se equivale a jornada dos cavaleiros das lendas arturianas, onde seus atos não se encontram suscetíveis a moral mundana, seu bem corresponde a um ato de justiça transcendental, assim como a aniquilação da maldade, em paralelo, acabaria por consistir na aniquilação de uma força, igualmente, transcendental. Por isso, derrotar o mal acaba sendo entendido, pelos autores, como uma ação necessária para a manutenção do bem.



Figura 19 – *Captain America* n°02, p.17

Fonte: <https://readcomiconline.to/Comic/Captain-America-Comics/Issue-2?id=37362#19>

Acessado em: 06/03/2019

Apesar de Adolf Hitler figurar cenas de humilhação e de (justificada) violência contra si, a constante depreciação de sua imagem, tal como presente na página 17 de sua segunda edição (Figura 19), gradualmente atribuiu, a figura representativa da maldade, uma desqualificação de seu potencial destrutivo. Ainda que as capas das duas primeiras edições ressaltassem a possibilidade de uma invasão e muitas de suas histórias, até então, trouxessem o constante discurso da ameaça ao território nacional, a figura de Hitler como algoz, comprada e enaltecida e exaltada imagem da personagem Capitão América, passou, segundo nossa interpretação, a figurar um mal menor, no sentido de representar algo passível de ser aniquilado sem haver o desprendimento de um grande esforço, tanto por parte do herói, quanto por parte da nação (a qual ele representa).

Frente a imagem exaltada da personagem Capitão América e do, gradualmente, desqualificado potencial aterrador da personagem Hitler, a figura do vilão, necessariamente deveria passar por uma transformação. Conforme apontam Jewett e Lawrence:

O aspecto mais decisivo do estereótipo contemporâneo é a identificação da pessoa ou movimento com um lado da luta cósmica entre o bem e o mal. O dualismo da variedade bíblica tardia é essencial para essas categorias mutuamente exclusivas como cowboys vs. índios, policiais vs. ladrões, Popeye vs. Brutos, o Jedi e o Império, ou o Capitão América contra o inimigo do momento. O leitor ou o visualizador é avisado imediatamente, por motivos convencionais, para saber se um determinado personagem pertence ao lado bom ou ruim. [...] Os vilões são retratados de forma bestial ou demoníaca e o herói de forma supremamente humana, além de um grande moralismo em suas linhas heroicas. (LAWRENCE; JEWETT, 2003, p. 223)⁸¹.

Por isso a face do temor estampada no rosto de Hitler, em ambas as capas, se destaca, em conformidade com nossa análise, com um duplo objetivo: ao mesmo tempo em que apresenta a manifestação do mal enquanto força determinada a promover o desaparecimento do bem, ela destaca a fraqueza

⁸¹ No original: "The most decisive aspect of the contemporary stereotype is the *dentification* of the person or movement with one side of the cosmic struggle between good and evil. Dualism of the late biblical variety is essential for such mutually exclusive categories as cowboys vs. Indians, cops vs. robbers, Popeye vs. Bluto, the Jedi and the Empire, or Captain America vs. the Enemy of the Moment. The reader or viewer is tipped off immediately by conventional motifs as to whether a given character belongs to the good or the bad side. [...] The villains are pictured in bestial or demonic fashion and the hero in supremely human fashion, along moralistic rather than heroic lines." (LAWRENCE; JEWETT, 2003, p.223).

imane a própria manifestação do mal que, conforme as capas apresentam, é fraco, temerário e possível de ser atingido e, quando atingido, tomba facilmente, visto a ação provinda do representante maior da nação: o seu herói. O problema é que a imagem cansada do *Führer*, frente ao poder de reação atribuído a personagem do herói o diminuíra, ressaltando, em destaque, a face da fraqueza em detrimento a face da ameaça. É por esse motivo que entendemos o gradual afastamento da figura de Hitler das páginas das revistas do *Captain America* ao longo da década de 1940 e, por consequência, o exponencial investimento na figura de um vilão, imagetivamente falando, um tanto mais bestial, aterrador e, em acordo com o termo de Jewett e Lawrence, demoníaco: O Caveira Vermelha.

Já presente como um inimigo pouco explorado na primeira edição da revista *Captain America* (Figura 20), o Caveira Vermelha traz em sua fisionomia a memória do *rigor mortis*⁸², assim como a lembrança (física) do terror e da ausência da vida. A fisionomia de uma caveira sorridente em animação, dotada de olhos afundados em uma face óssea e banhada pela cor vermelha, assimila, a nossa compreensão, o sangue e os ossos como símbolos de uma morte indesejada.

⁸² O *rigor mortis* também é chamado de rigidez cadavérica. Consiste em um sinal físico facilmente reconhecível do advento da morte que é causado por uma mudança bioquímica nos músculos, algo que provoca o endurecimento dos mesmos e destaca a visível protuberância óssea em várias partes do corpo, trazendo a face da morte na manifestação de um corpo cadavérico. Informações adicionais podem ser obtidas no sítio: <https://www.britannica.com/science/rigor-mortis>. Acessado em: 06/03/2019.



Figura 20 – *Captain America* nº01, p.35

Fonte: <https://readcomiconline.to/Comic/Captain-America-Comics/Issue-1>

Acessado em: 06/03/2019

Mais aterrador que o seu líder, o Caveira Vermelha denota a monstruosidade física e a personificação de um mal ideal, transcendente as ações concretas promovidas dos avanços das tropas alemãs ao longo da década de 1940. A concretude dos atos das forças do Eixo se encontra, sempre, sujeito a interpretação daquele que o observa, portanto, mesmo havendo mortes, usurpação de valores, promoção do terror e mais, a concretude do ato poderia ser admitido enquanto algo viável, em acordo com a moral daquele que se propõe julgar a ocorrência. Distanciando o leitor da imagem, passível de ser interpretada como algo não tão ameaçador ou, quiçá, não tão mal como aparentemente se aparenta ser, a figura do Caveira Vermelha se destaca enquanto consolidação de uma ideia de mal transparecida em sua manifestação física. Algo que nos permite uma (mais) rápida identificação dos valores, os quais se encontram em antagonismo ao herói ovacionado.

A imagem do Caveira Vermelha destruindo com o próprio punho um avião estadunidense, mesmo com o Capitão América e seu aliado enfrentando e, aparentemente, vencendo um grupo de soldados alemães na página inaugural do vilão, ressalta seu valor simbólico como um alerta: o mal a ser combatido é maior que a ação do herói, não sendo suficiente o enfrentamento de seus muitos soldados, pois uma ideia é mais perigosa e traz um perigo maior, demandando um maior esforço por parte daquele que se propõe a combatê-lo. A suástica no capacete vestido pelo vilão nos serve de alerta, imputando a relação direta de sua imagem com o império alemão sobre a bandeira do partido nazista. Assim, a relação entre o mal ideal da besta personificada com o nazismo concreto se consolida no entendimento de que o nazismo consiste na propagação de um mal que não se encontra estampado apenas na figura frágil do *Führer* alemão, sua face materializada é a face do próprio terror: digno da monstruosidade ideal atribuída a prática nazista e, nesse sentido, somente a face de um (verdadeiro) monstro poderia vir a representá-lo.

Nesse sentido entendemos o protagonismo da personagem Caveira Vermelha na capa da terceira edição da revista *Captain America* de maio de 1941 (Figura 21).



Figura 21 – *Captain America* nº03

Fonte: <https://readcomiconline.to/Comic/Captain-America-Comics/Issue-3?id=37387>

Acessado em: 06/03/2019

Nesse sentido a recorrência da Caveira Vermelha se destaca enquanto manutenção do temor frente ao mal ideal que passara a identificar o nazismo nas páginas das revistas do Capitão América. Seus atos destrutivos consistiam em mortes bem articuladas, as quais denotavam uma relação de prazer com o ato de extinguir a vida de alguém. Ainda que o Capitão América sempre estivesse pronto para o resgate, o enaltecimento da ideia de monstruosidade bestial caracterizada pelo prazer da tortura e, claro, da morte de seus inimigos declarados, fizeram do Caveira Vermelha uma representação vívida da oposição ao Éden estadunidense, sustentado uma maior relação com a ideia de um mal transcendental que aquela protagonizada pela figura do próprio *Führer*.

A imagem da mulher presa a um foguete prestes a ser lançado para a zona de guerra (*war zone* – destaque da seta vermelha localizada na ponta do foguete), ganha destaque por constituir o centro do terror desprendido pela ação

do Caveira Vermelha. O olhar assustado da vítima do ato (monstruoso) da tortura eleva o caráter corrompido dos valores nazistas e destaca a tortura como algo natural vinculado a prática do mal. Como vítima direta da tortura do Caveira Vermelha, Bucky, é amarrado em uma posição por deveras desconfortável, totalmente privado da liberdade de ação e, igualmente, sujeito ao desejo de seu algoz que, com seu sorriso cadavérico, expressa prazer em promover tal ação. A capa em questão ínsita a associação do nazismo com um mal ideal, capaz de torturar mulheres e crianças, além de criar um vínculo de prazer com o ato desprezado. Assim, o nazismo se torna a face do avesso daquilo sustentado enquanto valor pela nação estadunidense, sendo digno combatê-lo e, por que não, aniquilá-lo em preservação do bem que sua nação acaba por simbolizar.

Ainda distante do conflito, a participação dos EUA na Segunda Guerra Mundial se encontrava presente apenas em grandes aventuras protagonizadas pelo Capitão América e demais publicações da época que, igualmente, buscavam manifestar, de maneira alegórica, um conjunto de interpretações acerca do nazismo e, inclusive, de sua nação. Mas na manhã do dia 07 de dezembro de 1941, as forças militares japonesas promoveram um ataque a base naval estadunidense de Pearl Harbor, na ilha de Oahu – Havaí. As tropas estadunidenses lá alocadas se encontravam concentradas em defesa a um possível ataque das forças do Eixo, tal qual apresentada, enquanto ameaça sutil, nas capas das duas primeiras edições da revista *Captain America* de março e abril de 1941. Ainda não atuante no conflito, o ataque a Pearl Harbor constituiu o marco para um (forçado) ingresso oficial dos EUA na guerra, que já sustentava um *corpus* global, em apoio as forças Aliadas e em oposição as forças do Eixo.

Ressaltamos o envolvimento estadunidense no embate da Segunda Grande Guerra decorrer de seu forçado ingresso, visto o posicionamento do, até então, presidente estadunidense em sua política de preservação da paz ser mantido enquanto ato até a data do ocorrido em Pearl Harbor.⁸³ Em 08 de dezembro de 1941, o presidente Franklin Delano Roosevelt discursou para a nação estadunidense, explicando o ocorrido em Pearl Harbor e, igualmente, firmando (oficialmente) o envolvimento direto do país na Segunda Grande Guerra:

⁸³ Visto o discurso oficial da nação, já apresentado no presente trabalho e datado de 1939.

Ontem, 7 de dezembro de 1941 — uma data que viverá na infâmia — os Estados Unidos da América foi subitamente e deliberadamente atacado pelas forças navais e aéreas do Império do Japão. Os Estados Unidos estavam em paz com essa nação e, na solicitação do Japão, ainda estava em conversa com seu governo e seu imperador olhando para a manutenção da paz no Pacífico. De fato, uma hora depois que os esquadrões aéreos japoneses haviam começado a bombardear na ilha americana de Oahu, o embaixador japonês nos Estados Unidos e seu colega entregaram ao nosso secretário de estado uma resposta formal a uma mensagem americana recente. E enquanto esta resposta afirmou que parecia inútil continuar as negociações diplomáticas existentes, não continha nenhuma ameaça ou indício de guerra ou de ataque armado. Será registrado que a distância do Havaí do Japão torna óbvio que o ataque foi deliberadamente planejado muitos dias ou mesmo semanas atrás. Durante o tempo de intervenção, o governo japonês deliberadamente procurou enganar os Estados Unidos por falsas declarações e expressões de esperança para a paz continuada. (ROOSEVELT, 1941, p.01)⁸⁴.

O tom do discurso destaca o movimento da traição como um valor fundamental enaltecido enquanto prática do império japonês. O ataque a Pearl Harbor, segundo apontado pelo presidente, decorre de um golpe traiçoeiro aqueles que, conforme sua conduta até então os descrevia, se mostravam distantes dos eventos da guerra e, teoricamente, buscavam assim se manter.

Ainda que a ação midiática estadunidense versasse com a conduta intervencionista, como as HQs do Capitão América o fazia, o levante de guerra ainda se encontrava centrado no universo especulativo, tendo uma maior relação com uma intencional tomada de posicionamento frente a investida nazista do que um potencial movimento em prol do ingresso da nação em um cenário de guerra. A ilustração do periódico *PM Magazine* de 09 de dezembro de 1941

⁸⁴ No original: “Yesterday, December 7, 1941—a date which will live in infamy—the United States of America was suddenly and deliberately attacked by naval and air forces of the Empire of Japan. The United States was at peace with that Nation and, at the solicitation of Japan, was still in conversation with its Government and its Emperor looking toward the maintenance of peace in the Pacific. Indeed, one hour after Japanese air squadrons had commenced bombing in the American Island of Oahu, the Japanese Ambassador to the United States and his colleague delivered to our Secretary of State a formal reply to a recent American message. And while this reply stated that it seemed useless to continue the existing diplomatic negotiations, it contained no threat or hint of war or of armed attack. It will be recorded that the distance of Hawaii from Japan makes it obvious that the attack was deliberately planned many days or even weeks ago. During the intervening time the Japanese Government has deliberately sought to deceive the United States by false statements and expressions of hope for continued peace.” (ROOSEVELT, 1941, p.01).

(Figura 22) trazia a ilustração do Dr. Suss⁸⁵, ironizando o papel da nação frente as ações do império japonês.

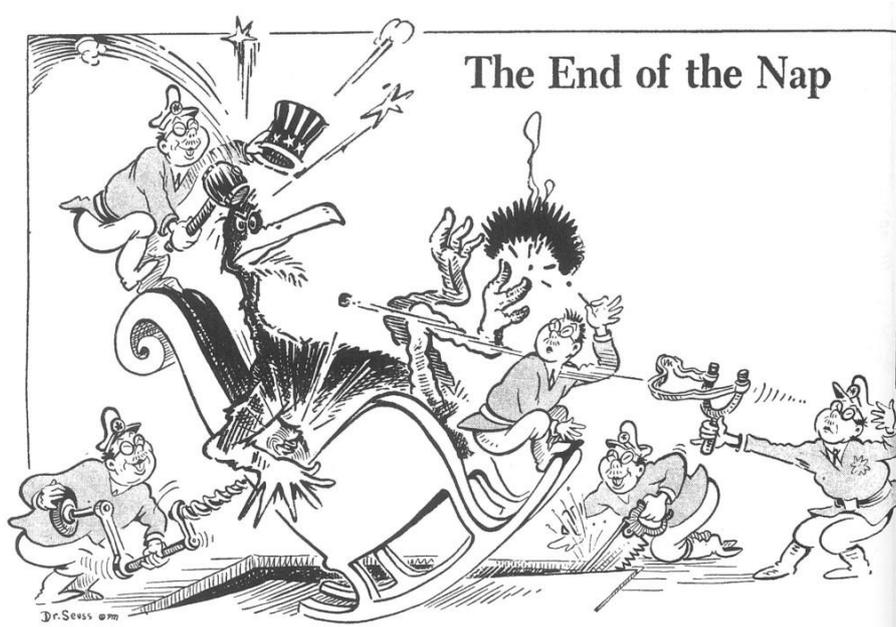


Figura 22 - O fim do cochilo
 Fonte: <https://apjif.org/2017/16/Miner.html>
 Acessado em: 07/03/2019

A representação da nação estadunidense como um velho pássaro alheio as ocorrências degradantes oriundas de seu, agora, algoz oriental, destaca que a intenção preconizada nas capas das duas primeiras edições da revista *Captain America*, desse mesmo ano, assim como o tom constante de invasão nacional presente em muitas de suas narrativas, não se encontravam manifestados apenas no universo das alegorias. Com um tom de humilhação, a imagem retrata a postura de seu governo que, ao buscar o isolamento sob a desculpa de estar mantendo a paz para seus compatriotas, trouxe consequências desastrosas a nação, além de difamar sua imagem para o mundo.

O golpe sofrido rapidamente fora entendido como uma forte ofensa aqueles que, em analogia ao discurso oficial de 1939, buscavam apenas manter o Éden protegido das políticas externas conflituosas e proteger seus cidadãos de uma investida que, inevitavelmente, traria perdas para todos. Mas o levante

⁸⁵ Theodor Seus Geisel é conhecido por algumas de suas criações voltadas para o público infanto-juvenil como o *The cat in the hat* e *Grinch* (que roubou o natal). Maiores informações podem ser encontradas na *Encyclopaedia Britannica*: <https://www.britannica.com/biography/Dr-Seuss>. Acessado em: 07/03/2019.

japonês trouxe ao orgulho estadunidense algo por deveras muito mais indigesto do que a perda de vidas em um ataque desonrado, trouxe uma afronta aos valores nacionais.

O valor simbólico enaltecido pelo Dr. Suss frente ao ataque japonês, acaba por ressaltar uma nova característica inerente aos algozes da nação: o valor da traição. Tal ato é apresentado como a humilhação da nação estadunidense e de tudo aquilo que seu herói até então representava nas páginas de suas publicações: um país forte, com valores que eram dignos de serem defendidos e capaz de atingir o rosto do próprio *Führer* em sua terra natal. Agora, essa nação que não consegue cuidar de suas próprias fronteiras, é enganada e invadida sem ao menos perceber. O desenho do Dr. Suss destaca, em seu discurso inaudível, que a nação americana devia acordar e mudar sua conduta, de um pássaro velho que dorme em sua cadeira de balanço, para a figura de um herói, tal qual a figura do Capitão América, convertendo sua ação, de seu rico universo de fantasias, para a concretude da Segunda Grande Guerra.

Com o ingresso oficial dos EUA na Segunda Grande Guerra, a cobrança de uma reação voltada para seus cidadãos passara a ser recorrente, assim a pergunta: O que você fez hoje para ajudar a salvar o seu país deles? Passou a ser algo comum.



Figura 23 - O que você tem feito para proteger sua nação?

Fonte: <https://library.ucsd.edu/speccoll/dswenttowar/>

Acessado em: 07/03/2019

A ilustração do Dr. Suss publicada na *PM Magazine* de 05 de março de 1942 (Figura 23), retrata o leitor, identificado pela palavra você (*you*), frente a um grande *outdoor* com as imagens, um tanto satíricas, de Adolf Hitler e do imperador japonês Hiroito. As imagens de ambos demonstram um largo sorriso de satisfação e despreocupação diante do ocorrido em Pearl Harbor, assim como diante da possível reação estadunidense, como que com isso estivessem reafirmando que a mítica construída ao longo das HQs do Capitão América significava apenas isso: uma mítica de auto-valorização digna do universo da fantasia e nada mais. A pergunta supracitada na ilustração visa instigar o leitor que, diante da humilhação, é provocado a tomar uma posição: seja no ato de aceitar ser aquilo até então construído enquanto discurso nas páginas da revista *Captain America*, de fato, ser apenas um mito nada concernente a concretude nacional, ou, em oposição a isso, agir em afirmação da mítica construída e, por consequência, provar o seu valor.

No mês seguinte a publicação da provocação instigada pela *PM Magazine*, em abril de 1942, a décima terceira edição da revista *Captain America* trouxe uma potencial resposta a pergunta trazida por Dr. Suss (Figura 24).



Figura 24 – *Captain America*, nº13

Fonte: <https://readcomiconline.to/Comic/Captain-America-Comics/Issue-13?id=37340#2>

Acessado em: 07/03/2019

Na capa dessa edição temos a figura do Capitão América, seguida de seu aliado, acompanhado por um grande contingente de soldados, navios e aviões, todos indo em direção a uma terra distante marcada pela bandeira do império japonês (presente no canto inferior esquerdo da capa em destaque). Próximo a ela, pequenos soldados tentam escalar as botas de uma gigantesca figura do Capitão América que investe contra a figura de uma, igualmente gigantesca, representação de um (significativo) general japonês⁸⁶. A figura em destaque é Hideki Tojo, general das tropas japonesas que liderou o ataque aos EUA, estopim para o ingresso da nação na Segunda Grande Guerra. Tojo tivera uma grande e reconhecida carreira militar, assim como fora reconhecido por sua

⁸⁶ Destacamos, a fim de referência acerca do consolidação da imagem do japonês na produção das HQs do Capitão América da década de 1940 a dissertação de mestrado: RIBEIRO, 2018.

atuação no campo político, assumindo o cargo de Primeiro-Ministro do Japão ao longo dos anos de conflito (servindo como chefe de governo de 18 de Outubro de 1941 a 22 de Julho de 1944). O general lutou pela contenção do Comunismo na Ásia, por crer que a expansão dessa ideologia desestabilizaria a segurança, não somente do Japão, mas de todo o Leste Asiático, além de ter atuado, de forma incisiva, contra a influência política dos Estados Unidos nas ilhas do Pacífico.⁸⁷

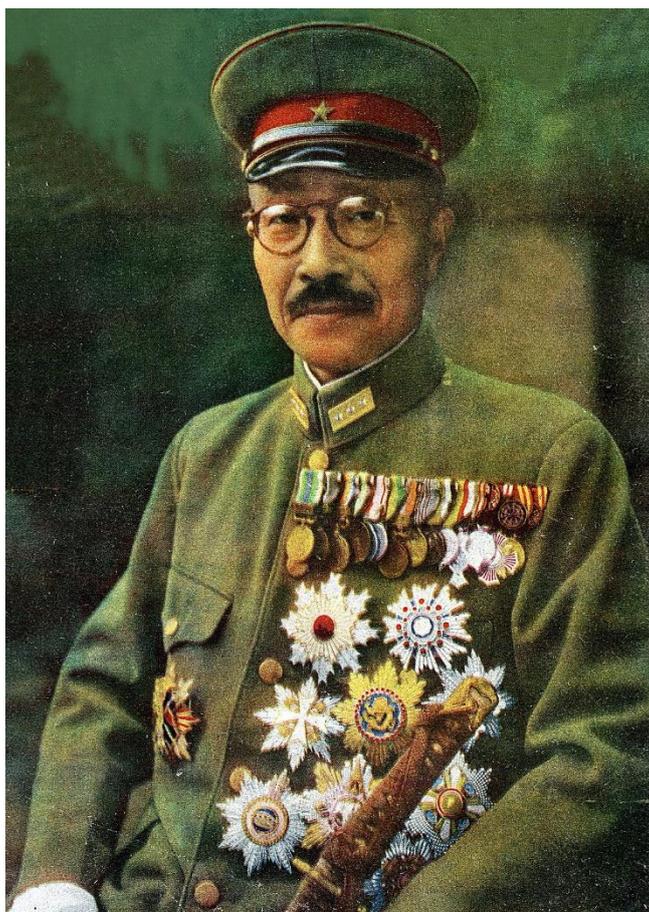


Figura 25 - Hideki Tojo

Fonte: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/d/d7/HidekiTojoColor.jpg/1200px-HidekiTojoColor.jpg>

Acessado em: 07/03/2019

O soco desferido no rosto do general remonta o intuito protagonizado nas capas das duas primeiras edições: determinar a configuração do dualismo existente entre o bem e o mal. A frase erigida pelo Capitão América, em tom de

⁸⁷ Informações contidas na *Encyclopaedia Britannica*, disponível no sítio: <https://www.britannica.com/biography/Tojo-Hideki>. Acessado em: 15/02/2019.

ameaça, ressalta o amargor da traição já enaltecido no discurso de Roosevelt de dezembro de 1941. Sua frase: *You started it! Now we'll finish it!* Afirma, em tradução, que *vocês (os japoneses) começaram isso! Agora, nós encerraremos!* Como que respondendo a questão erigida pelo Dr. Suss, o Capitão América, como a figura representativa da nação estadunidense, em alto e bom som, reafirma sua postura de herói nacional ao enaltecer que aquilo protagonizado no mundo das alegorias, de fato, se concretizará no ato da retaliação.

A figura em destaque, do general japonês, incorpora a face do dualismo construído ao longo dos anos de publicação da revista *Captain America* no período pré-intervenção: a partir de um posicionamento diante da conduta de Adolf Hitler e sua ideologia nazista, alimentada e aprimorada na face aterradora de um mal transcendental manifesto na personagem do Caveira Vermelha, o japonês se converteria, a partir do ano de 1942, na memória viva de um mal que não encontraria limites na expansão de sua ambição.

Deborah Clark Vance ressalta, no artigo *Racial Stereotypes and war propaganda in Captain America* (2016), algumas classificações acerca do dualismo valorativo construído pelos EUA ao longo do período da Segunda Grande Guerra, os quais justificaram toda uma conduta frente a Alemanha nazista, no período pré-intervenção. Após o evento de Pearl Harbor, os japoneses passaram a representar, de fato, aquilo construído enquanto mítica, incorporando, por sua vez, toda a carga valorativa do mal enaltecido nas figuras anteriores a sua investida e alimentado pela estigma da desonra atribuído ao ataque à Pearl Harbor, interpretado, a partir dos valores contextuais de sua época, enquanto decorrente de uma traição.

A autora coloca em evidência as seguintes categorias dicotômicas para entendermos a postura estadunidense em detrimento aos seus algozes do Eixo: Beleza e Feiura; Bravura e Covardia; Justiça e Desvirtuação; Humor e Maldade; Legalidade e Ilegalidade; Proteção e Traição, Sacrifício e Egoísmo; Confiança e Falsidade; Democracia e Hierarquia. A partir dessas respectivas categorias, Vance alimenta a concepção de que a construção valorativa estadunidense, presente nas HQs do Capitão América ao longo da década de 1940, nasce de uma relação de comparação dualista, onde seu valor só se faz enaltecer a partir da exposição de sua oposição depreciada.

A categorização do dualismo valorativo presente das HQs do Capitão América, ao longo da década de 1940, ressalta o papel do mal enquanto elemento de exaltação dos valores carregados pelo herói. A corrupção daquilo carregado enquanto algo positivo, trazido junto a figura do herói, ressalta Vance, enaltece a positividade daquilo simbolizado pelo herói e suas ações. Nesse sentido, o vilão se torna uma figura necessária, a fim de justificar, não somente o papel do herói em suas narrativas, mas, sua própria conduta moral. De acordo com Vance:

[...] no início do século vinte, as ideias foram introduzidas simbolicamente na cultura dos EUA para ajudar a criar uma identidade nacionalista a defender, como um modelo, a noção de americano favorecido por uma classe de elite, e, concomitantemente, apresentando um modelo estrangeiro e hostil a esta ideia. Os dois modelos se juntam e podem ser vistos nas histórias em quadrinhos do Capitão América. Ambos os modelos [...] dependem de estereótipo. (VANCE, 2016, p.145-146)⁸⁸.

Conforme a autora, o valor carregado pelo herói se destaca frente a ação corrupta do vilão. Seu mal visa a depravação, desvirtuação e afastamento de todos daquilo que o herói representa, seu sucesso decorre do descrédito aos valores os quais o herói representa. Assim, herói e vilão se complementam: o sucesso de um é sustentado pela ação do outro.

Após o evento de Pearl Harbor, a memória dos valores depreciativos, simbolizados pela figura do vilão, são enaltecidos e o selo da lembrança do ocorrido em dezembro de 1941 se torna algo comum (Figura 26).

⁸⁸ No original: “[...] in the early twentieth century, ideas were introduced symbolically into U.S. culture to help a nationalistic identity by upholding as a model the notion of *American* favored by an elite class, and concurrently by presenting a foreign model inimical to this idea. The two models come together and can be seen in the comic book *Captain America*. Both models [...] rely on stereotype.” (VANCE, 2016, p.145-146).

PAGE 56 CAPTAIN AMERICA

REMEMBER PEARL HARBOR

**SENTINELS OF LIBERTY
SECRET CLUB NEWS**

HELLO SENTINELS!

MESSAGE FROM CAPTAIN AMERICA

WE MEET each other again this month with a grim purpose and determination! Now, more than ever before, does the word "America" bring to our hearts a stir of pride and a feeling of intense dignity!

No longer is the word "Liberty" just a mere word — now it is a cherished ideal for which all true Americans must fight valiantly, knowing full well that theirs is the cause of justice and righteousness!

And so, my message to Sentinels and to every American and lover of freedom is: **REMEMBER PEARL HARBOR! KEEP 'EM ROLLING, FLYING, AND PUNCHING, AMERICA!**

HI PALS!

BUCKY'S COLUMN

WELL, guys, we're in the war all right! Of course we're going to lick the tar out of the dictators! But I know that lots of you kids who are about my age are wondering what you can do to help our nation! Here's what we can all do—and what we **WILL** all do, by golly!—

1. We're gonna buy all the United States Defense Stamps we can! These stamps will pay for the weapons with which our army, navy 'n air force are gonna lick our enemies!
2. We're gonna give the Red Cross all the money and support we can because of the swell work they're doing for our wounded soldiers!
3. We're gonna pitch in and **CHEER** and give our country and our leaders all the support they deserve! Remember, our most important task is to **KEEP SMILING!**

Code passwords for this month —
1: **WQYN KINCQR!**
2: **YAQRUY YCAYDP**

AMERICA ALWAYS!

Figura 26 – *Captain America*, nº13, p.56

Fonte: <https://readcomiconline.to/Comic/Captain-America-Comics/Issue-13?id=37340#58>

Acessado em: 07/03/2019

Com o intuito de alimentar a memória presente do evento de Pearl Harbor e tudo aquilo que ele representa, o selo *Remember Pearl Harbor*, que, em tradução, clama para o seu leitor: Lembrem de Pearl Harbor, passou a ser figura recorrente em muitas de suas edições. O chamado do herói frente a concretude do avanço da ameaça de invasão, assim como frente a mudança de posicionamento da nação estadunidense em meio ao conflito, se destaca no aclamado discurso erigido pela personagem na página 56 da décima terceira edição da revista *Captain America*, de abril de 1942, no qual, em anúncio, o herói clama a nação:

Agora, mais do que nunca, a palavra "América" traz aos nossos corações uma agitação de orgulho e um sentimento de dignidade intensa! Já não é mais a palavra "Liberdade" apenas uma mera palavra - agora é um ideal estimado, pelo qual todos os verdadeiros americanos devem lutar bravamente, sabendo muito bem que eles são a causa da justiça e do que é certo! Essa é a minha mensagem para

os Sentinelas e todos os americanos amantes da liberdade: Lembrem de Pearl Harbor! Continuem seguindo, voando e a socá-los, América! (CAPTAIN AMERICA COMIC, 1942, p.56)⁸⁹

O exacerbado tom do discurso protagonizado pela personagem ressalta os valores de patriotismo e liberdade ressignificados mediante a situação de guerra. O sentido atribuído a palavra liberdade, entendida enquanto um ideal estimado, implica uma identificação nacionalista ao cidadão estadunidense no sentido de imputar a este a responsabilidade de lutar pelos valores de sua pátria. Igualmente, a violência clamada pelo Capitão América não é relativizada, tão pouco suavizada ao término de seu discurso. Como que imbricado ao ato patriótico, a violência contra aquele que se faz merecedor da punição deixa escapar, em sutileza, aquilo que já se encontrava estampado na capa dessa mesma edição: vocês começaram isso e nós vamos terminar.

Assim a violência se torna um argumento justificado nas edições subsequentes da revista *Captain America*, enaltecida pela monstruosidade do ato do vilão, o qual acaba por ser um justo merecedor da (violenta) reação por parte do herói (Figura 27).

⁸⁹ No original: "Now, more than ever before, does the word "America" bring to our hearts a stir of pride and a feeling of intense dignity! No longer is the word "Liberty" just a mere word - now it is a cherished ideal for wich all true Americans must fight valiantly, knowing full well that theirs is the cause of justice and right-cousness! And so, my message to Sentinels and every American and lover of freedom is: Remember Pearl Harbor! Keep'em rolling, flying, and punching, america!". (CAPTAIN AMERICA COMIC, 1942, p.56).



Figura 27 - *Captain America*, nº23

Fonte: <https://readcomiconline.to/Comic/Captain-America-Comics/Issue-24?id=37379>

Acessado em: 07/03/2019

Com isso, chegamos ao momento de elaborarmos uma quinta síntese:

Síntese 5

A figura do algoz, manifesto enquanto o vilão das aventuras do Capitão América, surge enquanto um símbolo opositor aos valores enaltecidos pela figura do herói. Sua manifestação cumpre o papel da ausência daquilo simbolizado enquanto valor e trazido enquanto permanência na figura do herói que, no caso da personagem Capitão América, se sustenta pela representação estereotipada do mal nazista, perpassando pela figuração da monstruosidade da Caveira Vermelha e, por fim, na figura do japonês que, de maneira concreta, incitara a nação estadunidense ao ingresso, efetivo, na Segunda Grande Guerra.

Sendo o mal aquele que dignifica a ação do herói, cabe a nós compreendermos os valores nacionais os quais o herói carrega consigo e que entendemos estar implícitos à sua ação: aquilo que faz do Capitão América a representação de uma época.

6. O HERÓI COMO UM SÍMBOLO NACIONAL

No período da Primeira Grande Guerra (1914-1918), os EUA se valeu da figura do Tio Sam (*Uncle Sam*) para incitar seus cidadãos a aderirem ao contingente de guerra. A imagem mítica do Tio Sam já permeava o imaginário estadunidense desde a Guerra Anglo-americana de 1812, sendo desenhado em 1870 pelo cartunista Thomas Nast e tinha como base a imagem do presidente estadunidense Abraham Lincoln⁹⁰. Sua figura representava o espírito estadunidense do patriotismo, incorporando em si um vasto conjunto de valores nacionais, os quais simbolizavam aquilo que, teoricamente, todo cidadão estadunidense carregaria em si em referência a sua pátria. Como símbolo publicitário (Figura 28), o Tio Sam ficara imortalizado pela famosa ilustração de James Flagg, a qual estampava a figura mítica do patriotismo nacional apontando seu dedo aos cidadãos estadunidenses, seguido da frase *I want you to for U. S. Army – nearest recruiting station* que, em tradução, significa: Eu quero você para o exército estadunidense – estação de recrutamento mais próxima.

⁹⁰ Informações obtidas na *Encyclopaedia Britannica*, disponível no sitio: <https://www.britannica.com/topic/Uncle-Sam>, acessado em: 26/02/2019.



Figura 28 – *I want you*

Fonte: <http://www.sonofthesouth.net/uncle-sam/images/uncle-sam.jpg>

Acessado em: 07/03/2019

O cartaz, datado de 1917, ressalta a imagem do Tio Sam como a própria representação simbólica dos EUA. Como uma espécie de entidade incorporada daquilo que, simbolicamente confere os valores nacionais, a figura do Tio Sam, no cartaz em questão, de maneira diretiva, se volta para o cidadão estadunidense e, personificando sua pátria, clama a este para vir em seu auxílio. Tal como a ilustração do Dr. Suss de março de 1942 incitava o orgulho estadunidense questionando: o que você tem feito para proteger sua nação; a figura do Tio Sam apelava ao cidadão para tomar uma atitude frente as adversidades oriundas do cenário de guerra.

O chamado intimista do Tio Sam acaba por impor uma grande responsabilidade ao cidadão comum, que se encontra pressionado a assumir um papel cívico em retorno a tudo aquilo que o mítico Éden simbólico de sua pátria tem lhe proporcionado. Como um deus que clama por seu protegido, a figura do Tio Sam impele seu cidadão à proteger tudo aquilo (de bom) que sua terra tem

lhe proporcionado. Nesse contexto, o Tio Sam acaba por instigar uma transformação em seus cidadãos: de pessoas comuns à defensores da pátria.

Esse chamado para a transformação de uma conduta é descrito por Joseph Campbell da seguinte maneira:

A grande massa de homens e mulheres dá preferência ao caminho menos eivado de aventuras das rotinas tribais e cívicas comparativamente inconscientes. Mas esses peregrinos também são salvos – em virtude dos auxílios simbólicos herdados da sociedade, os rituais de passagem, os sacramentos geradores de graça, dados à humanidade antiga pelos redentores e mantidos ao longo dos milênios. Apenas àqueles que não conhecem nem um chamado interno, nem uma doutrina externa, cabe verdadeiramente um destino desesperador; falo da maioria de nós, hoje, nesse labirinto fora e dentro do coração. Ai de nós! Onde está a guia, essa afetuosa virgem, Ariadne, para nos fornecer a palavra simples que nos dará coragem para enfrentar o Minotauro e, depois, os meios para encontrarmos nosso caminho para a liberdade, quando o monstro tiver sido encontrado e morto? (CAMPBELL, 2007, p.30).

O chamado para a aventura é entendido pelo autor como a força que motiva a transformação do herói. A imagem mítica do Tio Sam, ainda que intimidadora é, igualmente inspiradora, no sentido de alimentar os valores enraizados nos corações de seus (muitos) cidadãos. Como a Ariadne que instigara em Teseu o amor necessário para lhe fazer vitorioso, ao confrontar a besta do labirinto de Dédalo, o famigerado Minotauro⁹¹, Tio Sam simbolizara a força de uma nação que clama por seu herói.

Tal como a figura do Tio Sam, o Capitão América era apresentado, ao longo de muitas das suas histórias, reproduzindo o chamado previamente erigido pelo velho patriota. Ainda que os cartazes do Tio Sam tenham sido (re)utilizados ao longo da Segunda Grande Guerra, com o (mesmo) intuito de instigar o cidadão ao alistamento, a figura renovada da Ariadne moderna se manifestava, não como um deus que exigia que seus seguidores fizessem o sacrifício de pôr-se em risco para (garantir) sua proteção, ao contrário, o Capitão América se colocava como um cidadão, um igual que vinha incitar, ao seu compatriota, a máxima de que, juntos, a vitória é possível (Figura 29).

⁹¹ Informações obtidas pelo [Greekmythology.com](https://www.greekmythology.com/Myths/Mortals/Ariadne/ariadne.html), disponível no sítio: <https://www.greekmythology.com/Myths/Mortals/Ariadne/ariadne.html>, acessado em: 26/02/1982.

TIMELY COMICS

**SENTINELS OF LIBERTY
SECRET CLUB NEWS**

**A WORD FROM
CAPTAIN AMERICA...**

American youth stands today as the Shock Troops of the Home Front! Your country needs your enthusiasm and energy . . . and your cooperation in all things. I am happy to see so many of you keeping up with the exciting events in my life and Bucky's as we fight the enemies of our Democracy. . . . Feeling that you are with us every smashing step of the way makes us feel good — strong! We'll be looking for you on our next round of adventures.

HI PALS!

BUCKY says:

Ya-Hoo, Pals! Right now I'm plumb tuckered from chasing SUB-EARTHMEN, and smashing DOOM-MACHINES with Cap! But I feel good — a coupla jobs well done, y'know. Now look, Sentinels — here's a super-secret for you club members. Next issue Cap and I tangle with a mile-high Jap cannon, and also save a troop convoy in the tropical Pacific, and do a few other hair-raising jobs. It'll be fine knowing you're with us again!

Now here are your code passwords for this month:

To enter club-room — MQZ AYRPKYCC
To leave club-room — OIMKN XZ, WYNYYZ

Figura 29 – *Captain America*, nº17, p.65

Acervo: <https://readcomiconline.to/Comic/Captain-America-Comics/Issue-17?id=37349#67>

Acessado em: 07/03/2019

No anúncio da décima sétima edição da revista *Captain America*, de agosto de 1942, o símbolo da esperança, que mostra o caminho para a vitória, se encontra manifesto na mimese promulgada pelo Capitão América ao gesto protagonizado, originalmente, pelo Tio Sam. Juntamente com a imagem do Capitão América, frases de incentivos e de um (declarado) convite ao protagonismo na guerra se mesclam em um mesmo anúncio dado pela figura do herói. Na imagem ele clama: *Country needs your enthusiasm and energy... and your cooperation in all things*, que, em tradução, ressalta em discurso que: O país precisa do seu entusiasmo e energia... e sua cooperação em todas as coisas.

O pronunciamento afirmativo dado pela própria figura do Capitão América alerta seu leitor a uma tomada de posição frente ao cenário da Segunda Grande Guerra. Clamar para que o cidadão não deixe de manifestar seu entusiasmo e

energia em prol da nação enaltece o valor da cooperação em tudo aquilo que sua nação precisar. O envolvimento esperado frente ao anúncio em questão, acreditamos, possui uma conotação valorativa, no sentido de orientar seus cidadãos/leitores a uma ação, mesmo que indireta, em prol de tudo aquilo considerado relevante sustentar em relação sua pátria/Éden. Assim, o entusiasmo e a energia dirigida a um movimento de cooperação voltado para tudo aquilo considerado necessário sustentar, entendemos, clama por um direcionamento das forças de seus cidadãos para algo produtivo e, igualmente, exemplar em prol da nação estadunidense.

Sua mensagem continua, ao dizer: *Feeling that you are with us every smashing step of the way makes us feel good – strong!* Em destaque, o anúncio dado pela personagem, acaba por enaltecer o discurso anterior ao dizer que: Sentir que você está conosco a cada passo do caminho nos faz sentir bem – fortes! A frase em questão ressalta, em resposta a ação do cidadão, as consequências de seu envolvimento, ainda que indireto. Nesse sentido, responder ao chamado do Capitão América não significa, objetivamente, ingressar ao contingente de guerra, mas sim estar dividindo com o mesmo, os ideais concernentes a figura do herói.

Em sequência ao anúncio dado pelo Capitão América, Bucky, seu (jovem) aliado de aventuras, manifesta com uma informalidade singular que o ato patriótico de agir em cooperação com o herói, consiste em algo valoroso e, igualmente, divertido. Sua mensagem aborda o leitor como um amigo e manifesta um grande entusiasmo ao descrever suas ações junto ao Capitão América ao dizer: *Ya-ho, pals! Right now I'm plumb tuckered from chasing sub-earthmen, and smashing doom-machines with Cap! But I feel good.* Sua frase enaltece o sentimento positivo inerente ao ato de estar junto ao Capitão América enfrentando o mal. Com um (exagerado) entusiasmo, Bucky diz: Ya-ho, amigos! Agora mesmo estou perseguindo os homens das profundezas, e esmagando máquinas da destruição com o Capitão! Mas eu me sinto bem. Após a descrição da missão, na qual ele e o Capitão América se encontram envolvidos, o jovem aliado enaltece o sentimento de prazer decorrente de estar em companhia do herói nacional e, igualmente, participando da guerra, entendida enquanto uma (alegre e divertida) aventura.

Essas mensagens de incentivo são dirigidas aos *Sentinels of Liberty*, traduzidos enquanto Sentinelas da Liberdade: um grupo de crianças e adolescentes membros do clube (secreto) do Capitão América. O clube teve início já nas primeiras edições da revista e consistia em um (grande) convite ao leitor que, com o envio de 10 centavos de dólar, juntamente com uma ficha de inscrição devidamente preenchida, o (jovem) leitor receberia uma insígnia que o declararia enquanto membro do (seleto) grupo dos Sentinelas da Liberdade (Figura 30).



Figura 30 – *Captain America*, nº02, p.18

Fonte: <https://readcomiconline.to/Comic/Captain-America-Comics/Issue-2?id=37362#18>

Acessado em: 07/03/2019

O ingresso aos Sentinelas da Liberdade, os informes dados pelo Capitão América acerca da importância do envolvimento (ainda que indireto) de seu leitor com o cenário da guerra, tanto quanto a informalidade convidativa de Bucky em apresentar seu envolvimento com a guerra enquanto algo positivo, se torna algo

objetivo no momento em que a nação estadunidense se encontra em meio aos avanços da guerra, tendo que cortar custos e juntar recursos para apoiar suas tropas. Assim a responsabilidade enaltecida do cidadão o transforma em um herói ao exigir um ato objetivo de seu patriotismo: a compra dos selos e títulos de guerra.

Tanto os selos quanto os títulos de guerra tinham como objetivo angariar fundos de reserva para financiar as tropas estadunidenses ao longo da Segunda Grande Guerra. Os selos poderiam ser colecionados ou trocados por títulos de guerra, quando atingissem um valor mínimo estipulado pelo tesouro nacional. Esses últimos, por sua vez, ao término dos conflitos, poderiam ser resgatados com o valor atualizado, algo como um título de capitalização bancário, sendo o investimento dado pela população, convertido (em tese), em benefícios para as tropas em combate.

Nas edições posteriores ao evento de Pearl Harbor, anúncios voltados para que o leitor investisse seu dinheiro na compra de selos e títulos de guerra, passaram a ser algo comum, tal qual ilustrado na página 29 da décima oitava edição da revista *Captain America* de setembro de 1942 (Figura 31).

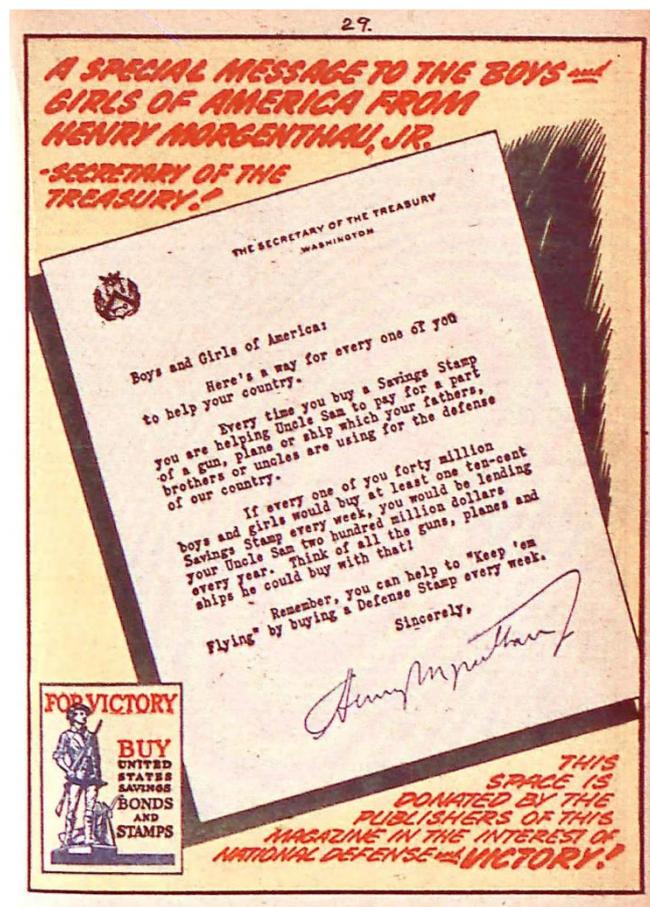


Figura 31 – *Captain America*, nº18, p.29

Fonte: <https://readcomiconline.to/Comic/Captain-America-Comics/Issue-18?id=37349#31>

Acessado em: 07/03/2019

Em acordo com o canário patriótico de envolvimento construído antes e depois da intervenção estadunidense no conflito, o chamado proferido pelo Capitão América que enaltecia o protagonismo de seu leitor, suavizado pela intimidade construída pela figura do Bucky, podemos inferir, direcionou seu leitor a prática objetiva de investir (o seu dinheiro) nas tropas estadunidenses. A carta do secretário do tesouro nacional, usada como material publicitário, logo em seu primeiro parágrafo, ressalta que: *Every time you buy a saving stamp you are helping Uncle Sam to pay for a part of a gun, plane or ship which your fathers, brothers or uncles are using for the defense of our country.* Sua frase anuncia que: A cada vez que você comprar um selo de guerra, você estará ajudando o Tio Sam a pagar pela parte de uma arma, avião ou navio que seus pais, irmãos ou tios estão usando na defesa de nosso país.

Seu discurso corrobora com àquilo previamente construído pelas figuras do Capitão América e Bucky em promover o envolvimento de seu leitor no contexto da guerra, entendido enquanto ato patriótico e enaltecido como parte da responsabilidade de um verdadeiro Sentinela da Liberdade. O clamado envolvimento do cidadão (leitor) por parte de uma figura oficial, representante do governo estadunidense – o secretário do tesouro nacional Henry Morgenthau Jr. –, nos permite inferir que agir em acordo com a pátria é agir em apoio as tropas estadunidenses que se encontram envolvidos em uma guerra que visa proteger o Éden que, o cidadão não envolvido diretamente no conflito, se encontra (ainda) beneficiado. Em outras palavras, o anúncio clama pela consciência moral do cidadão que se encontra defendido por outros, que (voluntariamente) se colocaram em risco, a fim de garantir a segurança de suas famílias e demais compatriotas. Nesse sentido, o envolvimento do cidadão não-atuante no conflito, ainda que permeado por questões monetárias, acaba sendo convertido em um ato de responsabilidade moral. Em oposição a isso, podemos entender que o não envolvimento por parte do cidadão, se converteria, de maneira indireta, em um ato não-patriótico, concebido como parte de um não reconhecimento do cidadão, frente aos esforços de defesa da nação, a qual este goza de seus benefícios, portanto, estando suscetível a desaprovação do próprio herói nacional.

Brian Hack, no artigo *Weakness is a crime – Captain America and the eugenic ideal in early twentieth-century America* (2009), ressalta quanto a ideia de patriotismo e ativismo em defesa do Éden nacional constituiu bases significativas, atrelados a raiz da nação estadunidense. Seu artigo destaca a força do envolvimento do cidadão e o espírito cívico como valores de um cidadão ideal, que reconheceria a fraqueza como algo ruim a ser cultivado e, por consequência, a força como um ato de superação de suas próprias limitações. Tal movimento beneficiaria toda a nação, visto que, a partir de um ideal (constituído) de um povo forte, patriota, dedicado e viril, a nação se beneficiaria como um todo, contando com o envolvimento de seus cidadãos para enfrentar toda e qualquer situação de ameaça ao Éden nacional. Esse movimento de idealização do espírito nacional, segundo o autor, decorreria de aspectos positivos atrelados ao fenômeno da Eugenia, que inflamara a mentalidade

estadunidense em todo o período anterior a Segunda Grande Guerra. Conforme as palavras de Hack:

Eugenia – a aplicação quase-científica do Darwinismo à criação consciente de seres humanos mais fortes, mais espertos e mais éticos – tinha sido incorporada por muito tempo na linguagem popular e cultural da nação no tempo do Capitão América, surgido por volta de 1941. Um termo cunhado em 1883 pelo primo de Charles Darwin, o inventor e explorador britânico Francis Galton (1822-1911), eugenia (derivado do termo grego para "bem nascido") foi originalmente concebido como um movimento progressivo, que finalmente traria um fim para alcoolismo, doença mental, fraqueza física, promiscuidade sexual e doença social, incentivando o casamento apenas entre aqueles de mente e corpo saudáveis; os filhos desses pais fisicamente e mentalmente "apto", assim, conduziriam o caminho para uma humanidade iluminada (uma proposta denominada eugenia positiva, em oposição à eugenia negativa, que incluía a esterilização forçada daqueles considerados "impróprios" para a procriação). (HACK, 2009, p.79)⁹².

A Eugenia, em acordo com o autor, consistiria em um idealizado processo de melhoramento humano, através da superação de tudo aquilo entendido e condenado enquanto fraquezas (e que minariam o seu desenvolvimento). Em contraponto, implicitamente a esse processo, teríamos a valorização de tudo aquilo considerado positivo ser sustentado pela nação. Enfim, a valorização de aspectos considerados positivos e o expurgo daquilo considerado negativo, conforme o autor, promoveria o surgimento de indivíduos mais fortes e mais condizentes com aquilo idealizado compor a face do verdadeiro cidadão estadunidense; algo sutilmente introjetado como necessário ser sustentado⁹³.

Na primeira edição da revista *Captain America* de março de 1941, a personagem é apresentado como alguém disposto a se submeter a um melhoramento genético induzido pela ingestão de químicos, não devido a uma

⁹² No original: "Eugenics – the quasi-scientific application of Darwinism to the conscious breeding of stronger, smarter and more ethical human beings – had long been mainstreamed into the nation's popular parlance and culture by the time Captain America emerged in early 1941. A term coined in 1883 by Charles Darwin's half-cousin, the British inventor and explorer Francis Galton (1822-1911), eugenics (derived from the Greek for "well-born") was originally conceived as a progressive movement, one that ultimately would bring an end to alcoholism, mental illness, physical weakness, sexual promiscuity and social disease by encouraging marriage only by those of healthy mind and body; the children of these physically and mentally "fit" parents would thus lead the way to an enlightened humanity (a proposal termed *positive eugenics*, as opposed to *negative eugenics*, which included the forced sterilization of those deemed "unfit" for procreation)." (HACK, 2009, p.79).

⁹³ Ressaltamos a dissertação de Gustavo Ribeiro para aprofundar o tema da Eugenia nos EUA e sua representação na produção das revistas do *Captain America* (RIBEIRO2018).

convocação por parte do governo, mas por consequência de um patriotismo singular que o levou a se voluntariar para o experimento (Figura 32).



Figura 32 - *Captain America*, nº01, p.05

Fonte: <https://readcomiconline.to/Comic/Captain-America-Comics/Issue-1?id=37327#6>

Acessado em: 07/03/2019

Logo na página 05 desta edição, Steve Rogers (identidade do Capitão América) é apresentado como uma figura fisicamente fraca, mas dotado de um espírito patriótico invejável, o qual o impulsionara a se alistar e, por consequência, lutar por seu país, mas seu condicionamento físico insuficiente o fizera ser negado, privando o jovem patriota de servir a sua nação. Ainda que o soro, o qual Steve fora submetido, o transformara em alguém fisicamente superior, o que transformara o jovem em uma espécie de super-soldado-ideal, não decorria de uma química correndo por entre os canais de seu corpo (agora musculoso), mas sim, decorreria de um espírito patriótico de responsabilidade

que o movera ao alistamento. Nesse sentido, a química do soro do super-soldado apenas externava aquilo que ele já carregava em si enquanto valor.

Em acordo com aquilo previamente apresentado enquanto ato patriótico de responsabilidade moral, instigado pelo chamado do Capitão América, Bucky e pelo secretário do tesouro nacional, a ideia de um cidadão patriótico que se dedica agir em defesa de sua nação, seja no alistamento ou na compra dos selos e títulos de guerra, concatenaria com o espírito promulgado pelo ideal Eugênico, já presente no contexto estadunidense e, em conformidade com a leitura de Brian Hack, possível de ser observado logo nas primeiras páginas da primeira edição da revista do herói.

Reforçando a ideia de que ser um herói tem uma maior relação com o ato de superar tudo aquilo condenado enquanto vícios, a personagem do Capitão América constituiria a manifestação física de um verdadeiro exemplar de cidadão ideal o que, segundo Hack, o tornaria um símbolo de referência para se pensar a própria conduta de seus compatriotas, nesse sentido, convertendo sua imagem em um símbolo de ideal daquilo que consistiria ser um (verdadeiro) cidadão estadunidense.

Em seu artigo *Aula de ética sobre-humana com os vingadores primordiais*⁹⁴ (2015), Mark D. White ressalta o Capitão América como um representante singular de uma determinada conduta ética, a qual nos instiga a pensar acerca dos valores cultivados por esse cidadão ideal alimentado enquanto resultante de uma espécie de idealização Eugênica que, segundo Hack, se encontra implícito a figura do herói da HQs:

[...] o Capitão [América] fornece um exemplo flagrante da *deontologia*, que julga a moralidade das ações por si mesmas, de acordo com princípios gerais de deveres, em vez de consequências. [...] Quando deontologistas (como o Capitão América) criticam os utilitaristas [...] por deixar “os fins justificarem os meios”, eles estão insinuando que determinados meios não deveriam ser utilizados para os fins, não importando quão boas possam ser as consequências. Independentemente de quão digno seja um fim – até salvar vidas –, algumas medidas não deveriam ser tomadas, por uma questão de princípios. (WHITE, 2015, p.15-16).

⁹⁴ O sobrenome de Mark D. White, está escrito de maneira equivocada na edição brasileira, quando se referindo aos autores organizadores da obra em que o artigo compõe. Como organizadores da obra, consta William Irwin e Mark D. White, digitado de maneira equivocada, portanto, lê-se WHITE ao invés de WHIDE.

No texto, o autor se refere ao Capitão América como um representante de uma conduta ética deontológica que, em detrimento ao utilitarismo, não visa justificar suas ações em acordo com as ocorrências contextuais. O utilitarismo, conforme apresentado no texto de White, é uma ética relativa, onde, de acordo com a situação, é justificável tomar determinadas medidas como necessárias para se atingir um objetivo que garanta o melhor para um maior número de pessoas (sendo, igualmente relativo quais pessoas estariam sendo beneficiadas em acordo com o referido processo). Desse modo, o utilitarismo, poderíamos compreender, conferiria a um valor ético concernente aos alçozes do Capitão América no contexto da década de 1940, visto as atitudes, previamente apresentadas como conferidas a figura do vilão, tanto alemão quanto japonês, conferir a execução de planos de conquista mundial, que recorrem, quase que constantemente, ao abuso de poder, manipulação de informações e morte, a fim de garantir o sucesso de sua empreitada. Assim, todos os atos relativos a conduta utilitarista estariam em acordo com o objetivo nazista de garantir uma unidade mundial entendida enquanto algo positivo para os seus apoiadores.

Em contraponto ao utilitarismo, a deontologia, conforme White, se baseia em princípios valorativos enrijecidos (e não relativos), que visam a preservação de alguns limites que, caso transpassado, corromperiam, tanto o cidadão, quanto a nação. Esses valores acabariam por servir enquanto um princípio fundamental para a ação do cidadão ideal e que concatena com a idealização Eugênica implícita a figura do Capitão América já descrita por Hack, algo superior e que serviria de exemplo para toda a nação. Em acordo com a deontologia proferida pelo Capitão América, a preservação de valores primordiais como a justiça, a igualdade e a liberdade, passariam a ser considerados valores irrevogáveis. Desse modo, justificando o próprio incômodo nacional em referência ao ataque a Pearl Harbor, o qual decorrera, em acordo com o discurso presidencial, de um (vergonhoso) ato de traição. Mark D. White reitera seu discurso acerca dos valores deontológicos carregados pela personagem em seu livro *The virtues of Captain America* (2014), no qual ele menciona a existência de uma tríade deontológica irrevogável carregada pelo herói: Justiça, Igualdade e Liberdade. Conforme o autor, podemos entender cada valor da seguinte maneira⁹⁵:

⁹⁵ Como a descrição da referida tríade se encontra em texto discorrido, optamos em apresentá-la em tabela para pontuar sua descrição e facilitar seu entendimento.

| | |
|-------------------------------|--|
| Justiça (<i>Justice</i>) | “A justiça é um conceito incrivelmente difícil de definir, mas para os nossos propósitos podemos dizer que está preocupado em garantir que cada pessoa receba o que ele ou ela merece nas interações com outras pessoas, em termos de indivíduos e de sociedade como um todo.” (WHITE, 2014, p.182) ⁹⁶ . |
| Igualdade (<i>Equality</i>) | “Nos termos mais gerais, a justiça pode ser considerada como a igualdade posta em ação. Tratar as pessoas como iguais nos termos da lei, envolvimento político e interações cotidianas, é algo que todos podem acreditar como um ideal essencial – assim como o Capitão América faz, como vimos inúmeras vezes ao longo deste livro.” (WHITE, 2014, p.184) ⁹⁷ . |
| Liberdade (<i>Liberty</i>) | “Tanto quanto o Capitão América valoriza a justiça e a igualdade, sua paixão mostra, verdadeiramente, quando ele está lutando pela liberdade contra as forças da tirania [...]” (WHITE, 2014, p.186) ⁹⁸ . |

A tríade dos valores carregados pelo herói, segundo o autor, alimentaria um vasto conjunto de ações que visam externar os princípios fundacionais de um legítimo ato patriótico idealizado e manifesto enquanto prática recorrente em suas aventuras. Algo digno de uma representação daquilo, teoricamente, almejado enquanto fruto de um processo Eugênico ideal, portanto, compreendendo uma conduta ética ideal convergir com a ideia de um cidadão ideal; algo que o coloca enquanto a representação de um espécime ideal e, igualmente, superior, no qual se é digno se ter como referência.

⁹⁶ No original: “Justice is an incredibly difficult concept to define, but for our purposes we can say it’s concerned with making sure every person gets what he or she deserves in interactions with other people, in terms of both individuals and society as a whole.” (WHITE, 2014, p.182).

⁹⁷ No original: “In the most general terms, justice can be thought of as equality put into action. Treating people as equals in the terms of the law, political involvement, and everyday interactions, is something that everybody can believe in as an essential ideal – just as Captain America does, as we’ve seen numerous times throughout this book.” (WHITE, 2014, p.184).

⁹⁸ No original: “As much as Captain America values justice and equality, his passion truly shows when he is fighting for liberty against the forces of tyranny [...]” (WHITE, 2014, p.186).

As ações pontuadas por White como decorrentes dos princípios éticos da justiça, igualdade e liberdade, são⁹⁹: Coragem, Humildade, Justa Indignação, Perseverança, Sacrifício e Responsabilidade.

Como que encadeadas a conduta ética promulgada pela personagem, a coragem em assumir um papel de protagonismo frente a defesa de sua nação, a humildade de reconhecer que somente com a cooperação de todos é possível se alcançar a vitória, a justa indignação frente os atos de vilania e crueldade provindos de seus algozes, o sacrifício pessoal e a responsabilidade de buscar fazer o seu melhor na busca por sustentar os princípios maiores da justiça, da liberdade e da igualdade, fazem de sua perseverança algo invejável e um exemplo para o cidadão estadunidense.

Na décima nona edição da revista *Captain America*, datada de outubro de 1942, uma história singular, fora dos padrões das aventuras até então correntes da personagem, trouxe um discurso alternativo a figura do herói ao ressaltar, de maneira diretiva, os valores da tríade de White. Tomando a postura originária do Tio Sam ao apontar o dedo para o leitor, a história inicia com um alerta incisivo, denotando, aparentemente, uma maior seriedade àquilo discorrido nas páginas que seguem. Com uma fisionomia séria, o tom (quase audível) da frase pronunciada pela personagem não obscurece a carga incisiva de sua afirmação que diz: *Your life depends on it!*, que, em tradução significa: Sua vida depende disso! (Figura 33).

⁹⁹ Idem nota 49.



Figura 33 – *Captain America*, nº19, p.30

Fonte: <https://readcomiconline.to/Comic/Captain-America-Comics/Issue-19?id=37349#30>

Acessado em: 07/03/2019

A história tem início ao término de uma aparente aventura corriqueira do Capitão América e seu companheiro Bucky, marcada pela derrota de um grupo de espões nazistas em meio ao território nacional. A inocência de Bucky é ressaltada em sua (alegre) manifestação diante do resultado positivo de suas investidas, mas, como um rompante tempestuoso frente ao sucesso alcançado, o Capitão América, de maneira preocupada, resalta que a derrota de um grupo de espões retardara os planos nazistas deixando sua nação, conforme as suas próprias palavras, um pouco mais segura (*just a bit more secure*). Adotando um tom incisivo em seu discurso, a fisionomia cerrada da personagem enaltece a seriedade do que segue, demonstrando uma transparente preocupação frente a um perigo eminente e que, aparentemente, seu infante companheiro havia esquecido, ainda que momentaneamente. No último quadro da página em questão, a tensão aumenta quando o herói interpela Bucky, questionando se ele

tinha consciência, de fato, sobre aquilo que eles têm feito pela sua nação e pelo o que, realmente, eles estavam lutando (enquanto representantes maiores da justiça, liberdade e igualdade)?

Com o objetivo de rememorar, ao seu jovem companheiro de aventuras, a importância de sua luta, o herói leva o jovem para o topo de uma rocha e aponta para a imagem de uma terra pacata, com um céu tomado por nuvens carregadas, como que preparadas para descarregar uma (pesada) tormenta e afirma, em analogia a imagem apresentada, ser a nação estadunidense uma terra pacífica e bela (tal como a calmaria momentânea incitada pela cena observada), mas que, em referência as nuvens que tomavam o céu, uma grande ameaça estaria por vir (Figura 34).



Figura 34 – *Captain America*, nº19, p.31

Acervo: <https://readcomiconline.to/Comic/Captain-America-Comics/Issue-19?id=37349#31>

Acessado em: 07/03/2019

Com o avanço de uma tempestade oriunda do oceano distante, inferimos a imagem referir-se ao Oceano Atlântico, faixa oceânica que limita a fronteira entre o continente americano e o continente europeu. Junto com a tempestade, a figura de Adolf Hitler é apresentada guiando (com a rigidez de seu chicote) três grandes cães marcados com o selo da suástica nazista em suas respectivas testas. Soprando labaredas de fogo, os três cães se encontram em avanço, nos levando a inferir tratar das três nações componentes das forças do Eixo. Ressaltamos que a imagem do cão amarelo se encontra a frente da investida, nos despertando a interpretação de que o mesmo, em específico, representaria a ameaça japonesa nas ilhas do pacífico, visto a cor amarela conferir (de maneira generalista) a coloração fenotípica do tipo oriental que, na imagem referida, se encontra mais próximo ao continente. Em sequência, a imagem segue com o Capitão América apontando para o lado oposto, banhado pelo, o que entendemos ser, o Oceano Pacífico, linha oceânica que delimita a fronteira do continente americano com o continente asiático e de onde a figura (ameaçadora) de Hiroito¹⁰⁰ traz consigo o avanço das tropas japonesas. Carregando raios em suas mãos, seguido de aviões e navios em avanço sobre o continente, o imperador é apresentado enquanto uma ameaça concreta, visto este estar acompanhado de símbolos igualmente concretos da guerra já travada no pacífico, além de trazer a tona a memória do que ocorrera em Pearl Harbor.

A apresentação (clara) da ameaça existente sobre a nação americana ressalta a responsabilidade carregada pelas tropas estadunidenses ao colocarem em risco as suas (próprias) vidas em um conflito mundial. Ao enaltecer o perigo, o valor da responsabilidade se destaca, incitando o cidadão a questionar qual poderia ser o seu papel frente a tempestade que se aproxima, enfim, a pergunta erigida especula sobre a possibilidade concreta de frear os avanços das forças do Eixo e impedir com que elas corrompam sua nação. Bucky, na página posterior, interpela o Capitão América acerca de uma solução

¹⁰⁰ Apesar de Hideki Tojo também poder ser entendido como a figura portando os raios advindos do oriente, a figura tem a fisionomia próxima a do imperador japonês. Por inferência a figura magna do líder alemão apresentada no quadro anterior, entendemos ser o imperador a ameaça apresentada. Em concordância, Gustavo Ribeiro descreve a imagem da seguinte maneira: “Na imagem abaixo, Hiroito aproxima-se por mar da costa oeste. Destroieres e aviões acompanham o imperador japonês munido com dois raios. O símbolo do sol nascente está estampado na fivela de seu cinto e no seu quepe. Ambas as representações lançam mão do mesmo recurso de alternância nas escalas. Os personagens observam diminutos as duas ameaças gigantes aproximando-se.” (RIBEIRO, 2018, p.167-168).

viável para impedir que o mítico Éden estadunidense seja corrompido (Figura 35).



Figura 35 – *Captain America*, nº19, p.32

Fonte: <https://readcomiconline.to/Comic/Captain-America-Comics/Issue-19?id=37349#32>

Acessado em: 07/03/2019

Dada a face da ameaça, o ato patriótico é apresentado como um apelo a responsabilidade moral de agir em prol da nação. Bucky, percebe que, apesar de um grande grupo de cidadãos estarem aptos a ingressar ao contingente militar e lutar em prol da defesa de sua nação, muitos não puderam ingressar nas forças de defesa e, por consequência, estariam impedidos de fazer algo em favor da defesa de sua pátria. A pergunta do infante aliado do Capitão América consequente a ameaça que avança sobre os EUA busca compreender como o cidadão comum, incapaz de lutar (concretamente) em uma guerra distante, poderia agir em auxílio à pátria. A resposta dada pelo herói se resume na aquisição de selos e títulos de guerra.

Na página que segue, o Capitão América explica a Bucky que os selos de guerra se convertem em materiais bélicos e itens de suporte as tropas estadunidenses, sendo através do financiamento dado pelo cidadão, o reforço necessário para manter erguido o escudo nacional contra o avanço das forças do Eixo. Em alegoria, mais uma vez, as imagens de Hitler e Hiroito são apresentadas sobre o continente americano, seguido do clamor desesperado de um soldado ferido que pede por armas para defender sua pátria (Figura 36).



Figura 36 – *Captain America*, nº19, p.33

Acervo: <https://readcomiconline.to/Comic/Captain-America-Comics/Issue-19?id=37349#33>

Acessado em: 07/03/2019

Em sequência, aviões surgidos de uma grande montanha de selos e títulos de guerra emergem em avanço contra as figuras de Hitler e Hiroito, como que representando a transformação do investimento do cidadão no afastamento de toda e qualquer ameaça que aflija sua nação. Cenas de bombas caindo sobre as bandeiras em chamas do império japonês e do estado nazista alemão, enaltecem a máxima de que a guerra é enfrentada por todos, os que se

encontram no campo de batalha e aqueles que se encontram em território nacional, todo esforço passa a ser considerado essencial para garantir a vitória e preservar o Éden estadunidense.

A história em questão afasta a figura do Capitão América do protagonismo da guerra, o colocando no papel daquele que deve esclarecer as ocorrências sobre aquilo em que a nação estadunidense se encontrava envolvida. Seu alerta divide sua responsabilidade com os demais cidadãos, nos levando a inferir que, enquanto subtexto da narrativa proferida, o Capitão América estaria alertando que ele não poderia vencer esta guerra sozinho, cabendo a responsabilidade de cada um fazer a sua parte para a vitória.

Após alertar o perigo e instigar o cidadão a lutar ao seu lado (com as armas que lhe estiverem disponíveis), a história que segue, acreditamos, não se faz aleatória (Figura 37).



Figura 37 – *Captain America*, n°19, p.34-35

Acervo: <https://readcomiconline.to/Comic/Captain-America-Comics/Issue-19?id=37349#34>

Acessado em: 07/03/2019

Em sequência a história analisada, uma grande cena de página dupla é apresentada ao leitor, dando início a próxima aventura intitulada: Rumo a Berlim! Poucos meses antes a publicação da história em questão, a Alemanha nazista havia ingressado em uma campanha de invasão ao território soviético, o qual fizera com que suas tropas sofressem uma grande e considerável derrota,

impedindo o movimento de constantes conquistas acumuladas pelas forças do Eixo. A Batalha de Stalingrado¹⁰¹ ocorrera entre os dias 17 de julho de 1942 e fevereiro de 1943, tendo seu término com uma (vergonhosa) derrota do exército alemão. Frente ao evento da derrocada, inferimos que as consequências desencadeadas trouxeram uma mancha na máquina de combate do Eixo, desmistificando seu potencial destrutivo e promovendo uma (considerável) transformação na imagem de todos aqueles que representavam ser os algozes da nação estadunidense. Em meio ao conflito em Stalingrado, a história analisada nos parece ser motivada/alimentada pela possibilidade de frear o monstro que, até então, se apresentava invencível, mas que, na segunda metade de 1942, já revelava suas fraquezas, assim como suas limitações.

O cenário de resistência soviética, entendemos, promovera uma (considerável) transformação na concepção da figura do vilão que, apesar de ainda se manifestar como algo por deveras ameaçador, agora, mostrava suas fragilidades, revelando a possibilidade (concreta) de sua derrocada. Assim, o abuso da violência por parte do Capitão América e, principalmente, por parte de seu infante aliado, ao longo das histórias produzidas em meio a esse período, acabaram por se fazer recorrente, tal qual promulgado pela aventura que clama com fervor: Rumo a Berlim!

A ideia de um ataque defensivo, aparentemente se concretizaria diante da fragilidade manifesta pelas forças do Eixo, levando o herói (e seu aliado) ao frente de guerra, a fim de desferir toda sua violência contra aqueles que se apresentam enquanto uma grande ameaça para sua nação, algo que acaba por justificar, mesmo que de maneira indireta, o uso de um escudo enquanto símbolo da postura de sua própria nação frente ao cenário do conflito. Jô Soares escreve, em seu artigo *Os dilemas do Fantasma e do Capitão América* (1977), que:

É estranho que um herói tão agressivo tenha escolhido para si um instrumento defensivo. Talvez queira êle, através do escudo, insinuar simbolicamente que só ataca para se defender. Esta imagem pode parecer paradoxal, mas de certa maneira sintetiza todas as desculpas e tomadas de posição da política internacional americana frente aos conflitos em que participa. (SOARES, 1977, p.101).

¹⁰¹ Informações contidas na Enciclopédia Britânica, disponível no sítio: <https://www.britannica.com/event/Battle-of-Stalingrad>. Acessado em: 26/02/2019.

Em acordo com o autor, o escudo carregado pelo Capitão América simboliza uma conduta não-intervencionista, servindo enquanto uma barreira em defesa daquilo que se pretende sustentar e, igualmente, conservar para o futuro. Mas, como o próprio autor nos alerta em sua citação, a violência protagonizada pela personagem ressalta que a postura defensiva de sua nação não implica fraqueza, mas sim preservação de um estado de não-conflito. O que ocorre é que o evento de Pearl Harbor incitou a nação a não se calar diante da insistência de seus algozes em tentar afrontar seu desejo de se manter distante da guerra. Dado seu envolvimento, a postura isolacionista se convertera em uma (necessária) postura intervencionista, ainda que justificada pela manutenção da defesa do território nacional. Assim, a defesa se converte em ataque e a responsabilidade se converte em coragem instigada pela gradual violência desprendida contra seus algozes e as muitas vitórias decorrentes dessa investida. Nesse sentido a violência gradual desferida pela personagem nos revela que a vitória é possível de ser alcançada quando orientada aqueles que são merecedores de sua investida.

Esse movimento de gradual abuso da violência é entendido por Jon Judy e Brad Palmer como parte de um processo que visa tornar a guerra algo palatável para seu público leitor, mitificando a concretude do conflito e, conseqüentemente, o afastando do terror desencadeado pela vivência de um cenário de morte e destruição. Em seu artigo *Boys in the battlefield – kid combatants as propaganda in World War II-era comic books* (2016), os autores ressaltam que “[...] essas histórias usavam técnicas de propaganda que teriam encorajado uma percepção entre os jovens leitores de que a guerra é divertida, segura e desejável.” (JUDY; PALMER, 2016, p.69)¹⁰².

Conforme os autores, as HQs publicadas pelos EUA ao longo da Segunda Grande Guerra, ao mesmo tempo em que criavam um cenário idealizado acerca do conflito vigente, instigavam a ideia de naturalização da violência como algo frutífero e, para não dizer, necessário, a fim de se garantir a vitória contra seus algozes. Para Judy e Palmer, a guerra fora transformada, de um cenário concreto e hostil para algo mítico e positivado, movimento decorrente de uma gradual

¹⁰² No original: “[...] these stories used propaganda techniques that would have encourage a perception among young readers that war is a fun, safe, desirable pursuit.” (JUDY; PALMER, 2016, p.69).

exploração da diversão desencadeada pelas (constantes) vitórias asseguradas ao longo das muitas aventuras publicadas – onde o perigo era suavizado pela diversão. A não atenção despreendida as consequências reais do envolvimento em situações de extremo perigo, denotava o entendimento de que a guerra é segura, de que se envolver com o conflito consistia na (livre) expressão uma responsabilidade natural por parte do cidadão patriota e preocupado com sua nação, que ser heroico, protetor, forte e violento contra aqueles que são merecedores é algo natural.

Judy e Palmer, assim como Jô Soares, reiteram aquilo já abordado ao longo do presente capítulo acerca dos valores nacionais manifestos na ação do herói em defesa de sua nação, assim como nos permitem compreender o processo gradual de abuso da violência por parte da personagem e seu infante aliado. Do escudo posicionado em defesa da nação, ainda que acompanhado de um forte, mas acanhado soco no rosto de líderes nacionais, para uma violenta investida que clama a todos irem Rumo à Berlim, as aventuras do Capitão América sofreram uma gradual transformação, apelando (sempre) para a construção de um laço de confiança na ação do herói. Confiança manifesta enquanto diversão ao espancar seus adversários de maneira incisiva, algo que viria a trazer uma (mitificada) garantia de vitória para seus aliados, sustentado como algo decorrente dos valores, teoricamente intrínsecos aos seus cidadãos. Desse modo, teríamos a representação de uma ideia mitificada de nação, assim como de seus cidadãos, a partir do contexto de guerra.

Em meio ao presente contexto, chegamos ao momento onde a sexta e última síntese pode ser construída:

| |
|---|
| Síntese 5 |
| A figura do Capitão América acaba por incorporar um conjunto de valores atribuídos a nação estadunidense que são intensificados diante do conflito e o patriotismo acaba por exigir um posicionamento de seus cidadãos: tanto para o alistamento, quanto para a compra de selos e títulos de guerra. Esse movimento é intensificado ao longo do avanço das tropas Aliadas, manifesto enquanto abuso de uma violência (entendida enquanto) divertida e suavizada em face a humilhação daqueles considerados traidores e, por consequência, |

merecedores de punição (vide o evento de Pearl Harbor). Assim os valores contextuais estadunidenses em face aos eventos da Segunda Grande Guerra fazem do Capitão América uma representação de sua época.

A partir da segunda metade de 1944, as forças Aliadas passaram a acumular vitórias e avançar, gradualmente, rumo ao coração da Alemanha nazista, forçando um, igualmente, gradual recuo das forças do Eixo, tornando a possibilidade de uma (frutífera) vitória final, cada vez mais viável e possível de ser alcançada. Em 06 de junho de 1944, o conhecido ataque a praia da Normandia¹⁰³ trouxe um marco para aquilo que podemos nomear como o início do fim. Nas ilhas do pacífico, os EUA alcançaram seu objetivo de derrotar as últimas forças japonesas na batalha de Iwo Jima¹⁰⁴, encerrada em 26 março de 1945. Com isso, o coração da Alemanha nazista se tornara o último foco de combate prestes a ruir e a invasão a Berlin¹⁰⁵, em 16 de abril de 1945 marcara a derrocada das forças nazistas, dando término ao *Reich* de Adolf Hitler em 02 de maio de 1945.

Ao longo desse período, as histórias do Capitão América tinham como grande expressão a violência desprendida contra os japoneses e os nazistas. O destaque na vitória viável se torna visível já nas capas das edições nos meses de avanço das tropas estadunidenses e, igualmente, das tropas aliadas no ano de 1945. Tomada por um grande foco na humilhação e no ressalte da impotência de seus algozes em deter as forças personificadas na figura do herói, a vitória trazida pela personagem enaltecia seus valores maiores já anunciados por White: Liberdade, Justiça e Igualdade. Valores os quais, entendemos, foram fomentados como um princípio constituinte do Éden estadunidense, o qual todo cidadão é responsável por defender e, igualmente, preservar. Com isso, entendemos ser o Capitão América uma representação de sua época, trazendo os valores contextuais de sua nação frente ao conflito da Segunda Grande

¹⁰³ Informações contidas na Enciclopédia Britânica, disponível no sítio: <https://www.britannica.com/event/Normandy-Invasion>. Acessado em: 26/02/2019.

¹⁰⁴ Informações contidas na Enciclopédia Britânica, disponível no sítio: <https://www.britannica.com/topic/Battle-of-Iwo-Jima>. Acessado em: 28/02/2019.

¹⁰⁵ Informações contidas na Enciclopédia Britânica, disponível no sítio: <https://www.britannica.com/event/World-War-II/Developments-from-summer-1944-to-autumn-1945>. Acessado em: 28/02/2019.

Guerra, sendo possível, a partir de sua leitura, enriquecer o entendimento de uma determinada época e suas respectivas ocorrências.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao observar a figura do Capitão América ao longo dos primeiros anos da década de 1940, acabamos por perceber sua relevância, enquanto símbolo nacional, em um período onde a nação estadunidense se encontrava inundada por um vasto conjunto de questões que, em certa medida, exigia a adoção de uma postura frente a grande dimensão que vinha tomando a ocorrência da Segunda Grande Guerra. Em meio a tal cenário, nos foi possível perceber que a manifestação do Capitão América promoveu um processo de aproximação do cidadão estadunidense (ou, ao menos de seu público leitor), dos valores (entendidos) constituir a raiz de sua nação. Sua figura tornou-se um símbolo, entendemos, não tanto pelas muitas aventuras por ele protagonizadas, mas pelo resgate dos valores, os quais a personagem exaltava serem constituintes da própria identidade nacional, isto é, parte da constituição do próprio cidadão estadunidense.

Com isso, ao longo do presente trabalho fora buscado demonstrar a relevância de sua manifestação ao longo dos anos de conflito, ressaltando os princípios valorativos que, de certo, orientaram a manifestação da personagem enquanto representação de um (peculiar) posicionamento, o qual pretendia ecoar os valores intrínsecos a nação estadunidense e em oposição a tudo aquilo interpretado enquanto um conjunto de valores degenerados, entendidos por serem intrínsecos a constituição fundacional de seus algozes.

Seja no ressalte dos valores nacionais incorporados pela personagem, ou na depreciação de seus algozes – manifestos enquanto alegorias (pejorativas) daquilo indesejado e tornados a face de um mal polarizado ao bem que o cidadão estadunidense, por sua vez simbolizava –, o Capitão América nos propicia vislumbrar o posicionamento de uma parcela (significativa) da nação estadunidense frente a ocorrência da Segunda Grande Guerra. Sua manifestação reproduz o incomodo nacional frente as atrocidades da guerra, assim como instiga os demais cidadãos a se posicionarem (tanto no período pré-intervenção, quanto ao longo do conflito).

O posicionamento apresentado pela personagem, a relação de sua manifestação em consonância com o desenvolvimento dos eventos da Segunda Grande Guerra, assim como o gradual envolvimento da nação estadunidense com o conflito, acabou por ressaltar aquilo almejado enquanto objetivo do

presente trabalho: *entender como o contexto influencia na produção de uma época e qual a sua relevância para os estudos das HQs?*

Como representação de sua época, o Capitão América acabou por constituir um objeto de estudo singular, no sentido de promover – a partir do estudo de suas muitas narrativas –, a imersão ao cenário da Segunda Grande Guerra de uma maneira diferenciada, permitindo o acesso a concepções valorativas intrínsecas a época de sua publicação original. Longe de promover um dedicado esforço de re-apresentar a concretude dos eventos que envolviam o conflito da Segunda Grande Guerra, sua manifestação nos permitiu uma aproximação do cenário das ideias construídas acerca desses mesmos eventos, alimentados pelo imaginário dos valores nacionais. Esse arcabouço de ideias que alimentaram a interpretação de cada cidadão que, igualmente, fora retroalimentado pelos posicionamentos divergentes aflorados frente as muitas ocorrências diversas desse mesmo período, fizeram da personagem em questão um símbolo peculiar de um contexto, igualmente, peculiar.

Sua manifestação, enquanto representação, o coloca como elemento de uma determinada cultura, parte da interpretação de sua própria nação frente aquilo que ela significara, em um sentido valorativo, assim como coloca em evidência muitas das ideias concernentes a manifestação do diferente, isto é, daqueles que acabaram por simbolizar a sua oposição, em conformidade com a ideia imperante que influenciara a produção de suas muitas histórias. Nesse sentido, o contexto estadunidense da década de 1940 aflora como o terreno fértil para o surgimento do Capitão América e dos valores por ele carregado: liberdade, igualdade e justiça.

Ainda que esses valores advenham de um movimento de enaltecimento de sua própria condição, é a partir do estudo da personagem em questão que nos fora possível uma maior aproximação das ocorrências que transformaram a nação estadunidense, não somente em se tratando da concretude documental dos eventos que atingira (direta e indiretamente) o país, mas, principalmente, na construção de um ideal simbólico de sua própria nação. Algo que nos permitiu entender a ideia de nação estadunidense enquanto um símbolo mítico de um Éden acolhedor, munido de um grande conjunto de Capitães Américas dispostos a erguer um escudo em defesa de sua pátria, seja no alistamento ou no

desprendimento de seu dinheiro para alimentar a indústria da guerra (em auxílio de seus compatriotas).

Tomado como coisa séria e entendida como dotado de um *valor de utilidade formal relevante* para o estudo da história de (toda) uma nação, as HQs do Capitão América nos permitiram demonstrar a influência do contexto na produção de uma época, destacando sua relevância enquanto objeto de estudo fértil para o entendimento da mesma, concatenado em um movimento que, acreditamos termos conseguido demonstrar. Pois é do contexto interpretado que a produção se manifesta enquanto representação, uma leitura de um determinado evento que, como pretendemos demonstrar, se manifesta enquanto algo tomado de um vasto conjunto de valores constituintes de seu lugar de origem.

Como decorrente de um movimento, o qual acreditamos constituir o processo pelo qual todo indivíduo percorre, seja no intento de produzir uma obra de arte, escrever um artigo, criar uma personagem qualquer ou mesmo no ato de descrever o mais simples evento, o contexto acaba por influenciar a maneira pela qual passamos a conceber tudo a nossa volta, até mesmo aquilo que passará a habitar o universo ficcional. Pois é desse universo contextual, donde acabamos por buscar nossas referências, interpretando, ajuizando e, por que não, julgando tudo o que já ocorreu, o que está acontecendo e o que virá a acontecer. Por fim, quando produzimos um discurso, seja acerca do que for e da maneira que vier, a sua manifestação se consolidará, sempre, como uma representação, isto é, como uma perspectiva contextualizada acerca de algo ou alguém. Assim buscamos responder a questão que norteou o presente trabalho até então: A importância do contexto na produção de uma época é fundamental, pois, inevitavelmente somos sujeitos de um determinado contexto, o qual nos influencia a todo instante; com isso acabamos por concluir que o processo pelo qual o mundo interpretado decorre de um processo (inevitável) de *contexto, interpretação e representação*. E para responder a importância desse movimento para os estudos das HQs, entendemos que, a partir do movimento defendido, passamos a compreender as Histórias em Quadrinhos como objetos de um contexto interpretado, manifesto enquanto representação (valorativa) de uma época, tal qual a personagem Capitão América fora para os EUA ao longo do período da Segunda Guerra Mundial.

REFERÊNCIAS

- ABBAGNANO, N. *Dicionário de filosofia*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- ADORNO, T. W.; HORKHEIMER, M. *Dialética do esclarecimento*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.
- _____. *Crítica da cultura e sociedade*. In: ADORNO, T. W. *Indústria cultural e sociedade*. São Paulo: Paz & Terra, 2002
- ALVES, R. *Estórias de quem gosta de ensinar*. Campinas: Papirus, 2007.
- ANKERSMIT, F. R. *A escrita da história: a natureza da representação histórica*. Londrina: Eduel, 2012.
- BARROS, J. D. *Teoria da história – volume II – os primeiros paradigmas: positivismo e historicismo*. Petrópolis: Vozes, 2014.
- BECKER, J. J. *Tratado de Versalhes*. São Paulo: UNESP, 2011.
- BOURDIEU, P. *O poder simbólico*. Rio de Janeiro: Difel, 1989.
- BUCKINGHAM, W.; BURNHAM, D.; HILL, C.; KING, P. J.; MARENBOON, J.; WEEKS, M. *O livro da filosofia*. São Paulo: Globo Livros, 2016.
- CAMPBELL, J. *O herói de mil faces*. São Paulo: Pensamento, 2007.
- DORFMAN, A.; MATTELART, A. *Para ler o Pato Donald – comunicação de massa e colonialismo*. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- DUNCAN, R.; SMITH, M. J. *The power of comics – history, form & culture*. New York: Continuum, 2009.
- EISNER, W. *Narrativas gráficas*. São Paulo: Devir, 2005.
- ECO, U. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- FARIA, M. L. de. *Imagem e imaginário dos vilões contemporâneos*. Pelotas: UFPel, 2013.
- FERTIG, M. *Take that, Adolf! The fighting comic books of the second war!* Seattle: Fantagraphics Books, 2017.
- FOUCAULT, M. *As palavras e as coisas*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- FOUCAULT, M. *Isto não é um cachimbo*. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- GINZBURG, C. *Olhos de madeira: nove reflexões sobre a distância*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

- GINZBURG, C. *Relações de força*. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.
- GONÇALVES, W. S. *A Segunda Guerra Mundial*. In. REIS FILHO, D. A.; FERREIRA, J.; ZENHA, C. *O século XX*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2008.
- GOODNOW, T. *Superman as allegory – examining the isolationist/interventionist dilemma in U.S foreign policy prior to Pearl Harbor*. In. GOODNOW, T.; KIMBLE, J. J. (Editor). *The 10 Cent War - Comic Books, Propaganda, and World War II*. Missisipi: University Press of Mississippi, 2016.
- GUTHEIL, E. A. (Editor). *American journal of psychotherapy*. VolIII, 1948.
- HACK, B. *Weakness is a crime – Captain America and the eugenic ideal in early twentieth-century America*. In. WEINER, R. G. (ORG). *Captain America and the struggle of the superhero*. Jefferson, North Carolina and London: McFarland and Company, 2009.
- HAJDU, D. *The tem-cent plague – the great comic-book scare and how it changed America*. New York: Picador, 2008.
- HAUHART, R. C. *Seeking the American dream – a sociological inquiry*. Washington: Palgrave Macmillan, 2016.
- HOWE, S. *Marvel comics a história secreta*. São Paulo: Leya, 2013.
- IRWIN, W.; JOHNSON, K. (Editor). *Introducing philosophy through pop culture*. Malden: Wiley-Blackwell, 2017.
- IRWIN, W. (Coordenação); MORRIS, T.; MORRIS, M. (Org.). *Super-heróis e a filosofia – verdade, justiça e o caminho socrático*. São Paulo: Madras, 2005.
- JONES, G. *Men of Tomorrow: Geeks, Gangsters and the Birth of the Comic Book*. New York: Basic Books, 2004.
- JUDY, J.; PALMER, B. *Boys in the battlefield – kid combatants as propaganda in World War II-era comic books*. In. GOODNOW, T.; KIMBLE, J. (ORG). *The 10c war – comic books, propaganda and World War II*. Jackson: University press of Mississippi, 2016.
- LAWRENCE, J. S.; JEWETT, R. *The myth of the American superhero*. Cambridge: Eerdmans Publishing Company, 2002.
- LOPES, P. *Demanding respect: the evolution of the American comic book*. Philadelphia: Temple University Press, 2009.
- LOPES FILHO, A.. R. I. *As histórias em quadrinhos representação do mundo*. In. REBLIN, I. A.; COSTA, C. B. da.; BECKO, L. T. (Org.). *Vamos falar sobre gibis? – retratos teóricos a partir do sul*. Leopoldina: Aspás, 2017.

LOPES FILHO, A. R. I. *As histórias em quadrinhos e a propaganda ideológica na Segunda Grande Guerra*. In. LOPES, A. E. M.; SILVA, D. G. G.; FARIA, M. L. de. (Org.). *Comunicação & cultura midiática – Diálogos interdisciplinares*. Porto Alegre: Fi, 2017.

MATOS, O. C. F. *A escola de Frankfurt – luzes e sombras do iluminismo*. São Paulo: Moderna, 2006.

McCLOUD, S. *Entender el comic – el arte invisible*. Buenos Aires: Astiberri, 2016.

MITCHELL, W. T. *O que as imagens realmente querem?* In. ALLOA, E. (org.). *Pensar a imagem*. Belo Horizonte: Autentica, 2015.

MOOSER, J. E. *Madmen, morons, and monocles: the portrayal of the nazis in Captain America*. In. WEINER, R. G. (ORG). *Captain America and the struggle of the superhero*. Jefferson, North Carolina and London: McFarland and Company, 2009.

MURPHY, T. E. *Escola de violência e crime*. In. *Seleções do reader's digest*. Rio de Janeiro: S/E, (Fevereiro) 1955.

ONFRAY, M. *A política do rebelde – tratado de resistência e insubmissão*. Rio de Janeiro: Rocco, 2001.

ONFRAY, M. *Contra-história da filosofia – 1: as sabedorias antigas*. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

ONFRAY, M. *Contra-história da filosofia – 4: os ultras das luzes*. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

RANCIÈRE, J. *As imagens querem realmente viver?* In. ALLOA, E. (org.). *Pensar a imagem*. Belo Horizonte: Autentica, 2015.

REBLIN, I. A. *O Alienígena e o menino*. Jundiaí: Paco, 2015.

REBLIN, I. A. *A cultura pop chegou a academia. E agora?* In. REBLIN, I.; WESCHENFELDER, G.; MACHADO, R. F. (Org.). *Vamos falar sobre quadrinhos? Retratos teóricos a partir do sul*. Leopoldina: Aspas. 2016.

RIBEIRO, G. S. *Todo poder emana das mãos brancas: Discurso, raça e ideologia nos comic books da editora Timely (1939-1945)*. Dissertação (Mestrado em História) - Universidade Federal de Pelotas. Pelotas, 2018, 260p.

ROBB, B. J. *A identidade secreta dos super-heróis*. Rio de Janeiro: Valentina, 2017.

ROOSEVELT, F. D. *On the european war*. 03 de setembro de 1939. Disponível em: <https://millercenter.org/the-presidency/presidential-speeches/september-3-1939-fireside-chat-14-european-war>. Acessado em: 15/01/2019.

ROOSEVELT, F. D. *Address to Congress Requesting a Declaration of War*. 08 de dezembro de 1941. Disponível em: <https://millercenter.org/the-presidency/presidential-speeches/december-8-1941-address-congress-requesting-declaration-war>. Acessado em: 15/01/2019.

SOARES, J. *Os dilemas do Fantasma e do Capitão América*. In. MOYA, A. (ORG). *SHAZAM!*. São Paulo: Perspectiva, 1977.

THOMAS, R. *The little book of Captain America*. New York: Taschen, 2017.

ULLMANN, R. A. *O mal*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2005.

VANCE, D. C. *Racial Stereotypes and war propaganda in Captain America*. In. GOODNOW, T.; KIMBLE, J. (ORG). *The 10c war – comic books, propaganda and World War II*. Jackson: University press of Mississippi, 2016.

VERGUEIRO, W.; RAMA, A. *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto. 2012.

WERTHAM, F. *Seduction of the innocent*. New York/Toronto: Rinehart, 1954a.

WERTHAM, F. *Revistas em quadrinhos – guia para a delinquência*. In. *Seleções do reader's digest*. Rio de Janeiro: S/E, (Maio) 1954b.

WESCHENFELDER, G. *Filosofando com os super-heróis*. Porto Alegre: Mediação, 2011.

WHITE, M. D. *Aula de ética sobre-humana com os vingadores primordiais*. In. IRWIN, W.; WHITE, M. D. (ORG). *Os vingadores e a filosofia*. São Paulo: Madras, 2015.

WHITE, M. D. *The virtues of Captain America*. Malden: Wiley Blackwell, 2014.

WHITE, M. D. *Marvel comics' civil war – exploring the moral judgment of Captain America, Iron Man, and Spider-Man*. UK: Ockham publishing, 2016.

YANES, N. *Graphic imagery: Jewish American comic book creator's depictions of class, race, patriotism and the birth of the good captain*. In. WEINER, R. G. (ORG). *Captain America and the struggle of the superhero*. Jefferson, North Carolina and London: McFarland and Company, 2009.

ZILLES, U. *O que é ética*. Porto Alegre: EST, 2006.

REFERÊNCIAS (HQS)

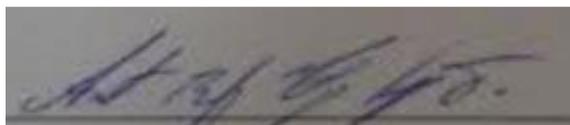
- Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.1, março de 1941.
- Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.2, abril de 1941.
- Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.3, maio de 1941.
- Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.4, junho de 1941.
- Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.5, julho de 1941.
- Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.6, agosto de 1941.
- Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.7, setembro de 1941
- Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.8 novembro de 1941
- Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.9, dezembro de 1941
- Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.10, janeiro de 1942
- Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.11, fevereiro de 1942
- Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.12, março de 1942.
- Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.13, abril de 1942;
- Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.14, maio de 1942.
- Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.15, junho de 1942.
- Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.16, julho de 1942.
- Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.17, agosto de 1942.
- Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.18, setembro de 1942
- Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.19, outubro de 1942.
- Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.20, novembro de 1942.
- Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.21, dezembro de 1942.
- Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.22, janeiro de 1943.
- Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.23, fevereiro de 1943.
- Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.24, março de 1943.
- Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.25, abril de 1943.
- Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.26, maio de 1943.
- Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.27, junho de 1943.
- Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.28, julho de 1943.
- Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.29, agosto de 1943.
- Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.30, setembro de 1943.
- Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.31, outubro de 1943.
- Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.32, novembro de 1943.

Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.33, dezembro de 1943.
Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.34, janeiro de 1944.
Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.35, fevereiro de 1944.
Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.36, março de 1944.
Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.37, abril de 1944.
Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.38, maio de 1944.
Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.39, junho de 1944.
Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.40, julho de 1944.
Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.41, agosto de 1944.
Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.42, outubro de 1944.
Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.43, dezembro de 1944.
Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.44, janeiro de 1944.
Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.45, março de 1944.
Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.46, abril de 1944.
Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.47, junho de 1944.
Captain America Comics, Timely Comics, vol.1, n.48, julho de 1944.

TERMO DE RESPONSABILIDADE DE PLÁGIO

Eu, Artur Rodrigo Itaquí Lopes Filho, matrícula nº17103589 declaro para todos os fins que o texto em forma de (x) Dissertação de mestrado ou () Tese de Doutorado, intitulado O Capitão América enquanto representação (valorativa) da Segunda Guerra Mundial, é resultado da pesquisa realizada e de minha integral autoria. Assumo inteira e total responsabilidade, sujeitando-me às penas do Código Penal (“Art. 184. Violar direitos de autor e os que lhe são conexos”).

Pelotas, 08 de Julho de 2019.



ASSINATURA