

Fundação Universidade Estadual de Maringá
Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes
Departamento de História
Programa de Pós-Graduação em História

SHESMMAN FERNANDES BARROS DE MELO

**A HISTÓRIA EM QUADRINHOS ENQUANTO
REPRESENTAÇÃO POLÍTICA:
Capitão América e Caveira Vermelha (1941/1999)**

Maringá
2012

Fundação Universidade Estadual de Maringá
Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes
Departamento de História
Programa de Pós-Graduação em História

SHESMMAN FERNANDES BARROS DE MELO

**A HISTÓRIA EM QUADRINHOS ENQUANTO
REPRESENTAÇÃO POLÍTICA:
Capitão América e Caveira Vermelha (1941/1999)**

Dissertação de Mestrado apresentada ao
Programa de Pós-Graduação em História da
Universidade Estadual de Maringá – UEM, para
obtenção do título de Mestre em História (Área de
concentração: Política e Movimentos
Populacionais e Sociais. Linha de Pesquisa:
Política e Movimentos Sociais).
Orientador: Prof. Dr. João Fábio Bertonha.

Maringá
2012

Fundação Universidade Estadual de Maringá
Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes
Departamento de História
Programa de Pós-Graduação em História

SHESMAN FERNANDES BARROS DE MELO

**A HISTÓRIA EM QUADRINHOS ENQUANTO
REPRESENTAÇÃO POLÍTICA:
Capitão América e Caveira Vermelha (1941/1999)**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Estadual de Maringá – UEM, para obtenção do título de Mestre em História (Área de concentração: Política e Movimentos Populacionais e Sociais. Linha de Pesquisa: Política e Movimentos Sociais).

Aprovado em: 23/ 02/ 2012

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. João Fábio Bertonha
Universidade Estadual de Maringá – UEM

Prof. Dr. Sidnei J. Munhoz
Universidade Estadual de Maringá – UEM

Prof. Dr. Marcos Antonio da Silva
Universidade de São Paulo – USP

AGRADECIMENTOS

Ao chegar ao fim desta longa jornada, apenas me resta tecer meus sinceros agradecimentos às inúmeras pessoas que colaboraram para que este trabalho viesse à tona.

Ao meu orientador, Dr. João Fábio Bertonha, por ter acreditado na proposta do trabalho, pelas observações sempre pertinentes, pela oportunidade de diálogo e pelo grande incentivo. Ao professor **Marcos Antonio da Silva por ter aceitado participar deste trabalho. Ao também professor** Sidnei José Munhoz, pelo importante auxílio na elaboração desta dissertação. A todos os integrantes da linha de “Política e Movimentos Sociais” e do programa de Pós-Graduação em História da Universidade Estadual de Maringá e, em especial, à Secretária Giselle.

À minha mãe Cleonice Fernandes de Melo por proporcionar a chance de chegar a este momento, à minha noiva Rafaela Santarosa pela paciência, apoio e pelas colaborações e opiniões sempre bem colocadas, e também a meus irmãos José Barros de Melo Junior e Uanderson Fernandes Barros de Melo.

Agradeço a meus amigos Douglas Meguro Hiraga, por sempre colaborar na obtenção de fontes e por deixar seu acervo pessoal de quadrinhos à plena disposição de minha pesquisa; Tiago França, por estar sempre disposto a ajudar nos mais diversos problemas e dúvidas que surgiram no decorrer destes anos de pesquisa; João Resende Junior, pelos debates acalorados sobre o mundo dos quadrinhos e assuntos afins; Gabriel Coelho, pela ajuda na obtenção dos quadrinhos estadunidenses e na tradução de alguns textos mais complexos; à professora e amiga Shirley Cristiane Cintra, pelo auxílio com a ortografia; Raul Zermiani, por deixar as portas de sua residência sempre abertas quando precisei ficar por alguns dias na cidade de Maringá; aos professores André Ulysses De Salis, Carmem Lúcia Gomes De Salis e Heiji Tanaka, por me iniciarem no caminho da pesquisa acadêmica; enfim agradeço a todos que de uma forma ou de outra contribuíram significativamente para a conclusão deste projeto.

“Quis custodiet ipsos custodes?”
“Quem guardará os guardiões?”
(Juvenal – Sátiras)

RESUMO

Este trabalho pretende realizar uma análise acerca das Histórias em Quadrinhos buscando compreender as representações políticas e sociais contidas ao longo de seis décadas de publicação do personagem Capitão América, bem como a importância da figura do Caveira Vermelha para a mitologia deste personagem. Para tanto, é necessária a contextualização do quadrinho como veículo de comunicação de massa e, deste modo, suscetível ao uso como instrumento de representações tanto políticas quanto sociais de determinado período. Neste contexto as histórias do Capitão América se tornam objeto de estudo com elevado valor, pois, analisar a evolução cronológica deste personagem é também, analisar a própria trajetória histórica, política e ideológica estadunidense entre as décadas de 1940 e 1990. Desse modo, percebemos que a questão não seria respondida tão simplesmente e para alcançar sua finalização buscamos nas mais diferentes áreas os meios para decifrá-la. Com a teoria desenvolvida por Joseph Campbell, intitulada 'A Jornada do Herói' entendemos como as figuras heróicas dos personagens dos quadrinhos, se estruturam dentro do imaginário coletivo para alcançar a representatividade perante o público. No entanto, ela oferece apenas uma resposta parcial, e o complemento necessário para entendermos o problema, foi encontrado no 'conflito' existente entre ambos os personagens. Sendo assim, é possível afirmar que o universo ficcional do Capitão América sobreviveu a 60 anos de publicações, graças às modificações em que trouxe representado em suas páginas: os medos e anseios da sociedade estadunidense, no qual, para isso, o Caveira Vermelha desempenhou um papel central.

Palavras-chave: História em Quadrinhos; Representação; Comunicação de Massa; História política.

ABSTRACT

The present paper aims to make an analysis on the comic books to understand the social and political representations in the six decades of publication of the character Captain America, as well as the importance of Red Skull to the mythology of this character. To do so it is necessary the contextualization of the comic book as a means of mass communication and, therefore, susceptible to be used as an instrument of both political and social representations of a determined period. In this context, Captain America's stories become a highly valued study subject, to analyze the chronological evolution of this character is, also, to analyze the historical, political and ideological trajectory of the United States between the 1940's and the 1990's. We realized that the question would not be answered that simply and to achieve its completion we searched various areas for the means to decipher it. With the theory developed by Joseph Campbell named 'Hero's Journey' we understand how the heroic figures of the comic books characters, structuring in the collective imaginary to achieve the representation towards the public. However, it offers only a partial answer; the complement necessary to the full understanding of the problem was found in the conflict between both characters. Therefore, it is possible to state that the fictional universe of Captain America survived sixty years of publishing thanks to the modifications in which it brought represented on its pages the fears and wishes of the American Society, and for this purpose Red Skull played a core role .

Keywords: Comic Books; Representation; Mass Communication; Political History.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	09
CAPÍTULO 1 – A HISTÓRIA E OS QUADRINHOS	13
1.1 – Imaginário, representação e quadrinhos	13
1.2 – Quadrinhos como fonte de pesquisa	16
1.3 – A ascensão dos quadrinhos	25
1.4 – Histórias em quadrinhos no Brasil	36
1.5 – As histórias em quadrinhos e suas subdivisões	40
1.5.1 – O nascimento dos Heróis	41
1.5.2 – A aurora dos super-heróis	42
CAPÍTULO 2 – CONFLITOS E ORIGENS	46
2.1 – Caveira Vermelha e Capitão América – um caminhar pelo interior da ficção	46
2.2 – Capitão América – o sentinela da liberdade	50
2.3 – Caveira Vermelha – o nêmetese da liberdade	66
CAPÍTULO 3 – O HERÓI, O VILÃO E A JORNADA	80
3.1 – A jornada do herói - monomito	80
3.1.1 – A partida - apresentação	82
3.1.2 – A iniciação - conflito	83
3.1.3 – O retorno - resolução	84
3.2 – Capitão América e Caveira Vermelha – 6 décadas de representações	89
3.2.1 – A batalha do bem contra o mal.....	89
3.2.2 – Renascimento e crises existenciais.....	112
3.2.3 – A luta a favor das minorias.....	123
3.2.4 – A reformulação Neoliberal.....	138
3.2.5 – Os anos perdidos.....	146
CONSIDERAÇÕES FINAIS	152
REFERÊNCIAS	155

INTRODUÇÃO

No início do século XX, as Histórias em Quadrinhos, surgidas em meio ao processo de revolução industrial, ocuparam uma posição central como fonte de entretenimento na sociedade estadunidense (CIRNE, 1972), sendo uma das primeiras manifestações da chamada cultura de massa ou *masscult* (termo usado pejorativamente). Conforme Charles R. Wright (1967, p.14), “No uso popular [...] comunicação de massa, evoca imagem de televisão, rádio, cinema, jornais, revistas, etc”. Teixeira Coelho (1981) comenta que a *masscult* seria - especialmente, a partir do século XX - uma cultura feita em série com o intuito de atingir um grande contingente de pessoas. Nas palavras de Adorno e Horkheimer, “Sob o poder do monopólio, toda cultura de massas é idêntica, e seu esqueleto, a ossatura conceitual fabricada por aquele, começa a se delinear” (1986, p.114).

Na atualidade, a popularidade alcançada pelas HQs¹ é uma consequência de sua absorção pela sociedade, como fenômeno de comunicação e cultura de massa, Zilda Augusta Anselmo (1975) esclarece que grandes artistas e pensadores, tais como: Pablo Picasso, Alan Resnais, Jean Luc Godard, Frederico Fellini, Pierre Alechinsky, Edgard Morin, Marshall McLuhan, Umberto Eco, Francis Lacassin, dentre outros, se declararam admiradores dos quadrinhos. O sucesso dos super-heróis dos quadrinhos teve origem em um momento singular da história dos Estados Unidos, em que o episódio da entrada deste país na Segunda Guerra Mundial, demandou a existência de personagens que ostentassem uma ideologia patriótica em defesa do ‘Estilo de Vida Americano’ - *American way of life* -, que se encontrava ameaçado pelo conflito que se intensificava na Europa.

Dessa forma, sabendo que as artes constituem importante instrumento para a análise histórica, estando profundamente ligadas ao próprio comportamento humano (CATÃO & GALINA, 2011), entendemos que a expressão artística presente nas histórias em quadrinhos, também conhecida como ‘nona arte’, certamente não foge desta descrição, possuindo, inclusive, elementos que a aproximam ainda mais da expressão de sentimentos e ideologias recorrentes a um determinado período, em que, na mescla entre as artes plásticas e literatura, compõe uma forma singular de se contar histórias, e neste processo, fídam por contar a história de quem às escreve e lê.

¹ A denominação *HQs*, além da nomenclatura *Comics* e *banda desenhada*, são usualmente empregadas para identificação ou abreviação da expressão Histórias em Quadrinhos.

Neste contexto, as histórias do Capitão América se tornam objeto de estudo com elevado valor, pois, analisar a evolução cronológica deste personagem é também, analisar a própria trajetória histórica, política e ideológica estadunidense, visto que a obviedade do personagem, desde seu nome e uniforme inspirado na bandeira dos Estados Unidos até as temáticas envolvidas em suas aventuras transformam-no em um elemento singular para o entendimento da sociedade deste país entre as décadas de 1940 e 1990.

Com este pensamento em mente, uma questão-problema norteou todo o presente trabalho: Como os personagens Capitão América e Caveira Vermelha, representam a política e a sociedade dos Estados Unidos?

Desta forma, o objetivo fundamental desta pesquisa é compreender as representações políticas e sociais contidas ao longo de seis décadas de publicação HQs do personagem Capitão América; bem como a importância da figura do Caveira Vermelha para a manutenção do mito deste personagem. Para atingir tal meta e responder às questões centrais, foram estabelecidos alguns objetivos específicos:

- Buscar na historiografia elementos teóricos que possibilitem uma análise histórica utilizando os quadrinhos como fonte de pesquisa;
- Analisar a peculiaridade das histórias em quadrinhos, ou seja, o que as diferencia das demais formas de literatura;
- Traçar um breve histórico dos quadrinhos;
- Compreender o enredo em que os já citados personagens foram criados, bem como suas trajetórias fictícias até a atualidade;
- Analisar as representações contidas nos embates entre o Capitão América e seu inimigo Caveira Vermelha desde a criação de ambos até o final do século XX;
- Identificar a importância do Caveira Vermelha na construção da mitologia heróica do Capitão América.

De modo a responder os problemas acima propostos, foram levantadas as seguintes hipóteses:

- Os quadrinhos de super-heróis possuem em suas histórias uma forte ligação com a conjuntura política, não sendo uma mera reprodução dos discursos oficiais, como muitas vezes argumentam alguns críticos que os definem como simples produto da indústria cultural;

- Existe uma sincronicidade entre o desenrolar da história política e social estadunidense e os acontecimentos retratados nas páginas das aventuras do Capitão América.

A velocidade da produção das HQs, e a imediata resposta de mercado que elas geram, são fatores que as tornam especialmente interessantes como objeto de estudo para uma análise mais aprofundada sobre as sociedades que as consomem. Os quadrinhos de grande sucesso tornam-se bem sucedidas geralmente por promoverem alguma identificação em seus leitores. Os personagens destas, com grande frequência, representam nichos inteiros da sociedade, carregando também em si todos os afetos direcionados à entidade maior que representam. Este fenômeno da representatividade é comumente analisado em estudos abarcando a literatura tradicional, a dramaturgia e outras formas artísticas, porém nas histórias em quadrinhos ainda é consideravelmente restrito o estudo aprofundado de sua natureza artística.

Assim, por meio deste trabalho, buscamos expandir esta visão, extrapolando o estudo das HQs para a história política e social, pois acreditamos que com uma acurada análise, podemos obter uma imagem, ainda que incompleta, de aspectos da estrutura básica da sociedade, de sua visão de mundo e de acontecimentos importantes que permeiam sua história.

Desta forma, o trabalho foi estruturado em três capítulos:

No capítulo inicial, procuramos pensar como as HQs poderiam ser utilizadas como fonte para um estudo historiográfico, abrindo possibilidades no campo para pesquisas envolvendo, por exemplo, a participação na vida política, o papel das instituições, e, entre outras coisas, as representações, até então muito vinculado a estudos de viés antropológico. Buscamos ainda fugir das críticas comuns à indústria cultural, contradizendo alguns fundamentos da teoria crítica que afirma que todos os produtos culturais gerados a partir da indústria cultural - como os meios de comunicação de massa - estariam a serviço das classes dominantes, logo seriam alienantes. Por fim, o capítulo se encerra com um breve relato da trajetória das histórias em quadrinhos, desde seu surgimento nas tiras de jornais estadunidenses até as temáticas desenvolvidas na atualidade, em que destacamos o papel reservado ao herói e ao super-herói dentro da narrativa quadrinizada. Para construir tal capítulo fizemos uso de textos dos mais diversos gêneros escritos por múltiplos autores, indo de temas que abordam estudos sobre história, representação, estrutura literária e sobre análise de histórias em quadrinhos, citando apenas alguns.

Ao enveredarmos pelo segundo capítulo, exibimos um breve relato da trajetória dos personagens Capitão América e de sua contraparte o Caveira Vermelha, dentro do universo ficcional da Marvel Comics, - editora proprietária dos mesmos. Tal relato tem a função de detalhar e descrever cronologicamente com clareza para o leitor os principais eventos acontecidos com os personagens em seus mais de 60 anos de publicações. Neste momento recorreremos a obras sobre análise de histórias em quadrinhos, além de utilizarmos como fonte uma ampla gama de revistas em que foram publicadas as aventuras do Capitão América desde o ano de 1941 até 2009.

Após promovermos a similarização tanto do personagem Capitão América quanto do Caveira Vermelha, enfatizamos no transcorrer do terceiro e último capítulo deste trabalho, o procedimento para conseguirmos encontrar a resposta da questão problema proposta. Para tanto, aprofundamos a análise, por meio de uma contextualização histórica, dos períodos em que as aventuras de ambos os personagens foram publicadas, desenvolvendo um paralelo entre as referidas aventuras e o contexto histórico em que se encontrava a sociedade estadunidense em cada momento, almejando assim, encontrar meios para que possamos compreender como os personagens conseguiram sobreviver culturalmente no decorrer de tantos anos. Para tal empreitada recorreremos a estudos acerca de estruturas mitológicas, história dos Estados Unidos, bem como utilizamos novamente as fontes provenientes das revistas Capitão América já citadas anteriormente.

Esta análise, apesar de centrada no ícone estadunidense, não é de interesse somente para os cidadãos deste país, pelo contrário, pretendemos por meio deste estudo proporcionar uma compreensão de acontecimentos históricos, bem como uma apreensão de como estas representações ideológicas repercutem pelo mundo, já que estas publicações, em sua esmagadora maioria podem ser encontradas em outros países, inclusive no Brasil.

CAPÍTULO 1 - A HISTÓRIA E OS QUADRINHOS

1.1 - Imaginário, representação e quadrinhos

Desde Aristóteles (Séc. IV a.C.), os meios utilizados para se compreender a realidade perpassam a análise lógica dos fatos. Assim, a subjetividade do imaginário, das representações e, conseqüentemente das imagens, foram sendo gradualmente banidas da intelectualidade ocidental. Nas palavras de Durand, a imaginação: “[...] é suspeita de ser a amante do erro e da falsidade. A imagem pode se desnovelar dentro de uma descrição infinita [...] Incapaz de permanecer bloqueada no enunciado claro de um silogismo [...]” (1998, p. 12). A posteriori, Galileu e Descartes, apesar de fundarem as bases da física moderna, não contestaram os objetivos filosóficos de Aristóteles, como esclarece Durand: “A partir do século XVII, o imaginário passa a ser excluído dos processos intelectuais [...] A imagem, produto de uma ‘casa de loucos’, é abandonada [...] e nunca ascenderá a uma dignidade de uma arte demonstrativa” (1998, p. 12).

Durante a Reforma e Contra-Reforma religiosa, esta resistência à destruição do imaginário e ao iconoclasmo esteve presente na produção musical protestante, proporcionando com isso, que se mantivessem os benefícios do imaginário. Diferentemente, a Igreja Católica, não se ateuve somente a música, mas voltou toda a sua produção imagética às representações sacras. No século das luzes, conforme Durand (1998), a compreensão do imaginário como um ‘*sexto sentido*’, que possuía a faculdade de atingir o belo, criou ao lado da razão e da percepção costumeira, uma terceira via de conhecimento, permitindo a entrada de uma nova ordem de realidades, apresentada fervorosamente por meio das esculturas e pinturas deste período.

Entretanto, foi com a descoberta da fotografia por N. Niepce e J. Daguerre, das técnicas cinematográficas, com os irmãos Lumière e, posteriormente, da televisão com B. Rosing e V. K. Zworykin – que houve a possibilidade de ocorrer à chamada ‘revolução do vídeo’ -, deixando a imagem acessível a toda uma gama de pessoas que antes não tinham aproximação com os meios artísticos clássicos.

Este quadro só começou a ser atenuado durante o processo de renovação dos conceitos sobre o político, que veio se desenvolvendo ao longo dos últimos anos, e trouxe questões referentes ao imaginário bem como às representações que ocupam eminente destaque. Assemelhando-se aos próprios estudos históricos, os esboços destas temáticas também passam por um período de renovação e amadurecimento, no qual é significativa a participação da

‘terceira geração’ dos Annales. Segundo Ana Leal Cardoso e Carlos Magno Gomes “O interesse pelo imaginário é fruto do esgotamento da visão de mundo e do paradigma da racionalidade, que desvaloriza a imagem em favor do conceito” (2007, p. 7).

Enquanto a importância da razão iniciava seu declínio, o imaginário e o símbolo se tornaram mais visíveis, fazendo com que surjam trabalhos exponenciais como ‘As três ordens’, ou, o ‘imaginário do feudalismo’ de Georges Duby. Nesta obra, Duby por meio de uma análise sobre o imaginário e as representações, pondera a respeito da formação de uma ideia tripartida de sociedade ocidental durante a baixa Idade Média, identificando na época uma organização social dividida entre o clero, a nobreza e os servos.

Porém, tanto o imaginário quanto as representações podem ser apropriados ou impregnados de uma direção socialmente motivada, situação esta, que remete a outro conceito essencial neste campo de pesquisa, que é a ideologia. Tal ação ideológica no campo das representações sociais é apresentada pelo próprio Georges Duby quando este constitui uma estrutura de articulação entre ideologia e representação, que age diretamente sobre a sociedade, e “Reforça articulações normativas, imperativas, que apelam para a ação, a fim de transformarem, de restaurarem ou então tranquilizarem, justificarem [...] a serviço da ideologia [...]” (1982. p. 18).

A ideologia surge desta forma como um projeto de agir sobre a sociedade, dentro desta interpretação outro exemplo similar ao de Georges Duby é apresentado por Jacques Le Goff (1994) na obra ‘O imaginário medieval’, abordando a representação da sociedade como dois gládios, sendo um espiritual e um temporal, com superioridade do primeiro sobre o segundo. Ao determinar os sete pecados capitais o clero não buscava descrever o comportamento humano, mas sim criar um instrumento para combater os vícios em nome da ideologia cristã.

Assim, é possível dizer que a ideologia corresponde a uma determinada forma de construir representações ou mesmo de organizar aquelas já existentes para atingir determinados objetivos ou reforçar determinados interesses, numa concepção mais restrita, ela estaria associada a um determinado sistema de valores. De acordo com esta abordagem, a ideologia está ligada às questões de poder, com controle social exercido sobre os membros em uma sociedade. Comumente tais membros não estão conscientes disto e, algumas vezes, nem os próprios agentes atuantes na produção e difusão das imagens que alimentam este espaço ideológico tem um conhecimento de como o poder está sendo exercido.

Bella Jozef (1986, p. 29) ainda acrescenta que a especificidade de cada fenômeno ideológico decorre de sua interação plena com outros fenômenos. Nesse sentido, as representações da realidade tornam-se um ponto de discussão importante. Para Chartier (1991) as ideologias se afirmam no processo que se inicia com a separação de um grupo da sociedade em geral por meio de práticas comuns e pela institucionalização deste grupo com a existência de representantes individuais.

Na interpretação deste autor, a realidade de uma sociedade se constrói contraditoriamente, exatamente pelas relações de conflito que se estabelecem entre grupos ou indivíduos particulares. Nessa lógica, usam-se estratégias, simbólicas ou não, para definirem a si mesmos e os ‘outros’:

[...] de início [...] práticas que visam a fazer reconhecer uma identidade social, ou exibir uma maneira própria de ser no mundo, a significar simbolicamente um estatuto e uma posição; enfim, as formas institucionalizadas das quais ‘representantes’ (instâncias coletivas ou indivíduos singulares) marcam de modo visível e perpétuo a existência do grupo, da comunidade ou da classe
(CHARTIER: 1991. P. 183).

Neste processo de construção, é perceptível o papel desempenhado pelas técnicas literárias, que por meio da ‘narrativa’ se aproxima dos estudos históricos. É inegável a existência de peculiaridades entre a literatura e a história que as delimitam e as definem como saberes distintos, porém, como já citado, por meio da narrativa elas sofrem um processo de aproximação que pode ser mais bem compreendido a partir da relação existente entre a história e a ficção, segundo Bella Jozef (2005) a história e a ficção partem de um mesmo tronco, são ambas formas de linguagem. Os fatos, só adquirem significado depois de selecionados e interpretados, separando-os do cotidiano.

É significativo o diálogo e as proximidades entre o discurso ficcional e o histórico, ambos são linguagem e assim sendo tecem uma representação do seu redor, numa tentativa incessante de criar uma interpretação, ou mesmo uma experiência de significá-lo. Assim, constroem sentidos para o real e para as experiências com o real, a partir da linguagem. Sandra J. Pesavento ainda salienta que:

[...] o escritor de ficção literária também guarda com as “fontes” uma relação de proximidade, pois elas compõem o que se chamaria o seu “referencial de contingência”, que confere plausibilidade ao texto, o historiador busca recriar o que teria se passado um dia, e o escritor de literatura cria um enredo que poderia também ter ocorrido. Nesse sentido, ambas as representações são plausíveis e tratam de convencer o leitor e

transportá-lo a um outro tempo, mas só o historiador empenha-se em demonstrar que a sua visão não é apenas “poderia ter sido”, mas “efetivamente foi” (sic) (1999, p. 13).

Com isso o historiador pode se utilizar dos meios literários como fonte de referência, pois tanto a história quanto a literatura falam acerca de fatos e acontecimentos sobre a realidade, ambas possuem personagens, tramas e enredo na espinha dorsal de sua construção, e assim, muitas vezes, se misturam, confundem-se, têm suas fronteiras muito próximas, de difícil delimitação e demarcação.

Neste contexto, ainda se faz necessário ressaltar o papel das HQs, pois as sociedades fictícias das quais fazem parte os personagens dos quadrinhos, necessariamente representam a sociedade que integra seu escritor, e assim apesar destas histórias serem uma forma de entretenimento e estarem localizadas na área da ficção, os problemas retratados em suas aventuras estão sempre mostrando situações similares às do nosso cotidiano, comprovando que as mesmas representam aspectos contemporâneos e podem ser caracterizadas como fontes de estudos tão válidas e autênticas como qualquer outro meio literário, o que termina por enquadrá-las em um importante segmento de agentes culturais que, até os anos 1970, eram vistos, de acordo com Gramsci (1978), como instrumentos de conscientização ou como formadores de uma vontade coletiva nacional popular, desempenhando um importante papel no processo de transformação social.

1.2 – Quadrinhos como fonte de pesquisa

Jean-Noël Jeanneney (1996) identifica que os meios midiáticos não são os mais procurados no decorrer dos estudos sobre política. Não que não se sinta vivamente seu interesse e sua atração, medindo a importância da representação que uma sociedade política faz de si mesma, constatando os esforços que conseqüentemente os atores fazem para modificá-la, mas para ele, existem outros empecilhos à execução de tais trabalhos:

[...] percebe-se os obstáculos específicos capazes de explicar o atraso da pesquisa. O primeiro é a diversidade extrema dos objetos de estudo e sua dispersão. No caso da imprensa escrita, deve ser construído todo um repertório de jornais que, na França, no decurso de um século, contam-se aos milhares. No caso do audiovisual, durante muito tempo pareceu que atenção podia se concentrar numa dezena de empresas, mas eis que a “explosão” das rádios privadas, acompanhada de um rápido desenvolvimento – mesmo lento – do cabo, a chegada dos satélites, eis que tudo isso aumentou enormemente, também neste caso, a amplitude da pesquisa necessária

(In RÉMOND, 1996, p. 213).

Ora, não é de se surpreender, portanto, que o amplo universo das HQs, comumente, relegado ao status de uma ‘arte menor’ com grande potencial para prejudicar o desenvolvimento intelectual dos leitores, ainda careça de análises mais detalhadas e que venham a fornecer maiores esclarecimentos sobre seus conteúdos e representações. Mas, por que razão, historiadores e pesquisadores em geral, - guardadas as raríssimas exceções - não se aventuraram em compreender tais conteúdos, representações ou mesmo as ideologias presentes nesta literatura?

Uma das possíveis explicações é trazida por Scott MacCloud (1995, p. 140) ao comentar que em nossa tenra idade, somos introduzidos no hábito da leitura por meio de livros repletos de imagens que, cada vez mais, tem seus conteúdos pictóricos dilapidados, até chegar a uma categoria de ‘livros de verdade’ onde inexitem as imagens, segundo ele:

O raciocínio tradicional há muito tem sustentado que obras de arte e literatura são realmente boas quando mantidas há uma certa distância uma da outra. [...] palavras e figuras juntas são consideradas, na melhor das hipóteses, uma diversão pras massas; na pior das hipóteses, um produto de comercialismo crasso (1995. P. 140).

Apesar de parecer polêmico o fato de nomearmos abertamente as histórias em quadrinhos como ‘literatura’, aceitamos para tal a definição de Álvaro Cardoso Gomes, quando diz que literatura é uma forma de representação, que visa reorganizar a realidade, este autor ainda conclui que “Nesta reorganização, é preciso considerar dois momentos. O primeiro, referente aos dados que são fornecidos ao artista pelo Universo; o segundo concerne à transformação desses mesmos dados em linguagem” (1991, p. 18).

Desta forma é possível identificar grande similaridade entre um “romance” e uma HQ, pois enquanto um romance utiliza palavras para a construção de uma narrativa, uma história em quadrinhos faz uso das palavras em conjunto com as imagens na construção da mesma, além de que, na literatura, os diálogos dos personagens são representados por meio do discurso direto, indireto, direto livre e indireto livre, onde, no caso específico do discurso direto, dá-se voz ao personagem como num processo de citação. No caso das HQs, o discurso direto é o principal, mesmo que não o único, meio de representação da fala dos personagens, auxiliado por balões, recurso visual que contém os caracteres escritos do diálogo que é travado, nas palavras de Cirne

“o balão, o ruído onomatopaico e o ritmo visual, constituem os elementos fundamentais de uma possível estética dos *comics*” (1977, p. 25).

Outra possibilidade de explicar por que os quadrinhos não são classificados como ‘dignos’ de estudo, pode estar vinculado a estereótipos aos quais as HQs estão sujeitas. Dentre estes estereótipos, o mais visível, consiste na acusação de que os quadrinhos não passam de mera subliteratura, bem como no fato deles serem apontados por certos sociólogos como uma das principais causas da delinquência juvenil. Tais estereótipos, em sua maioria, são resquícios de uma verdadeira paranóia que se instaurou nos Estados Unidos por volta do final da década de 1940 e início da década de 1950. Neste período, durante a era McCarthy, um verdadeiro repúdio aos quadrinhos foi resultado da publicação do livro *Seduction of the Innocents*, do Dr. Frederic Wertham (JUNIOR, 2004, p. 235), que trazia em suas páginas acusações e conclusões um tanto quanto controversas, como podemos observar abaixo:

Todo pré-adolescente tem um período que despreza as meninas. Algumas revistas em quadrinhos fixam essa atitude e ainda criam a idéia de que garotas só servem para apanhar ou para te seduzir. É sugerida uma atitude homo erótica da forma que a masculinidade é apresentada. As mulheres sempre são bruxas ou violentas. [...] sempre são desenhadas num tom pouco erótico. Já os heróis sempre estão em tons agressivamente eróticos. O musculoso “super-tipo” é enfatizado com o objetivo de criar estímulo e curiosidade sexual no leitor².

Neste livro, o autor afirma com grande estardalhaço que as histórias em quadrinhos exercem aterrorizantes efeitos psicológicos e morais nas crianças que os lêem (JUNIOR, 2004, p. 235/236), e conseqüentemente tais afirmativas terminaram por criar uma imagem preconceituosa e errônea dessa mídia, visão esta, que persiste numa considerável parcela da população até os dias atuais.

O clima gerado pelo livro acarretou na reativação de uma subcomissão de senadores estadunidenses, criada para investigar o aumento da delinquência juvenil, e suas possíveis relações com o consumo de quadrinhos (Idem, 2004, p. 239). Tal comissão logo se assemelhou aos rituais de perseguição/apuração promovidos alguns anos antes pelo senador Joseph McCarthy em Hollywood e declarou que as publicações de histórias policiais e de terror podiam funcionar como uma suposta infiltração comunista, e, antes mesmo de terminar sua investigação acerca das

² WERTHAM Apud ABBADE. 2008. Disponível em: [HTTP://jovemnerd.ig.com.br/especiais/filmes/dark-knight-seria-batman-um-gay/](http://jovemnerd.ig.com.br/especiais/filmes/dark-knight-seria-batman-um-gay/) - acessado em: 19/01/2011.

HQs, baixou uma portaria que tirava de circulação toda uma série de publicações de terror (Ibidem, 2004, p. 240).

A caça aos quadrinhos estava declarada e, tão grande foi o repúdio aos Comics, que diversas fogueiras coletivas repletas de revistas eram rotina pelas ruas dos EUA, segundo Gonçalo Junior “a destruição de gibis pelo fogo quase sempre era assistida por uma platéia formada por crianças e adolescentes, obrigadas pelos pais como forma de aprender a ‘lição’” (2004, p. 240).

Em decorrência destes acontecimentos as principais editoras tanto de quadrinhos, quanto as de histórias infantis, fundaram em agosto de 1954 a CMAA - *Comic Magazine Association of América*, responsável pelo *Comic Code Authority*, que teria como função estabelecer urgentemente um ‘padrão moral’ para assegurar aos pais e aos leitores revistas em quadrinhos de qualidade (JUNIOR, 2004, p. 242). Segundo algumas regras definidas pelo código:

- Era proibido mostrar um crime de maneira a gerar simpatia ao criminoso;
 - O “bem” deveria sempre prevalecer sobre o “mal”;
 - A palavra crime não deveria ser usada em destaque no interior da revista, e seu uso na capa estava proibido;
 - As palavras terror e horror também foram proibidas de serem usadas como títulos;
 - Cenas de canibalismo e vampirismo, e aparições de demônios, fantasmas, vampiros e lobisomens foram proibidas;
 - O nudismo e o erotismo estavam proibidos;
 - A representação da mulher nos quadrinhos deveria ser realista, sem exagerar em nenhuma parte da anatomia;
 - Os romances deveriam retratar a santidade do casamento e ressaltar os valores de uma boa família;
 - Sedução, estupro e perversões sexuais foram banidos dos quadrinhos.
- (CODESPOTI, 2005, p.12)

No entanto, longe destas perseguições ou rotulações que infelizmente os quadrinhos foram sujeitos, é perceptível que quando eles estabelecem personagens como Superman, Batman, Tio Patinhas, Capitão América dentre outros, adentram o universo da assim chamada ‘Cultura Pop’, pois, como explica Roberto Elizeu dos santos (2002), os produtos culturais industrializados e veiculados pelos meios de comunicação, não escondem sua natureza comercial e sua orientação voltada para o entretenimento, porém estes mesmos produtos são flexíveis o suficiente para possibilitar a compreensão desse fenômeno cultural que “catalisa manifestações culturais diferentes e torna os bens culturais contemporâneos ícones reconhecíveis universalmente” (2002, p. 45).

Desta forma mesmo que a pessoa seja completamente leiga no que se refere a HQs, tais personagens dispensam conhecimento prévio, já que esse ‘reconhecimento universal’ termina por transformá-los em ícones pop por estarem amplamente relacionados com este cotidiano, Sonia M. Bide-Luyten ainda acrescenta que “a cultura pop é um poderoso reflexo da sociedade na qual vivemos e não se restringe somente ao aspecto estético, mas desempenha papel importante atingindo da mesma maneira todas as pessoas em um sentido cultural mais amplo” (2005. P. 17).

Com tal afirmação a autora traz uma concepção controversa a respeito das histórias em quadrinhos. Tratando-as como manifestações culturais válidas e socialmente valorosas, que não necessariamente estão sujeitas às regras impostas pela indústria cultural, contrária a regra presente nas poucas vezes em que se pode observar trabalhos nos quais os ardis tratam-se de HQs. Nestas raras pesquisas, os enredos obedecem às condenações ligadas ao pensamento orquestrado pela teoria crítica - Escola de Frankfurt - onde os quadrinhos são abordados como mídias sem profundidades que mantém estreito relacionamento com as relações de dominação.

A expressão ‘indústria cultural’ foi utilizada pela primeira vez em 1940, por Adorno e Horkheimer, no entanto existem pesquisadores que preferem o termo ‘cultura de massa’ na identificação de tal fenômeno. Para facilitar a compreensão do termo, situaremos brevemente no tempo o prodígio das massas e da industrialização dos bens de cultura. Com o início do processo da revolução industrial, ocorreu uma sucessão de transformações econômicas e sociais. Cabe ressaltar que não foi somente o aspecto socioeconômico, que passou pela ebulição proporcionada por uma nova realidade de produção, pois os meios culturais, também, sofreram grandes transformações, segundo Coelho (1981, p. 11), destaca-se o surgimento, especialmente, a partir do século XX, de uma cultura feita em série com o intuito de atingir um grande contingente de pessoas, não como um instrumento cultural clássico, mas como um produto trocável por dinheiro, a chamada *cultura de massa* ou *masscult* (termo usado pejorativamente).

Esta nova manifestação cultural surgiu do desejo de atender à recém-nascida sociedade de consumo, por meio de uma, emergente indústria cultural, nas palavras de Coelho “[...] na medida em que a cultura de massa está ligada ao fenômeno do consumo, o momento de instalação definitiva dessa cultura seria mesmo o século XX, onde o capitalismo [...] criará as condições para uma efetiva sociedade de consumo cimentada [...]” (1981, p.12). A indústria cultural destinava-se a criação de produtos culturalmente padronizados, que seriam consumidos como

qualquer outro, numa espécie de pré-confecção, com o intuito de atender necessidades e gostos médios de um público que ansiava por novas formas de entretenimento.

Uma das críticas tecidas por Adorno à indústria cultural relaciona-se ao fato desta terminar por ‘banalizar’ a obra de arte, que para o estudioso deveria ser observada com maior rigor. O autor aponta como um problema o fato de obras clássicas, como as músicas de Mozart, serem largamente difundidas, ao ponto de as pessoas assobiarem suas melodias pelas ruas, para Adorno; Horkheimer, “Sob o poder do monopólio, toda cultura de massas é idêntica, e seu esqueleto, a ossatura conceitual fabricada por aquele, começa a se delinear” (1986, p. 114).

Entretanto a indústria cultural não só foi tema privilegiado dos membros da Escola de Frankfurt, mas também de outros pensadores. Entre eles uma importante visão a respeito deste fenômeno é concebida pelo estudioso de semiótica Umberto Eco. Para este autor, os problemas levantados pelos estudiosos de Frankfurt assemelham-se a uma visão apocalíptica, que prevê o final dos tempos, ou seja, uma posição sem saída.

A cultura de massa é a anticultura. Mas, como nasce no momento em que a presença das massas, na vida associada, se torna o fenômeno mais evidente de um contexto histórico, a ‘cultura de massa’ não indica uma aberração transitória e limitada: torna-se o sinal de uma queda irrecuperável, ante a qual o homem da cultura (último supérstite da pré-história, destinado a extinguir-se) pode dar apenas um testemunho extremo, em termos de apocalipse
(ECO, 2008, p. 8).

Para este estudioso, os apocalípticos seriam os críticos e teóricos que anunciam uma verdadeira ruína trazida pela indústria cultural, como a perda da capacidade de ouvir boa música, como defendia Adorno.

No entanto, Eco também identifica a existência de uma outra ala de intelectuais que defendem a existência da indústria cultural. Estes literários a entenderiam como um fenômeno positivo, como Ernst Dichter, que desenvolve uma defesa baseada em uma “filosofia” otimista que, no entanto não é mais que mero mascaramento ideológico de uma estrutura econômica fundada sobre o consumo e para o consumo (Idem, 2008, p. 43). Segundo as ideias de Umberto Eco, tais estudos seriam os *Integrados*:

[...] já que a televisão, o jornal, o rádio, o cinema e a estória em quadrinhos, o romance popular e o Reader’s Digest agora colocam os bens culturais à disposição de todos, tornando leve e agradável a absorção das noções e a recepção de informações, estamos vivendo uma época de alargamento da área cultural, onde finalmente se realiza, a nível

amplo, com o concurso dos melhores, a circulação de uma arte e de uma cultura “popular”. Para o integrado, não existe problema de essa cultura sair de baixo ou vir confeccionada de cima para consumidores indefesos (2008. P. 9).

Ao discutir a posição de ambos, o autor não considera a produção em massa um simples desejo de grandes lucros, mas, um fenômeno típico das sociedades modernas industriais, independentemente do regime político adotado, seja ele socialista, comunista ou capitalista. Para Umberto Eco, os apocalípticos vivem da crítica à indústria cultural e não percebem que suas censuras também são produtos dessa mesma indústria (2008, p. 48). Os integrados, por sua vez, não conseguem perceber os problemas gerados pela indústria cultural, defendendo a democratização do acesso a determinadas obras e bens culturais:

O erro dos apologistas é afirmar que a multiplicidade dos produtos da indústria seja boa em si, seguindo um ideal de homeostase do livre mercado, e não deva submeter-se a uma crítica e a novas orientações. [...] o erro dos apocalípticos–aristocráticos é pensar que a cultura de massa seja radicalmente má, justamente por ser um fato industrial, e que hoje se possa ministrar uma cultura subtraída ao consumo industrial (Idem, 2008. P. 49).

Desta forma, Umberto Eco acredita que cultura de massa não é um fenômeno do capitalismo, mas que ele “Nasce em uma sociedade em que toda a massa de cidadãos se vê participando, com direitos iguais, da vida pública, dos consumos, da fruição das comunicações” (2008, p. 44), ou seja, este estilo cultural nasce fatalmente da sociedade industrializada, podendo seus elementos ser também encontrados nas sociedades comunistas e socialistas, como a chinesa e a soviética.

Estas concepções, para Eco, estão erradas, pois se preocupam em atender a questão “é bom ou mal a existência da cultura de massa?”, e que, como ele mesmo esclarece, a verdadeira enquete a ser respondida deveria ser:

[...] do momento em que a presente situação de uma sociedade industrial torna ineliminável aquele tipo de relação comunicativa conhecido como conjunto dos meios de massa, qual a ação cultural possível a fim de permitir que esses meios de massa possam veicular valores culturais?” (2008, p. 49)

Este questionamento é respondido pelo próprio Eco, segundo ele o problema da indústria de massa seria o fato de ela ser manobrada por ‘grupos econômicos’ que buscam fins lucrativos,

que fornecem aos clientes o que julgam mais vendável, sem que se verifique uma intervenção maciça dos homens de cultura em sua produção. No entanto, o autor esclarece que dentro deste seguimento estariam inseridos homens de cultura, para os quais o que realmente interessa, não é a produção de um livro para ‘vender’, e sim a produção de valores para cuja difusão o livro surge como a maneira mais propícia. Para ele “isso significa que, segundo uma distribuição percentual que eu não saberia precisar, ao lado de ‘produtores de objetos de consumo cultural’, agem ‘produtores de cultura’ que aceitam o sistema da indústria do livro para fins que dele exorbitam” (2008, p. 50).

Apesar de tais grupos controlarem o processo de produção, não são eles quem de fato criam os conteúdos que permeiam estas obras, não são os escritores que controlam as prensas industriais, nem tão pouco os quadrinheiros que controlam as tiragens e as distribuições de suas histórias, mas são eles que criam os conteúdos da ‘mass media’. Desta forma como relata Umberto Eco em seu ‘Apocalípticos e Integrados’ ao nível de circulação das ideias, não ocorre que elas, mesmo sendo colocadas em circulação isoladamente, se tornem o ponto de referência estático de desejos apaziguados, pelo contrário elas exigirão uma ampliação deste discurso:

Se a uma comunidade agrícola de analfabetos ensino a ler para que estejam aptos a ler só os ‘meus’ pronunciamentos políticos, nada poderá impedir de amanhã esses homens leiam também os pronunciamentos alheios. [...] Ao nível de valores culturais não se verifica cristalização reformista, mas tão-somente a existência de processos de conhecimento progressivo, os quais, uma vez abertos, não são mais controláveis por quem o desencadeou
(2008, p. 52).

Com isso, dentro desta mesma indústria cultural que seguindo os conceitos de Adorno e Horkheimer, teriam imposto sua ‘linha de montagem’ para todas as esferas sócias, incluído as esferas culturais, surgem produtos capazes de se sobressair a esta impiedosa lógica de mercado, nas palavras de Wellington Srbek:

O cinema de autor, a boa música, a alta literatura, o quadrinho arte, mesmo partindo de uma ‘reprodutibilidade técnica’ podemos propor novos signos e uma estética original, recriar e criticar os modelos culturais, levar-nos a descobrir aspectos do nosso mundo dos quais nem sequer suspeitávamos, podem, enfim, propiciar a um indivíduo uma experiência única (sic.)
(2006, p. 9).

Portanto, as possibilidades de que as HQs fujam das imposições exercidas pela indústria cultural, nos padrões relatados por Umberto Eco e, assim venham constituir a ‘experiência única’ descrita por Wellington Srbek, são reais e elevam a banda desenhada a um nível de relevância muito subestimado, exaltando as mesmas ao conceito de arte, pois há diferentes maneiras de se relacionar com os trâmites da indústria cultural. Nestes moldes, podemos citar autores como Bill Watterson, criador dos personagens Calvin & Hobbes, que, mesmo alcançando renomado sucesso nunca permitiu que se fizesse merchandising com suas criações.

É interessante salientar que do mesmo modo que os quadrinhos adquiriram com os anos elementos artísticos, as artes também se apropriaram de signos e elementos estruturais encontrados nos quadrinhos, a arte desenvolvida por Roy Fox Lichtenstein, que consistia na reprodução de fragmentos de tiras em cores primárias e retículas ampliadas, é prova cabal desta apropriação de conceitos quadrinísticos. Wellington Srbek ainda destaca que:

[...] pode-se citar o dadaísta alemão Gronz que, além da estética da caricatura, introduziu elementos de seqüencialidade narrativa em suas obras críticas ao nazismo ascendente nos anos 30; ou Picasso que em *Sonho e Tentação de franco* denuncia as atrocidades do tirano espanhol através de uma seqüência de imagens interdependentes (2006. P. 9).

Com tais exemplos é fácil associar os quadrinhos com os conceitos artísticos, e em países como a França os mesmos já são reconhecidos como tal. Artistas como Will Eisner com *The Spirit*, Hergé criador de Tintin, o cartunista argentino Quino que deu vida a Mafalda, Henfil com seus Fradins e Graúna, Ziraldo e toda a Turma do Pererê, sem esquecer os mais contemporâneos Alan Moore e Neil Gaiman, são apenas o cume de um enorme *iceberg* interminável de criadores que nos entregam obras de cunho artístico/intelectual que perpassam a simples efemeridade e adentram os espaços mais restritos reservados apenas à ‘literatura formal’.

Mesmo que ainda exista resistência por parte de certos estudiosos em reconhecer as qualidades artísticas das HQs, conforme ressalta Roberto Elísio dos Santos “seria impossível para esses acadêmicos, conciliar uma produção massiva, [...] com rígidos critérios que definem a real manifestação artística. No entanto para espanto de eruditos e críticos, vários desenhistas e roteiristas de quadrinhos são considerados mestres [...]” (2002, p. 40), elas indiscutivelmente estão, aos poucos se libertando dos grilhões do preconceito e da ignorância que às prendem em décadas de descaso e perseguições.

Desta forma, um fenômeno tão expressivo quanto o das histórias em quadrinhos não poderia deixar de ser relevante para a historiografia, uma vez que elas transmitem mensagens aos leitores por meio de suas representações, haja vista que as histórias trazem, em seu bojo, como qualquer outra forma de expressão cultural, a representatividade de um período, mesmo que elas sejam uma forma de entretenimento e estejam localizadas na área da ficção, os problemas retratados em suas aventuras, estão sempre mostrando situações similares às do nosso cotidiano, enfatizando as representações de aspectos da atualidade.

1.3 - A Ascensão dos Quadrinhos

Na aurora da humanidade, o homem ainda não dominava a escrita, assim, para registrar o mundo ao seu redor - ou buscando uma forma de comunicação - recorreu aos desenhos nas paredes das cavernas onde habitava. Segundo Lannone, “Estudiosos apontam as inscrições que nossos antepassados deixaram nas cavernas, no período pré-histórico, como a origem mais remota das histórias em quadrinhos” (1994, p. 10).

No decorrer do desenvolvimento humano, em diferentes momentos da história, o aprimoramento de técnicas artísticas em formato seqüencial tornou-se a principal forma de expressão para vários povos distintos espalhados pelo globo. Na antiguidade, tanto os antigos Egípcios, quanto os povos Pré-Colombianos faziam uso de narrativas seqüências para narrar seus afazeres cotidianos ou até mesmo conquistas militares.

No uso destas técnicas durante a antiguidade, faz-se necessário destacar a obra intitulada ‘*Coluna de Trajano*’, erigida entre os anos 106 a 113, para celebrar as vitórias do imperador romano Trajano sobre os Dácios. Nesta obra pode-se perceber a utilização da narrativa seqüencial como meio propagandístico do Imperador, que ao longo da coluna aparece representado mais de 60 vezes. Nela observam-se vários episódios, como batalhas, assaltos, pilhagens e acampamentos militares, entre outros, integrando cerca de 2500 figuras com expressões e atitudes individualizadas, representadas com um enorme realismo. As figuras têm um tratamento anatômico correto, apenas o Imperador surge numa escala ligeiramente superior, numa hierarquização que contribui para a exaltação da sua glória e imortalização.

Outra obra digna de ser mencionada é a ‘*Bayeux Tapestry*’, uma tapeçaria francesa de 70 metros que detalha em cenas seqüenciais a conquista normanda da Inglaterra. Não podemos esquecer ainda, a atuação dos ‘*monges copistas*’ na Idade Média européia, bem como a

participação da *'xilogravura'* e da *'xilografia'* durante o mesmo período. Porém, o evento mais significativo tanto para o surgimento das histórias em quadrinhos, quanto para a história da escrita, indubitavelmente foi a invenção da *'imprensa'*. Tal invenção trouxe um novo amanhecer para as narrativas seqüenciais, pois esta forma de arte que antes estava limitada a ricos e poderosos, servindo a interesses restritos, agora estava ao alcance de todos. O amadurecimento da utilização da imprensa no decorrer dos anos ampliou consideravelmente a curiosidade e o interesse popular sobre diversas temáticas publicadas e principalmente a partir do final do Séc. XIX vimos que, para tentar atender a este interesse, floresce uma nova abordagem cultural assim chamada *'cultura de massa'*.

Como já citado anteriormente, a cultura de massa e, conseqüentemente, os meios de comunicação de massa, surgiram da necessidade de entretenimento de uma emergente sociedade de consumo (COELHO, 1981, p. 29). Para certos autores, ela pode surgir como aglomerado heterogêneo de indivíduos, enquanto outros a entendem como entidade absolutamente homogênea. Segundo Teixeira Coelho “O resultado é que o termo *'massa'* acaba sendo usado quase sempre conotativamente, (isto é, com um segundo sentido) quando deveria sê-lo denotativamente, com um sentido fixado, normalizado” (1981, p. 28).

Para Wright, “No uso popular [...] comunicação de massa, evoca a imagem de televisão, rádio, cinema, jornais, revistas, etc.” (1967, p. 14), portanto seguindo esse raciocínio, pode-se aceitar a definição de Anselmo “A história em quadrinhos é coisa impressa e difundida por milhões de exemplares; ela faz parte desses meios de comunicação de massa, muito em voga” (1975, p. 33).

Em primeiro lugar, para se enquadrar na caracterização de veículo de comunicação de massa, o público atingido pelas histórias em quadrinhos, deve ser numeroso, heterogêneo e anônimo. Neste quesito, a leitura de HQs está difundida solidamente ao redor de todo o mundo, alcançando leitores de todos os gêneros, idades, culturas e classes sociais.

Outro forte indício, é que o veículo de comunicação deve ser abrangente e não ser dirigido a determinado público específico. Os quadrinhos são facilmente encontrados em qualquer cidade, pois além de serem comercializados em ambientes especializados, como revistarias, também são distribuídos em bancas de jornal, chegando até aos leitores no formato de revistas ou tiras. Da mesma forma, eles têm de ser rápidos, de fácil assimilação, atingir grandes audiências em tempo curto ou simultâneo e ser de consumo imediato. Anselmo refere-se a eles com os seguintes

argumentos: “É um objeto barato, susceptível de ser colecionado e permutado, deixado de lado por certo tempo, salvo casos excepcionais, e buscado muito tempo depois pelos colecionadores nostálgicos” (1975, p. 33/34).

Buscando uma maior compreensão da importância que o fenômeno das HQs representa em âmbito mundial, doravante teceremos uma cronologia do desenvolvimento desta mídia pela história, entretanto, neste litígio, abrangeremos apenas os principais acontecimentos e personagens, dando uma predileção para os mesmos referentes à história dos Estados Unidos e Brasil. Isto não significa de modo algum que os quadrinhos desenvolvidos em outros países, como na Europa ou mesmo no Japão, para citar apenas dois que ficarão de lado, não representem expressiva importância, porém para a demanda deste trabalho, apenas necessitamos deste resumido aspecto da história das histórias em quadrinhos.

Oficialmente, as HQs surgiram em suplementos dominicais nos jornais dos Estados Unidos (BARBOSA, 2005, p. 10) e a muito extrapolaram sua ideia original de simples entretenimento cômico. Sua forma de narrativa, definida por Will Eisner como ‘Arte Sequencial’ (2004, p. 08), vem sendo usualmente utilizada tanto na área da educação e lazer, como na propaganda comercial e política. Exemplificando essa nova dimensão, observamos que os manuais de treinamento do exército americano foram e ainda são produzidos em quadrinhos (PATATI; BRAGA, 2006).

A disseminação dos quadrinhos na sociedade contemporânea remete-nos a uma análise em torno de suas origens. Como já evidenciado anteriormente, para alguns pesquisadores, as HQs surgiram há séculos, no período da pré-história, no entanto este argumento ainda é passível de certa controvérsia, nas palavras de MacCloud:

[...] o pai dos quadrinhos modernos é Rodolphe Töpffer, cujas histórias com imagens satíricas, iniciadas em meados do século XIX, empregavam caricaturas e requadros, além de apresentar a primeira combinação interdependente de palavras e figuras na Europa
(1995, p. 17).

Além do argumento defendido por MacCloud, não podemos deixar de evidenciar a importância de Angelo Agostini, que como explica Gilberto Maringoni foi “o mais importante artista gráfico no Brasil da segunda metade do século XIX. Foi ao mesmo tempo caricaturista, pintor, um dos inventores das histórias em quadrinhos, jornalista, repórter, editor e militante

político” (2011, p. 30). Agostini desenvolveu uma das mais longas trajetórias jornalísticas da história brasileira, publicou em 30 de Janeiro de 1869 o personagem *Nhô-Quim*, caracterizando a primeira história em quadrinhos brasileira e uma das mais antigas do mundo³, em seu tempo, foi o desenhista de imprensa mais fecundo alcançando uma obra de cerca de 3,2 mil páginas ilustradas (MARINGONI, 2011, p. 30) sendo seguramente um dos mais antigos criadores da chamada ‘Arte Sequencial’.

No entanto, oficialmente a trajetória das Histórias em Quadrinhos como conhecemos, iniciou-se em 1895, com a criação do ‘Yellow Kid’, por Richard F. Outcault, para o jornal New York World (MOYA, 1986). Este personagem era publicado em um suplemento dominical e tornou-se a maior atração do jornal. Parte desse sucesso pode ser atribuída ao fato dele ser publicado em cores o que, naquele período, era uma grande novidade, também foi ele o primeiro a reunir as características que passaram a definir a história em quadrinhos: um elenco regular de personagens em histórias com continuação, um tema comum e texto integrado à imagem, que mais tarde se desenvolveu em balões com legendas.

Porém alguns anos depois da criação do Yellow Kid, chegamos ao modelo definitivo do gênero com os personagens The Katzenjammer, ou Os Sobrinhos do Capitão como ficaram conhecidos no Brasil, de Rodolf Dirks. Antes dos personagens de Dirks aparecerem, as histórias eram sempre meio hesitantes, carecendo de certa lapidação, segundo Bide-Luyten “Quase sempre um ou outro elemento básico das HQs estava mal resolvido, comprometendo a narrativa, deixando-a precária” (1985, p. 19/20).

Ao longo da próxima década, os quadrinhos continuaram a povoar os jornais no planeta, e a se aventurar em algumas revistas, neste momento uma das tiras mais importantes foi Krazy Kat, de George Herriman. Quando a tira foi criada, em meados de 1910 não passava de um complemento para outra: The Dingbat Family. O grande diferencial das histórias de Herriman, são as variações em cada episódio, com inserções de metalinguagem, surrealismo e o uso das cores.

Em 1929, tem início um dos principais quadrinhos europeus, Tintin, de Hergé (Georges Remi), segundo Moya: “A influência do maior cartunista europeu é imensa e, graças a ele, o número de desenhistas de seu país floresceu tanto que é conhecida na Europa como ‘a escola de Bruxelas’, do renascimento dos quadrinhos europeus após a Segunda Guerra Mundial” (1986, p.

³ MARINGONI, Gilberto. Disponível em: <http://www.estadao.com.br/noticias/impresso,angelo-agostini-um-seculo-sem-o-lapis-da-abolicao,500190,0.htm> – acessado em 02 de Janeiro de 2012.

69). Hergé publicou vinte e dois volumes, que foram traduzidos para mais de trinta línguas ao redor do mundo, incluindo o Brasil.

Paralelamente ao surgimento de Tintin, houve o lançamento de dois títulos estadunidenses significativos: Tarzan, de Edgar Rice Burroughs, e Buck Rogers, de Philip Nowlan e Dick Calkins. Como ambas as tiras eram basicamente de ação ou aventura, o próprio termo comics, cunhado para descrever as tiras predominantemente cômicas nos jornais dos Estados Unidos acabou por adquirir outro significado. A partir de 1929, com o Crack da bolsa de valores em Wall Street, a aventura entrou soberana no mundo dos Comics, inaugurando aquela que seria a ‘Era de Ouro’ dos quadrinhos na década de 1930 (Moya, 1986, p. 69). Este evento é analisado da seguinte forma por Stephen Krensky:

For many people, the economic depression caused emotional depression. Even those who managed to keep their jobs through the 1930s, worried daily about the future. So Americans looked to books, music, and movies to forget their troubles for a little while (2008, p. 7).⁴

Krensky ainda evidencia que além de ser uma forma de escapismo, os quadrinhos tornaram-se um fenômeno extremamente lucrativo, e que não demorou em surgir às primeiras coletâneas, no início publicadas timidamente em formato de suplementos, mas que logo alcançaram o modelo de revistas. Neste momento, devido aos problemas financeiros que acometiam os Estados Unidos, as revistas eram baratas e grossas, feitas de um papel de baixa qualidade obtido da polpa de árvores, o que acabou por fazê-las conhecidas como ‘pulp’, e, que traziam em seu interior centenas de páginas de ficção. Este período é explicado por Michael Chabon:

Em 1939 as revistas em quadrinhos americanas, [...] eram maiores e, à sua maneira desajeitadas, [...] aspiravam às dimensões de uma revista elegante e à grossura da revista policial, oferecendo 64 páginas de magnitude espalhafatosa (incluindo a capa) por seu preço ideal de uma magra moeda de dez centavos. Enquanto a qualidade de suas ilustrações internas era geralmente execrável, na melhor das hipóteses, suas capas visavam à habilidade e ao *design* da revista elegante e o brio da revista policial. A capa das revistas em quadrinhos, naqueles primeiros dias, era um cartaz anunciando um filme de sonho, com a duração de dois segundos que lampejava para a vida na mente e se desenrolava em esplendor até o momento em que se abria o pacote de papel barato encadernado no interior e as luzes se acendiam

⁴ Tradução livre nossa: Para muitas pessoas, a depressão econômica causou depressão emocional. Mesmo aqueles que conseguiram manter seus empregos durante os anos 1930, tinham preocupado diárias sobre o futuro. Assim, os americanos olharam para os livros, músicas e filmes para esquecer seus problemas por algum tempo.

(2002, p. 86/87).

Algumas eram destinadas ao público adulto, porém a maioria visava uma audiência de crianças entre 8 e 14 anos de idade. Nesse período que ficou conhecido como ‘Era de Ouro’ dos quadrinhos, mesmo que as aventuras fossem recriminadas e julgadas como maléficas por pais e professores, os garotos dos anos 1920 e 1930 as adoravam e não ficavam sem elas.

Durante a ‘Era de Ouro’, que perdurou até meados dos anos 1950, surgem inúmeros personagens que se tornaram verdadeiros ícones para as histórias em quadrinhos tais como O Sombra, escrito por Walter B. Gibson, Dick Tracy de Chester Gould, Betty Boop, de Max Fleischer, Pinduca de Carl Anderson, Brucutu de Vince T. Hamlin, Mandrake, de Lee Falk e Phil Davis. A partir de 1934, vemos nascerem os heróis, que se transformaram em ícones e inauguraram um novo gênero para a banda desenhada, a ‘idade dos heróis’. Dentre os incontáveis personagens que surgiram temos Flash Gordon criado numa resposta a Buck Rogers por Alex Raymond em 1934, em 1936 após abandonar as histórias de Tarzan, Hal Foster cria sua obra prima: o Príncipe Valente, o próprio Lee Falk juntamente com Ray Moore cria um novo personagem que, se tornaria um grande marco para as HQs: O Fantasma, pois a criação do ‘espírito que anda’, em 1936 representa o primeiro herói mascarado dos quadrinhos norte-americanos (PATATI & BRAGA, 2006, p. 34/40).

Assim, o herói, deixando para trás a nostalgia bárbara da selva de Tarzan e dos temores apocalípticos das novelas escritas por H. G. Wells, se aventura em novos desafios, chegando a entrar para tropas interestelares para lutar contra bandidos espaciais. O próprio termo ‘ficção científica’ foi cunhado alguns anos mais tarde, por Hugo Gernsback, editor da *Amazing Stories* quando este perdeu o controle da mesma e criou a nova revista *Science Wonder Stories*, abandonando o termo ‘cientificção’ usada na *Amazing* e adotou ‘ficção científica’ para a nova publicação⁵.

Porém, no ano de 1938, surge criado por Jerry Siegel e Joe Shuster o primeiro dos chamados ‘Super-heróis’, aquele que seria a gênese não apenas de um novo gênero nas HQs, mas sim uma nova mitologia: o Superman. No entanto, o personagem não nasceu definido e seus autores no início criaram uma história chamada ‘The Reign of the Superman’, onde o personagem era maléfico, careca e tinha poderes mentais, no entanto esta versão não emplacou.

⁵ Disponível em: <http://www.hugogernsback.com/> - acessado em 20/01/2011.

Como explica PATATI & BRAGA (2006. P. 68), na criação do Superman é visível a influência do romance ‘Gladiador’ de Philip Wylie lançado em 1929. O livro narra um mito sobre o homem superior e uma sociedade medíocre, que destruíra tudo aquilo que poderia vir a beneficiá-la, em troca de um conforto imediatista e conformista. Esta obra tinha a premissa científica de um biólogo que utilizando os recursos da eugenia, transforma o filho em um ‘supergaroto’, um ‘homem invencível’ que, ao crescer, torna-se um ser de vitalidade e força incomparáveis, além de uma moral superior e irrepreensível⁶.

Tal qual o Superman viria a ser, o protagonista de ‘Gladiador’ podia pular mais alto que uma casa, correr mais rápido que um trem e era imune a tiros e balas de canhão. Os desenhos e roteiros originais eram muito mais simplistas que os que vieram a ser feitos depois pela dupla. Tanto que suas histórias foram sistematicamente recusadas durante alguns anos (MOYA, 1986, p. 144/145), em que, a maior parte das recusas vinha da ideia de que o público não identificaria-se com um protagonista tão perfeito e poderoso.

Um ano após o nascimento do Superman, outro pólo de equação constitutiva dos quadrinhos ganhava vida, era Batman ou ‘Cavaleiro das Trevas’. O personagem surgiu na revista ‘Detective Comic Magazine’ n.º 27, em 18 de maio de 1939, pelas mãos do desenhista Bob Kane e do roteirista Bill Finger (Idem, 1986, p. 150), e durante sua criação, sofreu forte influência de um gênero de histórias que fazia grande sucesso nos anos 30, como as histórias sobre mistérios, policiais e detetives. As características violentas e sombrias do personagem advêm dessa influência, mas, esse fato, não o impediu de se tornar um dos Super-Heróis mais famosos das histórias em quadrinhos. Sem poderes, contando apenas com sua astúcia, inteligência e a fortuna de seu alter-ego Bruce Wayne, Batman também povoava o imaginário infanto-juvenil da década de 1930/40. Com a inserção de Robin, parceiro mirim do herói, mais leitores infantis se identificaram com as histórias e com os personagens do universo do homem morcego.

Durante a segunda guerra mundial os quadrinhos se engajaram no ‘esforço de guerra’ e não era raro ver os personagens lutando contra os inimigos dos aliados. Vários super-heróis patrióticos sugeriram neste momento, mas nenhum deles foi tão significativo quanto o Capitão América:

Capitão América era um gibi da Timely, [...] e influenciando no clima da época, logo se tornou seu principal título. [...] foi o primeiro herói de escudo na mão, e até hoje é dos

⁶ Disponível em: <http://hqmemoria.quadrinho.com/?p=11>, acessado em 25/01/2011.

mais imitados, [...] Nove meses depois houve o ataque a Pearl Harbor, o Capitão América participaria ativamente da criação do clima pela entrada dos EUA na 2ª Guerra (PATATI & BRAGA: 2006. P. 81).

Após a Guerra, quadrinhos com viés patrióticos entraram em crise e, personagens que personificavam este clima ufanista foram aos poucos se perdendo, nem mesmo o Capitão América sobreviveu a este período e teve sua revista cancelada em 1948⁷. Neste momento dá-se a re-popularização dos quadrinhos de ficção científica, e a popularização dos quadrinhos de terror, que graças à editora EC Comics conseguiam rivalizar com os super-heróis em vendagem.

Apesar das revistas terem se tornado uma verdadeira ‘febre’ nos EUA, suas histórias trouxeram polêmicas devido às suas temáticas carregadas de crime e violência. Tais controvérsias resultaram em uma série de discussões inflamadas a respeito da nocividade desses títulos em relação às crianças estadunidenses. Isso porque a tentativa de chocar os leitores com cada vez mais violência e crueldade acabou por forçar as autoridades governamentais a tomar uma atitude em relação aos pais e professores, cada vez mais inflamados. É neste momento que entra em cena o Dr. Frederic Wertham – a quem já nos referimos anteriormente - com seu livro *Seduction of the Innocent*, lançado em 1954.

Não vamos nos estender mais sobre tal publicação, porém vale ressaltar que apesar de tecer vorazes críticas a todo o universo das HQs, foram os personagens Batman e Robin os mais prejudicados pela obra do Dr. Wertham, ao serem acusados de possuir em seus enredos ficcionais altas doses de conotações homossexuais:

Algumas vezes Batman está de cama por causa de algum ferimento. Robin aparece sentado ao seu lado. Eles levam uma vida idílica. Eles são Bruce Wayne e ‘Dick’ Grayson, Bruce é descrito como milionário *bon vivant* e Dick como seu pupilo. Eles moram numa mansão suntuosa com lindas flores em vasos enormes. Eles têm um mordomo, Alfred. Batman aparece algumas vezes de roupão. Parece um paraíso, um sonho de consumo de dois homossexuais que vivem juntos. Às vezes aparecem num sofá. Bruce reclinado e Dick ao seu lado sem paletó e de camisa aberta⁸.

Batman foi o mais massacrado, mas não foi o único, nem os personagens femininos escaparam dos ataques do Dr. Wertham, para ele a conotação homossexual das histórias da Mulher-Maravilha, criada em 1941 por William Moulton Marston, é psicologicamente

⁷ SOUZA. Disponível em: http://www.universohq.com/quadrinhos/2003/capitao_americanp1.cfm, acessado em 26/01/2011.

⁸ WERTHAM, Apud ABBADE. 2008. Disponível em: <HTTP://jovemnerd.ig.com.br/especiais/filmes/dark-knight-seria-batman-um-gay/> - acessado em: 19/01/2011.

irrefutável. “Para os meninos, a imagem da Mulher-Maravilha é assustadora. Para as meninas é um ideal mórbido. Se Batman é anti-feminino, a atraente Mulher-Maravilha e suas contrapartes são definitivamente anti-masculinas”⁹. Tais acusações, como já evidenciado anteriormente significaram um grande atraso na trajetória das histórias em quadrinhos, causando um irreparável desastre em toda a indústria mundial de HQs (JUNIOR, 2004, p. 238/239).

Dentre os danos causados pelas rígidas normas de regulamentação surgidas do CMAA - *Comic Magazine Association of América*, os mais visíveis são os referentes a temáticas populares que envolvessem crime, violência, sexo ou horror, que foram praticamente banidas do mercado estadunidense. Várias editoras do gênero como a EC Comics, foram obrigadas a fechar as portas, da mesma forma que as revistas de super-heróis, apesar de não fecharem, tiveram que adequar-se para não exibir mais sangue, violência, mortes ou insinuações de sexo, o que restringiu muito a criatividade dos escritores do período (Idem, 2004, p. 243/244/245).

Nos anos 1960, como toda a sociedade, os quadrinhos também são afetados pela contracultura, e têm-se neste momento a chegada dos quadrinhos *underground*, os chamados Comix. O principal artista do período foi Robert Crumb, que desde o início de sua produção deixou claro que seu objetivo não era ganhar dinheiro, mas, fazer-se ouvir por meio da sua arte.

Diversos testemunhos contemporâneos ao início da obra deste criador seminal que era, e ainda é, Robert Crumb, asseveram ter achado que se tratava de uma pessoa de mais idade que de repente havia enlouquecido de algum modo. O que se passava era que o arcabouço cultural do quadrinhista era, e é, bem maior que a maioria de seus contemporâneos, habilitando-o a dialogar com as tradições de modo desvolto e iconoclasta, com resultados bem mais fecundos que a imensa maioria de seus contemporâneos (PATATI & BRAGA, 2006, p. 102).

Porém, mesmo estas revistas sendo extremamente estranhas aos padrões geralmente aceitos na época, possuíam as mesmas qualidades dos quadrinhos tidos como convencionais. Elas eram simples de se fazer, usavam papel ruim, eram baratas, não ligavam para as convenções ou para a aceitação do público – incluindo o CMAA - *Comic Magazine Association of América* -, trazendo ao quadrinhista uma liberdade há muito não vista no ramo que, segundo Moya “inundou o mundo de pornografia, sexo explícito, drogas e política” (MOYA, 1986, p. 150).

⁹ Idem, Disponível em: [HTTP://jovemnerd.ig.com.br/especiais/filmes/dark-knight-seria-batman-um-gay/](http://jovemnerd.ig.com.br/especiais/filmes/dark-knight-seria-batman-um-gay/) - acessado em: 19/01/2011.

A contracultura teve papel importantíssimo para os quadrinhos, e produziu renovações drásticas tanto nas temáticas quanto na linguagem utilizada, alimentou o arsenal de dispositivos de narração que as HQs dispunham até então e influenciou a forma de vender gibis no mercado estadunidense com efeitos que se propagam até os dias atuais.

No entanto, isso não significa que havia qualidade apenas no mundo *underground* dos quadrinhos, e que as grandes editoras estadunidenses não produzissem mercadorias de grande sucesso. Inúmeros artistas como Stan Lee, Jack Kirby, Roy Thomas e Neal Adams, para citar muito poucos, a serviço da DC Comics ou Marvel Comics, contribuíram para a afirmação dos Super-heróis como alternativa de HQs de grande consumo. Como esclarece PATATI & BRAGA:

Ao contrário do pessoal da contracultura, a auto-expressão era secundária para estes profissionais, os quais contudo não distanciavam o valor de entretenimento tanto assim de sua expressão pessoal quanto os autores de sucesso em épocas anteriores (2006. P. 111).

Os contrastes internos do mercado e do público estadunidense foram apenas um dos sintomas das transformações culturais que existiram a partir dos anos 1960 por públicos cada vez mais informados e exigentes. Nesse aspecto houve um novo alento criativo no ramo dos super-heróis, o desafio agora era tornar os personagens mais interessantes e próximos dos leitores, e para tanto a verossimilhança e a informalidade foram as armas utilizadas para alcançar estes objetivos. Desta leva surgiram ao final da década de 1960 e início de 1970 o Quarteto Fantástico, os Novos Deuses, o Homem-Aranha, o Sr. Milagre, os X-men dentre muitos outros, além de repaginações de criações já clássicas e solidamente estabelecidas como Superman, Batman, Capitão América, etc. Graças à genialidade dos autores envolvidos nestes projetos, as grandes editoras conseguiram não apenas renovar o gênero, mas sim atualizá-lo aos anseios das novas gerações de leitores, com personagens mais complexos e bem realizados do que haviam sido nos últimos anos. Segundo Bibe-Luyten: “Apesar da vestimenta ter muito em comum com os da década de 40, as suas personalidades parecem ser mais normais, isto é, amam, odeiam, têm seus defeitinhos, etc” (1985, p. 26).

Durante a década de 1980 a produção quadrinística estadunidense esteve focada nas ‘minisséries’, o que veio a representar uma nova fase no universo das HQs. O formato é o convencional, porém as histórias são muito mais elaboradas, abarcando uma melhor qualidade gráfica e uma reformulação na narrativa com a introdução de novos personagens (Idem, 1985, p.

26). Dentre os autores que marcaram o período três estão em posição de merecido destaque, Frank Miller, que deu vida a minisséries como ‘O Cavaleiro das Trevas’, ‘Elektra Assassina’ e ‘Ronin’, onde fica evidente a influencia exercida por Kazuo Koike e Goseki Kojima criadores de um dos principais mangás¹⁰ de todos os tempos o ‘Lobo Solitário’ (PATATI & BRAGA, 2006, p. 162); Alan Moore, tornou-se uma unanimidade no mundo dos quadrinhos com trabalhos como ‘A piada mortal’ e principalmente com ‘Watchmen’, que foi a primeira HQ da história a ganhar um prêmio voltado para a literatura, o *Hugo*, de ficção científica, além de ser a única história em quadrinhos presente na lista dos *100 melhores romances* eleitos pela revista Time desde 1923¹¹ e Neil Gaiman, que revitalizou com maestria o personagem ‘Sandman’ da DC Comics, no caso de Gaiman seu sucesso em dar uma nova vida ao personagem resultou na criação de um novo selo editorial de terror fantástico pela DC, o ‘Vertigo’, que tentava dar uma identidade clara para seu novo público adulto. Segundo PATATI & BRAGA “a linha, ou selo, Vertigo, do ponto de vista editorial, de produto, foi a grande surpresa e êxito dos anos 90” (2006, p. 173).

Atualmente, não há quem não concorde que foi o trabalho desbravador destes autores que abriu caminho para uma bem sucedida carreira de adaptações cinematográficas de quadrinhos que arrecadam milhões de dólares mundo a fora. Porém o que eles prefiguram é a abertura do leque de editoras no mercado estadunidense, que cada vez mais é sustentada por fãs mais fiéis e exigentes.

Para chegar ao formato atual, as HQs acompanharam toda espécie de evolução imagética por meio de um estreito entrelaçamento com a fotografia e o cinema, já que tanto os quadrinhos quanto estas outras artes, surgidas no final do século XIX, fundamentam-se e se expressam semiologicamente por meio de imagens, podendo assim, ser relacionados, para melhor compreendermos a própria criação da narração.

Apesar de a imagem cinematográfica estar em movimento, já que um filme é composto de imagens fotografadas e, portanto, serem geralmente consideradas mais ricas, a imagem desenhada dos quadrinhos, pode ser mais complexa, devido à lingüisticidade dos balões e das onomatopéias empregadas em sua criação. Numa comparação mais direta, os quadrinhos tiveram o privilégio de contar com a fala desde o início, já que o cinema foi mudo até a década de 20, posteriormente, indo buscar a inspiração sonora nas artes cinematográficas para exprimir ruídos

¹⁰ Estilo de história em quadrinhos feita no Japão.

¹¹ disponível em: http://www.time.com/time/specials/packages/article/0,28804,1951793_1951946_1952878,00.html – acessado em 26/01/2011.

não contidos nos balões. Segundo Cirne “O balão – como a onomatopéia – é um componente concreto, físico, imagístico capaz de assumir as mais diversas formas [...] encerrando discursos falados ou pensados, verdadeiras unidades significantes da imagem” (1972, p. 32).

Para Cirne, muitas onomatopéias utilizadas nas histórias em quadrinhos, são mais expressivas na medida em que contenham grande apelo visual, segundo ele “a pobreza semântica de um *plaft*, de um *bang*, de um *zuum* ou de um *vapt* pode ser substituída pela riqueza plástica de sua exploração iconográfica, onde o abstrato se transforma em concreto, seja metalingüístico ou não” (2000, p. 29).

1.4 - Histórias em Quadrinhos no Brasil

Como salientado anteriormente, em terras tupiniquins, o primeiro grande expoente criativo das histórias em quadrinhos foi Angelo Agostini, que apesar de ter origem italiana, consolidou uma importante carreira de cartunista no Brasil. Em torno da obra de Angelo, ainda paira certa controvérsia acerca do personagem *Zé Caipora*, criado por ele em 1883, pois o mesmo ao ser publicado em fascículos durante 1886 caracterizaria a primeira revista de quadrinhos com um personagem fixo a ser lançada no Brasil¹². Controvérsias a parte, a revista ‘O Tico Tico’, é aceita como a primeira publicação em quadrinhos brasileira, apesar de não ser exclusiva de quadrinhos, pois também trazia textos e passatempos.

O Tico Tico nasceu no dia 11 de outubro de 1905, com tiragem de 21 mil exemplares e em seus primeiros anos limitava-se a reproduzir os quadrinhos estadunidenses, principalmente Buster Brown e Tiger de Richard Outcault, no Brasil sendo renomeados como Chiquinho e Jagunço.

A revista O Tico Tico foi publicada até 1956¹³. Tal publicação teve fãs famosos, tal como o poeta Carlos Drummond de Andrade, que escreveu no cinquentenário da revista:

Em contraste com a irrealidade do mundo político brasileiro, em que muitos homens públicos não acreditam nem faziam acreditar nos princípios que diziam defender, nossos caricaturistas povoaram a vida infantil de companheiros que a saudade ressuscita com a nitidez de seres reais. O Tico Tico é pai e avô de muita gente importante [...] e, da remota infância, esse passarinho gentil voa até nós, trazendo no bico o melhor do que fomos um dia

¹² MOLERO, Erico. Disponível em: http://www.guiadosquadrinhos.com/artistabio.aspx?cod_art=2951 – acessado em 02 de Janeiro de 2012.

¹³ MAGALHÃES, Disponível em: <http://www.universohq.com/quadrinhos/2005/ticotico.cfm> - acessado em 14 de Julho de 2009.

(apud MOYA, 1986, p. 37).

Em 1929 foi lançada a *Gazeta Infantil*, que era publicada pelo jornal *A Gazeta* e que foi apelidada de *Gazetinha* (JUNIOR, 2004, p. 48). Ela veio a publicar clássicos estrangeiros como o Gato Félix e Little Nemo, e nacionais como Juca Pato. Também publicava histórias super-heróicas dos personagens Fantasma e Garra Cinzenta. Apesar de um certo sucesso, em meados de 1950, a revista entrou em declínio e foi extinta.

A partir do dia 11 de Março de 1934, começou a ser publicado o Suplemento Juvenil na edição de domingo do jornal *A Nação*, de propriedade de João Alberto Lins de Barros (Idem, p. 30). Adolfo Aizen, depois de uma viagem aos Estados Unidos, torna-se o primeiro editor a publicar revistas somente dedicadas aos quadrinhos no Brasil. Desafio que Aizen só enfrentou sozinho depois que Roberto Marinho recusou uma proposta sua de sociedade (Ibidem, p. 27), mais tarde, o próprio Marinho transformou-se no principal concorrente de Aizen.

O Suplemento Juvenil publicou no Brasil os personagens do King Features Syndicate tais como Flash Gordon e Mandrake. Com o tempo, seu editor Adolfo Aizen, abriu espaço para nomes nacionais cujas histórias eram escolhidas através de concursos. Mais tarde o próprio Aizen fundaria a Editora Brasil-América a Ebal em 1947.

Após perceber o ótimo negócio que deixara escapar, o jornal *O Globo* de Roberto Marinho publica em 12 de junho de 1937, *O Globo Juvenil*, tentando pegar uma ‘carona’ no sucesso alcançado pelo Suplemento Juvenil (JUNIOR, 2004, p. 60). Em 1939, o grupo Globo de Roberto Marinho começou a publicar a revista *Gibi*¹⁴, pouco tempo depois adquiriu os direitos de publicação de todos os heróis consagrados do concorrente Suplemento Juvenil (Idem, p. 68/70). Esta revista veio a tornar-se tão popular que seu nome é sinônimo de histórias em quadrinhos no Brasil até hoje, décadas depois de seu encerramento.

Apesar do grande sucesso alcançado tanto por Adolfo Aizen quanto por Roberto Marinho, as histórias em quadrinhos sofreram ataques de setores mais conservadores da sociedade brasileira, segundo Gonçalo Junior “O padre carioca Arlindo Vieira se tornou o primeiro inimigo público das histórias em quadrinhos no Brasil” (2004, p. 79). O autor destaca que, para este padre, os personagens publicados por Aizen e Marinho, tinham o objetivo de promover a alienação do leitor, impondo ‘modismos’ americanos estranhos à cultura brasileira.

¹⁴ Na época de seu lançamento, o termo *Gibi* significava moleque, menino, negrinho, porém, com o tempo a palavra passou a ser associada a revistas em quadrinhos e, desde então, virou uma espécie de ‘sinônimo’ que é utilizado até a atualidade.

Os ataques tomaram proporções tamanhas que o próprio Departamento de Imprensa e Propaganda o DIP – órgão federal que regulamentava o setor –, saiu em defesa das publicações no programa radiofônico A Voz do Brasil:

Os homens que dirigem os destinos dos povos, nesta confusão crescente, leram com certeza Julio Verne, na idade em que as realidades ainda não aprisionam o espírito e as fugas pelas páginas de um livro são possíveis. Os editores do grande mercado de idéias sabem que a criança que leu as façanhas da Fada Morgana será, na adolescência, a leitora de milhares de livros de aventuras. Depois virá a idéia da arte e da sabedoria, e os bons livros contarão com sua preferência, porque a leitura é um hábito. O que os editores não compreenderiam é a publicação de O Príncipe, de Maquiavel, no Suplemento Juvenil e As Aventuras do Pequeno Polegar numa revista literária para adultos. Não nos alarmemos com a quantidade extraordinária de livros de aventura que a nossa juventude devora. Ela está lendo as histórias de sua idade e adquirindo o louvável vício da letra de forma. Amanhã, esses milhares de leitores inveterados farão a glória póstuma de alguns de nossos mestres, provocando a rendição de obras que os contemporâneos condenaram a tiragens dolorosamente limitadas
(Idem. p. 80/81).

Tal argumentação, partindo de uma área pública famosa por sua utilização como meio de controle, bem como por promover a censura em determinados meios de comunicação, certamente chama a atenção para o grande sucesso que alcançou tal mídia e, paralelamente, deixa transparecer o conservadorismo com o qual certos aspectos da sociedade brasileira receberam as histórias em quadrinhos.

Nos anos 50, vemos a ascensão do gênero *Terror* nos quadrinhos. O mercado desse gênero no Brasil começou com traduções de edições estadunidenses, mas essas diminuíram com a implantação do rigoroso Comics Code Authority, que como já citado, restringia os assuntos que os quadrinhos podiam abordar¹⁵. Muitos autores brasileiros aproveitaram para preencher o vazio deixado pelos quadrinistas estrangeiros. Eugênio Colonnese foi grande destaque nesse estilo, mas merece destaque também outros artistas como Jayme Cortez, Nico Rosso e Helena Fonseca¹⁶.

Em 1960, começou a ser publicada a revista *O Pererê* com texto e ilustrações de Ziraldo¹⁷. Ziraldo criara para sua revista um personagem ligado ao imaginário coletivo bem como ao folclore nacional, um saci¹⁸ e não raro, muitas de suas aventuras tinham um fundo voltado para

¹⁵ RAMONE, Disponível em: www.universohq.com/quadrinhos/2004/hq_horror_brasil.cfm - acessado em 13 de Julho de 2009.

¹⁶ Idem - acessado em 13 de Julho de 2009.

¹⁷ SRBEK, Disponível em: <http://maisquadrinhos.blogspot.com/2007/11/perer-uma-aventura-brasileira.html> - acessado em 14 de Julho de 2009.

¹⁸ Ser fantástico, representado por um menino negro de uma só perna, extremamente travesso que persegue os viajantes para apanhá-los em ciladas.

questões ligadas à natureza. Também na década de 60, o cartunista Henfil deu início à tradição do formato ‘tira’ com seus personagens *Graúna* e *Os Fradinhos*¹⁹. Foi nesse formato de tira que estrearam os personagens de Maurício de Souza, criador da *Turma da Mônica* ainda no fim de 1959. Só mais tarde suas histórias passaram a ser publicadas em revistas, primeiro pela Editora Abril e depois pela Editora Globo.

Nos anos 1960, o golpe militar e seu moralismo bateu de frente com os quadrinhos, em contrapartida inspirou publicações cheias de charges como *O Pasquim* que, embora perseguido pela censura, criticava a ditadura incansavelmente²⁰.

A revista *Balão*, publicada por alunos da USP e com a curta duração de dez números, revelou autores consagrados até hoje. Nomes como Angeli, Glauco e Laerte que vieram a estabelecer os quadrinhos *underground* no Brasil durante os anos 80, desenhando para a *Editora Circo* em revistas como *Circo* e *Chiclete com Banana*²¹. Juntos produziam uma sátira ao gênero *western* com temáticas brasileiras, ‘*Los Três Amigos*’ e, separados, renderam personagens como *Rê Bordosa*, *Geraldão* e *Overman*. Mais tarde juntou-se a ‘*Los Três Amigos*’ o quadrinista gaúcho Adão Iturrusgarai. Estes quatro publicaram durante anos na Folha de São Paulo e lançaram álbuns por diversas editoras, infelizmente esta ‘equipe’ foi desfalcada na madrugada do dia 12 de março de 2010, com a morte do Glauco, assassinado em frente sua casa em Osasco, na Grande São Paulo.

Na década de 1990, a história em quadrinhos teve uma maior notoriedade no Brasil com a realização da 1ª e 2ª Bienal de Quadrinhos do Rio de Janeiro em 1991 e 1993, e a 3ª acontecendo em 1997 em Belo Horizonte. Tais eventos, realizados em uma variedade de centros culturais, em cada edição contaram com a participação de um público considerável, chegando a angariar algumas dezenas de milhares de pessoas, tendo ainda a participação de quadrinistas internacionais e praticamente todos os grandes nomes nacionais.

No início do séc XXI, com o advento da internet, surgiram diversas histórias em quadrinhos brasileiras, destaque para Fabio Yabu e seus *Combo Rangers*, que tiveram três fases na internet, *Combo Rangers*, *Combo Rangers Zero* e *Combo Rangers Revolution*, série que ficou

¹⁹ PEREIRA, Disponível em: http://hqmaniacs.uol.com.br/principal.asp?acao=materias&cod_materia=479 - acessado em 14 de Julho de 2009.

²⁰ Disponível em: <http://opiniaoenoticia.com.br/cultura/o-pasquim/> - acessado em 14 de Julho de 2009.

²¹ MAYA, Disponível em: <http://jornalivros.co.cc/?p=235> - acessado em 14 de Julho de 2009.

incompleta. Logo após o sucesso alcançado na mídia eletrônica os heróis de Fabio Yabu migraram para as bancas brasileiras sendo editados por diferentes editoras até o ano de 2005²².

No início de 2005, surge o primeiro grupo de super-heróis genuinamente brasileiros, *Os Guerreiros da Tempestade* criados por Anísio Serrazul. Estes heróis começaram a ser publicados pela ND Comics, sediada em Goiânia, tendo como diretor comercial o também roteirista Fábio Azevedo, o título segue a linha estética já consagrada dos *comics* estadunidenses e suas aventuras foram as primeiras publicações, unicamente brasileiras no gênero a estar presentes em todas as bancas do país. Os personagens são verdadeiramente brasileiros, tendo como arquiinimigos seres do futuro que desejam roubar as riquezas naturais da Terra para reconstruí-la.

No contexto atual, as histórias em quadrinhos estão amplamente difundidas por todo o país, chegando até seu público tanto pela mídia impressa, em diversos formatos de revistas, como na mídia eletrônica, em *Blogs* e *Sites*, voltados para a divulgação deste entretenimento conhecido pelos fãs como “Nona Arte”. Detendo uma enorme gama de leitores bem como inúmeras temáticas, percebemos que as HQs já extrapolaram o conceito pejorativo – normalmente a elas associado – de serem apenas voltadas ao ‘público juvenil’ ou ‘coisa de criança’ alcançando desde o mais tenro jovem que inicia seu caminhar na leitura, até o experiente leitor, arraigado nos meios acadêmicos nacionais.

1.5 - As Histórias em Quadrinhos e suas subdivisões

Com o sucesso cada vez mais crescente, as HQs terminaram por se subdividir em três gêneros específicos: O Cômico ou de Formação 1895/1928 (VIANA, 2005, p. 14), compreendendo histórias com personagens como *Yellow Kid*, *The Katzenjammer* e *Little Nemo in Suberland*, dentre outros, com conteúdos predominantemente cômicos e familiares; o gênero das Aventuras 1929/1939 (Idem. p. 16), com histórias estreladas por heróis, possuidores de habilidades excepcionais, mas humanamente possíveis; e o gênero das superaventuras contando histórias de indivíduos detentores de habilidades sobre-humanas.

Faz-se necessário destacar que dois acontecimentos históricos estão intimamente ligados ao nascimento destes dois últimos gêneros. Como nos explica Silva:

O surgimento dos heróis e Super-Heróis corresponde a determinados contextos históricos e sociais, marcados pela crise de 1929, os turbulentos anos de 1930, a

²² Disponível em: <http://comborangersangels.wordpress.com/combo-rangers/> - acessado em 14 de Julho de 2009.

emergência da Segunda Guerra Mundial e o papel dos Estados Unidos da América. O mundo dos Super-Heróis passa a ter uma função propagandística de determinados valores hegemônicos da sociedade (SILVA, in VIANA, 2005, p. 9).

Sendo assim, a criação e o sucesso dos heróis bem como dos super-heróis requer uma análise um pouco mais detalhada e apurada, a qual iremos dedicar neste momento algum espaço.

1.5.1 - O nascimento dos Heróis

Durante o período conhecido como ‘entreguerras’, o profundo colapso econômico que se abateu sobre a sociedade estadunidense, veio a produzir uma série de importantes mudanças. Nestes dias, era perceptível o início de uma tortuosa caminhada de grandes dificuldades financeiras, especialmente causadas pela quebra da bolsa, em 1929.

Nos anos pós-crise, a classe operária sofria os excessos impetrados para a reconstrução da economia dos Estados Unidos, por meio de subempregos e com milhões de desempregados, no entanto para Hobsbawm, foi durante este período que os meios de comunicação e de tecnologia sofreram uma verdadeira transformação, nas palavras do autor:

Na verdade, em um campo – a diversão e o que mais tarde veio a chamar-se ‘meios de comunicação’ – os anos entreguerras viram uma reviravolta, pelo menos no mundo anglo-saxônico, com o triunfo do rádio de massa e da indústria de cinema de Hollywood, para não falar da moderna imprensa ilustrada de rotogravura [...] (2001, p. 106).

O autor também expõe que nestes anos de crise, os veículos de comunicação de massa em escala moderna já podiam ser tidos como certo em vários países. Mesmo assim, seu crescimento durante o período foi surpreendente. A circulação de jornais nos Estados Unidos veio a crescer muito mais rápido que a própria população, dobrando entre 1920 e 1950 (Idem, 2001, p. 193). Ele ainda nos traz um dado sobre o período que não pode ser ignorado, segundo ele:

A imprensa atraía os alfabetizados, embora em países de escolaridade de massa fizesse o melhor possível para satisfazer os semi-alfabetizados com ilustrações e histórias em quadrinhos, ainda não admiradas pelos intelectuais, e desenvolvendo uma linguagem muito colorida, apelativa e pseudodemótica, que evitava palavras de muitas sílabas (Ibidem, 2001, p. 193).

Podemos perceber que nesta época, os leitores enxergavam nos quadrinhos uma condição de vida desejável e ideal, alimentando também, o anseio latente nos indivíduos de serem ‘salvos’ pelos Heróis. Como nos diz Bibe-Luyten: “A aventura indica um desejo de evasão e a criação de mitos, de heróis positivos. Revela novos modelos nos quais se inspirar para a conduta humana” (1985, p. 26). Neste período, o gênero Aventura vem substituir as histórias com desenhos caricaturais por desenhos mais realistas, bem como a mudança de conteúdos cômicos, infantis ou familiares, para a temática aventureira (VIANA, 2005, p. 19/20).

Neste novo gênero que surge, o herói é uma figura fundamental, pois é ele quem deverá cumprir a missão que fornece o sentido e a dinâmica da história, nas palavras de Marny:

Os deuses não podem aceitar nem a desordem nem a injustiça. Os homens também não. O que explica a veneração quase sagrada com que rodeamos o herói: tem à sua volta como que uma auréola de divindade. Os homens têm necessidade interior de heróis (1970, p. 123).

É neste contexto que surgem personagens como: Tarzan – que apesar ter surgido em um romance em 1914, debuta nos quadrinhos em 1929 –, Buck Rogers, Príncipe Valente, Dick Tracy, Flash Gordon, Zorro, Mandrake, O Fantasma, dentre tantos outros heróis contemporâneos destes tempos (VIANA, 2005, p. 30). Porém, a característica mais importante dentre esses heróis, consiste no fato de que, em um sentido mais amplo, o herói é um indivíduo que possui qualidades consideradas especiais, como habilidades físicas, mentais ou morais, sendo a coragem o atributo que mais podemos distinguir do herói. No entanto, a qualificação de herói, não se reserva apenas ao mundo fantástico da ficção, pois ele pode ser aplicado a indivíduos reais, que alcançam destaque na sociedade, como bombeiros e policiais. Sendo assim percebe-se que o herói, pode possuir uma existência real, ao contrário do super-herói, que como detalharemos adiante não possibilita uma transição da ficção para a realidade.

1.5.2 - A aurora dos Super- Heróis

Como citado anteriormente, a diferença mais marcante entre o herói e o super-herói é de que os heróis possuem habilidades especiais, mas humanamente possíveis, enquanto que os super-heróis possuem habilidades sobre-humanas. Segundo nos esclarece Viana, isto acaba por deixar os super-heróis presos apenas no mundo ficcional, pois segundo este autor eles só podem existir em um universo específico para seu convívio:

Um super-herói só é um super-herói quando tem que colocar em prática seus poderes e isto só pode ocorrer havendo uma população de seres poderosos onde ele vive e combate, ou seja, o super-herói só pode existir, ao contrário do herói, em constante relação com super-vilões e com outros super-heróis. Em poucas palavras um super herói só pode existir havendo um mundo habitado por seres superpoderosos (2005. p. 38).

O fenômeno dos Super-Heróis dos quadrinhos começou na revista ‘Action Comics’ de 1938 com o surgimento do Superman. Nesta publicação, duas importantes mudanças ocorreram: em primeiro lugar, era inaugurado o conceito de ‘Comic-Books’ ou revista em quadrinhos, fazendo com que os personagens deixassem as tiras e adquirissem um lugar próprio; outra transformação foi o surgimento dos superpoderes ou poderes sobre-humanos, causando uma modificação profunda nesta mídia que terminou por fazer dele um modelo a ser seguido para o desenvolvimento de outros Super-Heróis, inclusive para o Capitão América.

Como já referido anteriormente, o nascimento das superaventuras e conseqüentemente dos super-heróis, está intimamente relacionado com a história da humanidade, mais precisamente com o início da Segunda Guerra Mundial, em 1939. Quando a Alemanha de Hitler aparentava ser invencível na Europa e os Estados Unidos se preparavam para combatê-la, heróis que no imaginário, não possuíam ‘superpoderes’, não eram mais suficientes para defender os ideais estadunidenses contra a ameaça nazista. O imaginário coletivo necessitava de algum estímulo para a batalha. Segundo Bide-Luyten (1985, p. 33), quando os EUA entraram na guerra, os Super-Heróis já estavam lutando há tempos contra os malfeitores, repercutindo uma ideologia patriótica. Para esta autora, o Super-Herói que melhor representou esse ideal foi o Capitão América, “Estava na cara! Ou melhor, na roupa dele: seu uniforme listrado e estrelado representava a própria bandeira americana. Seu pior inimigo (além de Hitler, é claro) é tudo o que significa ameaça para a ‘democracia americana’” (1985, p, 34/35).

Os Super-Heróis possuem algumas qualidades que permitem que sejam facilmente reconhecidos. Em primeiro lugar, a identidade secreta, que abre um espaço para que esses personagens possam desfrutar de uma ‘vida normal’ se misturando facilmente à população, não permitindo que sejam reconhecidos por seus ‘inimigos’, e desta forma, a identidade secreta contribuiu significativamente para a aceitação destes novos personagens pelo público. Como nos explica Umberto Eco:

Narrativamente, a dupla identidade [...] tem uma razão de ser, porque permite articular de modo bastante variado a narração das aventuras do nosso herói, os equívocos, os lances teatrais, um certo *suspense* próprio de romance policial. Mas, no ponto de vista mitopoiético, o achado chega mesmo a ser sábio: [...] o leitor médio torturado por complexos e desprezado por seus semelhantes; através de um óbvio processo de identificação, um *accountant* qualquer de uma cidade norte-americana qualquer, nutre secretamente a esperança de um dia, das vestes de sua atual personalidade, possa florir um super-homem capaz de resgatar anos de mediocridade (2008, p. 248).

Outras qualidades de fácil identificação são os superpoderes, que podem ser natos ou adquiridos. Como exemplo de possuidor de poderes natos, pode-se citar o Superman: um alienígena sobrevivente do planeta Krypton, que foi mandado por seus pais, para viver na Terra. Seus poderes provêm da absorção de energia solar, concedendo-lhe superforça e supervelocidade, dentre outras habilidades (Idem, 2008, p. 248). Como exemplo de Super-Heróis com poderes adquiridos, podemos citar o próprio Capitão América. Nele podem ser observadas força, agilidade, velocidade, vigor e resistência a ferimentos muito acima da média humana (Enciclopédia Marvel. 2005). Esses ‘poderes’ foram adquiridos após seu organismo ter sido fortalecido com o ‘soro do supersoldado’, como será detalhado posteriormente.

Porém, a mais importante qualidade de um Super-Herói é o seu ímpeto justiceiro, usando seus superpoderes e habilidades para garantir o bem-estar da sociedade, evitando ao máximo causar danos ou morte a qualquer ser vivo, mesmo que esse seja seu inimigo. Independente dos superpoderes de um personagem, sua história e características estão profundamente ligadas a seu tempo, e de certa forma refletem os temores, esperanças e aspirações de uma sociedade. Esse reflexo também se apresenta do ponto de vista político, o valor moral e a busca pela justiça do super-herói são características ideais para que estes ícones sejam usados na forma de propaganda política.

Os governos, em especial o estadunidense, captando a capacidade das HQs influenciarem a opinião pública, se utilizaram extensamente desta mídia para divulgar ideias e promover heróis e inspiração especialmente em tempos de guerra. O Super-herói, em especial, como será mais explicitado nos capítulos que virão, tem um papel importante nesse processo, servindo como imagem do paladino em defesa da nação, com frequente representação das forças armadas e do posicionamento antagônico e estereotipado entre os dois lados das guerras (BARKER, 1989). Desta forma, devido a sua riqueza e complexidade, uma pesquisa que aborde as temáticas

envolvidas nas HQs, pode abrir um novo mundo de estudo extremamente próspero aos historiadores.

Assim, por meio de uma breve análise acerca das transformações sofridas pela ciência histórica nos últimos anos, transformações que abriram as possibilidades nos campos da história cultural e da história política, em um primeiro momento, a temática central deste capítulo inicial, abarcou uma tentativa de promover uma compreensão em quais campos desta ciência as HQs poderiam ser utilizadas. O segundo momento procurou estabelecer a maneira que as HQs podem ser de significativa relevância para o estudo da história, se enquadrando no estudo das representações, almejando superar alguns preconceitos relacionados a teóricos da indústria cultural ou desconhecidos do meio. Na etapa final, buscou-se compreender o que são as histórias em quadrinhos, qual sua trajetória e sua evolução desde seu surgimento até a atualidade, concluindo-se com um breve relato acerca dos personagens mais importantes que circundam o aspecto central desta mídia, o herói e o super-herói, ambicionando promover uma melhor apreensão sobre estes personagens. Apesar de tratarmos dos personagens heróicos de uma maneira generalizada, faz-se necessária o aprofundamento específico sobre os objetos centrais deste trabalho, o Capitão América e seu algoz, o Caveira Vermelha, para tanto o capítulo subsequente tratará de promover esta familiarização, traçando uma breve cronologia ficcional destes personagens.

Capítulo 2 – Conflitos e origens

2.1 - Caveira Vermelha e Capitão América – Um Caminhar Pelo Interior da Ficção

No decorrer da Segunda Guerra Mundial, o governo estadunidense foi incitado por questões conjunturais a lutar contra o Nazismo, mas para tanto, fez-se necessário angariar o apoio da opinião pública para a causa, como nos explica Hobsbawm “[...] mesmo um presidente forte como Franklin D. Roosevelt era incapaz de executar sua política antifascista contra a opinião do eleitorado” (2001, p. 153). A editora Timely Comics, antecessora da Marvel Comics, aproveitando-se deste momento, encomendou a dois artistas, Joe Simon e Jack Kirby um personagem que encarnasse os ‘ideais’ do país, então, assim foi criado Steve Rogers, o Capitão América, em Março de 1941. Porém, para elevar o heroísmo do personagem era necessário idealizar um poderoso inimigo que, ‘encarnasse’ uma posição oposta àquelas defendidas pelo Capitão, com esse intuito, nasceu o Caveira Vermelha, personagem que defenderia a Alemanha nazista de Hitler (Wizmania. Maio, 2007).



Capa da primeira edição de Capitão América de 1941, fonte: Wizmania. Maio, 2007.

Kirby definiu o visual clássico do Capitão, vestindo-o com as cores da bandeira dos Estados Unidos, e como os editores queriam um perfil não agressivo para o personagem, deram-lhe como única arma um escudo, símbolo de que ele só atacaria para se defender, mas que, no entanto seria capaz de abrir caminho até o líder nazista com os próprios punhos, como se pode ver na revista de estréia do herói (Capitão América Especial – As Primeiras Histórias. 1992).

Com esta missão, a dupla criativa contratada pelos editores da Timely Comics tratou então de delinear a trajetória desse novo personagem e Daslei Bandeira comenta que, tal foi o sucesso alcançado com a nova criação, que o próprio governo estadunidense chegou a utilizar o personagem como fonte de “inspiração e incentivo” (2007, p. 9) e encomendou edições da revista para serem distribuídas entre suas tropas durante os combates, como podemos observar nas imagens abaixo:



Chamada patriótica usando o Capitão América como garoto propaganda. Fonte: MOYA. 1986. P.160.²³

²³ Tradução livre nossa: Capitão América precisa de você para juntar mais de 10.000 viris americanos em uma cruzada contra os ardilosos espíões e traidores que tentam trair a nossa nação! Seja um sentinela da liberdade! ...e use um crachá que comprove que você acredita fielmente no americanismo.



Soldado estadunidense lendo quadrinhos no front. Fonte: Documentário Super Heroes Unmasked. History Channel.
Diretor: Steve Kroopnick. Estúdio: A & E Home Vídeo, 2003 - 18 min.

Vale destacar que em terras brasileiras os personagens chegaram apenas na década de 1960, por meio de desenhos animados no programa ‘Capitão Aza’ exibido pela extinta TV Tupi. Aproveitando o sucesso do programa de TV no qual eram exibidas as animações, a Editora Brasil-América – EBAL, lançou *Capitão Z*, uma revista com os heróis do momento. Os raríssimos números zero, saíram com o subtítulo *Super-Heróis Shell* e foram distribuídos gratuitamente nos postos de gasolina da marca, que era a principal patrocinadora dos desenhos animados na televisão.



Capitão Z número zero, julho de 1967. Fonte: <http://www.guiadosquadrinhos.com/blog/post/2010/04/26/Homem-de-Ferro-no-Brasil.aspx>

Neste breve instante, apesar de termos a certeza de não conseguirmos pontuar todas as informações existentes, buscando promover uma maior interação e familiarização com os personagens Capitão América e Caveira Vermelha, faremos uma concisa narração dos mais de 60 anos da existência de ambos. Tentaremos demonstrar que, apesar de terem sido criados na década de 1940, o Capitão América e o Caveira Vermelha sofreram diversas adaptações no decorrer destes vários anos, onde seus diversos escritores buscaram mantê-los significativamente atrativos para seus leitores. É importante destacar também, que no universo ficcional da Marvel Comics, estes dois personagens deixaram de ser apenas meros homens para tornarem-se, cada qual a seu modo, símbolos vivos das ideologias por eles defendidas - liberdade, justiça e igualdade encarnados pelo Capitão América e sua antítese, o Caveira Vermelha -, tornando-se o referencial na luta travada em defesa dos mesmos.

Para construir tal narrativa, faz-se necessário apresentar os personagens no interior de seu universo ficcional, em que dedicaremos uma maior atenção aos acontecimentos e transformações mais significativos na carreira dos mesmos, pois a contextualização e a análise do imaginário coletivo, objetivo do 3º capítulo do presente trabalho, depende e requer a compreensão profunda do enredo, e de como o personagem se transforma na própria ficção.

2.2 - Capitão América - o Sentinela da Liberdade

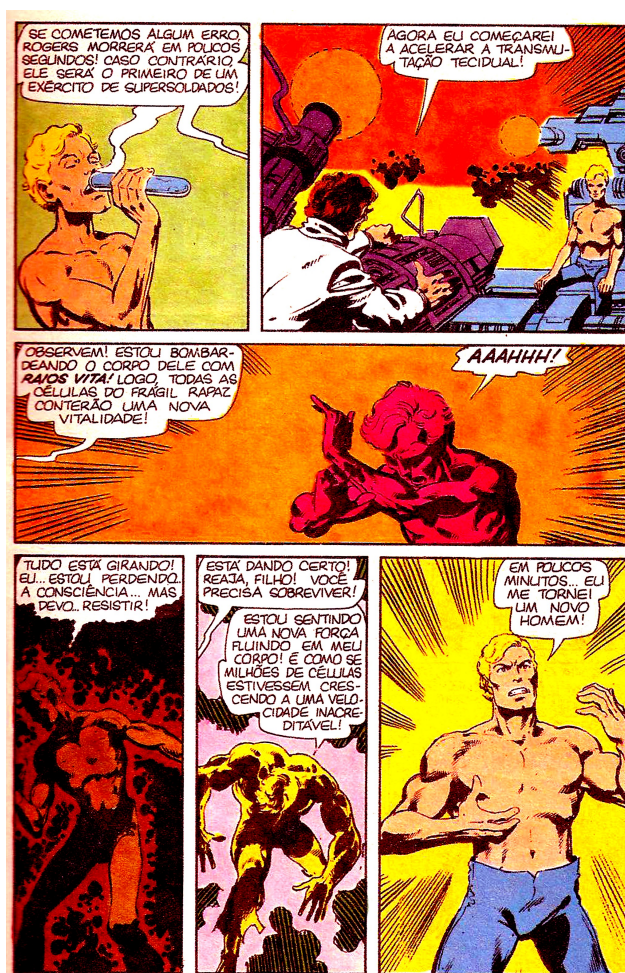
Nascido durante a grande depressão, o personagem Steve Rogers cresceu doente e frágil na cidade de Nova York. Após a morte de sua mãe, em consequência da difícil vida que levavam, sofreu ainda mais com limitações econômicas, trabalhando duro para se sustentar. Quando as filmagens jornalísticas sobre a Segunda Guerra Mundial chegaram aos Estados Unidos, vindas da Europa, Steve ficou horrorizado com a ascensão nazista que tendia ao domínio do continente europeu perseguindo todos que se opunham a seu domínio (A Saga dos 4 Capitães América. 1991, p. 06).

Decidido a alistar-se no exército, o jovem foi rejeitado devido a sua inadequação física. Entredois os protestos do rapaz, o general Chester Phillips ofereceu-lhe uma vaga em um projeto biológico ultra-secreto, a ‘Operação Renascimento’. Determinado a colaborar com o esforço de guerra, Rogers, impetuosamente, aceitou a oferta, e após semanas de testes e treinamentos, recebeu uma dose do ‘Soro do Supersoldado’, sendo exposto logo depois a pequenas doses da radiação denominada de ‘Raios Vita’, que possuíam a capacidade de ampliar a eficácia da fórmula. Este experimento fez com que o jovem emergisse do tratamento com um corpo perfeito, atingindo o ápice do desenvolvimento físico humano (Idem. p. 09).

Observamos neste momento, que a criação do Capitão América faz uma analogia a uma das mais brutais atrocidades cometidas pelos nazistas durante a Segunda Guerra Mundial, a utilização de cobaias humanas em experiências. Semelhante ao que o governo estadunidense realizou no mundo ficcional, os médicos da Alemanha nazista realizaram no mundo real, inúmeras ‘experiências’ desumanas, cruéis, e muitas vezes mortais em milhares de prisioneiros dos campos de concentração²⁴. Dentre as diversas experiências realizadas pelos médicos nazistas, era comum a remoção de ossos, músculos e nervos a fim de observar a evolução regenerativa e as possíveis modalidades de cura, procedimentos esses, realizados sem anestesia. Em outra área de

²⁴ REZENDE, Rodrigo. Doutores da agonia. Disponível em: <http://melop.sites.uol.com.br/blogger/mat0002.htm> - acessado em 01 de Janeiro de 2012.

pesquisa, os nazistas analisaram a eficiência de drogas contra uma série de vírus e bactérias, em que indivíduos eram deliberadamente feridos por tiros ou mesmo incisões, para que os agentes infecciosos pudessem ser-lhes introduzidos²⁵. Após a guerra, os restos mortais das vítimas da medicina nazista foram transferidos ou mantidos por algumas importantes instalações de pesquisa e desse modo, os exterminados continuaram a abastecer de material orgânico a medicina alemã, Paulo Sérgio Rodrigues Pedrosa destaca que “em 1997, por exemplo, investigadores confirmaram que o Instituto de Neurobiologia da Universidade de Viena ainda abrigava 400 cérebros de vítimas do Holocausto”²⁶.



Nascimento do Capitão América, fonte: A Saga dos 4 Capitães América. 1991. p. 09.

²⁵

Hipocráticos

hipócritas.

Disponível

em:

http://veja.abril.com.br/especiais_online/segunda_guerra/edicao006/sub2.shtml - acessado em 02 de Janeiro de 2012.

²⁶ PEDROSA, Paulo Sérgio Rodrigues - Eugenia: o pesadelo genético do século XX. Parte III: a ciência nazista. Disponível em: http://www.montfort.org.br/index.php?secao=veritas&subsecao=ciencia&artigo=eugenia_ciencia_nazista – acessado em 09 de Outubro de 2011 às 17:41.

Seguindo um extensivo treinamento de combate e extremo condicionamento físico, Rogers foi incumbido de tornar-se a arma suprema do exército, e a encarnação do espírito de luta dos Estados Unidos, nascia assim o Capitão América. Servindo como recruta, em uma fase preliminar de suas novas atividades, Rogers foi sendo transferido por inúmeras bases militares, combatendo espiões e inimigos onde o Capitão América fosse necessário (Enciclopédia Marvel. 2005).

Terminada a fase de aperfeiçoamento físico e estratégico, o Capitão então foi mandado à Europa para combater os nazistas e ao seu lado foi enviado o jovem James Buchanan Barnes, que ao descobrir a verdadeira identidade de Steve Rogers, terminou por ser treinado pelo exército e assumindo o codinome Bucky, deu início a uma carreira de parceria ao lado do Capitão América (A Saga dos 4 Capitães América. 1991, p. 24/25). Durante a Segunda Guerra Mundial, o Capitão e seu parceiro uniram-se a outros Super-Heróis do universo dos quadrinhos, como o Tocha Humana Original, Centelha, Namor e outros para compor uma equipe de superseres dedicada a combater os nazistas. Eles se autodenominavam ‘Os Invasores’, e atuaram diretamente no combate às forças do Eixo.



Capitão América e Bucky, fonte: <http://www.marvel616.com/2009/03/capitao-america-honrando-lenda.html>

Por muito tempo, o Capitão América e Bucky combateram no teatro de guerra europeu, porém, ao tentarem deter um avião-bomba do vilão nazista ‘Barão Zemo’, a dupla foi apanhada pela explosão da aeronave, onde Bucky Barnes aparentemente morreu com a explosão, e Steve foi jogado ao mar (Idem, p. 28).

No entanto, dentro do universo ficcional da Marvel Comics, o presidente estadunidense Harry S. Truman decidiu ocultar a aparente morte de Steve Rogers e convocou outro herói da época, William Naslund o ‘Independente’, também chamado de ‘O Espírito de 76’, para trocar de uniforme, e assim manter vivo o Capitão América. Também foi convocado um jovem ex-jogador de baseball para assumir a identidade de Bucky e com isso não levantar suspeitas sobre a troca de identidades (Ibidem, p. 36/37). Esse novo Capitão América continuou atuando mesmo depois do final da guerra, tendo morrido ao salvar o então pequeno e inexpressivo político local John Fitzgerald Kennedy de uma tentativa de assassinato, nas mãos de um andróide chamado ‘Adam II’. Naslund foi imediatamente substituído por Jeff Mace - que, na época, era o herói conhecido como ‘Patriota’ - que assumiu o uniforme até se aposentar (A Saga dos 4 Capitães América. 1991, p. 58/59).

Mais tarde, nos primeiros anos da década de 1950, surgiu o quarto Capitão América. Um professor que idolatrava o Capitão original e por coincidência possuía o mesmo nome: Steve Rogers, que encontrou acidentalmente a fórmula para o soro do supersoldado quando fazia uma pesquisa literária. Após ter feito um acordo com o governo dos Estados Unidos, passaria por uma bateria de cirurgias plásticas para adquirir as feições de seu ídolo, e se transformar no novo Capitão, para atuar na Guerra da Coreia. No entanto a guerra terminou antes do processo de transformação ter sido concluído, fazendo com que as forças armadas estadunidenses abandonassem o projeto de transformação. Contudo, quando a sede das Nações Unidas sofria uma invasão, que parecia ser orquestrada por um antigo agente nazista, o Caveira Vermelha, o professor injetou a fórmula do soro do supersoldado em si mesmo e se tornou o Capitão América. Este novo Capitão que surgia, também injetou a fórmula em um jovem para auxiliá-lo, Jack Monroe, um grande fã da dupla original de heróis que depois passaria para a história como Bucky III (Idem, p. 65/66).

Posteriormente, descobriu-se que o fato deste último Capitão América não ter sido irradiado com as propriedades dos ‘Raios Vita’, como o original, fez com que tanto ele quanto seu parceiro se tornassem insanos, levando-os a atacar cidadãos inocentes acusando-os de serem

espiões ou traidores. A única maneira encontrada para detê-los, foi mantê-los congelados até o dia em que fosse encontrada uma cura para sua insanidade (Os Novos Vingadores 31. 2006, p. 54/55).

Na década de 1960, uma equipe de super-heróis do universo Marvel denominada ‘Os Vingadores’, encontrou no Ártico um corpo humano congelado, sendo idolatrado por um grupo de esquimós. O tal corpo era do primeiro Steve Rogers, o Capitão América original, que ao contrário do que todos poderiam acreditar, não havia falecido no acidente de avião em 1940, e sim estava congelado numa geleira, onde era mantido em uma espécie de hibernação conhecida no universo Marvel como ‘animação suspensa’. Sendo resgatado pelo grupo de super-heróis (A Saga dos 4 Capitães América. 1991, p. 70/72), Steve Rogers foi revivido, e como o congelamento retardou seu envelhecimento, ele estava no auge de suas capacidades.



Os Vingadores, fonte: http://radioativoblog.blogspot.com/2009_01_01_archive.html

Juntando-se aos Vingadores, uma nova era abria-se para o velho Capitão que se tornou um dos pilares do grupo de super-heróis mais poderoso do universo Marvel, iniciando desde

então novas aventuras lutando agora contra quaisquer inimigos, fossem organizações criminosas, supervilões, ou simples criminosos. Porém o pior inimigo que o Capitão teria em toda sua trajetória, continuaria sendo o Caveira Vermelha, antigo inimigo dos tempos da Segunda Guerra Mundial, defensor dos ideais nazistas e que ainda estava em plena atividade disseminando o caos e a maldade pelo mundo – como o Caveira conseguiu se manter jovem durante todos estes anos será esclarecido posteriormente.

Sendo o Capitão América um dos membros a compor a ‘tríade’ principal dos Vingadores, ao lado de famosos Super-Heróis como Homem de Ferro e Thor - O Deus do Trovão, foi o Capitão América quem acabou exercendo por mais tempo a liderança do grupo. Sua coragem e determinação ímpares o faziam um dos mais capazes heróis de todo o mundo dos quadrinhos. Líder nato, treinado em todas as formas de combate corporal e tendo um corpo levado à perfeição do limite humano, o Capitão não era um herói dos mais poderosos, mas sua capacidade o levou sempre a superar seus limites e a vencer obstáculos considerados intransponíveis para outros.

No início dos anos 1970, ao derrotar os planos da organização criminosa Império Secreto, o Capitão levou um choque ao descobrir que o líder dos bandidos era um renomado político estadunidense e perdeu a fé no país que julgava defender. Steve resolveu então abandonar a vida de herói. Convencido por um companheiro da equipe dos vingadores a voltar à ativa, Rogers criou uma nova identidade, nesse meio tempo, um jovem chamado Roscoe foi treinado para assumir a identidade do Capitão América. O novo Capitão, contudo, teve vida curta, pois Roscoe foi assassinado pelo Caveira Vermelha, motivando o retorno de Rogers à identidade do paladino da liberdade²⁷.

Iniciou-se assim o mais longo período em que um único homem usou o uniforme do defensor da liberdade. Na década de 1980, porém, novamente a identidade do Capitão trocou de mãos. O Governo estadunidense deu a Rogers um ultimato: ou ele tornava-se um agente efetivo do governo, atuando apenas nas missões por eles designadas, ou ele deveria devolver o escudo e o uniforme. No entender do governo, o Capitão América era um símbolo nacional criado na Segunda Guerra e, por conseguinte, propriedade do Poder Executivo. Ou seja, ele deveria voltar a ser um agente governamental, como tinha sido na época da guerra, quando combatia os nazistas. Ciente de que, se aceitasse, seria transformado em fantoche do governo, por não ter a liberdade de atuar como fosse melhor, Rogers não pensou duas vezes: devolveu o uniforme e o escudo,

²⁷ MORENO, Disponível em: <http://popbaloos.com/mats/mcapitao.htm> - acessado em 10 de Agosto de 2009.

alegando que o conceito do Capitão América há muito havia transcendido o simples significado de símbolo nacional a que os burocratas do governo se referiam (Capitão América 151. 1991, p. 27). Steve Rogers respondeu à ‘Comissão’ da seguinte forma:

Eu não posso representar o Governo Americano! O presidente já faz isso! [...] Minha intenção foi de representar um sonho... Um sonho de liberdade e justiça que não se modifica ao sabor das administrações! [...] No decorrer de nossa história, vários governos agiram de maneira contrária aos ideais que nortearam a criação deste país! [...] Meu compromisso para com esses ideais é maior do que com a letra de um documento assinado cinqüenta anos atrás! [...] Sinto muito, mas é assim que deve ser! [...] cavalheiros, creio que isto pertence aos senhores! (sic)
(Idem, 1991, p. 27).

Um novo homem, chamado John Walker, que considerava o Capitão um símbolo ultrapassado e fora de sintonia com os novos tempos, acabou escolhido para ser o Capitão América. Curiosamente, Walker queria ser um novo símbolo nacional, tendo passado a atuar como Superpatriota meses antes disso acontecer (Capitão América 151. 1991, p. 45). No entanto sua postura na identidade de Capitão América, foi traumática, Walker acabou vitimado por um plano do Caveira Vermelha, e teve os pais assassinados (Capitão América 158. 1992, p. 19/22), o que o fez perder o controle, precisando ser detido pelo próprio Steve Rogers, que passou a usar um uniforme negro e atender pela alcunha de ‘O Capitão’.



‘O Capitão’, fonte: <http://www.marvelnoticias.com/index.php?act=herois/agente>

Tentando se redimir, o governo dos Estados Unidos reconheceu que Steve Rogers foi quem deu ao Capitão América todo o *status* e fama que o herói ostentava, mostrando que o homem por trás da máscara era quem fazia a diferença. Devolveram a Rogers o uniforme e o escudo de Capitão América, que ele empunhou ininterruptamente desde então (Capitão América 161. 1992, p. 96).

Depois de vários anos em atividade como defensor da liberdade e da justiça, Steve começou a não se sentir bem fisicamente e depois de uma bateria de exames médicos, foi detectado um grave efeito colateral do Soro do Supersoldado em seu organismo. Os músculos do corpo de Rogers estavam imobilizando-se, deixando-o quase sem movimentos corporais (Capitão América 209. 1996, p. 7/9). Isso levou o velho herói a adotar novos métodos, onde ajudado por seu companheiro de equipe, o Homem de Ferro, passou a fazer uso de uma armadura, desenvolvida exclusivamente para ele e que possibilita seus movimentos (Marvel 97 - 1. 1997, p. 17/20). Assim o Capitão pode continuar sua incansável batalha pela liberdade.

A cura para este mal que se abatia sobre o Capitão América, veio de onde menos se esperava de seu arqui-inimigo Caveira Vermelha. Há tempos o Caveira havia se submetido a um processo de rejuvenescimento transferindo sua consciência para um corpo clonado do próprio Steve Rogers. Como o corpo do vilão era uma cópia perfeita do de Steve, também carregava em seu sangue o Soro do Supersoldado e assim também estava sofrendo dos mesmos males da paralisia. No entanto, o Caveira aproveitou-se de um método de cura desenvolvido por uma pesquisadora inimiga do Capitão e posteriormente, ajudou Steve Rogers a livrar-se da doença (Marvel 98 - 2. 1998, p. 125/128). Em troca ele exigiu que Steve fosse seu aliado numa tentativa de se apoderar do Cubo Cósmico²⁸. Após ser curado e descobrir a natureza nefasta dos planos do vilão o Capitão América derrotou o inimigo, impedindo-o de se apossar do Cubo.

Tempos mais tarde, durante uma batalha de proporções cataclísmicas que envolveram todos os heróis do universo Marvel, o Capitão América aparentemente encontrou seu fim, pois tanto ele quanto outros Super-Heróis como o Quarteto Fantástico, os Vingadores e outros, se sacrificaram para derrotar a ameaça que havia surgido.

²⁸ O Cubo Cósmico é o nome de um objeto fictício com essa forma, surgido nos quadrinhos da Marvel Comics. O objeto possui a capacidade de transformar qualquer desejo em realidade, independente das consequências. Criado por Stan Lee e Jack Kirby na revista *Tales of Suspense* 79, julho de 1966. Disponível em: www.wikipedia.com.br - acessado em 09 de Agosto de 2009.

Porém, o Capitão e os outros heróis não haviam morrido, mas, sido transportados para uma nova realidade, onde os heróis reviveram seus passados com algumas diferenças (Heróis Renascem – Capitão América - 1. 1998). Graças à interferência dos Celestiais, seres alienígenas gigantes dotados de imenso poder cósmico, e a atuação dos heróis envolvidos, a verdade foi descoberta e todos puderam retornar à Terra (Heróis Renascem – O retorno - 4. 1999, p. 26/32).

Esse período não resultou em alterações na vida de Steve. Mas quando retornou encontrou o mundo todo mergulhado em uma histeria pela falta de seus heróis. A figura do capitão América era idolatrada com extremo exagero, e tal momento passou a ser conhecido como ‘Capmania’. Steve passou a temer as conseqüências que essa idolatria pudesse ter e infelizmente, ele estava com a razão. O Capitão América passou a ser procurado por diversos políticos que pediam seu apoio em eleições, dentre diversos outros problemas (Marvel 2000 - 1. 2000, p. 18/20).

Além destes obstáculos, uma dura perda estava reservada para o herói, após salvar a tripulação de um submarino que afundava, ele foi obrigado a escolher entre salvar a vida de um tripulante, ou deixar seu velho companheiro, o escudo afundar nas profundezas do oceano. Ao optar por salvar a vida do pobre homem, perdia seu principal recurso de defesa e ataque (Marvel 2000 - 2. 2000, p. 85/90).

Neste momento é relevante contextualizar a importância de tal objeto:



Escudo circular, fonte: http://www.imotion.com.br/imagens/details.php?image_id=1371

O escudo é a única arma utilizada pelo Capitão América, sendo o mesmo usado tanto para defesa, quanto para ataque, nesta última sendo lançado de maneira similar a um bumerangue. O escudo é feito de uma liga de dois metais que só existem no universo de quadrinhos da Marvel Comics, fundindo Adamantium, um metal muito mais duro que o diamante e superior ao titânio em resistência, e o Vibranium, um outro metal que possui a capacidade de absorver qualquer forma de energia, vibração ou impacto. Assim o escudo do Capitão América é indestrutível e absorve o impacto e a força de tudo que lhe atinge. Como seu criador jamais conseguiu repetir a liga, tornou-se também uma peça única, sendo usado pelo paladino da justiça.

Na falta do escudo circular, o Capitão voltou a usar o escudo original triangular, que havia sido desenvolvido para seu primeiro uniforme em 1941, porém, este substituto, não se mostrava tão eficaz quanto o que o Capitão perdera, pois devido a seu formato pontudo, não podia ser arremessado e também era menos resistente (Marvel 2000 - 3. 2000, p. 42). Este escudo triangular cedeu aos ataques e acabou sendo destruído, em seu lugar Steve passou a usar uma luva com um escudo energético que podia assumir outras formas, como uma espada ou até mesmo um bastão (Grandes Heróis Marvel Premium - 1. 2000, p. 13). Após um bom tempo de procura, o escudo perdido no oceano foi encontrado, mas para a surpresa de todos, ele estava tão quebradiço quanto o vidro. Contudo após enfrentar um vilão cujo corpo era constituído de puro som, o escudo foi restaurado e assim o Capitão América voltava a ter sua antiga arma novamente (Grandes Heróis Marvel Premium - 12. 2001, p. 66/70). Neste meio tempo, descobriu-se que Steve Rogers não foi o ‘primeiro’ Capitão América. No princípio da Segunda Guerra Mundial, os estadunidenses já trabalhavam no projeto do supersoldado, visando à possibilidade de entrarem no conflito mundial. Coube a um negro chamado Isaiah Bradley a honra de ser o primeiro supersoldado criado pelo Governo dos Estados Unidos e o primeiro a usar, ainda que de forma quase anônima, o título de Capitão América²⁹.

Isaiah não foi exatamente empossado como Capitão América: ele furtou o uniforme e escudo que estavam sendo preparados para o Capitão América ‘definitivo’ e os usou para invadir uma instalação nazista. Após o acontecimento, retornou para casa para tentar viver uma vida pacata. Contudo, o fato de ter sido uma cobaia ‘primária’ para o soro, cobrou um alto preço de Isaiah: sua mente passou a regredir. Nos dias atuais, embora tenha mais de 80 anos, Isaiah

²⁹ MORENO, Disponível em: <http://www.popbaloes.com/mats/mcapitao.htm> – acessado em 11 de Agosto de 2009.

aparenta ter pouco mais de 35 anos, mas sua mente é quase um vazio total, consequência de um soro que mostrava que, mesmo com seu desenvolvimento, ainda era imperfeito, e que podia gerar perigosos efeitos colaterais. Assim, sua história como primeiro Capitão América, ficou praticamente esquecida³⁰.



Isaiah Bradley, fonte: http://www.cinemaemcena.com.br/forum/forum_posts.asp?TID=10424&PN=4

Porém, grandes surpresas ainda estavam reservadas ao Capitão América. Ao tentar rastrear um assassino praticamente indetectável, e que parecia nunca envelhecer, a maior agência de espionagem do universo Marvel a S.H.I.E.L.D.³¹ chega a um nome: Bucky Barnes. Mesmo tendo a identidade confirmada pela agência, Steve se nega a acreditar, que seu antigo parceiro da Segunda Guerra James Buchanan Barnes, estava vivo e que o mesmo era agora um famigerado assassino. Misteriosamente, o capitão recebe um relatório contendo diversas informações sobre seu amigo e toma conhecimento que após a explosão do avião em 1945, Bucky foi encontrado por um submarino russo, e graças à preservação proporcionada pelo gelado oceano - de forma

³⁰ Idem, acessado em 11 de Agosto de 2009.

³¹ Sigla para: Superintendência Humana de Intervenção, Espionagem, Logística e Dissuasão.

similar a sua própria - foi trazido de volta à vida, mas praticamente sem memória (Os Novos Vingadores 35. 2006, p. 30/33).

Esse acontecimento foi aproveitado pelo serviço secreto russo para desenvolver seu próprio agente. Bucky recebe um implante biônico de um braço perdido durante a explosão do avião e foi treinado como uma máquina de guerra para servir aos propósitos soviéticos, com precisão cirúrgica, na ‘guerra de bastidores’ arrastada por EUA e URSS por longas décadas. No mesmo relatório, Steve soube que, após 12 anos de serviço ativo, Bucky, agora identificado como Soldado Invernal começou a apresentar comportamento errático e sinais de recuperar sua memória perdida. Isso fez com que a KGB o congelasse quando não fosse necessário, preservando, assim, sua integridade física por décadas. A última notícia de atividade do Soldado Invernal contendo no relatório é datada de 1988 (Idem, p. 35/45).



O Soldado Invernal, fonte: <http://www.imagensgratis.com.br/imagens-da-bucky-soldado-invernal.html>

Quando o Soldado Invernal é designado para garantir o isolamento de um Cubo Cósmico que havia sido roubado do Caveira Vermelha por um ex-general soviético conhecido como Aleksander Lukin, o Capitão auxiliado por outro herói chamado Falcão e também pelo Homem de Ferro, parte em busca de resgatar o poderoso artefato, porém, fica bem claro que sua maior preocupação não é Lukin nem o Cubo, mas sim localizar o Soldado Invernal – Bucky (Os Novos Vingadores 37. 2007, p. 55/69).

Realmente demonstrando desconhecer o Capitão, o Soldado Invernal luta ferozmente e chega a puxar o gatilho para matá-lo. Mas, Steve consegue pegar o Cubo e fazer com que seu parceiro recupere toda memória, fundindo tudo que vivera até 1945 com o que fez como agente soviético nos anos posteriores. Perturbado, ele toma o cubo do Capitão América e o destrói, desaparecendo no processo (Idem, p. 81/94).

Como se não fossem suficientes os problemas referentes ao retorno do antigo companheiro, o Capitão América ainda se viu como peça chave da terrível guerra civil que dividiu todos os Super-Heróis do universo Marvel. Um incidente envolvendo um grupo de jovens superpoderosos conhecido como ‘Novos Guerreiros’ terminou por explodir um bairro de Nova York na tentativa frustrada de deter um supervilão, matando inúmeras pessoas (Rumo à Guerra Civil 1. 2007, p. 113). Em resposta a esta tragédia, o governo estadunidense elaborou a ‘lei de registro de super-humanos’. A lei causou um ‘racha’ na comunidade de heróis, entre aqueles que decidiram cumpri-la, como o Homem de Ferro, e aqueles que se rebelaram em virtude do ato simplesmente tirar suas liberdades de ação, como o Capitão América, que apesar de sua longa lista de feitos e salvamento de inúmeras vidas, passou a ser taxado de criminoso, como qualquer outro que não cumprisse tal determinação (Idem, p. 25/37).



Guerra Civil Marvel. Fonte: <https://girlsofwar.wordpress.com/tag/activision/>

Depois de vários confrontos entre os aliados do Homem de Ferro e os do Capitão, as forças dos dois heróis se encontraram numa batalha final, em Manhattan. O combate estava sendo decidido a favor do Homem de Ferro, mas, o auxílio inesperado de Nick Fury³², fez com que a vantagem na batalha passasse para o Capitão América. Contudo, depois de derrotar seu outrora aliado, o Capitão se entregou às autoridades de registro dos Super-heróis, pois ao ser

³² Antigo diretor da S.H.I.E.L.D.

detido por civis percebeu o estrago que a guerra havia causado à comunidade. Envergonhado, ele se entregou em troca do perdão total aos seus comandados, dando a vitória ao grupo do Homem de Ferro (Guerra Civil 7. 2008, p. 19/23).

Após a conclusão da Guerra Civil, Steve Rogers foi assassinado a caminho do seu julgamento nas escadarias do Capitólio, não por um supervilão, mas por um atirador de elite. O Capitão América, foi baleado no joelho e no estômago, enquanto tentava, mesmo algemado, proteger civis inocentes, terminando por falecer a caminho do hospital (Os Novos Vingadores 49. 2009, p. 17/35).



Steve baleado, fonte: <http://geracao-rasca.blogspot.com/2007/03/capito-amrica-1941-2007.html>

A ironia da situação é que a autora dos disparos acabou sendo Sharon Carter, um de seus amores em tempos passados. Sob controle do Dr. Faustus, antigo inimigo de Steve, Sharon deu vários tiros à queima-roupa naquele que foi o seu grande amor, antes de recuperar o controle. No entanto, especula-se nos bastidores, que tudo tenha sido arquitetado pelo arquiinimigo do Capitão, o Caveira Vermelha.

A morte do antigo herói causou enorme comoção em toda a comunidade do universo Marvel e entendendo que o 'mito' do Capitão América não deveria desaparecer, o Homem de Ferro procurou o antigo parceiro de Steve, James Buchanan Barnes propondo-lhe que assumisse a identidade do novo sentinela da liberdade. Após muito relutar Bucky, chega à conclusão que somente ele poderia honrar a memória de seu amigo. Vestindo um uniforme semelhante ao de Steve, bem como empunhando o escudo do antigo companheiro, Bucky torna-se o homem mais recente a defender a liberdade e a justiça ostentando o título de Capitão América (Os Novos Vingadores 60. 2009, p. 91/98).



O novo Capitão América, fonte: <http://hqnews.org/2009/07/03/roteirista-da-hq-diz-que-colaborar-com-o-filme-do-capito-amrica/>

2.3 - Caveira Vermelha - o nêmetese da liberdade

Dentro da Cronologia fictícia da editora Marvel, o primeiro Caveira Vermelha a aparecer nas histórias em quadrinhos, não era o verdadeiro, mas, um agente nazista que se infiltrou nos Estados Unidos e se fez passar por George John Maxon, importante empresário estadunidense. Sob esta identidade este Caveira manteve um círculo de espiões e sabotadores nos Estado Unidos e enfrentou o Capitão América, durante as missões iniciais do herói. Maxon foi dado como morto após o último combate contra o Capitão, e mais tarde descobriu-se não se tratar do verdadeiro Caveira Vermelha (Biblioteca Histórica Marvel – Capitão América. 2008, P. 82).



A descoberta do primeiro Caveira. Fonte: Biblioteca Histórica Marvel – Capitão América. 2008. P. 82.

Tal como acontece com muitos supervilões, Johann Schmidt, o verdadeiro Caveira Vermelha, teve uma infância traumática que, abriu caminho para a vilania de sua vida adulta. O futuro vilão nasceu em um vilarejo na Alemanha, filho de Hermann Schmidt e Martha Schmidt. Sua mãe faleceu durante o parto e seu pai, culpando o recém nascido, tentou estrangulá-lo ainda recém nascido, mas foi impedido pelo médico. Hermann Schmidt consumido pelo ódio e álcool, suicidou-se no dia seguinte, deixando o pequeno Johann órfão. Após estes trágicos acontecimentos, ele foi levado para um orfanato, onde permaneceu até seus sete anos de idade, quando se achou forte o bastante para fugir para as ruas, onde cresceu como ladrão. Neste período, seu ódio pela humanidade foi crescendo a cada dia (Capitão América 98. 1987, P.10).

Já adolescente, Johann conseguiu emprego junto a um empresário judeu. No trabalho, ele conhece a filha de seu empregador, e ela foi a única pessoa a demonstrar bondade para com

Johann. Porém, quando a moça rejeitou seus desajeitados avanços amorosos, ele a matou, encontrando neste ato uma liberação para suas frustrações (Capitão América Especial – O Mal Está de Volta. 2000).



Johann Schmidt faz sua primeira vítima. Fonte: Capitão América 98. 1987.

Após este episódio, Schmidt prosseguiu com sua vida de pequenos crimes até trabalhar como um mensageiro de hotel durante a ascensão do Terceiro Reich, até este momento, seu trabalho mais próspero. Enquanto estava lá, ele teve contato com os oficiais do alto comando nazista, dentre eles o próprio Führer. Hitler viu a si próprio refletido em Schmidt e decidiu tornar-se seu mentor, pois ele assegurava poder transformar qualquer alemão em um verdadeiro *Übermensch*³³. Após a conclusão do treinamento, Hitler deu a Schmidt um uniforme exclusivo e uma máscara com o grotesco formato de um crânio vermelho, e então Johann Schmidt emergiu como o Caveira Vermelha, pela primeira vez (Capitão América 98. 1987, P. 17).

³³ Termo descrito no livro *Assim Falou Zaratustra*, do filósofo alemão Friedrich Nietzsche, em que explica os passos através dos quais o Homem pode tornar um '*Super-Homem*' (homos superior, como no inglês a tradução também pode ser compreendida como além-do-homem).



Surge o Caveira Vermelha! Fonte: Capitão América 98. 1987.

Sua função era personificar a intimidação nazista, enquanto Hitler podia permanecer o líder popular da Alemanha. Para o efeito, o Caveira Vermelha foi nomeado chefe das atividades terroristas do nazismo, com um grande papel de espionagem e sabotagem internacional. Missão essa que o Caveira cumpria com grande habilidade e eficiência, causando estragos em todos os inimigos da Alemanha nos primeiros estágios da Segunda Guerra Mundial. Os efeitos perpetrados por ele eram tão grandes que, como vimos anteriormente, o governos dos Estados Unidos decidiu criar um supersoldado para lutar contra ele. Assim nasceu o Projeto Renascimento, onde Steve Rogers transformou-se no Capitão América (Enciclopédia Marvel. 2005, p. 61).

Caveira Vermelha e Capitão América se digladiaram por todo o período da guerra, cada um defendendo vorazmente suas respectivas ideologias políticas. No entanto, ao final de uma batalha, o vilão ficou enterrado sob os escombros de um prédio bombardeado e foi dado como morto. Ironicamente, tal qual o Capitão o Caveira permaneceu em animação suspensa durante décadas ao ser exposto a um gás experimental sob o edifício que ruiu (Biblioteca Histórica Marvel – Capitão América. 2008, p. 230).

Com o desaparecimento de Schmidt depois de 1945, a reputação do vilão dentro do universo ficcional da Marvel, ainda era assustadoramente forte o suficiente para infligir o medo nos cidadãos dos Estados Unidos. Sendo assim no ano de 1953, um agente do governo da União Soviética chamado Albert Malik assumiu a identidade do Caveira Vermelha. Este agente

servindo aos interesses das autoridades soviéticas fingiu ser o original nazista, e deu início a uma série de crimes e atentados por todo o território estadunidense (Capitão América 159. Abril Jovem. 1992, p. 14).



Albert Malik como Caveira Vermelha. Fonte: Capitão América 200. 1996, p.132.

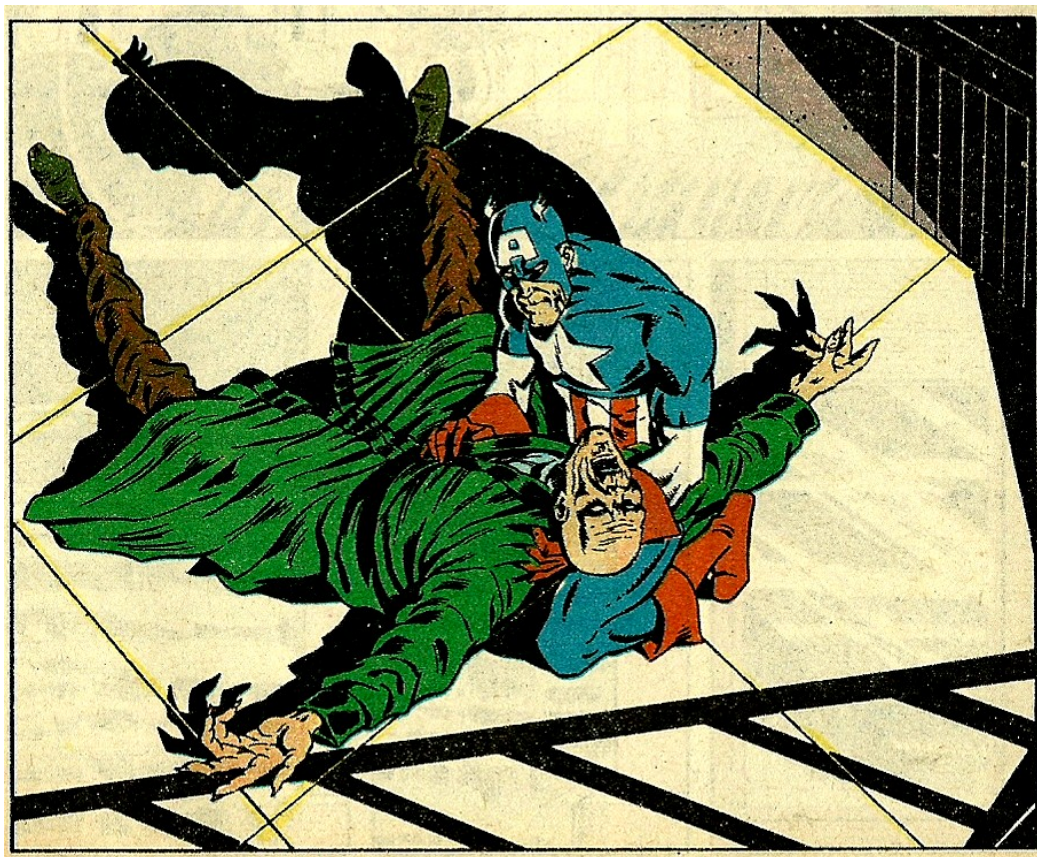
Durante os anos 1950, Malik enfrentou um Capitão América que, como vimos, também não era o original, apesar de usar a identidade de Steve Rogers. Os dois imitadores continuaram a se enfrentar ao longo da década, porém quando o soro do supersoldado usado por essa versão do Capitão América revelou-se falho e afetou a sanidade do herói e seu parceiro, o governo estadunidense optou por colocar os heróis em animação suspensa. Albert, no entanto, continuou suas atividades ao longo do tempo até cortar suas ligações com a União Soviética (A Saga dos 4

Capitães América. 1991, p. 67/68). Entre as vilanias mais notórias planejadas por ele está o assassinato dos pais de Peter Parker (Homem-Aranha), Richard Parker e Mary Fitzpatrick Parker. Anos mais tarde, Malik acabou baleado e morto pelo vilão ‘carrasco do submundo’ sob ordens do verdadeiro Caveira Vermelha.

O Caveira Vermelha original Johann Schmidt, foi resgatado nos tempos modernos e retirado de seu estado de animação suspensa, pela organização terrorista ‘ELES’. O Caveira rapidamente subverteu uma parte da organização para suas próprias ambições de conquista do mundo e para promover a morte do Capitão América (Biblioteca Histórica Marvel – Capitão América. 2008, p. 230).

O primeiro plano arquitetado pelo vilão foi utilizar o Cubo Cósmico para alterar a realidade e, temporariamente, trocar de corpo com o Capitão América. Para completar seu estratagema maligno, o Caveira enviou o herói para uma ilha isolada, onde estava um grupo de criminosos de guerra chamados de ‘Os Exilados’, que passaram a perseguir Steve por pensarem que ele era o vilão (Capitão América 04. 1979). No entanto o plano de arrasar a reputação do Capitão América é destruído quando Steve, auxiliado pelo Falcão, derrota o vilão e destrói o Cubo Cósmico (Capitão América 05. 1979).

Anos de combate e guerra entre o Capitão América e o Caveira Vermelha, chegaram a um ponto crítico quando o vilão descobriu que o efeito do gás que o havia mantido jovem por todos esses anos estava se dissipando e assim fazendo com que seu corpo envelhecesse até alcançar sua idade natural de um octogenário (Capitão América 98. 1987, p. 25). Fisicamente debilitado com a idade de mais de 80 anos, o Caveira planeja um confronto final com seu arqui-rival. Seqüestrando os aliados mais próximos do Capitão América, ele força o herói a se entregar e a ser submetido a um tratamento que deixaria seu corpo tão velho quanto o dele e, os dois homens, agora octogenários, lutam uma última batalha até a morte, porém, no último minuto, o Capitão América se recusa a matar seu oponente e assiste em seus próprios braços, ao falecimento do Caveira Vermelha que morre de velhice (Capitão América 99. 1987, p. 39).



A segunda morte do Caveira Vermelha. Fonte: Capitão América 99. 1987, p. 39.

Entretanto, o Caveira Vermelha não ficaria morto por muito tempo, pois o geneticista nazista Arnin Zola, transferiu a mente de Johann Schmidt nos seus instantes finais de vida, para um corpo clonado a partir do DNA de Capitão América. Assumindo a identidade de ‘John Smith’ (o equivalente Inglês de seu nome alemão natural), Johann decidiu que iria se reinventar em sua busca pelo poder absoluto, e para tanto, abandona a sua posição de longa data no nacional-socialismo de Hitler, alegando que tal posição ideológica o transformava em uma relíquia do passado (Capitão América 165. 1993, p. 56). O Caveira vê muito potencial no sonho americano de capitalismo e auto-regulamentação, e decide estabelecer sobre ele sua nova filosofia, porém para que seus planos possam ser findados, ele necessita acabar com seu inimigo o Capitão América. Buscando a eliminação de seu rival, por meio de articulações e especulações ‘John Smith’ assume o controle de um órgão do governo responsável pelo monitoramento e regulamentação das atividades dos super-heróis denominado “A Comissão”.



O Caveira, admirando seu novo corpo. Fonte Capitão América 165. 1993, p. 56.

Controlando esta entidade, o Caveira inicia um estratégia para remover Steve Rogers da posição de Capitão América e substituí-lo por um ultranacionalista direitista chamado John Walker. Embora inicialmente Walker tentasse viver de acordo com os ideais de seu predecessor, o Caveira consegue desestabilizá-lo emocionalmente assassinando de forma violenta seus pais. Com o substituto de Roger enlouquecido e numa espiral de assassinatos, o plano do vilão de denegrir o nome do Capitão América parecia ser infalível (Capitão América 151. 1991, p. 27).

O ato final deste plano ocorre quando Walker, manipulado pelo Caveira luta contra Rogers, agora sob a alcunha de 'O Capitão'. Ao final da batalha e com a derrota de Walker, o Caveira apareceu perante Rogers e Walker para se vangloriar do estrago que havia feito na reputação do Capitão América. Johann explicou que isso fazia parte de seu novo método operacional de se envolver em vários projetos simultâneos, em vez de investir consecutivos recursos em grandes esquemas que seus inimigos poderiam concentrar todas as energias em deter (Capitão América 161. 1992, p. 82/83).

Steve ficou perturbado e intrigado com este misterioso homem, que possuía um rosto idêntico ao seu e afirmava ser o seu arqui-inimigo morto. Ele observou que, apesar da estranha figura estar com uma cigarrilha, ele não inalava a fumaça que dela saía, levando-o a entender que tal objeto estava impregnado do veneno favorito do Caveira, o pó da morte, que estava destinado a Rogers. No entanto, os planos do Caveira deram errado e Walker inesperadamente o acertou por trás com seu escudo, fazendo com que Schmidt sofresse a desfiguração facial atribuída a substância, deixando seu rosto com a aparência de um crânio vermelho, entretanto graças ao efeito do soro do super soldado, clonado do Capitão América, o Caveira sobreviveu (Capitão América 161. 1992, p. 95).



O Caveira desfigurado. Fonte: Capitão América 161. 1992, p. 95.

A identidade de alto empresário estadunidense que o Caveira mantinha chegou ao fim quando ele foi capturado por Hauptmann Deutschland³⁴, e levado para a Alemanha para ser julgado por crimes contra a humanidade, decorrentes de seus dias como agente do Terceiro

³⁴ Tradução livre nossa: o Capitão Alemanha.

Reich. Durante o julgamento Arnin Zola resgata o facínora, porém ele é forçado a fingir sua morte, e em consequência a se esconder em um castelo nas Montanhas Rochosas (Capitão América 161. 1995, p. 190).



Hauptmann Deutschland, fonte: <http://www.comicvine.com/hauptmann-deutschland/29-28054/>

Pouco depois destes acontecimentos, o Caveira descobre que estava enfrentando a mesma paralisia que o Capitão América, já que seu corpo era um clone perfeito de seu inimigo e também continha o soro do supersoldado. Apesar de o Capitão América ter recusado a cura da paralisia oferecida pela cientista do mal Superia, sob a alegação de que não ficaria em 'dívida' como alguém tão maligno, o Caveira não possuindo tais escrúpulos, tomou o remédio e ainda matou sua benfeitora (Marvel 97 - 8. 1997).

Tempos mais tarde o vilão providenciou para que o Capitão América, já em estado terminal, fosse seqüestrado por sua horda e recebesse uma transfusão de seu próprio sangue maligno, restabelecendo o vigor e a saúde de seu oponente (Marvel 98 - 2. 1998).



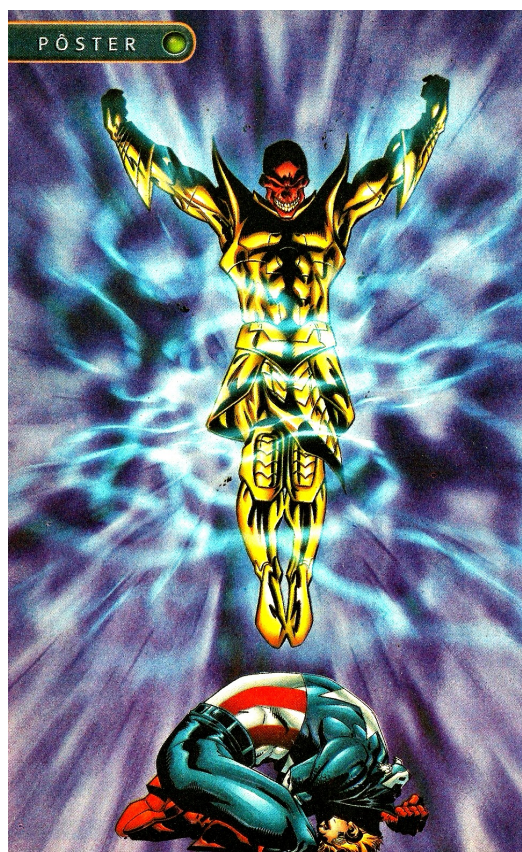
Capitão em dívida com seu arquiinimigo. Fonte: Marvel 98 - 2. 1998.

Sem contrariar seu caráter vilanesco, esta ‘cura’ oferecida ao inimigo não foi um ato de boa vontade, pois na verdade o Caveira necessitava da ajuda do Capitão América para destruir um culto nazista de adoradores de Adolf Hitler, que por culpa do próprio Caveira, possuía um Cubo Cósmico, em que estava presa a consciência do antigo líder da Alemanha nazista. O plano do malfeitor consistia em enviar o Capitão América contra sua vontade para o interior do Cubo para que ele pudesse finalmente destruir Hitler (Marvel 98 - 4. 1998).

Como o Capitão estava preso dentro do Cubo Cósmico e fora de seu caminho, o Caveira usaria o poder da peça para conquistar a humanidade. Entretanto o Capitão América escapou e no

decorrer da luta, usou seu escudo para cortar um dos braços do inimigo, causando a queda do cubo e a desintegração do Caveira (Marvel 98 - 5. 1998).

No entanto, como o mal nunca morre, o mesmo foi verdade para Johann, que devido aos poderes do Cubo Cósmico, o Caveira ficou preso em uma dimensão que para ele era um pesadelo infernal. Forçado a servir de mensageiro para pessoas que considerava inferiores, mantinha uma maldade e ódio, que em última análise era tão grande que foi capaz de fazê-lo escapar da realidade alternativa em que estava (Capitão América Especial – O Mal Está de Volta. 2000). Como resultado, ele se apoderou de poder ilimitado de modelar a realidade do antigo Cubo, que lhe fizeram uma ameaça verdadeiramente cósmica. Se não bastasse ele foi convencido pelo vilão intergaláctico Korvac a ir até a nave de Galactus roubar o poder de onisciência, que iria remover todos os limites de seus poderes manipuladores da realidade. Sua ambição desmedida terminou por levá-lo à ruína, pois neste percurso, foi emboscado e teve os poderes roubados por Korvac, que depois simplesmente o banuiu para a Terra (Capitão América Especial – O Mal Está de Volta. 2000).



O Caveira com poderes quase divinos. Fonte: Capitão América Especial – O Mal Está de Volta. 2000.

Posteriormente, já restabelecido na Terra, o Caveira Vermelha, sob a alcunha de Dell Rusk - um anagrama para 'red skull' - alcançou o cargo de secretário de defesa dos Estados Unidos, em que, detentor de tal poder sobre os mecanismos militares estadunidenses, desenvolveu uma arma biológica e a lançou sobre o Monte Rushmore, no entanto devido a seu ego, ele foi desmascarado e derrotado pelos Vingadores.

Tempos depois, sob as ordens do ex-general soviético Aleksander Lukin, Schmidt foi assassinado pelo misterioso Soldado Invernal (Os Novos Vingadores 25. 2006, p. 98). Lukin desejava possuir o poder de um Cubo Cósmico novo que o Caveira estava fabricando. Entretanto, quando o Johann foi baleado, ele tentou usar o poder do Cubo para trocar de corpo com o ex-general, mas como o Cubo estava incompleto e ainda era fraco, ele só conseguiu transferir sua mente para o corpo de Lukin, de modo que os dois inimigos ficaram dividindo o mesmo corpo, travando uma guerra constante pelo domínio (Os Novos Vingadores 37. 2007).

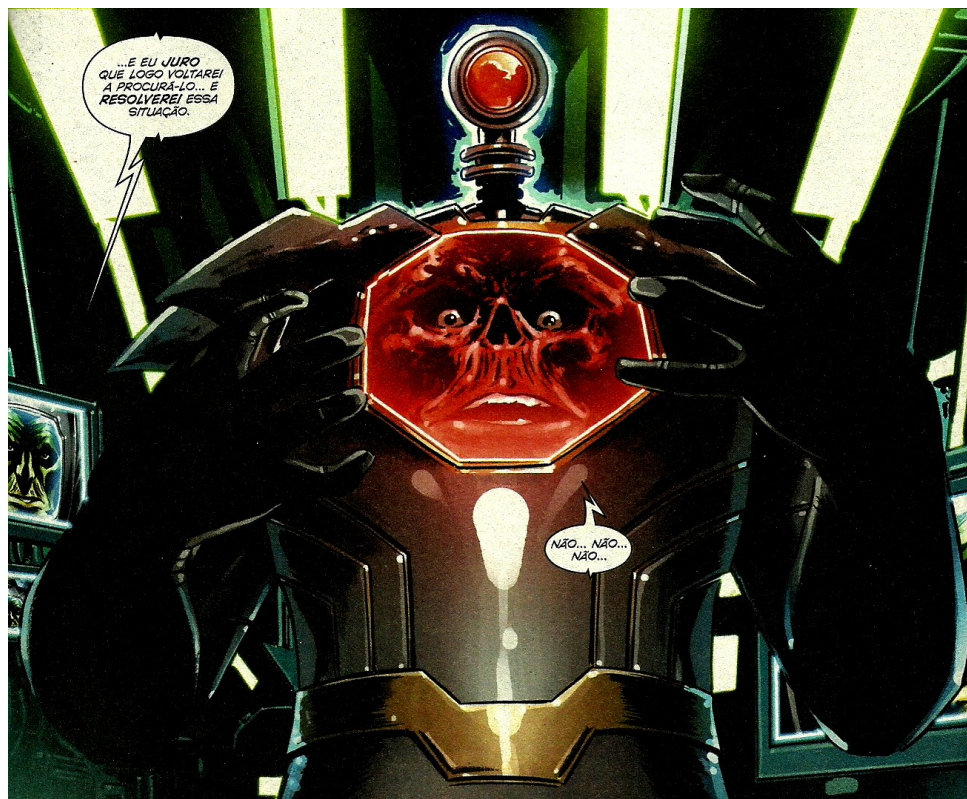


Caveira e Lukin. Fonte: Os Novos Vingadores 37. 2007. p. 96.

Ao final da Guerra Civil de super-heróis que se abateu sobre os Estados Unidos, o Caveira colocou mais um de seus planos de matar o Capitão América em ação. Posicionando seu capanga

Ossos Cruzados para alvejar com tiros o Capitão quando este fosse adentrar o tribunal de Nova York, ele faz com que a namorada do Capitão, manipulada mentalmente pelo Doutor Faustus, assassine seu amado (Os Novos Vingadores 49. 2008, p. 17/35). Esta é apenas a primeira fase de um plano maligno do Caveira, que após ter a identidade como Caveira/Lukin revelada, começa a usar as vastas ligações econômicas da Kronas Corporation, empresa de Lukin, para destruir as finanças dos Estados Unidos. Tudo isso parece ter sido motivado para elevar seu político fantoche, Gordon Wright, perante a opinião pública estadunidense como única alternativa para solucionar a situação. Uma vez eleito, Wright iria liderar o país diretamente em um ditadura policial secretamente controlada pelo Caveira Vermelha (Os Novos Vingadores 62. 2009).

Toda a preparação do Caveira falha por impaciência e incompetência de sua filha Synthea Schmidt, bem como pela interferência de James Buchanan Barnes o Bucky, que assume a identidade de Novo Capitão América. Ao final do combate Sharon Carter libertando-se do controle mental do Doutor Faustus dispara vários tiros contra o corpo do Caveira/ Lukin. Porém, ainda não é o fim do Caveira Vermelha, uma vez que Arnim Zola segundos antes, transfere a mente do vilão para um de seus corpos robóticos sobressalentes, essencialmente deixando-o preso em uma forma andróide até os dias atuais (Os Novos Vingadores 68. 2009, p. 53).



O Caveira preso em um corpo robótico. Fonte: Os Novos Vingadores 68. 2009.

No decorrer deste segundo capítulo, foi ampliado o conhecimento acerca dos objetos centrais deste trabalho, os personagens Capitão América e seu rival Caveira Vermelha. Por meio de uma breve explanação, foi detalhado o contexto histórico da origem de ambos, bem como toda a trajetória ficcional destes que, como vimos, conseguiram sobreviver por mais de 60 anos. No entanto, esta mesma trajetória deixa perguntas sem respostas, onde indubitavelmente a principal é: como estes personagens conseguiram se manter atrativos e, principalmente rentáveis durante todos estes anos? Esta, e outras questões que circundam o universo destes dois personagens, serão abordadas na próxima etapa desta dissertação, em que, por meio de uma análise acerca das representações políticas e sociais que permearam suas aventuras ao longo da segunda metade do século XX, buscaremos elucidar os pontos obscuros nos enredos dos mesmos.

Capítulo 3 – O herói, o vilão e a jornada

3.1 - A Jornada do Herói – Monomito

As histórias em quadrinhos, como parte integrante do universo midiático, estão fortemente ligadas ao que é denominado como ‘lógica simbólica’. Tal conceito pode ser definido como a maneira por meio da qual os indivíduos regulamentam suas trocas sociais, construindo as representações de valores que subjazem suas práticas, criando e manipulando signos, e, por conseguinte produzindo sentido.

Dentro deste contexto, é ponto comum que as HQs, assim como outras mídias, podem ser eleitas como espelhos que ‘representam’ os momentos/acontecimentos que se passam dentro de uma sociedade. Patrick Charaudeau comenta que as mídias “não são mais do que um espelho deformante, ou mais ainda, são vários espelhos deformantes ao mesmo tempo, [...] que, mesmo deformando, mostram cada um à sua maneira, um fragmento amplificado, simplificado, estereotipado do mundo” (CHARAUDEAU. 2009, p. 20).

Concordando com estas afirmações, entendemos que, dentro das HQs, os personagens de suas aventuras seriam estes espelhos, que mostram por meio de representações os episódios que se destacam no turbilhão de eventos que sucessivamente ocorrem dentro das diversas sociedades. No entanto, sobre esta definição ainda pairam fortes dúvidas sem respostas. De que forma estes personagens são estruturados para alcançar esta suposta representatividade no imaginário? Como eles se transfigurariam nestes ‘espelhos’ descritos por Patrick Charaudeau? E, principalmente, como se mantêm ao longo de décadas de turbulentas mudanças históricas?

Tentando encontrar respostas para estes questionamentos, é importante tomarmos por ponto de partida a ‘Jornada do Herói’ desenvolvida por Joseph Campbell, pois com ela poderemos entender a base da estruturação da representatividade no imaginário coletivo. Ao longo de um minucioso trabalho produzido por este autor ao pesquisar a estrutura de mitos, lendas e fábulas, ele observou que, em todas as histórias, existe um herói e que a narrativa gira em torno de suas peripécias. Neste momento é válido dedicar alguma atenção a teoria desenvolvida por Campbell, para que haja uma melhor compreensão de suas ideias.

A ‘Jornada do Herói’ também denominada de ‘Monomito’ trata-se de um conceito de jornada cíclica, uma espécie de ‘história oculta’ dentro de outras histórias, que é abordado pela primeira vez em 1949, no livro ‘O Herói de Mil Faces’ publicado por Joseph Campbell (1997, p.

53.)³⁵. A ‘Jornada do Herói’ é explicada pelo autor em sua ubiqüidade por meio de uma mescla entre o conceito junguiano de arquétipos, forças inconscientes da concepção freudiana, e a estruturação dos ritos de passagem por Arnold Van Gennep (Disponível em: www.wikipedia.com.br – acessado em 20 de Janeiro de 2008). Campbell trabalha a noção de que as histórias, sem exceções, estão ligadas por um fio condutor comum. Assim, desde os mitos antigos, passando pelos contos de fadas até os mais recentes sucessos do cinema, a humanidade vem contando e recontando sempre as mesmas histórias. Nas palavras do próprio autor “[...] Na essência, pode-se afirmar que não existe senão um herói mítico, arquetípico, cuja vida se multiplicou em réplicas, em muitas terras, por muitos, muitos povos” (1990, p. 145).

O conceito desenvolvido por Campbell de ‘monomito’ obedece à divisão básica de três sessões: *Partida* também chamada *Separação*, que lida com o herói aspirando à sua jornada; *Iniciação* contendo as várias aventuras do herói ao longo de seu caminho e *Retorno*, onde o herói volta para casa com o conhecimento e os poderes que adquiriu ao longo da jornada. Para este autor “O percurso padrão da aventura mitológica do herói, é uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: separação-iniciação-retorno – que podem ser consideradas a unidade nuclear do monomito” (CAMPBELL, 1997, p. 36).

Christopher Vogler, em seu livro ‘A Jornada do Escritor’, reconhece e evidencia a utilização metodológica do ‘monomito’, bem como a importância do estudo desenvolvido por Joseph Campbell. Segundo ele:

Estou convencido de que os princípios da Jornada do Herói têm intensa influência sobre a concepção de histórias já criadas e de que terão impacto ainda mais profundo no futuro, à medida que mais contadores de histórias se conscientizarem destes princípios. A grande realização de Joseph Campbell foi articular claramente algo que sempre existiu – os princípios de vida embutidos na estrutura das histórias. Ele redigiu as regras não escritas da narrativa, e isso parece estimular os autores a desafiar, experimentar e aprimorar a Jornada do Herói. Vejo indícios de que os escritores estão interpretando as ideias e mesmo introduzindo a linguagem e os termos ‘Campbellianos’ em suas produções dramáticas (2006, p. 18).

Utilizando os conceitos desenvolvidos por Campbell, e obedecendo a uma estrutura narrativa semelhante, Vogler construiu um esquema similar à ‘Jornada do Herói’, consistindo em:

³⁵ Nesta obra o autor apropriara-se do termo ‘monomito’ do conto ‘Finnegan's Wake’, escrito pelo irlandês James Joyce.

Apresentação; Conflito e Resolução, no entanto esta nova fórmula criada por ele é mais detalhada e adequada às narrativas contemporâneas.

Para proporcionar uma compreensão melhor do conceito de ‘Jornada do Herói’, seguirá uma pequena explicação sobre os passos existentes em sua estrutura.

3.1.1 - A Partida – Apresentação

– Mundo comum

Tem início a aventura, como muitas histórias são viagens que levam os heróis e as platéias para Mundos Especiais, a maioria delas começa estabelecendo um Mundo Comum como base de comparação, neste mundo, o herói é apresentado em sua vida cotidiana, seu dia-a-dia, geralmente vivendo uma rotina simples e pacata:

O Mundo Especial de uma história só é especial se puder ser contrastado a um mundo cotidiano, com as questões de todo dia, das quais o herói é retirado. O Mundo Comum é o contexto, a base, o passado do herói (VOGLER, 2006, p. 143).

– Chamado à aventura

A segunda etapa da ‘Jornada’ significa que o destino convocou o herói e transferiu-lhe o centro de gravidade do seio da sociedade onde vive, para uma região desconhecida, vemos sua rotina tranqüila sendo quebrada por algo inesperado, insólito ou incomum onde ele “[...] pode ser levado ou enviado para longe por algum agente benigno ou maligno, [...] pode estar simplesmente caminhando a esmo, quando algum fenômeno passageiro atrai seu olhar errante [...] para longe dos caminhos comuns [...]” (CAMPBELL, 1997, p. 66).

– Recusa ao chamado

Como está explícito no próprio título da etapa, o herói hesita em aceitar aventurar-se pelo desconhecido e prefere continuar com sua vida tranqüila, é um momento negativo no progresso do herói, um instante perigoso, em que a aventura pode mesmo até deixar de acontecer. Entretanto, existem casos especiais em que a ‘Recusa do Chamado’ pode ser uma jogada sábia e positiva por parte do herói, quando o chamado é uma tentação em direção ao mal, ou uma sedução ao desastre, o herói é inteligente se disser não (VOGLER, 2006, p. 174).

– Encontro com o mentor ou auxílio sobrenatural

O encontro com o mentor é interpretado como alguém mais experiente que irá auxiliar o herói na preparação para a aventura. Por vezes este mentor fornece ao aventureiro, amuletos de proteção contra o que ele está prestes a enfrentar. Christopher Vogler define o mentor da seguinte maneira “Os mentores podem ser considerados como heróis que já adquiriram experiência bastante para ensinar aos outros. [...] A progressão de imagens num baralho de tarô mostra como um herói evolui e passa a mentor” (2006, p. 189).

– Travessia do primeiro limiar

Nessa fase, nosso herói decide ingressar num novo mundo. Sua decisão pode ser motivada por vários fatores, entre eles algo que o obrigue, mesmo que não seja essa a sua opção:

Além desses limites, estão as trevas, o desconhecido e o perigo, da mesma forma como, além do olhar paternal, há perigo para o membro da tribo. A pessoa comum está mais do que contente, tem até orgulho, em permanecer nos interior dos limites indicados, e a crença popular lhe dá todas as razões para temer tanto o primeiro passo em direção do inexplorado
(CAMPBELL, 1997, p. 82).

– O ventre da baleia

Tendo atravessado o limiar encantado, o herói desaparece no ventre da baleia ou no interior do templo. Esta circunstância caracteriza-se em um momento de ‘renascimento’, o herói ao contrário de dominar a força do limiar é tomado pelo desconhecido, passando a ideia de que morreu. A lição que a passagem do limiar constitui uma forma de autoaniquilação, mas, neste caso, em lugar de passar para fora, para além dos limites do mundo visível, o herói vai para dentro, para nascer de novo. “O desaparecimento corresponde à entrada do fiel no templo – onde ele será revivificado pela lembrança de quem e do que é, isto é, pó e cinzas, exceto se for imortal” (Idem, 1997, p. 92).

3.1.2 - A Iniciação – Conflito

– Caminhos de provas ou testes, aliados e inimigos

A maior parte da história se desenvolve nesse ponto. No mundo especial – fora do ambiente normal do herói – é aqui que ele passará por testes, receberá ajuda (esperada ou inesperada) de aliados e terá que enfrentar os inimigos:

[...] o herói caminha por uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluidas e ambíguas, na qual deve sobreviver a uma sucessão de provas. [...] o herói é auxiliado, de forma encoberto, pelo conselho, pelos amuletos e pelos agentes secretos do auxiliar sobrenatural que havia encontrado antes de penetrar nessa região. Ou, talvez, ele aqui descubra, pela primeira vez, que existe um poder benigno, em toda parte, que sustenta em sua passagem sobre-humana
(Ibidem, 1997, p. 102).

– Aproximação da caverna oculta

O herói se aproxima do objetivo de sua missão, mas o nível de tensão aumenta e tudo fica indefinido, pois os heróis, depois de se adaptarem ao Mundo Especial, agora seguem para seu interior. No caminho, encontram um local de mistérios, onde, finalmente, vão encontrar a suprema maravilha e o terror soberano. É hora dos preparativos finais para a provação central da aventura (VOGLER, 2006, p. 213).

– Provação

Neste momento quase totalmente percorrido a trajetória do herói, tem-se o auge da crise, é chegado à hora do herói enfrentar seu maior desafio:

O segredo simples da provação é este: *os heróis têm que morrer para poderem renascer*. [...] de algum modo, em toda história os heróis enfrentam a morte ou algo semelhante: seus maiores medos, o fracasso de um empreendimento, o fim de uma relação, a morte de uma personalidade velha. Na maioria das vezes os heróis sobrevivem, magicamente, a essa morte e renascem – literal ou simbolicamente – para colher as conseqüências de terem derrotado a morte. Passaram pelo teste principal, aquele que consagra o herói
(Idem, 2006, p. 230).

– Recompensa

Tendo conseguido enfrentar e derrotar seus medos e provações, o herói sai-se vitorioso e alcança o direito de conquistar a recompensa. Um dos aspectos essenciais desta etapa é que o herói se apossa da que veio buscar. Christopher Vogler define a ‘Recompensa’ como o fim de uma espécie de transação “o herói correu risco de vida ou sacrificou a vida, e agora ganha algo em troca” (Ibidem, 2006, p. 259).

3.1.3 - O Retorno - Resolução

– Caminho de volta

É a parte mais curta da história, após ter conseguido seu objetivo, ele retorna ao mundo anterior, pois a norma do monomito requer que o herói inicie agora o trabalho de trazer os

símbolos da sabedoria – recompensa –, de volta ao reino humano, onde a bênção alcançada pode servir à renovação da comunidade. “Terminada a busca do herói, por meio da penetração da fonte, ou por intermédio de alguma personificação [...] o aventureiro deve retornar com seu troféu transmutador da vida. O círculo completo” (Campbell, 1997, p. 195).

– Ressurreição

Aqui o herói pode ter que enfrentar uma trama secundária não totalmente resolvida anteriormente. Christopher Vogler explica que da mesma forma que os heróis tiveram que se desfazer de seus antigos ‘eus’ para entrar no Mundo Especial, agora devem abandonar a personalidade adquirida durante a jornada e construir uma outra, nova, mais adequada a essa volta ao Mundo Comum. Para o autor essa nova personalidade “deve refletir as melhores partes da personalidade antiga e as lições aprendidas ao longo do caminho” (VOGLER, 2006, p. 282).

– Retorno com o elixir

É a finalização da história. Tendo sobrevivido a todas as provações e passado pela morte, os heróis regressam ao ponto de origem, voltando para casa ou continuando a jornada. Mas, no entanto, prosseguem com a sensação de que estão começando uma nova vida devido ao caminho que acabaram de percorrer, sentem em seu íntimo que jamais voltarão a ser como antes. Se realmente forem heróis, *Retornam com o Elixir* do Mundo Especial, ou seja, trazem algo para compartilhar com os outros, alguma coisa com o poder de curar a terra ferida (Idem, 2006, p. 303).

Segundo as ideias de Joseph Campbell, a façanha ao qual se presta o herói inicia-se com alguém a quem alguma coisa foi usurpada, ou que sente faltar algo entre as experiências permitidas aos membros da sociedade. Essa pessoa então parte em uma série de aventuras, onde realiza uma gama de proezas que ultrapassam o usual, quer para recuperar o que tinha sido perdido, quer para descobrir algum elixir doador da vida (1990, p. 132). Campbell ainda persiste evidenciando que existem dois tipos de proeza, onde uma é “a proeza física, em que o herói pratica um ato de coragem, durante uma batalha, ou salva uma vida. O outro tipo é a proeza espiritual, na qual o herói aprende a lidar com o nível superior da vida espiritual humana e retorna com uma mensagem” (1990, p.131).

É importante salientar que em algumas histórias, é possível a ausência ou mesmo a distorção de alguns itens existentes na estrutura do ‘monomito’. Tais acontecimentos não

necessariamente descaracterizam esta narrativa como uma ‘Jornada do Herói’, pois segundo Campbell:

Muitos contos isolam e ampliam grandemente um ou dois elementos típicos do ciclo completo; outros encadeiam um certo número de ciclos independentes e os transformam em uma serie simples. Diferentes personagens ou episódios podem ser fundidos (as), assim como um elemento simples pode reduplicar-se e reaparecer sob muitas formas diferentes
(1997, p. 242).

O autor ainda ressalta que tal acontecimento está vinculado às diversas adaptações regionais, bem como as inúmeras vezes em que estas histórias foram recontadas, onde em muitas situações, tentando alcançar um grau de entendimento em elementos que por motivo ignorado perderam o sentido, são inventadas interpretações secundárias, muitas vezes alcançando um alto grau de habilidade narrativa (Idem, 1997, p. 242).

Com a ‘Jornada do Herói’ somos capazes de entender como as figuras heróicas dos personagens das HQs, tal qual os mitos antigos, se estruturam dentro do imaginário coletivo para alcançar a representatividade perante o público, bem como a maneira que os mesmos se transfigurariam nos ‘reflexos deformantes’ da sociedade descritos por Patrick Charaudeau. Como podemos perceber, com ela aprendemos que as histórias, ao se enquadrarem neste modelo, possuem algumas etapas específicas ao longo da narrativa, e que desta forma, são capazes de despertar uma familiarização no leitor, que se sente impelido a buscar a resolução da trama em que o herói se aventura.

No entanto, infelizmente ela por si só, não esclarece as lacunas referentes à longevidade das HQs, e não se pode ignorar o fato de que alguns personagens são publicados há décadas, e, no caso específico do Capitão América, a mais de 60 anos. A respeito da longa duração das histórias e de seus personagens, Christopher Vogler comenta em seu ‘A jornada do escritor’ que “costuma-se dizer que uma história é tão boa quanto seu vilão, porque um inimigo forte, obriga o herói a crescer no desafio” (VOGLER, 2006, p. 125).

Não apenas concordamos com tal afirmação, em que a longevidade das ‘boas’ histórias depende da figura do personagem abominável, como acreditamos que a longa duração e o sucesso do universo fictício do Capitão América, bem como o de todas as histórias em quadrinhos está no ‘conflito’ existente entre seus protagonistas, ou seja, na rivalidade/embate

existente entre o herói e o vilão, e neste quesito, nenhum personagem vilanesco possui o apelo mais forte que o nazista Caveira Vermelha.

Mas o que vem a ser um vilão? O que torna um personagem caracteristicamente execrável? Dedicamos inúmeros parágrafos para elucidar a importância do herói e qual é sua função dentro de uma narrativa, mas de que vale os poderes e a coragem de um herói, ou mesmo um super-herói, se o mesmo não tiver ameaças à sua altura para serem sobrepujadas?

De maneira geral, seguindo a forma que é abordado em narratologia bem como nos estudos de literatura e roteiro, um vilão é definido como a encarnação do mal, geralmente, sendo uma figura ardilosa, que utiliza suas habilidades com o intuito de prejudicar alguém ou conseguir algo que deseja, fazendo uso de meios escusos. Muitas vezes, para alcançar seu objetivo, esse vilão recorre a uma gama de planos e artimanhas, que são aplicados ao longo da trama, no escopo de prejudicar o protagonista (Idem, 2006, p. 123). Contudo, ao término das aventuras, é de praxe para que o final seja aceitável aos olhos do público, que o vilão tenha seu plano arruinado pelo personagem principal.

Nas diversas aventuras existem alguns estilos de vilões mais recorrentes nas histórias, dentre eles destacamos dois:

Lorde das Trevas - um vilão com forças diabólicas, normalmente possuindo algum poder mágico, mas ligado às trevas; *Gênio do mal* - é o estilo de vilão que utiliza sua inteligência para atingir seus objetivos (VALERO, Disponível em: <http://www.xr.pro.br/Ensaio/Genio1.html> - acessado em 05/05/2011).

Para facilitar o entendimento a respeito dos personagens vilanescos, utilizaremos os estudos sobre o ‘Arquétipo da Sombra’ desenvolvidos por Carl Gustav Jung, pois como explica Christopher Vogler “[...] a sombra, nas histórias, projeta-se em personagens chamados vilões, antagonistas ou inimigos [...]” (2006, p. 123), sendo assim, tal conceito trata-se de uma metáfora extremamente útil para compreendermos os vilões e antagonistas em nossas histórias.

Jung (1986) entende que a Sombra é um arquétipo que reside no *Inconsciente Pessoal* quando procede das experiências do Ego. Entendemos por Inconsciente Pessoal, a porção do inconsciente que carrega todos os conteúdos das vivências e pensamentos que o indivíduo experimentou, mas não registrou; conteúdos que acabou por reprimir e esquecer e, ainda, disposições instintivas que nunca chegaram a atingir o limiar da consciência. Andrew Samuels comenta que:

Jung definiu a Sombra de maneira mais simples, direta e clara, quando disse que ela é “aquilo que ele não queria ser”. Nesta simples afirmação estão incluídas as variadas e repetidas referências à sombra como o lado negativo da personalidade, a soma de todas as qualidades desagradáveis que o indivíduo quer esconder, o lado inferior, sem valor, primitivo da natureza do homem, a “outra pessoa” em um indivíduo, seu próprio lado obscuro (1988, p. 204).

Dentro da estrutura narrativa da ‘jornada do herói’, o arquétipo da sombra cumpre uma função extremamente específica. Para Christopher Vogler a função da sombra em uma história, é desafiar o herói e apresentar a ele um oponente à altura em sua busca. Para este autor, as sombras são as geradoras dos conflitos que trarão a tona o que o herói tem de melhor ao colocá-lo em uma situação que ameaça a sua vida “[...] os vilões e heróis em conflito são como trens que avançam um de encontro ao outro, em rota de colisão” (2006, p. 124/125). Nesse contexto, nada exemplificaria melhor a alegoria dos trens em rota de colisão que o Capitão América e o Caveira Vermelha, já que na formulação dos personagens os autores objetivaram criar o Capitão como um emissário dos ideais estadunidenses, e para tanto foi necessário também, idealizar um poderoso inimigo que “encarnasse” ideais opostos aos defendidos por ele, ou seja, uma sombra que é especificamente o que o personagem, e o que é por ele representado, rejeitam.

Como evidenciado anteriormente, a criação desses oponentes está estritamente relacionada à Segunda Guerra Mundial e à luta entre a democracia ocidentalizada e a opressão autoritária, respectivamente. A imagem simbólica de ambos é, automaticamente, associada aos movimentos políticos e ideológicos vinculados à dualidade entre estas posturas. Segundo Nildo Viana “A radicalização, como ocorre nos períodos de guerra, produz uma revelação mais explícita e direta dos valores e interesses por detrás dos heróis dos quadrinhos e da ficção em geral” (2005, p. 35). Assim sendo, o Caveira Vermelha, ao personificar o nazismo nos quadrinhos, não é simplesmente a antítese do Capitão América, mas representa em sua forma arquetípica, literalmente a sombra e a total oposição do herói, pois ele não deseja apenas a morte de Steve Rogers, mas defende e representa ideologias políticas e sociais completamente antagônicas às do supersoldado.

Como sabemos, o sucesso de qualquer publicação quadrinizada reside na ‘identificação’ do público com o personagem, ou, no caso do vilão, na ameaça/medo provocado por ele. Assim sendo, como manter vivo este sentimento em relação ao Caveira Vermelha? Uma questão

complexa, afinal, é ‘ponto’ definido que o nazismo corresponde ao “mal” na sociedade, porém as situações que o ‘tornaram’ este mal, não estariam se afastando da memória dos indivíduos? Novas ameaças mais assustadoras que o Caveira não estariam surgindo? Esta nova situação não afetaria o desempenho comercial da revista em quadrinhos perante o mercado consumidor?

É possível afirmar categoricamente que sim, tanto que a publicação foi cancelada em 1948, em meio à enorme crise de vendas que se abateu sobre todos os quadrinhos, uma das causas do fim da chamada ‘Era de Ouro’ das HQs³⁶. Mas se a revista foi cancelada, e o público não mais se identificava com o velho sentinela da liberdade, e sua luta contra o Caveira, como a revista que traz o universo destes personagens é publicada até a atualidade estimando-se já ter alcançado a cifra de mais de 210 milhões de cópias, em mais de 75 países³⁷?

Para compreender as reviravoltas as quais os personagens estiveram sujeitos no imaginário coletivo no decorrer dos 1970 anos de existência, é de significativa importância esclarecer alguns pontos norteadores a respeito deste trabalho que ainda podem estar um tanto obscuros:

1. A atual análise se baseará na cronologia fictícia dos personagens, cronologia esta, já introduzida no capítulo anterior.
2. A análise se limitará às transformações sofridas pelos personagens no decorrer do espaço temporal compreendido entre os anos de 1941 a 1999.
3. Parte do trabalho realizou-se por meio de pesquisa indireta de algumas fontes, já que apenas uma pequena parcela das primeiras histórias de ambos os personagens foram publicadas no Brasil.

3.2 - Capitão América e Caveira Vermelha – 6 décadas de representações

3.2.1 – A batalha do bem contra o mal

No início do século XX, a humanidade testemunhou à ascensão de movimentos políticos ditatoriais e autoritários muito semelhantes entre si. Essas posturas radicais, associadas à extrema direita e denominadas fascistas (BERTONHA, 2004), difundiram-se por alguns países europeus e gozaram de certa amplitude mundial, encontrando no Nacional Socialismo Alemão ou Nazismo, seu maior expoente.

³⁶ Disponível em: http://www.universohq.com/quadrinhos/2003/capitao_american1.cfm acessado em: 08/05/2011.

³⁷ Disponível em: <http://www.tvsinopse.kingghost.net/c/capamerica1.htm> - acessado em 25/05/2011.

A ideologia autoritária do Nacional Socialismo, por meio da repressão, bem como, da manipulação de propaganda, galgou o poder governamental na Alemanha sob a liderança de Adolf Hitler. João Fábio Bertonha esclarece a possibilidade de resumirmos as principais ideias abordadas pelo Nazismo da seguinte forma: “[...] se baseava na luta racial, no culto à força e ao poder, na submissão do indivíduo ao Estado, na primazia do emocional sobre o racional. O que dava coerência às teorias nazistas, era um outro aspecto de sua ideologia, talvez o mais conhecido: o anti-semitismo” (2004, p.45).

O emprego destas ideologias, vinculado a uma política de expansão territorial, acabaram por envolver a Alemanha num conflito armado de proporções globais: a Segunda Guerra Mundial. O Terceiro Reich foi o carro chefe de uma aliança que ainda contava com: a Itália fascista e o Japão imperial. Contudo, foi sem dúvida, a Alemanha Nazista de Hitler, que no período da Segunda Guerra, promoveu as maiores atrocidades, como o extermínio de mais de oito milhões de pessoas somente pelas tropas SS. Segundo Alcir Lenharo “Se o destino final do regime era a guerra e a destruição, são também evidentes inúmeras manifestações de pulsão pela morte coletiva, às quais as massas nem sempre deixaram de concorrer” (2001, p.86).

Durante o início do conflito, um acalorado debate sobre o papel que os Estados Unidos deveriam desempenhar durante a Segunda Guerra Mundial percorreu o país. Até então os estadunidenses se mantiveram alheios ao conflito, participando apenas de forma indireta como fornecedores de armas, munições, suprimentos e capitais (MUNHOZ. 2009. p. 254). Confiando na extensão dos oceanos Atlântico e Pacífico como defesas naturais contra ataques ao seu território, e motivados por certa visão de mundo que identificava a Europa e suas tensões internas como o resultado de relações internacionais arcaicas e pouco dignas de confiança “procuravam manter-se afastados da política do velho mundo, vista como perversa, má, intrinsecamente corrupta e corruptora” (LACERDA, 2004, p. 171).

Desta forma, apesar de existirem facções que defendiam uma atuação direta dos Estados Unidos no conflito, o povo estadunidense estava, de forma geral, posicionado contra a participação do seu país não só na mais nova guerra européia, como em qualquer outro embate fora do seu imediato círculo de influência, tanto que em 30 de Outubro de 1940 em plena campanha para sua segunda reeleição, o próprio presidente Franklin Delano Roosevelt afirmou: “Eu já declarei isso antes, mas vou repeti-lo quantas vezes for preciso: Os vossos filhos não vão ser enviados a quaisquer guerras estrangeiras” (Apud LEUCHTENBURG. 1976. p. 538). Mesmo

durante a Primeira Guerra Mundial, o papel dos Estados Unidos foi resultado, mais de uma preocupação comercial do que de uma sincera preocupação estadunidense com o destino do Velho Continente. Sidnei J. Munhoz em seu texto ‘A construção do império estadunidense’ evidencia que:

Em 1914, teve início a I Grande Guerra. Os Estados Unidos, nos primeiros três anos do conflito, evitaram qualquer envolvimento direto nos cenários de combate. Em paralelo, tornaram-se o grande fornecedor de suprimentos e de armas, e passaram a financiar os esforços de guerra de seus aliados europeus: Inglaterra e França. No entanto, quando os interesses do país foram afetados pelo bloqueio naval imposto pela Alemanha e pelo afundamento de navios sob sua bandeira, os Estados Unidos foram à guerra (2009. p. 253).

A escalada armamentista alemã ocorrida ao longo da década de 1930, também pouco fez para alterar a visão isolacionista estadunidense, e, entre 1935 e 1937, o Congresso aprovou uma série de leis que ficaram conhecidas como ‘Neutrality Acts’, que impunham um embargo armamentista e financeiro a qualquer país em estado de guerra, sem levar em consideração se a nação era agressora ou vítima³⁸. Dessa forma, os Estados Unidos efetivamente se indispunham a fornecer qualquer apoio aos seus aliados europeus, no caso de uma iminente guerra contra a Alemanha.

A explicação para esse tipo de atitude com relação à beligerância dos aliados europeus pode ser encontrada em um princípio que sempre povoou o imaginário estadunidense desde os primórdios da fundação do país. Assim como o Brasil segue sempre sendo o ‘país do futuro’, os Estados Unidos ergueram sua auto-imagem no mito do ‘excepcionalismo’, ou seja, a ideia de que, por delegação divina ou por astúcia humana, a nação surgida ao norte do continente americano era ‘única’ e representava um rompimento com as tradições políticas da Europa ou mesmo dos outros países americanos. Firmemente arraigada no inconsciente coletivo da população estadunidense, este sentimento de exceção, pode ser percebido até hoje, na impressão que alguns têm de que seu país é a única e verdadeira democracia do mundo ou na ideia de que a Constituição dos Estados Unidos é a única que garante a felicidade aos seus cidadãos.

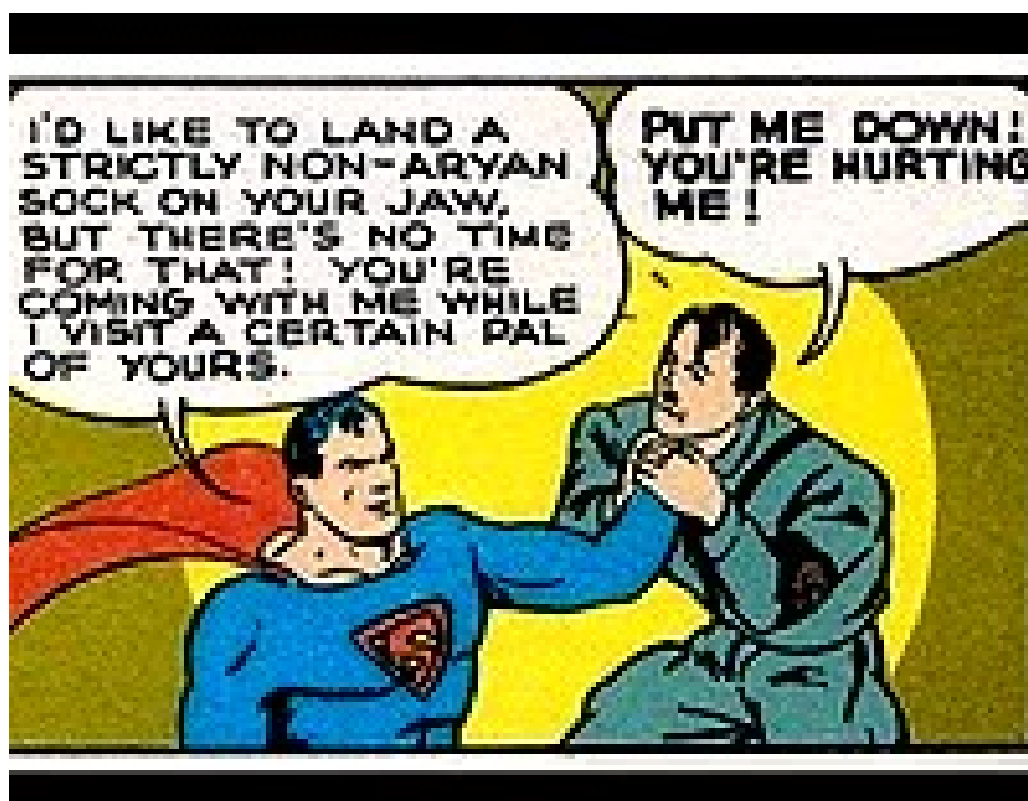
Como já evidenciado anteriormente, alguns anos após a ascensão do Nazismo ao poder na Alemanha em 1933, a sociedade estadunidense assistia ao surgimento de seus Super-Heróis, como vimos, seres superpoderosos e capazes de enfrentar a ameaça que se avolumava no horizonte. Com a eclosão do conflito armado de proporções continentais na Europa, as mídias

³⁸ Disponível em: <http://library.thinkquest.org/15511/data/encyclopedia/neutralityacts.htm> - acessado em 29/05/2011.

adotaram uma estratégia de afirmação da identidade nacional estadunidense e neste ínterim ‘pipocaram’ produções de orientação patriótica.

Nos Estados Unidos os desenhos animados, filmes e histórias em quadrinhos foram extensamente usados para divulgar os valores nacionais e a importância deles na luta contra o fascismo, buscando como principal objetivo desta estratégia, uma identificação nacional com o esforço de guerra (KARNAL, 2008, p. 223). Personagens consagrados e consolidados ostentaram em suas capas, combates contra ‘agentes’ infiltrados e espões, que ameaçavam a segurança da potência norte-americana.

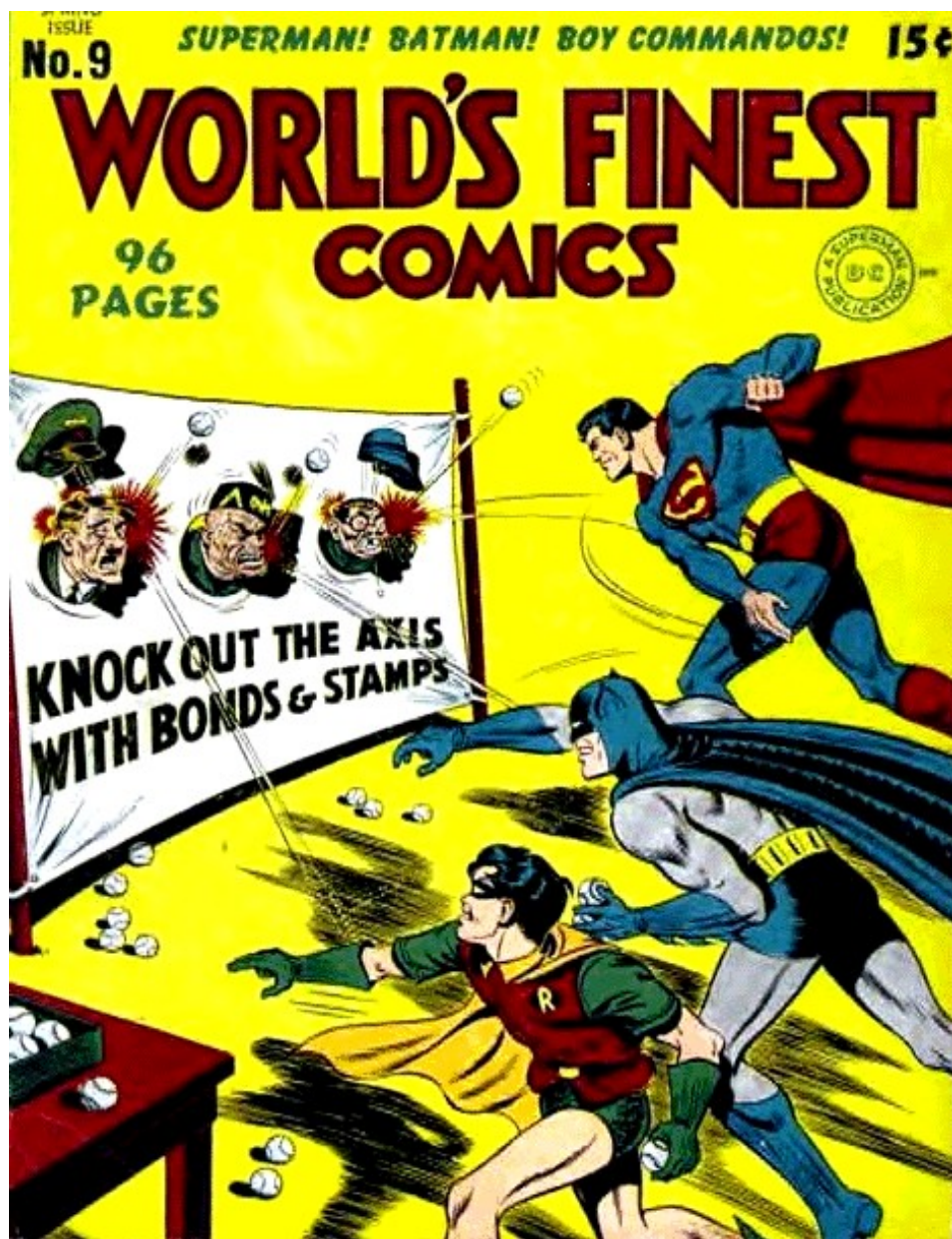
Em fevereiro de 1940, quase dois anos antes do ataque japonês à base naval de Pearl Harbor - que precipitou a entrada estadunidense na Segunda Guerra Mundial -, Jerry Siegel e Joe Shuster desenharam um acerto de contras entre o Superman e Hitler no gibi ‘Como o Super-Homem Acabaria com a Guerra’³⁹:



Super-Homem captura Hitler⁴⁰. Fonte: <http://www.time.com/time/arts/article/0,8599,1679961,00.html>

³⁹ Disponível em: <http://www.time.com/time/arts/article/0,8599,1679961,00.html> – acessado em 29/05/2011.

⁴⁰ Tradução livre nossa - Super-Homem: “Eu gostaria de acertar um soco estritamente não-ariano no seu queixo, mas não há tempo para isso! Você vem comigo enquanto eu visito um certo amigo seu.” - Hitler: “Me coloque no chão! Você está me machucando!”



Super-Homem, Batman e Robin contra os líderes fascistas⁴¹. Fonte: <http://illuminate.blogspot.com/2008/03/war-media.html>

Como salientado anteriormente, foi neste clima de tensão que chegou às bancas estadunidenses em março de 1941 a primeira edição de *Capitain American Comics*, o mais bem sucedido dentre todos os heróis patrióticos, a inspiração perfeita para o ideal dos combatentes da guerra.

Nessa euforia ufanista, o principal meio usado foi a representação estereotipada do vilão, em contraste com o herói idealizado, situação extremamente comum no universo quadrinizado. A

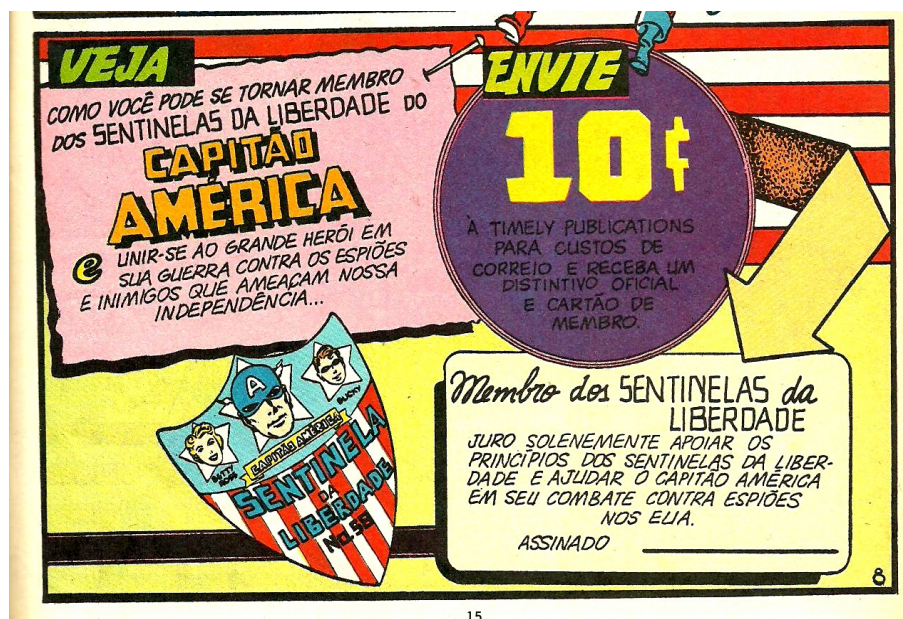
⁴¹ Tradução livre nossa - Nocauteando o eixo com Bônus e Selos.

vilania e crueldade nazista eram exacerbadas de forma a inspirar os jovens leitores a sentirem uma necessidade moral de ajudar no esforço de guerra, bem como para elevar ainda mais a imagem do herói perfeito, acentuando a inspiração no leitor para que ele almejasse replicar aquele mesmo patriotismo pela causa estadunidense, a ‘defesa da liberdade’.

Estes elementos são amplamente utilizados nas aventuras do ‘sentinela da liberdade’ e neste momento é válido fazermos um detalhamento maior sobre a primeira edição do herói lançada em 1941, bem como das quatro histórias que a mesma possui, pois em cada uma delas estará representado um estereótipo diferente de como eram vistos - ou tentava-se fazer crer que eram - os terríveis nazistas! Para analisarmos essa primeira edição utilizaremos o especial ‘Capitão América – As Primeiras histórias’, publicado pela Editora Abril Jovem em de 1992.

1ª aventura

Na aventura onde debuta o personagem, o leitor é apresentado à sua origem, detalhando todo o processo de transformação que leva o raquítico Steve Rogers a se tornar o atlético Capitão América, bem como traz o método que é utilizado pelos agentes alemães para agir em solo estadunidense. Logo nas duas primeiras páginas, o leitor vê um espião nazista explodindo uma fábrica, e posteriormente um general conta ao presidente Roosevelt que o exército está cheio de espiões e é inútil lutar contra eles. Além desses elementos é de extrema importância o último quadrinho da aventura, pois se trata de uma convocação para os jovens se unirem ao esforço de guerra e ajudem o herói a combater os espiões e traidores dos Estados Unidos como podemos perceber na ilustração abaixo:



Convocação ao esforço de guerra. Fonte: Capitão América – As Primeiras histórias. p. 15.

2ª aventura

Nesta aventura o capitão auxiliado por Bucky seu parceiro, investiga uma dupla de videntes – Sando e Omar – que consegue prever o futuro infalivelmente. O que instiga o herói é que as previsões estão sempre relacionadas à destruição do patrimônio estadunidense, como explosões de pontes, sabotagens em instalações militares, destruição de fábricas e etc.

Ao interrogar a dupla, o Capitão descobre que na verdade Sando chama-se Von Krantz, um agente alemão infiltrado, que planeja uma onda de catástrofes para destruir a moral dos Estados Unidos, e que suas ‘previsões’ nada mais eram do que as sabotagens feitas por seus comparsas. Ao final da aventura, o Capitão e Bucky derrotam o plano dos malfeitores e os deixam para serem entregues aos policiais.



Omar, personagem da 2ª aventura. Fonte: Capitão América – As Primeiras histórias. p. 16.

3ª aventura

Logo na primeira página da aventura o leitor é apresentado a uma figura sinistra que aparentemente passa seus dias a jogar xadrez. No entanto logo percebemos que ele chama-se Rathcone e é o líder de uma horda de assassinos que, a seu comando está dilapidando as forças do exército dos Estados Unidos.

Rathcone decide livrar-se daquilo que considera o último obstáculo à sua conquista total: o Capitão América e seu parceiro. Para atrair a atenção do herói, ordena que seus comandados raptam Bucky e o levem para seu esconderijo. No entanto o inimigo não é páreo para as habilidades heróicas do Capitão América e é derrotado. É nesse momento que descobrimos que aparentemente os planos do vilão envolviam algo muito maior que os próprios Estados Unidos:



Fonte: Capitão América – As Primeiras histórias. p. 38.

4ª aventura

Apenas na última história da revista finalmente o leitor é deparado àquele que se tornará o mais formidável inimigo a enfrentar o Capitão América: o Caveira Vermelha!



O Caveira Vermelha. Fonte: Capitão América – As Primeiras histórias. p. 39.

O Caveira Vermelha ao qual somos apresentados é um agente terrorista que, ajudado por uma bando de malfeitores, passa a cometer um onda de assassinatos e sabotagens por todo o país. O Capitão América sai ao encalço do facínora e o encontra logo após ter cometido outro assassinato. No decorrer da luta, o herói descobre que na verdade o Caveira era George Maxon, dono de um empresa de fabricação de aviões.

Depois de um doloroso embate entre os algozes o Capitão triunfa e, derrotado, o Caveira comete suicídio. Inicialmente o personagem fora planejado para aparecer somente nesta aventura, no entanto, o sucesso alcançado pelo vilão foi tanto, que ele retornaria na edição numero três, e para justificar como um personagem que havia morrido retornara a vida - coisa extremamente comum no universo dos quadrinhos - descobriu-se que o primeiro Caveira a aparecer não se tratava do verdadeiro e sim de um dos vários agentes do vilão nazista espalhados pelo mundo para causarem o caos em seu nome. Nessa história intitulada ‘Capitão América e o enigma do Caveira Vermelha’ escrita por Joe Simon e Jack Kirby, podemos observar as temáticas que irão definir o rumo das histórias dos personagens durante toda a década de 1940.

Apesar de em cada história a dupla de benfeitores patrióticos enfrentarem inimigos distintos, eles possuem alguns elementos em comum. Todos os inimigos enfrentados por eles são agentes alemães infiltrados em território estadunidense, que tentam desmoralizar o exército, criando o caos e infligindo derrotas materiais por meio da destruição de inúmeras propriedades militares. No entanto, o principal e mais visível de todos os elementos, é o fato de que estes agentes são retratados como figuras horrorosas, assustadoras e, em sua maioria, deformados. Na primeira história, nos chama a atenção a apresentação dos espões nazistas que se disfarçaram em soldados estadunidenses para, assim invadirem o complexo militar. Tais personagens são apresentadas de forma extremamente grosseiras, muito mais semelhantes à figura de um ogro, que de um ser humano.



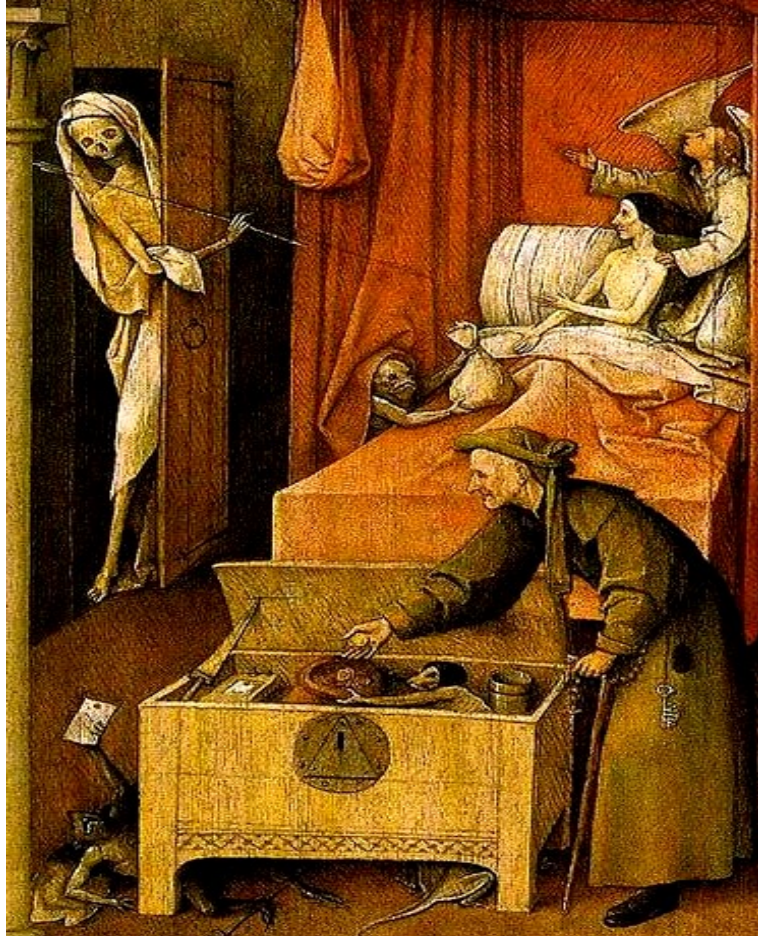
Detalhe de espião nazista disfarçado. Fonte: Capitão América – As Primeiras histórias. p. 9.

Dando continuidade às ‘aberrações’ a segunda aventura nos apresenta uma dupla de místicos, na qual *Sando* é uma figura sinistra e atemorizante, enquanto seu parceiro *Omar* parece sofrer de algum tipo de má-formação congênita. A terceira aventura do herói é uma extensão deste ‘show dos horrores’, em que o personagem Rathcone é um agourento corcunda e, em determinados momentos da história apresenta feições muito próximas às demoníacas.



Rathcone, mais semelhante a um ser sobrenatural. Fonte: Capitão América – As Primeiras histórias. p. 23.

A aventura final da revista merece uma atenção especial, como já foi mencionado, é nela que conhecemos o Caveira Vermelha, e nos chama a atenção a questão de quais seriam os motivos para escolher uma figura aterradora como um crânio para figurá-lo e, por si só, algo já nos chama a atenção, ora, por que motivo os nazistas escolheriam uma figura aterradora como um ‘crânio’ para ser seu representante? Podemos interpretar nitidamente neste momento, uma tentativa, por parte da equipe de criadores dos heróis de levar o leitor a identificar no vilão nazista a representação da morte, pois a mesma está presente no imaginário coletivo como uma figura de semblante esquelético. Para Carvalho (1996), na atualidade evita-se falar de morte, bem como de ver o corpo do moribundo, pois isto nos traz à consciência a idéia de nossa própria finitude, portanto demonstrar no rosto do personagem a imagem da morte, reafirmaria a ojeriza nos leitores em relação aos alemães, devido a essa ligação criada no contexto da história entre a imagem do inimigo à terrível angústia da morte.



Hieronymus Bosch. A Morte e o Avarento (c. 1490). Fonte: <http://www.ricardocosta.com/pub/morte.htm>



Liber Chronicum, de Hartmann Schedel (séc. XV). In: Représentations diverses de la mort (Patrick Pollefey). Fonte: <http://www.ricardocosta.com/pub/morte.htm>

Se já não fosse o suficiente demonstrar o Caveira como uma alusão da morte, em vários quadrinhos durante o decorrer da história o rosto do personagem deixa de parecer um crânio humano e se torna um verdadeiro extraterrestre. Como mencionado anteriormente, em meados da década de 1930 a ‘ficção científica’ adentrou o mundo dos quadrinhos e trouxe para o inconsciente coletivo uma nova ameaça. Este novo gênero alcançou significativo sucesso gerando diversas publicações em que o leitor encontrava seus ‘heróis’ enfrentando todo tipo de aberrações, como seres extra-dimensionais, monstros criados em laboratórios por cientistas loucos e, é claro, as invasões alienígenas.

Dentre esta gama de seres, os extraterrenos se destacam por manterem algumas características visuais muito semelhantes entre si: são sempre apresentados com os crânios grandes e proeminentes, desprovidos de cabelos e com os olhos saltados das órbitas. Esta representação marcou perante os leitores a face do invasor extraterrestre, com podemos observar abaixo:



A representação dos alienígenas na revista ‘Thrilling Wonder Stories’, publicada em Junho de 1939. Fonte: <http://www.philsp.com/mags/wonderstories.html>

É inegável a semelhança entre a representação dos alienígenas das revistas de ficção científica e a maneira como o personagem Caveira Vermelha é concebido durante alguns momentos de sua primeira aventura:



O Caveira, mais semelhante a um extraterrestre. Fonte: Capitão América – As Primeiras histórias. p. 48.

Nesta semelhança, identificamos uma tentativa de realçar ainda mais a repugnância do leitor em relação ao inimigo do Capitão América ao construir sua imagem não apenas fazendo alusão com a morte, mas também àquilo que já estava solidificado perante o público como a figura do invasor, transformando o personagem em um ser inigualavelmente maléfico.

A edição de estréia do Capitão América alcançou grande sucesso de vendas, conseguindo atingir a marca de mais de 1 milhão de cópias⁴². Em consequência desta recepção entusiástica, as histórias das edições vindouras avançaram explorando a fórmula que acabara de se consagrar de maneira ainda mais explícita, ou seja, dando maior ênfase na representação que os países/personagens do ‘eixo’ - já encarados como ‘inimigos’ - possuíam dentro do imaginário coletivo estadunidense de serem a ‘encarnação’ da maldade e tirania, enquanto o Capitão América/Estados Unidos, representavam a bondade e a liberdade. O ‘prólogo’ apresentado nesta primeira edição será o enredo único de todas as publicações posteriores do Capitão América durante toda a década de 1940: bater em nazistas e demonstrar a covardia e malevolência dos inimigos fascistas, não importando se são alemães, japoneses ou italianos.

⁴² Disponível em: <http://www.infoescola.com/historias-em-quadrinhos/capitao-america/> - acessado em 08/04/2011.



Tanto Hermann Göring quanto Hitler, se acovardam diante do Capitão América. Fonte: Capitão América – As Primeiras histórias. p. 82.

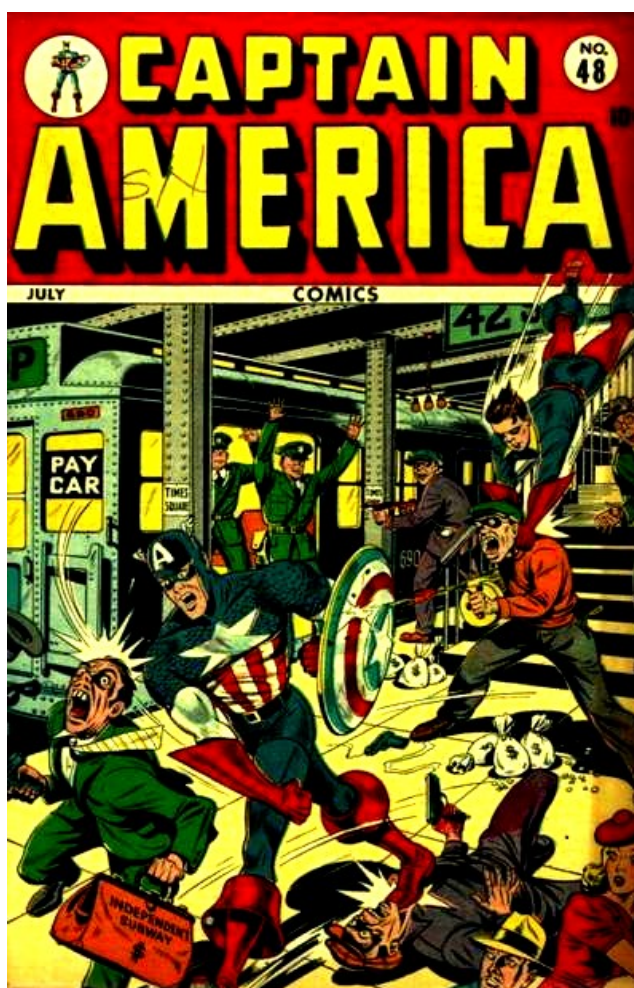
Conforme estamos demonstrando, as primeiras histórias do Capitão América fazem uso em larga escala de uma ‘estereotipação visual’ dos inimigos, tal técnica é utilizada para levar o leitor a coligar quase imediatamente os nazistas com aquilo que as mídias de massa já haviam estabelecido como sendo o ‘mal’ ou como vimos no caso do Caveira, com o perigo da ‘morte’ ou de uma ‘invasão’. Dessa forma, o leitor perceberá os personagens como verdadeiros símbolos daquilo que lhes é desagradável, identificando neles vilões, artifício este, reforçado pelo clima da época. Pierre Bourdieu analisa em sua obra ‘O poder simbólico’ que os símbolos são excelentes instrumentos geradores de integração social, segundo este autor “enquanto instrumentos de conhecimento e de comunicação [...] eles tornam possível o *consensus* acerca do sentido do mundo social que contribui fundamentalmente para a reprodução da ordem social [...]” (1998, p.10).

Porém, o término do conflito bélico entre os países não foi benéfico para o universo das revistas do Capitão América, pois não havendo mais o perigo de uma invasão inimiga assombrando a sociedade estadunidense, também não existia a necessidade de heróis patrióticos. Assim sendo, o que fazer com o personagem? Nano Souza comenta que “Transformaram-no em combatente do crime, como tantos por aí - bem mais competentes, diga-se de passagem”⁴³.

⁴³ Disponível em: http://www.universohq.com/quadrinhos/2003/capitao_americanapl.cfm - acessado em: 11/06/2011.

Terminada a Guerra, o Capitão volta para os Estados Unidos sem um inimigo definido, e foi convertido em apenas ‘mais um’ super-herói dedicado a enfrentar os problemas rotineiros do cotidiano estadunidense: roubos de bancos, ladrões de rua, vigaristas, em suma simples bandidos sem maiores significados.

Esta transformação não foi tão simples para o personagem que, não sustentou o mesmo sucesso de vendas desfrutado outrora e teve sua revista cancelada no ano de 1950 em meio à crise de vendas que se abateu por toda a indústria dos quadrinhos, crise esta que, como vimos anteriormente, marca o fim da chamada ‘Era de Ouro’ das HQs⁴⁴.



Terminada a II Guerra, o Capitão América é ‘rebaixado’ a um mero combatente do crime. Fonte: <http://www.comicvine.com/captain-america-comics-the-mark-of-the-satyre/37-140012/>

⁴⁴ Idem, disponível em: http://www.universohq.com/quadrinhos/2003/capitao_americanp1.cfm - acessado em: 11/06/2011.

Entretanto, o cancelamento da publicação do Capitão América, não marcava a definitiva ‘morte’ do personagem e em Maio de 1954 tentou-se uma ‘ressurreição’ do título, voltando mais uma vez sua temática para o tema ‘político’. Porém, durante o período compreendido entre a década de 1950, a sociedade estadunidense havia mudado. Com a derrota dos países fascistas em 1945, tudo estava aparentemente correndo na mais completa tranqüilidade, Leandro Karnal destaca que “[...] todo mundo na época tinha emprego estável e ampla oportunidade de mobilidade social [...]” (2008. p. 230), contudo, é neste mesmo período de aparente calma que retorna com força redobrada à sociedade dos Estados Unidos um medo capaz de tirar o sono de seus cidadãos: a ameaça do crescimento do comunismo.

Na realidade, como nos explica Alexandre Valim e Sidnei Munhoz (2004. p. 178/179.), este perigo que rondava a sociedade estadunidense não era novo, pois durante toda a década de 1940 ele se fez presente. Todavia, foi no período do pós-guerra que ele tomou proporções consideráveis aumentando exponencialmente com a escalada da Guerra-Fria. Impulsionado por eventos como o discurso do ex-primeiro ministro britânico Winston Churchill em março de 1946 na cidade de Fulton no Missouri, relatando a existência de uma ‘cortina de ferro’ no leste europeu, o envio de um telegrama de oito mil palavras, por George Kennan, no dia 22 de fevereiro de 1946 ao Departamento de Estado dos Estados Unidos detalhando sua visão sobre a União Soviética no imediato pós-guerra e a política que o país deveria praticar em relação ao Estado socialista, bem como pelo discurso do presidente Harry Truman proferido no dia 12 de março de 1947 numa seção do Congresso dos Estados Unidos, onde ele declarou guerra contra a expansão comunista, lançando assim, a *Doutrina Truman*:

Um dos objetivos primários da política exterior dos Estados Unidos é a criação de condições nas quais nós e outras nações possamos ser capazes de trabalhar por um sistema livre da coerção. Esse foi um aspecto fundamental na guerra com a Alemanha e com o Japão. Nossa vitória foi obtida sobre países que queriam impor a sua vontade, e seu modo de vida, sobre outras nações. Para assegurar o desenvolvimento pacífico das nações, livres de coerção, os Estados Unidos tomaram uma posição de liderança ao criarem o organismo das Nações Unidas. (...) Não podemos alcançar nossos objetivos, a menos que sejamos capazes de auxiliar um povo livre a manter suas instituições livres e sua integridade nacional contra movimentos agressivos que buscam impor-lhe regimes totalitários
(apud MORRIS. 2003. p. 18-19).

Com tais declarações, estava claro que os Estados Unidos por possuírem, historicamente, uma ideologia calcada nos preceitos da liberdade e da democracia, temiam justamente que um regime totalitário e excludente, como o nazismo, fosse prontamente substituído por outro, o

comunismo, traduzido na figura do *stalinismo*, que era sabidamente contrário aos preceitos básicos defendidos pelos estadunidenses.

Com a intenção de fazer prevalecer os preceitos acima citados, pouco tempo depois da efetivação da *Doutrina Truman*, o governo estadunidense autorizou em Julho de 1947 a implementação do Programa de Recuperação Européia, mais conhecido como Plano Marshall. Este programa intencionava a ajuda financeira estadunidense para a reconstrução dos Estados europeus. O plano permaneceu em operação por quatro anos e durante esse período, algo em torno de 13.3 bilhões de dólares (não atualizados) em assistência técnica e econômica foram empregados para ajudar na recuperação dos países europeus que aderiram ao projeto.

No entanto, os analistas estadunidenses acreditavam que além de ajuda financeira, a Europa iria necessitar de poder militar para ‘conter’ o comunismo. Deste modo foi assinado em 4 de Abril de 1949 o Tratado do Atlântico Norte que criaria a OTAN (Organização do Tratado do Atlântico Norte) uma aliança militar intergovernamental constituída por um sistema de defesa coletivo na qual seus Estados-membros concordam com a defesa mútua em resposta a um ataque por qualquer entidade externa.

Aumentando o clima de terror da sociedade estadunidense, em agosto de 1949, a União Soviética, antecipando em cerca de dez anos as previsões internacionais⁴⁵, testou seu primeiro dispositivo nuclear, o que foi revelado em 23 de setembro pelo presidente Truman. John Lewis Gaddis comenta que para os Estados Unidos, as implicações deste teste foram assustadoras:

Sem o monopólio atômico, o governo Truman teria de pensar na expansão de suas forças convencionais, talvez desdobrando parte delas em caráter permanente na Europa, contingência não prevista no Tratado do Atlântico Norte. Teria de produzir mais bombas atômicas para manter sua supremacia quantitativa e qualitativa sobre a URSS. E viu-se a considerar uma terceira e mais draconiana opção, cuja existência os cientistas americanos só então revelaram a Truman: tentar fazer a chamada “superbomba” – bomba termonuclear ou “de hidrogênio” [...] que seria mil vezes mais potente do que as armas que tinham devastado Hiroshima e Nagasaki. Afinal, Truman aprovou as três alternativas
(2006. p. 34).

⁴⁵ MIRANDA. Disponível em <http://historia.abril.com.br/guerra/kgb-capa-guerra-fria-suja-518169.shtml>. Acesso em 22/10/2011.

Antes que os ‘destroços’ do teste soviético terminassem de se assentar, **em 1º de outubro de 1949**, outra ‘explosão’ expandiu a Guerra Fria para a Ásia oriental. Apenas uma semana depois do presidente Truman ter anunciado a existência da bomba nuclear soviética, **as forças de Mao Tse-tung conquistaram o poder na China e proclamaram a República Popular, transformando a mais populosa nação mundial em um novo polo para o comunismo. O próprio Stalin, pego de surpresa pela vitória alcançada por Mao, pois não acreditava que as tropas comunistas chinesas poderiam derrotar Chiang Kai-shek que gozava de apoio estadunidense, reconheceu o valor que a China viria a desempenhar durante a Guerra fria:**

Deve haver uma certa divisão de trabalho entre nós [...] A União Soviética não pode [...] ter na Ásia a mesma influência que a posição proporciona a China [...] Do mesmo modo, a China não pode exercer a mesma influência que tem a União Soviética na Europa. Assim para atender os interesses da revolução internacional [...] vocês podem assumir maior responsabilidade no oriente [...] e nós nos responsabilizamos em maior grau no ocidente [...] Em síntese, esta é nossa inabalável missão
(Apud GADDIS. 2006. P. 37.)

William E. Leuchtenburg ressalta que ambos os acontecimentos elevaram consideravelmente o sentimento de cólera e medo nos Estados Unidos, principalmente após as revelações de que a bomba atômica soviética foi construída tão rapidamente porque os russos foram consideravelmente favorecidos pela ação de espões infiltrados no programa nuclear estadunidense (1976. p.620). Alexandre Valim e Sidnei Munhoz explicam que nestas circunstâncias, sob a proteção do Partido Republicano, o *House On Un-American Activities Committee* - HUAC, criado em 1938 para investigação de atividades subversivas, retomou os seus trabalhos (2004. p. 30/59). Estes autores ainda salientam que durante as décadas de 1940 e 1950, outros comitês semelhantes à HUAC foram liderados por anticomunistas profissionais, como o *Permanent Investigating Subcommittee of the Government Operations Committee*, presidido pelo senador Joseph Raymond McCarthy, órgão de grande capacidade de coerção e influência capaz de afrontar o Exército ou até mesmo o Presidente Dwight Eisenhower (2004. p. 30/59).

Apesar de contar em suas fileiras com nomes como John S. Wood, J. Parnell Thomas e Richard Nixon, dentre outros, nenhum expoente deste comitê o explorou tão bem quanto o senador Joseph M. McCarthy, que alcançou certa notoriedade ao denunciar em 1950 a existência de 250 comunistas no Departamento de Estado sem apresentar qualquer prova (LIMONCIC. 2004. p. 528). Leandro Karnal descreve que neste período “as investigações públicas contra a suposta subversão de intelectuais, artistas e funcionários do governo federal, que resultaram em

inúmeras demissões, centenas de sentenças de prisão e algumas execuções tornaram McCarthy o rosto público do anticomunismo” (2008. p. 230). Este triste período da história estadunidense conhecido como ‘Macarthismo’, além de atacar os órgãos públicos, voltou sua ‘caça às bruxas’ para o cinema e a arte, tornando-os um dos alvos principais dos ‘caçadores de comunistas’. Muitos cineastas passaram a ser interrogados, muitas carreiras foram destruídas, mas no final das contas apenas dez pessoas foram presas – que ficaram conhecidas como os ‘Dez de Hollywood’ - após se recusarem a responder as questões formuladas pelo comitê.

Concomitante as ações que o HUAC desenvolvia em território estadunidense, o oriente era novamente o centro de tensão na luta para conter o avanço comunista. Como um novo gerente, os estadunidenses assumiam pouco a pouco as responsabilidades imperiais de França e Inglaterra. Enquanto a Segunda Guerra Mundial deixou as antigas colônias européias praticamente abandonadas, as décadas seguintes viram essas regiões oscilarem entre as ofertas da democracia liberal e as garantias do comunismo soviético (TOTA. 2009. p. 178).

Antiga colônia do Japão, a Coreia havia sido ocupada por tropas aliadas ao fim da Segunda Guerra Mundial. Pela Conferência de Potsdam, de 1946, ficava definido que seria dividida na altura do paralelo 38 entre Norte, sob a influência soviética, e Sul, de domínio estadunidense. O país não despertava atenção imediata, chegando mesmo a ser desocupado em 1949, quando os Estados Unidos e a União Soviética retiraram suas tropas. As coisas mudaram, porém, após a derrota do nacionalista liberal Chiang Kai-shek para a Revolução Popular de Mao Tsé-tung, na China. A balança do poder pendia para o comunismo no leste asiático.

Como evidencia William E. Leuchtenburg (1976. p.621), não existem provas suficientes para explicar as razões com exatidão, mas, em 24 de junho de 1950, numa ação veloz, tropas norte-coreanas cruzaram em massa o paralelo 38 invadindo a Coreia do Sul e tomando quase todo o país. Acredita-se que Joseph Stalin tenha sido o mentor intelectual da invasão, confiando que os norte-coreanos, bem armados, teriam uma vitória rápida sobre a Coreia do Sul, unificando o país sob o comunismo (Idem. 1976. p.621/622).

Porém, poucos dias depois, os Estados Unidos, com anuência da ONU, saíram em defesa da Coreia do Sul, o que acarretou a entrada da China em socorro de seus parceiros do Norte, deixando o conflito muito mais delicado. Após três anos de combates, em que o General McArthur - comandante das forças estadunidenses na Coreia - cogitou até a utilização de armamento nuclear (ibidem. 1976. p. 626), o conflito chegava a seu fim com a assinatura de um

armistício no dia 27 de Julho de 1953. A Guerra da Coréia, como o conflito ficou conhecido, deixou um saldo de 54 mil soldados estadunidenses mortos, no entanto, seu maior legado foi o estabelecimento definitivo de um clima de medo e insegurança, reafirmando o complexo do ‘perigo comunista’.

Durante este período, a sociedade estadunidense se sentia extremamente indefesa perante o risco de uma guerra nuclear, filmes de treinamentos dando instruções em caso de ataque foram desenvolvidos e amplamente divulgados pelo *Official Self Defense Film* e pela *Federal Civil Defense*, empresas se especializaram na venda de Kits de abrigos antiatômicos no estilo ‘faça você mesmo’ que marca a cultura estadunidense, reforçando que a engenhosidade e a tecnologia podem resolver qualquer problema (TOTA. 2009. p. 182). Neste contexto de medo e insegurança, a editora Timely, agora renomeada de Atlas trouxe de volta à vida o Capitão América. No entanto, o sentinela da liberdade não mais se dedicaria a lutar com seus antigos inimigos, os nazistas, nem mesmo contra simples bandidos, neste momento ele era convocado para enfrentar as investidas dos agentes e espiões comunistas.

Para atender as novas necessidades editoriais da época, o Capitão América foi reformulado. O herói agora se transformara em um defensor ferrenho do macarthismo, e o Caveira Vermelha, seu maior inimigo, também passou por alterações que o transformaram em um agente comunista. Assim, a nova ideologia política do vilão vai de encontro à antiga, afinal as HQs norte-americanas não são revistas especializadas em política e, portanto não é necessário explicar dentro de suas páginas as diferenças irreconciliáveis existentes entre nazistas representantes da extrema-direita e comunistas defensores da extrema-esquerda. Naquele momento, bastava dizer que eram todos iguais, que comunistas e nazistas eram sanguinários, facínoras, covardes e desprovidos de inteligência.



Capa da última edição da década de 50, onde o Capitão América enfrentando as forças comunistas ⁴⁶. Fonte: Captain America nº 78, Editora Atlas Comics.

Com o fim da Segunda Guerra Mundial e o início da Guerra Fria, podemos perceber uma curva bem clara nas histórias de super-heróis, em que o ataque ao nazismo é substituído pela necessidade de defender a nação do comunismo. Durante a década de 1950, diversos personagens irão passar por uma profunda remodelação e outros serão criados, adequando-se aos novos inimigos criados em função da Guerra Fria, o que inaugurou a chamada Era de prata (Silver Age) dos quadrinhos (BERNARDO. 2004. p. 451).

⁴⁶ Tradução livre nossa: Quanto suspense e ação que você pode suportar? Veja o Capitão América desafiando as hordas comunistas!



Eletro, supervilão comunista criado com a finalidade de destruir o Capitão América. Fonte: Captain America nº 78, Editora Atlas Comics. p. 2.⁴⁷

Dentro da dicotomia existente entre ‘mundo livre’ e o ‘bloco comunista’ (LEUCHTENBURG. 1976. p. 633), as aventuras do Capitão América voltam a explorar a imagem do antigo herói como defensor inquestionável da bondade e da liberdade exaltando e defendendo acirradamente o *American way of life*, ou seja, retorna a temática de ‘bem contra o

⁴⁷ Tradução livre nossa: primeiro quadrinho à esquerda: Até mesmo seu próprio criador recua ante o brilhantismo da criatura eletricamente carregada parada à porta! Cientista comunista: Electro tem o poder da eletricidade para combater toda a força do Capitão América! Ele é perfeito... Exceto por uma ligeira falha... Líder comunista: E qual é? Cientista comunista: A carga elétrica em seu corpo durará apenas 24 horas! Ela tem que ser recarregada em contato com um dínamo! Isso deve ser simples! Se ele se lembrar de certificar-se que está próximo a um dínamo ao final de cada 24 horas. Narração: Coberto com amianto para esconder seu corpo carregado, Electro é contrabandeado para os Estados Unidos. Desembarcando em uma praia remota de Long Island na calada da noite... Enquanto a pacífica América dorme. Inconscientes do perigo em que estão envolvidos. Comparsa: Uma palavra de aviso, Electro... Esse Capitão América é um adversário dos mais formidáveis! No entanto, ele tem uma fraqueza... Sua afeição por seu jovem parceiro, Bucky, por quem ele daria sua vida! Se nada mais funcionar, lembre-se disso. Electro: Eu lembrarei! Electro: Aqui, no meio da glória falsa das democracias, o Capitão América deve morrer!

mal’, amplamente explorada em seus anos dourados durante a Segunda Guerra Mundial. Não podemos esquecer que, como já mencionado anteriormente, neste momento, as perseguições perpetradas pelo macarthismo contra as artes e o entretenimento vão surtir seus efeitos na produção das histórias em quadrinhos. Como nos referimos no primeiro capítulo deste trabalho, neste período é lançado um selo de auto-regulamentação o *Comic code authority*, que levou às editoras a publicar apenas histórias que exaltassem, dentre outros fatores, valores morais e familiares da sociedade estadunidense, justamente como defendia os senadores conservadores.

Porém, não foram apenas os quadrinhos que se ‘alinharam’ politicamente na defesa dos valores estadunidenses contra o ‘perigo vermelho’, o cinema que alcançara grande sucesso e cada vez mais aumentava seu número de espectadores também promoveu sua luta contra o comunismo. A consolidação do gênero ‘ficção científica’ – que já fizera muito sucesso nos quadrinhos – trazia para as telas filmes como ‘The war of the worlds’ (1953) dirigido por Byron Haskin, ‘Invaders from Mars’ (1953) do diretor William Cameron Menzies, ‘This Island Earth’ (1955) de Joseph M. Newman, ‘Invasion of the Body Snatchers’ (1956) do diretor Don Siegel, dentre muitos outros, abordando em seus enredos situações que faziam alusão aos soviéticos e o perigo que eles representavam. Antonio Tota comenta que

Incontáveis filmes narravam uma temática praticamente invariável: um poder exterior, normalmente alienígena, surgia no coração do país e ameaçava destruí-lo por completo. O herói dos filmes, embora eventualmente agisse sozinho, era apenas o agente de uma reação maior, coletiva, não raro, executada pelas forças armadas. [...] Não é difícil reconhecer nas ameaças alienígenas destes filmes uma analogia com os soviéticos e tudo o que representavam (2009. p. 184).

Apesar do forte apelo ufanista narrado pelas aventuras do ‘sentinela da liberdade’, a investida não deu certo. Após o lançamento de apenas três edições bimestrais que alcançaram vendas muito abaixo do desejado, a revista Capitão América é novamente cancelada em Setembro de 1954 na edição 78. A figura do herói como ‘anticomunista’ não foi bem recebida pelos leitores como a do Superman, por exemplo, que na mesma época lutou contra a ‘ameaça vermelha’ com mais sucesso. Com o cancelamento de sua revista durante os anos 1950, morre a primeira fase do personagem que sedimentou a imagem do supersoldado das trincheiras, bem como de sua contraparte nazista.

3.2.2 – Renascimento e crises existenciais

Chegada à década de 1960, os Estados Unidos novamente vivem uma temporada de mudanças. No início da década a sociedade estadunidense se preparava mais uma vez para escolher um novo presidente. A disputa estava sendo travada entre dois candidatos relativamente jovens, o representante do Partido Republicano Richard Nixon de 46 anos e o representante do Partido Democrata John F. Kennedy ainda mais jovem com apenas 43 anos de idade.

Nixon de origem humilde nasceu em uma remota região da Califórnia que contava com pouco mais de duzentos habitantes onde, o pai Frank Nixon trabalhava em um pequeno sítio para sustentar a família. Foi na política estudantil que Nixon iniciou sua carreira, sendo eleito presidente do centro acadêmico da faculdade (TOTA. 2009. p. 207.). Ao se formar em direito no ano de 1937, não conseguiu emprego em nenhum grande escritório na Costa Leste e retornou a sua cidade natal onde foi trabalhar com um pequeno grupo de advogados. Durante os anos da Segunda Guerra Mundial, serviu como tenente da marinha estadunidense, sendo responsável pela logística do transporte de feridos no teatro de guerra do Pacífico. (Idem p. 207)

No ano de 1946, defendendo as tradições estadunidenses da eminente ameaça do comunismo, Nixon elegeu-se deputado pelo partido republicano com 57% dos votos. Sua estratégia de campanha revelava-se até certo ponto simples, consistia em explorar o medo, que como vimos, o estadunidense passou a nutrir de ‘infiltrações’ comunistas. Antonio Tota explica que:

Numa campanha pouca ética Nixon atacou seu adversário com métodos que seriam sua marca. Ele soube como poucos, usar com destreza o medo inato que o americano comum tinha do comunismo [...] Aquele que acreditava nas pregações de Nixon era o típico americano das comunidades e que tinha sua auto estima baseada nos valores da honra pública. Fé na família, em Deus e na pátria. Em outras palavras, se alguns políticos, como o ex-vice-presidente Henry Wallace, não consideravam o comunismo e a União Soviética como o centro de ‘tudo o que era ruim do mundo’, seriam coniventes, simpáticos ao comunismo. Eram uns ‘verdadeiros comunistas’. O apoio silencioso a Nixon vinha dos grandes empresários do petróleo, que forneciam milhões de dólares para a campanha do republicano, que aos poucos ficou conhecido como Dick, o tranbiqueiro (2009. p. 208).

Como membro do HUAC, Nixon obteve projeção nacional com o caso de Alger Hiss, alto funcionário do Departamento de Estado, acusado de pertencer ao Partido Comunista e de passar segredos de Estado aos soviéticos. Com a condenação de Hiss, e o novo *status* de celebridade nacional, ‘Dick’ Nixon candidatou-se a senador no ano de 1950. Utilizando-se mais uma vez de

métodos pouco louváveis - golpes baixos e acusações de conivência dos adversários com o comunismo - elegeu-se para o cargo com 59% dos votos (Idem. 2009. p. 208/209).

O sucesso durante a campanha para senador foi tão grande que o candidato a presidente pelo Partido Republicano Dwight Eisenhower, o convidou para compor sua chapa eleitoral como vice-presidente. A estratégia adotada pelos candidatos, de defender as instituições estadunidenses contra a ameaça comunista, era uma velha conhecida de Dick que “usou todos os recursos disponíveis na época” (Ibidem. 2009. p. 209.) chegando até mesmo a contratar pessoal especializado - vindo de Hollywood - para organizar seus cenários de discursos durante a campanha. Mais uma vez a tática surtiu resultados positivos e a dupla foi eleita no ano de 1952 e reeleita no ano de 1956. Chegando o ano de 1960, era a vez do próprio Nixon concorrer ao cargo máximo do executivo estadunidense, competindo contra um jovem adversário, culto – era formado em Harvard – simpático e de família rica John F. Kennedy.

John, de ascendência irlandesa, era o segundo dos nove filhos do casal Joseph Kennedy e Rose Fitzgerald. Devido a um passado de lutas por um lugar na sociedade estadunidense, a família Kennedy era altamente ambiciosa e competitiva. Essa ideia é considerada por Marta Randall ao afirmar que “na escola, nos esportes, na política ou nos negócios, Joseph Kennedy queria vencedores. Não tinha tempo para os derrotados.” (1988. p. 14), desta forma o filho primogênito, Joseph Kennedy Jr. correspondia a todas as expectativas do pai, era corajoso, autoconfiante, gostava de desafios e destacava-se nos esportes e nos estudos, bem diferente de John, que desde criança teve problemas de saúde.

Durante 1935 John F. Kennedy frequentou por breve período a Universidade de Princeton, suspendendo os estudos por questões de saúde, ficou dois meses em tratamento médico na cidade de Boston, e no outono de 1936, totalmente recuperado, matriculou-se na Universidade de Harvard, onde formou-se ‘com louvor’. Logo que os Estados Unidos entraram na Segunda Guerra Mundial no ano de 1941, utilizou a influência do pai para ser aceito na marinha, onde foi designado para a inteligência naval (RANDALL. 1988. p. 16). Em 1942, cansado do trabalho burocrático, alistou-se como voluntário para integrar a tripulação de barcos torpedeiros de patrulhamento e, quando o navio que comandava no Pacífico foi afundado pelo destróier japonês *Amigari*, Kennedy resgatou a tripulação, o que lhe valeu fama de herói de guerra, ganhando as primeiras páginas do *New York Times*. No entanto, apesar da fama alcançada por John, à tristeza logo se abateu sobre a família, em 12 de agosto de 1944 Joseph Kennedy Jr.

morreu ao participar de uma missão secreta. Tal tragédia abalou profundamente os Kennedy, pois o filho mais velho sempre fora criado para dar continuidade às lutas e ambições políticas do pai, uma responsabilidade que recai agora nos ombros de John (Idem. 1988. p. 18).

John F. Kennedy debutou na carreira política ao ser eleito deputado em 5 de novembro de 1946 pelo décimo primeiro distrito democrata de Massachusetts e, após ser reeleito em 1948 e 1950, elegeu-se senador com 51% dos votos em 1952. No Congresso, apoiou leis em benefício dos trabalhadores e defendeu políticas anticomunistas. No ano de 1953 casou-se com Jacqueline Bouvier, com quem teve os filhos Caroline e John Fitzgerald Jr. (Ibidem. 1988. p. 24/26).

A campanha presidencial travada entre os candidatos em 1960 foi acirrada. Apesar de ‘Dick’ Nixon ter sido vice-presidente por dois mandatos, Eisenhower não demonstrou muito apoio ao antigo aliado e não participou da campanha. Mesmo assim Nixon mantinha-se confiante que sua experiência terminaria por mostrar que ele era o melhor anticomunista produzido nos Estados Unidos. No entanto, usar a bandeira do anticomunismo neste momento não era uma tarefa tão simples, várias facções exploravam esta temática e até mesmo o próprio John F. Kennedy atacava a ameaça escondida atrás da ‘cortina de ferro’, o que deixou Nixon com uma de suas principais estratégias de campanha muito desgastada (TOTA. 2009. p. 210.).

Antonio Tota analisa a campanha da seguinte maneira:

Para o público, o jovem John Kennedy inspirava a confiança e havia sido herói da Segunda Guerra, e não simplesmente trabalhado na burocracia como Nixon. Na campanha, Kennedy passou a mensagem de que ele representava a transformação e Nixon o continuísmo do governo Eisenhower (Idem. 2009. p. 210).

Uma arma decisiva na pequena vantagem alcançada por Kennedy foi o uso da televisão. Durante os debates entre os concorrentes transmitidos ao vivo, o jovem candidato católico passou uma imagem de dinamismo e Nixon, desgastado por uma intensa maratona eleitoral por todo o país parecia um velho alquebrado (Ibidem. 2009. p. 210.). Chegando o dia 08 de novembro de 1960 realizou-se a quadragésima-quarta eleição presidencial dos estados Unidos, onde John F. Kennedy foi eleito com uma vantagem de 112.827 votos, ou 0,1% do voto popular, dando-lhe uma vitória de 303 votos contra 219 no Colégio Eleitoral (LEUCHTENBURG. 1976. p. 821).

John F. Kennedy elegeu-se com uma promessa de renovação e transformação, no entanto, esta promessa nunca se concretizou, pois no dia 22 de Novembro de 1963, na cidade de Dallas, Lee Harvey Oswald efetuou três disparos com uma espingarda Mannlicher de fabricação

italiana, ferindo mortalmente o jovem presidente. Para William E. Leuchtenburg (1976. p. 838), o governo do presidente Kennedy entra para a história como ‘o que poderia ter sido’, para este autor, seus admiradores ressaltam que ele estava agindo com mais confiança em todos as áreas, e previam que seria capaz de impressionantes realizações em seu quarto ano e num segundo mandato. Este mesmo autor ainda destaca que:

Os jovens experimentaram um sentimento particular de privação com a morte de Kennedy. O presidente assassinado tinha rompido com a complacência da meia idade que caracteriza a década de 1950 para insuflar um sentimento de esperança na sociedade e americana e estimular um campo livre no idealismo dos jovens. [...] por qualquer cálculo racional, não eram os jovens da década de 1960, mas os conterrâneos de Kennedy, a geração da depressão beirando os cinquenta anos, quem tinha motivos para queixas, ao ser-lhes negado um líder. Mas, como Richard Neustadt comentou menos de um ano depois do assassinato do presidente, ‘ele deixou uma promessa por cumprir a de que ‘o facho tinha sido transmitido a uma nova geração’, e os jovens que se identificavam com ele sentiram-se defraudados quando a promessa, a par do fascínio pessoal, desapareceram. Que importância tem o sentimento deles? Teremos de esperar para ver’
(1976. p. 838/839).

Além de mudanças nos rumos dados à política estadunidense no início da nova década, outras transformações chegariam aos âmbitos sociais dos Estados Unidos. Depois da ‘Caça as bruxas’ e a paranóia anticomunista da década anterior, é agora o tempo de uma ‘abertura’, dos movimentos de luta pela ‘liberdade’. Surgem importantes agitações sociais como o feminismo, o movimento dos direitos civis para os negros estadunidenses, - que havia se iniciado em meados de 1950 - a luta pela liberação da sexualidade, o movimento hippie contestando a presença estadunidense no Vietnã e a contracultura.

O fenômeno do conformismo que se verificou entre o fim da Segunda Guerra Mundial e meados da década de 1960 foi dando cada vez mais espaço para a autocrítica fazendo com que uma cultura de oposição à moral conservadora ficasse cada vez mais forte, principalmente entre os jovens, Antonio Tota explica que “O que havia surgido como um sentimento de decepção e melancolia entre intelectuais na Costa Leste, deu lugar a um movimento de maior alcance. Defendendo uma renovação dos valores e a negação da moral pequeno-burguesa” (2009. p. 194.). Os membros ativos deste novo movimento eram os filhos daqueles que sobreviveram à Grande Depressão e também à Segunda Guerra Mundial; “a eles restava uma herança da qual discordavam ou pela qual simplesmente não se interessavam, o que atemorizava a velha geração (Idem. 2009. p. 194.).

Paralelamente a tais transformações sociais, a indústria das HQs também passava por mudanças. A gigante DC Comics, dona de personagens consagrados como Superman e Batman, começa a ser eclipsada pela antiga editora Timely, que após um processo de reformulação, transformou-se na Marvel Comics. O historiador de quadrinhos Peter Sanderson explica que nos anos 1960, “[...] a DC era equivalente aos grandes estúdios de Hollywood: após a brilhante reinvenção dos super-heróis da editora, entre o final dos anos 1950 e início dos anos 1960, houve um enorme declínio criativo no final da década [...]”⁴⁸, este declínio, deixou uma lacuna pendente no mercado consumidor, que estrategicamente foi ocupada pela Marvel.

A Recém chegada Marvel, perceptível às alterações ocorridas no público consumidor das histórias em quadrinhos, promoveu uma forte humanização no mito do super-herói, pois havia uma nova audiência disponível, que não era composta somente de crianças que, supostamente, eram as únicas que liam as revistinhas. Sob a liderança de Stan Lee, ela foi pioneira em adotar uma gama de novos métodos de caracterização, bem como o emprego de novas maneiras de contar as histórias por meio de temas mais sérios, criando um revolucionário processo contínuo de atrair novos leitores e mantê-los até depois de suas fases adolescentes.

Como parte desta nova maneira de se contar histórias em quadrinhos, Stan Lee trouxe mais uma vez ao mundo dos vivos o Capitão América, no entanto, não bastava simplesmente reviver o antigo ícone, era necessário um ‘algo mais’, e como nos explica o próprio escritor, o destino do personagem ainda era incerto nesta nova década:

Eu não estava certo, quando o trouxe de volta, de qual papel queria que ele cumprisse, no Universo Marvel. A princípio, o Capitão se sentia como um anacronismo. Ele era dos anos 40, e de repente esta nos anos 60 com hippies e a ameaça comunista e coisas que o herói não esperava. Ele era um sujeito fora de sincronia com o tempo, e gostei de trabalhar com o personagem dessa maneira. Mais tarde, percebi que ele não poderia continuar desse jeito para sempre [...]
(LEE, 2007, p. 15).

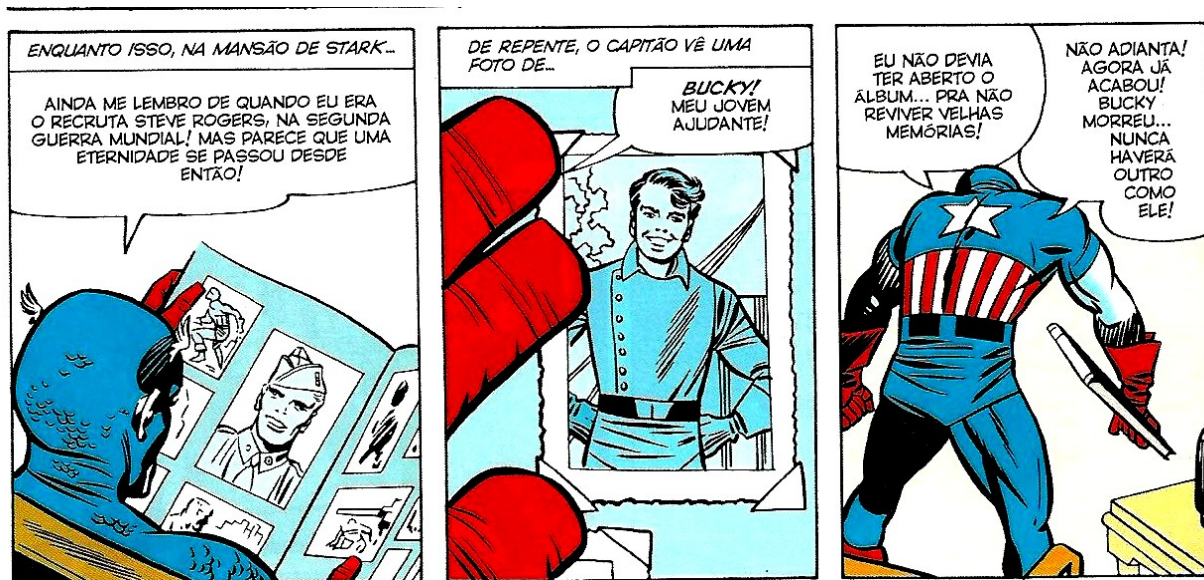
⁴⁸ Apud GUIMARÃES, disponível em: <http://judao.mtv.uol.com.br/livros-hqs/biografia-stan-lee-parte-01/> - Acessado dia 06/05/2010.



Renascimento do Capitão América na década de 60. Fonte: <http://www.comicvine.com/the-avengers-captain-america-joins-the-avengers/37-7025/>

O processo de reinvenção e até mesmo indecisão sobre o personagem pelo qual passava Stan Lee fica visível ao analisarmos as primeiras aventuras em que aparece o recém revivido Capitão, pois nessas histórias vemos um personagem cheio de dúvidas enfrentando crises de identidade, numa busca por superar a culpa pela morte de seu antigo companheiro Bucky e com a

necessidade de se adequar a um novo mundo que mudou completamente desde seu desaparecimento, afinal ele é um homem que cresceu durante a Grande depressão, possui e entende os valores sociais da década de 1940 e agora desperta tendo de lidar com uma nova gama de realidades e contestações típicas dos anos 1960.



O Capitão América em um de suas crises de consciência. Fonte: Biblioteca histórica Marvel – Capitão América – volume 1. São Paulo: Panini, 2008. P. 10.

Essas crises e dúvidas que o personagem enfrenta neste momento, é uma clara representação do período conturbado pelo qual passava a sociedade estadunidense. Mesmo que de uma forma não intencional, Stan Lee mostra nos conflitos internos do Capitão América - em que ele não sabe que 'lugar' deve tomar neste novo cenário que para ele se apresenta - os mesmos questionamentos que a sociedade estadunidense faz perante seu país, seus valores e sua moral, deixando evidente que os cidadãos dos Estados Unidos também estão carregados de incertezas quanto ao futuro e seu país está tomando o espaço correto perante a comunidade internacional. Tal sentimento fica claramente visível com as contestações de costumes e de atitudes na política externa que o movimento contracultural estava disseminando por todo o território do país "a contracultura fomentou uma rebelião contra quase todas as personagens e instituições aceitas, algumas das quais de antiga linhagem" (LEUCHTENBURG. 1976. p. 890).



Steve Rogers num conflito de gerações. Fonte: Capitão América 13. p.5.

Outra indicação da indecisão de Stan Lee quanto ao papel que deve ser desempenhado pelo personagem nesta fase de retomada, pode ser percebida no fato de que poucas aventuras são realmente inéditas e, uma considerável quantidade de material dos anos 40 é reeditado com algumas adaptações para os anos 1960. Dentre as poucas histórias originais, uma em especial nos chama a atenção: a aventura ‘A força de Sumo!’, publicada originalmente na revista ‘Tales of Suspense’ número 61 de janeiro de 1965, onde para libertar um piloto estadunidense capturado o Capitão novamente é confrontado com a ameaça comunista, porém desta vez ele é lançado em um combate contra os vietcongues.

De maneira similar à Coréia, o Vietnã também sofreu um processo de divisão político-ideológica. Após a vitória de Ho Chi Minh sobre os franceses em 1954, estes, com os estadunidenses, ingleses, russos e comunistas chineses, concordaram em genebra que o país seria repartido no paralelo 17°. Ho implantou um Estado comunista ao norte, enquanto os Estados Unidos encontraram na figura de Ngo Dinh Diem uma saída não comunista para o sul. Porém Diem possuía um caráter de viés autoritário e logo no início dos anos 1960 transformara-se em um verdadeiro estorvo para os Estados Unidos (GADDIS. 2006. p. 126). John Lewis Gaddis ainda salienta que a situação tornou-se tão desesperadora para o governo estadunidense que

medidas drásticas foram adotadas e “[...] o governo Kennedy finalmente [...] cooperou com um grupo de coronéis sul-vietnamitas que derrubou o presidente do país, mas depois o matou no começo de novembro de 1963.” (2006. p. 126).

O sucessor de Kennedy, Lyndon B. Johnson incumbiu-se da responsabilidade de continuar a intervenção no Vietnã, ele temia a ‘teoria dos dominós’ levada a público pelo presidente Eisenhower: “[...] se permitirmos que os comunistas conquistem o Vietnã corre-se o risco de se provocar uma reação em cadeia e todo os estados da Ásia Oriental tornar-se-ão comunistas um após o outro”⁴⁹, e assim era incumbência dos estadunidenses conter o avanço comunista na região. Acusando os norte-vietnamitas de terem atacado seus destróieres, o governo dos Estados Unidos deu início a mais desastrosa campanha militar da história de seu país.

O erro [...] foi ter aplicado uma tática que só fazia sentido em países de economia industrial altamente desenvolvida, e não numa nação agrícola, de população não concentrada e com sistemas de transporte rudimentares. O resultado dos ataques foi exatamente o inverso: deu mais determinação à população vietnamita, agora imbuída de um objetivo comum, a resistência ao invasor estrangeiro (TOTA. 2009. p. 217.).

Entre os anos de 1966 e 1968, o número de soldados estadunidenses no Vietnã subiu de um contingente de 500 mil homens para 800 mil. A verdade é que a maioria dos estadunidenses - por mais que o morticínio na Ásia lhes causasse grande aversão - não estavam preparados para aceitar uma derrota. Segundo William E. Leuchtenburg (1976. p. 880), no outono de 1965 dois em cada três estudantes apoiavam a política de guerra do governo e ainda em 1968, contrariando o que a imprensa fazia acreditar, os cidadãos estadunidenses com menos de 30 anos eram mais belicistas que os com mais de 50 anos.

Neste contexto, as aventuras do Capitão América, emissário vivo dos valores dos Estados Unidos também representaram este período da história. No início, convencida pela ‘teoria dos dominós’, a comunidade estadunidense acreditava piamente que estava libertando o extremo oriente da terrível ameaça comunista, e, portanto os combatentes enviados para as batalhas no Vietnã eram verdadeiros heróis patriotas, deste modo nada mais significativo que o símbolo da luta pela liberdade se envolver no conflito. Como citado anteriormente na aventura ‘A força de Sumo!’ o Capitão América é confrontado com os temíveis vietcongues, mais uma vez os inimigos dos Estados Unidos são taxados de covardes, cruéis e ignorantes fazendo uma nítida

⁴⁹ Disponível em: http://educaterra.terra.com.br/voltaire/mundo/guerra_vietna4.htm - acessado em 19/05/2011.

alusão ao modo que a sociedade estadunidense ‘enxergava’ o papel que seu país cumpria naquele momento ao se inserir nos conflitos existentes na região da Indochina.



O Capitão confronta os vietcongues. Fonte: Biblioteca histórica Marvel – Capitão América – volume 1. 2008.

Se neste momento Stan Lee não sabia ao certo como proceder em relação ao Capitão América, mais incerto era o destino que seu algoz o Caveira Vermelha iria tomar. Este vilão, criado para ser a antítese do Capitão, sustentava uma visão estadunidense do nazismo, ou seja, uma estereotipia dessa postura político-ideológica, porém o nazismo na década de 1960, era apenas uma lembrança na consciência coletiva e não encontrava mais o respaldo necessário para caracterizar-se como uma verdadeira ameaça, devendo o personagem ser reformulado.

Percebemos os primeiros passos em direção a esta adaptação na aventura ‘A fantástica origem do Caveira Vermelha’, publicada na revista ‘Tales of suspense’ número 66 de junho de 1965, em que, por meio de uma memória do Capitão o Caveira Vermelha tem sua origem detalhada finalmente. Nesta história ele é comparado à figura de Adolf Hitler, e mostrado como uma pessoa tão maligna que até o líder nazista, - que no consciente coletivo transformou-se numa figura mítica de maldade incontestável - temia e odiava.

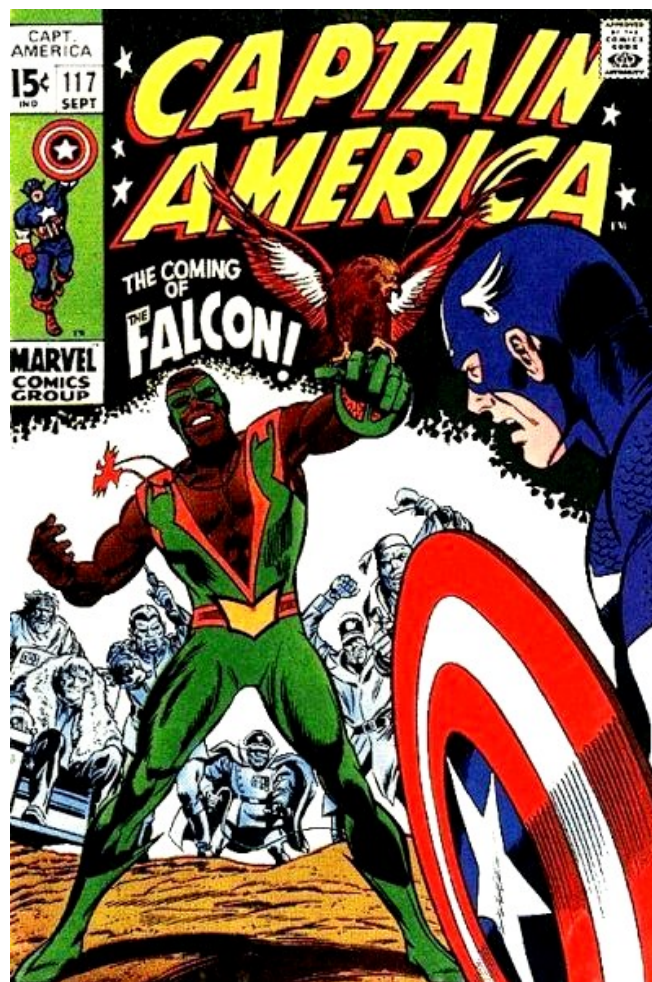


O Caveira encontra Hitler. Fonte: Biblioteca histórica Marvel – Capitão América – volume 1. São Paulo: Panini, 2008.

Com o fim da década de 1960 se aproximando, Stan Lee finalmente encontra o filão motivacional necessário para deixar os velhos personagens atrativos ao grande público e transforma o Capitão América e o Caveira Vermelha em um mecanismo para discutir o turbilhão de mudanças sociais que os Estados Unidos vêm passando nos últimos anos.

3.2.3 – A luta a favor das minorias

Como já mencionamos, o método Marvel, era baseado na ‘humanização’ de seus personagens, e para tal eles eram contextualizados de acordo com os acontecimentos cotidianos da sociedade, portanto ao final da década de 1960, as aventuras do Capitão cheias de inimigos para distribuir socos, agora passaram a se focar no contexto social da época, principalmente no que diz respeito às questões de gênero e racial. Dessa forma, surge em setembro de 1969 um novo personagem no universo do herói: O Falcão, um negro, pobre, assistente social que vive no Harlem, um bairro de afrodescendentes na periferia de Nova York. Ele surge como um criminoso comandado pelo Caveira Vermelha, mas se rebela e vai lutar ao lado do Capitão América.



Surge o Falcão. Fonte: <http://www.comicvine.com/captain-america-the-coming-of-the-falcon/37-10402/>

É importante ressaltar que até este período, os personagens negros estavam restritos basicamente a dois tipos de situações: ou eram coadjuvantes passageiros em histórias de personagens já estabelecidos ou então atuavam como personagens fixos e humorísticos. Em ambas, ficavam patentes os estereótipos daquilo que deveria em tese ser um “homem negro”: lábios grossos e caricaturados, péssimo uso da língua inglesa e inteligência no mínimo limitada⁵⁰. Nesse contexto, o primeiro personagem negro a obter certo sucesso é “Lothar”, criado por Lee Falk para a série “Mandrake, o Mágico”. Lothar apareceu desde o início das aventuras de Mandrake em 1934, e apesar da sua suposta seriedade, Lothar ainda não fugia dos estereótipos com os quais os africanos eram caracterizados nos quadrinhos: ele usava um barrete turco na cabeça, se vestia com pele de leopardo e tanguinha, mal falava, e quando o fazia era em um inglês sofrível e sua participação nas histórias era restrita a exhibições de sua grande força física.

⁵⁰ BASÍLIO. Disponível em: http://hqmaniacs.uol.com.br/principal.asp?acao=materias&cod_materia=297 – Acessado em 06/05/2010.

Portanto, apesar do destaque que o personagem “Lothar” recebia, ainda não havia surgido um verdadeiro “super-herói” negro.



Lothar ‘auxiliando’ Mandrake. Fonte: <http://kuentro.blogspot.com/2011/08/bdpress-282-as-minorias-etnicas-na.html>

Coube a consagrada dupla Stan Lee e Jack Kirby, em Julho de 1966 nas páginas de *Fantastic Four* 52, a criação daquele que seria compreendido como o primeiro “super-herói” negro da história dos quadrinhos: o Pantera Negra. Tchalla, o verdadeiro nome do herói, era o príncipe herdeiro de um fictício reino africano chamado Wakanda. Após uma tragédia familiar Tchalla rumou para a América, onde estudou e se transformou em um brilhante cientista. Ao retornar à Wakanda, participou de um ritual onde ingeriu uma erva sagrada que expandiu sua força, agilidade e sentidos. Terminada a cerimônia, Tchalla foi ungido Rei de Wakanda e passou

a vestir um traje que lembrava o animal sagrado dos wakandenses, a pantera negra. Antes de este personagem aparecer, outros deram o ar da graça, mas ele foi realmente o primeiro a ser concebido dentro dos clichês inerentes ao gênero “super-herói”, pois além do Pantera aparecer trajando uma fantasia, ele realizava proezas que um homem comum não poderia fazer⁵¹.



A primeira aparição do Pantera Negra. Fonte: <http://comicoftoday.blogspot.com/2010/12/classics-fantastic-four-52.html>

Apesar do Pantera ser reconhecidamente o primeiro super-herói negro, ele não era nascido nos Estados Unidos, e sendo assim, o Falcão tornou-se o primeiro estadunidense negro a transformar-se em super-herói na Marvel. A parceria ao lado do Capitão foi tão bem aceita pelos leitores que a editora decidiu dar um passo um tanto quanto ousado para a época, e na edição 134, publicada em fevereiro de 1971, a revista do herói estampava na capa ‘Capitão América e o Falcão’. Para a nova década que se iniciava, marcada pelo acirramento da luta pela igualdade

⁵¹ Idem. Disponível em: http://hqmaniacs.uol.com.br/principal.asp?acao=materias&cod_materia=300 – Acessado em 06/05/2010.

empreendida pelos negros estadunidenses, parecia a atitude correta de um personagem que defendia a justiça e a igualdade para as minorias ceder espaço no título de sua publicação a seu parceiro, pois a partir da década de 1970, quando a sociedade estadunidense começou a reconhecer a validade de várias das reivindicações dos movimentos sociais que ocorreram na década anterior, inúmeras representações culturais foram tomadas pelo movimento “blaxplotation”, onde excepcionalmente, filmes protagonizados e dirigidos por artistas negros tiveram um enorme êxito de bilheteria. Obviamente, a indústria dos quadrinhos não ia ficar à margem de uma gama tão grande de rendimentos e a partir daí, percebe-se uma “explosão negra” e, diversos personagens negros deixam o anonimato e tornam-se figuras de grande importância no universo dos super-heróis quadrinizados.

Neste ponto, até mesmo a conservadora editora DC comics, teve seu primeiro herói negro, que veio a ser chamado de Vykin, o Negro, criado por Jack Kirby em 1970, posteriormente outros personagens negros se tornaram ainda mais relevantes na editora, que começou a introduzir no cotidiano de seus personagens ícones, mais elementos desta temática. Na revista Superman 234 de 1970, é revelado que, em Krypton planeta natal do Super-Homem havia negros, em 1972 Denny O’Neill e Neal Adams criaram o primeiro Lanterna Verde negro, John Stewart, e ainda é divulgada a existência de uma irmã gêmea negra da Mulher-Maravilha, criada na revista Wonder Woman 206 de 1973 pela dupla Cary Bates e Don Heck⁵². Se a DC comics, que é avessa a grandes mudanças, começava a dar mais espaço aos personagens negros, a Marvel, que como vimos, nos brindou com o primeiro super-herói negro não poderia ficar para trás e, partir da edição 5 da revista Jungle Action, em 1973, finalmente começou publicar aventuras-solo do Pantera Negra.

Nas revistas do Capitão América, não é apenas no título que é abordada claramente a questão racial, na aventura “o passageiro da agonia” publicada originalmente em Maio de 1973 fica nítido a tensão em que se encontra a sociedade estadunidense. Na história o Falcão rompe temporariamente sua parceria com o Capitão América por se achar inferior a ele. No decorrer da aventura é abordada a visão dos negros do bairro onde o Falcão mora, que o criticam por considerá-lo apenas um “capacho dos brancos” (Almanaque do Capitão América 31. p. 166.). Ao ser abordado pelo Capitão que buscava um entendimento com o amigo, a primeira reação do Falcão é repudiar o diálogo alegando: “sem essa de parceiro comigo, Capitão! Eu já cansei dessa

⁵² Ibidem. Disponível em: http://hqmaniacs.uol.com.br/principal.asp?acao=materias&cod_materia=300 – Acessado em 06/05/2010.

conversa! A partir de hoje eu vou agir sozinho e fim de papo!” (Almanaque do Capitão América 32. p. 11.). No entanto o Capitão consegue convencer o amigo a retomar a parceria discursando a respeito da discriminação racial, como podemos ver abaixo:



12

Capitão América discursando sobre racismo. Fonte: Almanaque do Capitão América 32. p. 12.

Após um período de discussões sociais, as temáticas dos quadrinhos do Capitão novamente retornam ao teor político, pois a vida política dos Estados Unidos fervilhava como nunca antes havia acontecido.

Após Lyndon B. Johnson desistir de se candidatar à reeleição, finalmente chegou a vez de Dick Nixon assumir a presidência dos Estados Unidos. No entanto, herdar o governo de Johnson, também significava herdar os problemas dele, principalmente o conflito no Vietnã e os protestos internos contra este mesmo conflito. Nixon não foi muito entusiástico em relação ao Vietnã em sua campanha de 1968, dizia apenas possuir um ‘plano secreto’ para acabar com a guerra. Posteriormente o plano revelou-se uma estratégia de bombardear o Vietnã do Norte, endurecer as negociações e ir gradualmente retirando o efetivo militar do país, processo chamado de ‘vietnamização’ da guerra (RIPLEY. 1989. p. 58). Em relação à posição que o governo tomaria perante os protestos contra a permanência estadunidense no Vietnã ficou clara no discurso proferido no dia 30 de abril de 1970:

Vivemos tempos de anarquia [...] vemos ataques sem sentido a todas as instituições criadas pelas civilizações nos últimos quinhentos anos. Mesmo aqui, nos Estados Unidos, grandes universidades estão sendo sistematicamente destruídas. [...] se, na hora de contar as fichas, os Estados Unidos agem como um gigante lamentável, sem rumo, as forças do totalitarismo e da anarquia ameaçarão as nações e instituições livres em todo o mundo
(NIXON. apud GADDIS. 2006. p. 139).

Durante o mesmo discurso o presidente anunciou ser necessário ampliar a guerra invadindo o Camboja, mas essa atitude desencadeou uma nova leva de protestos internos e, pela primeira vez com a perda de vidas: em 4 de maio, integrantes da guarda nacional de Ohio mataram a tiros quatro estudantes da Universidade de Kent. William E. Leuchtenburg ressalta que “nenhum dos quatro era radical; um dos dois jovens fuzilados era o segundo em sua classe ROTC; as duas moças mortas iam a caminho das aulas” (1976. p. 954/955).

As notícias do massacre na Universidade Estadual de Kent chegaram aos vários campus já superaquecidos pelo discurso de Nixon sobre o Camboja e elevaram a temperatura ao ponto de ebulição. Durante todo o mês de Maio, inúmeros outros protestos explodiram pelos Estados Unidos.

Estudantes saquearam a tesouraria da Universidade de Carolina do Sul, dezenas foram feridos em tumultos na Universidade de Maryland, meio milhão de dólares foram incinerados numa fogueira na Universidade Estadual do Colorado e, num choque na Universidade do Novo

México, três estudantes foram apunhalados. Professores, administradores, liberais e radicais não-filiados participaram em numerosas manifestações; e milhares de manifestantes pacifistas voltaram a congregar-se em Washington (Idem. 1976. p. 955).

Abalado pela compreensão de que cometera um grave erro, Nixon concordou em falar com seis estudantes da Universidade Estadual de Kent, que tinham ido a Washington e conferenciou com representantes de seis universidades. Apesar das tentativas de diálogo, continuou profundamente perturbado, tanto que na madrugada de 9 de maio, incapaz de dormir, o presidente dos Estados Unidos saiu da cama, vestiu-se e, acompanhado apenas de seu mordomo e dos homens do serviço secreto, saiu da Casa Branca numa limusine para se encontrar às 5 horas da madrugada com manifestantes estudantis reunidos no Monumento a Lincoln (Ibidem. 1976. p. 956). Apesar de ter travado um monólogo desconexo e tortuoso, sua extraordinária inépcia durante esse improvisado encontro sugeria o alto grau de sua preocupação e a disposição para mostrar-se conciliatório.

Mesmo com estes graves problemas internos, acabar com a guerra fazia parte do programa de Nixon. E para isso, o presidente contou com a ajuda de Henry Kissinger - notório professor de Harvard - nomeando-o Assistente Especial para Segurança Nacional. Kissinger fez dezenas de viagens secretas à Paris para se reunir com os diplomatas do Vietnã do Norte. Em cada encontro, deparava-se com pessoas afáveis, calmas, mas obstinadas, duras nas negociações e que faziam de tudo para manter unido o pequeno país no Sudeste asiático (RIPLEY. 1989. p. 63/64).

Os soldados estadunidenses já não suportavam mais o conflito e passaram a usar símbolos da paz no meio de uma sangrenta guerra, 15% da tropa estava dependente de heroína, a maioria fumava maconha, a guerra estava perdida (TOTA. 2009. p. 219.). O conflito no Vietnã foi o mais longo da História dos Estados Unidos e dividiu o país como nenhum outro desde a Guerra Civil. Os custos humanos foram impressionantes: 1,2 milhão de vietnamitas e 58 000 estadunidenses mortos, 300 000 feridos e 70 000 desertores (RIPLEY. 1989. p. 65). Quase 45% dos mortos norte-americanos no Vietnã tombarão durante o mandato de Nixon. O candidato que em 1968 fez campanha para a presidência com um plano secreto de paz continuou a lutar por mais quatro anos e 26 000 vidas.

Apesar do desfecho do conflito no extremo oriente representar uma profunda mácula na administração de Nixon, o pior ainda estava por vir. Na noite de 28 de maio de 1972, uma equipe

de funcionários do comitê para a reeleição do então presidente, comandadas por um veterano da CIA, Everett Howard Hunt, e por um antigo integrante do FBI, Gordon Liddy, entrou no sexto andar do Watergate Office Building, prédio de escritórios bem conhecido em Washington. A investida noturna tinha apenas um objetivo: o quartel-general da convenção democrata, onde ficava escritório de Lawrence O'Brien, adversário político de Nixon (RIPLEY. 1989. p. 75). Os agentes podiam comemorar: fotos foram tiradas, microfones foram colocados nos bocais dos aparelhos telefônicos, ou seja, a missão aparentava um enorme sucesso. No entanto, no dia seguinte Gordon Liddy constatou o fiasco: não somente as fotos não estavam nítidas, como o telefone grampeado quase nunca era utilizado por O'Brien. Era preciso retornar a Watergate rapidamente. Ao regressarem para uma nova invasão em 17 de junho, os agentes Bernard Barker, Virgilio Gonzalez, Eugenio Rolando Martinez, Frank Sturgis e James McCord foram surpreendidos e presos por três oficiais da polícia municipal de Washington. Everett Howard Hunt e Gordon Liddy não tardaram a ser presos, iniciava-se o escândalo Watergate⁵³.

A princípio, o caso passou despercebido do grande público, e teve pouco impacto na campanha e na eleição de Nixon, que desmentiu qualquer envolvimento na tentativa de grampear as instalações do Partido Democrata, no entanto os 'truques sujos' do 'trambiqueiro' Nixon estavam começando a aparecer. Em dezembro de 1972, o Washington Post, revelou as relações entre os agentes e a Casa Branca. Regularmente informados pelo famoso 'Garganta Profunda' - referência ao filme pornográfico *Deep Throat* dirigido por Gerard Damiano e estrelado por Linda Lovelace - que era na verdade Mark Felt, segundo homem na hierarquia do FBI na época do escândalo, os jovens jornalistas Bob Woodward e Carl Bernstein fariam deflagrar o escândalo⁵⁴. Mesmo assim 'Dick' Nixon continuava desmentindo seu envolvimento no caso:

Sob minha orientação, o senhor Dean conduziu uma profunda investigação [...] e eu posso dizer, categoricamente, que sua investigação indicou que nenhum funcionário, nem mesmo o mais humilde servidor da Casa Branca, ninguém desta administração, atualmente trabalhando aqui, está envolvido neste bizarro incidente (NIXON. Apud Tota. 2009. p. 222.).

Em 1974 durante o auge das investigações do caso Watergate, em que ficou claro o envolvimento do presidente Richard Nixon com métodos ilegais para continuar no poder (KARNAL, 2008, p. 253) a ficção mais uma vez vem representar a realidade. Durante este

⁵³ KAUFFER, Disponível em: http://www2.uol.com.br/historiaviva/reportagens/watergate-a_queda_do_estadista_imprimir.html - acessado em: 02/05/2011.

⁵⁴ MELLO, disponível em: http://www2.uol.com.br/historiaviva/reportagens/watergate-a_queda_do_estadista_imprimir.html - acessado em: 02/05/2011

período a editora Marvel lançou uma das aventuras mais controversas do Capitão América. Nela vemos o Capitão ser alvo de uma campanha publicitária voltada para difamar e desacreditar o herói publicamente difundida por uma agência intitulada ‘Comitê para Recuperação dos Princípios Humanos’.

"BOM DIA, SENHORAS E SENHORES! NESTE MOMENTO, VOCÊS ESTÃO VENDO UMA FIGURA MUNDIALMENTE CONHECIDA... O CAPITÃO AMÉRICA!"

"DURANTE ANOS, ELE VEM ATACANDO E ESPANHANDO UMA INFINIDADE DE SERES QUE, AO SEU VER, SÃO CRIMINOSOS..."

"INCLUSIVE, DIVERSOS CIDADÃOS INOCENTES, JAMAIS IMPORTUNADOS PELOS ÓRGÃOS OFICIAIS!"

"NA VERDADE, O CONCEITO DISTORCIDO QUE O CAPITÃO AMÉRICA TEM DA LEI É TOTALMENTE DESAPROVADO PELA JUSTIÇA!"

"QUEM, NA REALIDADE, É ESTE HOMEM QUE SE DIZ NOSSO DEFENSOR? ELE INSPIROU SEU UNIFORME NA BANDEIRA DOS ESTADOS UNIDOS... PORÉM, NINGUÉM NO GOVERNO ASSUME A RESPONSABILIDADE DE SEUS ATOS!"

"UM INDIVÍDUO COMO ESSE É UMA VERDADEIRA AMEAÇA À POPULAÇÃO, E JAMAIS DEVERIA TRANSITAR LIVRE PELAS RUAS DO PAÍS..."

"CONTUDO, ELE CONTINUA SOLTO E AMEAÇANDO TODOS QUE O DESAGRADAM! SUA PRÓXIMA VÍTIMA PODE SER QUALQUER UM..."

"...INCLUSIVE VOCÊ!"

ESTE ALERTA PÚBLICO FOI PATROCINADO PELO COMITÊ PARA RECUPERAÇÃO DOS PRINCÍPIOS HUMANOS

ALMANAQUE DO CAPITÃO AMÉRICA - 9

Campanha de difamação empreendida pelo ‘Império Secreto’. Fonte: Almanaque do Capitão América 37. p. 09.

Durante a aventura, ao procurar o líder da organização - um homem chamado Quentin Harderman - em busca de uma resposta para as calúnias de que é alvo, o Capitão América cai em uma armadilha e termina preso acusado de assassinato (Almanaque do Capitão América 38. p. 09.). No transcorrer da ficção descobrimos que o ‘Comitê para Recuperação dos Princípios Humanos’, é apenas a fachada da organização criminosa ‘Império Secreto’, e que a campanha difamatória empreendida por eles é apenas a ponta do *iceberg*. A verdadeira intenção do grupo criminoso é destituir o Capitão do título de símbolo dos Estados Unidos e substituí-lo por um cúmplice chamado Rocha Lunar.



O vilão Rocha Lunar. Fonte: Almanaque do Capitão América 38. p. 38.

Aliando-se aos X-Men - grupo de super-heróis mutantes⁵⁵ do universo Marvel - o Capitão América descobre que o ‘Império Secreto’ está ligado aos mais altos escalões do governo estadunidense e que planejam utilizar o poder de mutantes sequestrados para iniciarem a dominação completa dos Estados Unidos, culminando na dominação mundial (Almanaque do Capitão América 39. p. 66.).

⁵⁵ Dentro do universo Marvel os mutantes são humanos que, como resultado de um súbito salto evolucionário, nasceram com habilidades super-humanas latentes, que geralmente se manifestam na puberdade.



O Império Secreto inicia sua conquista. Fonte: Almanaque do Capitão América 39. p. 66.

Ao final da aventura, o herói patriota auxiliado por seus aliados confronta o líder supremo da organização criminosa na própria Casa Branca, e embora o leitor nunca consiga ver o rosto do vilão, fica claro que o perigoso facínora é ninguém menos que o próprio presidente dos Estados Unidos, que para não ser preso, comete suicídio com um tiro (Almanaque do Capitão América 39. p. 79.).



Capitão descobrindo que o presidente liderava o 'Império Secreto'. Fonte: Almanaque do Capitão América 39. p. 79.

A aventura do herói patriota é uma evidente representação do momento político pelo qual passava os Estados Unidos, pois tanto na ficção, quanto na realidade, o presidente dos Estados Unidos demonstra um desrespeito pela lei, e age a margem dela sem se importar com as

conseqüências de seus atos. Nixon, inegavelmente ligado a diversas atividades antiéticas e até mesmo ilegais no anseio de aumentar seu ‘poder’, viu-se confrontado por novos testemunhos demonstrando que o governo usava repartições federais - particularmente o FBI e o fisco - para espionar adversários internos, bem como para dificultar a vida de pessoas que criticavam a administração. Em sua paranóia contra os vazamentos, os ‘encanadores’⁵⁶ da Casa Branca censuravam até mesmo os telefones do alto escalão. Acusações que o presidente limitou-se a dizer que eram práticas comuns em outras administrações e que Kennedy e Johnson tinham feito coisas piores (RIPLEY. 1989. p. 78). John Lewis Gaddis explica que:

[...] Nixon errou não foi no uso do sigilo na conduta da polícia exterior - a diplomacia sempre exigiu isso - mas em não saber distinguir entre ações que poderia justificar se fossem descobertas e as que nunca poderia justificar. Os americanos perdoaram as mentiras de Eisenhower e Kennedy porque as operações que ocultaram acabaram sendo defensáveis quando descobertas. [...] Mas, e o bombardeio secreto de um país soberano? Ou a tentativa de depor um governo democraticamente eleito? Ou o grampo em ligações de cidadãos americanos sem autorização da justiça? Ou os arrombamentos com autorização presidencial? Ou a montagem de uma conspiração dentro da Casa Branca para ocultar o que tinha acontecido? Nixon permitiu que tudo isto acontecesse em seu primeiro mandato. Sua confiança no sigilo se tornou tão compulsiva que empregou esta tática em situações que jamais admitiriam uma justificativa plausível. Assim, quando não foi mais possível a negação plausível de responsabilidade, em grande parte porque Nixon, com seu mecanismo de gravação secreto funcionando na própria Casa Branca, acabou por gravar suas próprias conversas, uma crise constitucional tornou-se inevitável (2006. p. 165).

Confrontado com a terrível verdade de que o chefe de seu país não passava de um político corrupto, Steve Rogers cogita abandonar a identidade de Capitão América por não acreditar mais nos ideais que representa, “O governo me criou em 1941 para proteger o povo... e, deste então eu tenho feito o que posso para realizar este trabalho! É claro que não fui perfeito... mas sempre tentei servir bem ao meu país... até agora quando descobri que o governo estava servindo a si mesmo!” (Almanaque do Capitão América 40. p. 15.) dentre os vários companheiros de combate contra a injustiça que tentam convencê-lo de que ele não deve desistir de seus valores, uma seqüência de argumentos nos chama atenção:

⁵⁶ Depois que Daniel Ellsberg vazou os ‘Pentagon Papers’ e expôs as mentiras, a brutalidade e a desumanidade que os EUA fizeram ao Vietnã, o presidente Nixon autorizou a criação de uma ‘unidade especial de investigação’, mais tarde apelidada de ‘Encanadores’, para conter e vedar todos os vazamentos à mídia.



Amigos tentam convencer o Capitão de não desistir. Fonte: Almanaque do Capitão América 40. p. 13.

Podemos perceber nestes quadrinhos, uma tentativa de elevar a moral do cidadão estadunidense, que se encontrava em profundo desapontamento com o governo de seu país. O Capitão América, personificação viva dos valores dos Estados Unidos, por alguns momentos duvida dos ideais que representa e defende, chegando a questionar a validade de seus atos. No entanto, ao final deste período de dúvidas e incertezas, o herói conclui que, ao contrário de uma

administração deturpada, a liberdade, justiça e a verdade, por ele personificados são maiores e devem sempre prevalecer. Na vida real, três meses após a conclusão da saga – na qual o presidente dos Estados Unidos comete suicídio - Richard Nixon confrontado por provas irrefutáveis de sua cumplicidade no episódio Watergate, entregou voluntariamente o cargo renunciando no dia 9 de agosto de 1974.

Desta forma reconheceu que o presidente dos Estados Unidos realmente não tinha liberdade para usar os meios que considerasse necessários para proteger os interesses da segurança nacional. Mesmo neste nível de autoridade, devia ser observado um padrão de comportamento que não cabia a ele decidir sozinho. Ao contrário do que pensara Nixon, o presidente não estava acima da lei (GADDIS. 2006. p. 168).

3.2.4 – A reformulação Neoliberal

A crise econômica mundial nascida na década de 1970, principalmente em consequência do aumento do valor do barril de petróleo de US\$ 2,0 em 1973 para US\$ 11,65 em janeiro de 1974, (FERABOLLI. 2009. p. 526) provocou uma grande transformação na política econômica estadunidense. O Estado de bem-estar social, em inglês Welfare State, surgido nos países capitalistas após a Segunda Guerra Mundial como uma forma de frear uma ameaça comunista - cada vez mais presente e maciça - encontrava-se na década de 1970, extremamente desgastado e gerando insatisfação numa parcela conservadora da sociedade. A queixa era que este modelo de Estado exigia uma grande arrecadação tributária para alcançar o fim desejado, de diminuir as desigualdades sociais e prestar assistência aos menos afortunados. A partir do final da década de 1970 com o agravamento da crise financeira, houve uma rápida conversão de economistas, políticos e jornalistas estadunidenses em fortes defensores da ‘economia livre’. Diferentemente dos políticos liberais dos anos 1950 em diante, os governos republicanos da década de 1980 reagiram às preocupantes recessões com políticas neoliberais - retirada do Estado da regulação da economia e cortes nos programas sociais (KARNAL, 2008, p. 257).

Diante das dificuldades de conseguir lucros no mesmo nível dos do passado, e das pressões da competição global, as corporações introduziram novos métodos de produção e gerenciamento para melhorar a produtividade, resultando em reduções salariais e mais desemprego. Uma minoria pequena no topo da sociedade enriqueceu, enquanto grande parte da população viu sua renda estagnar ou declinar.

Quanto à pobreza e miséria, na década de 1980 [...] se viram outra vez acostumando-se com a visão diária de mendigos nas ruas, e mesmo com o espetáculo mais chocante de desabrigados protegendo-se em vãos de portas e caixas de papelão, quando não eram recolhidos pela polícia. Em qualquer noite de 1993 em Nova York, 23 mil homens e mulheres dormiam na rua ou em abrigos públicos, uma pequena parte dos 3% da população da cidade que não tinha tido, num ou noutro momento dos últimos cinco anos, um teto sobre a cabeça [...] O reaparecimento de miseráveis sem teto era parte do impressionante aumento da desigualdade social e econômica na nova era (HOBSBAWM. 2001, p. 396).

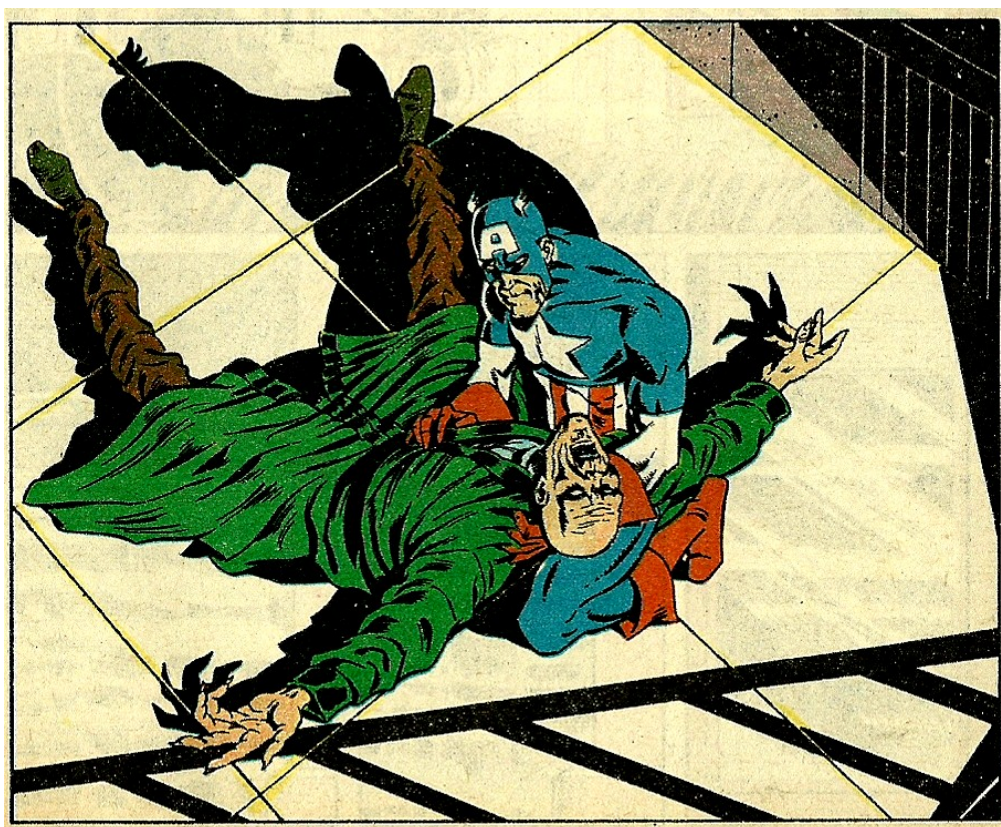
Muitos ganhos econômicos e sociais do ‘boom’ econômico do período pós-guerra foram gradualmente minados, bem como as aberturas culturais dos anos 1960, colocando os sindicatos e os movimentos sociais na defensiva. A consequência disso não foi o enfraquecimento apenas dos outrora ativos sindicatos, mas do próprio Estado do Bem Estar Social, que passou a não ter como resistir às pressões para que fosse operada uma flexibilização dos direitos trabalhistas. Os conservadores queriam proteger as empresas e reduzir a regulamentação federal da economia, proclamavam que o enriquecimento dos ricos acabaria por enriquecer todos os demais (TOTA. 2009. p. 226.).

Eleito presidente pelo partido Republicano em 1980, o ex-ator de Hollywood Ronald Reagan aproveitou-se do discurso da ‘liberdade americana’ para criticar programas sociais e econômicos voltados a trabalhadores e pobres, argumentando que a prosperidade do país dependia da saúde de empresas e defendendo seu direito de funcionar com mercados livres e baixos impostos. Segundo Antonio Tota, “Reagan dizia que foi eleito para opor-se aos ‘janotas’ da Costa Leste, aos governos da elite liberal e ‘parasitas’ que viviam às custas de dispendiosa máquina burocrática federal e desencorajavam a iniciativa individual” (2009. p. 226.). Como se pode perceber defendia um posicionamento completamente diferente da política fundada por Franklin Roosevelt.

Estes acontecimentos perante os quais a população perdia gradativamente mais e mais espaço frente às corporações, trouxeram uma nova leva de transformações no universo do sentinela da liberdade. No entanto, estas transformações não foram tão radicais em relação ao herói, como as anteriores, pois elas se referiram mais a seu oponente o Caveira Vermelha. Novamente o inimigo que afligia a população havia se alterado, não era uma invasão estrangeira como fora em 1940 com o nazismo, ou mesmo na década de 1950 com a ameaça comunista, mas era uma posição ideológica que sempre fora defendida pelo povo estadunidense: o Neoliberalismo. Dessa forma, como associar o Caveira, sempre caracterizado como uma ameaça vinda de ‘fora’ – nazismo, comunismo - com ideais que até pouco tempo eram tipicamente

estadunidenses? Simples, transformando-o naquilo que o leitor identificava como o ‘rosto’ de seu país, ou seja, torná-lo Steve Rogers.

O primeiro passo a tomar nesta nova empreitada, seria desmistificar a antiga imagem do Caveira, apagá-la da mente dos leitores, assim sendo ele deveria morrer, e como já foi relatado anteriormente, na edição 300 publicada em Dezembro de 1984 o personagem morre nos braços de seu antigo inimigo o Capitão América.

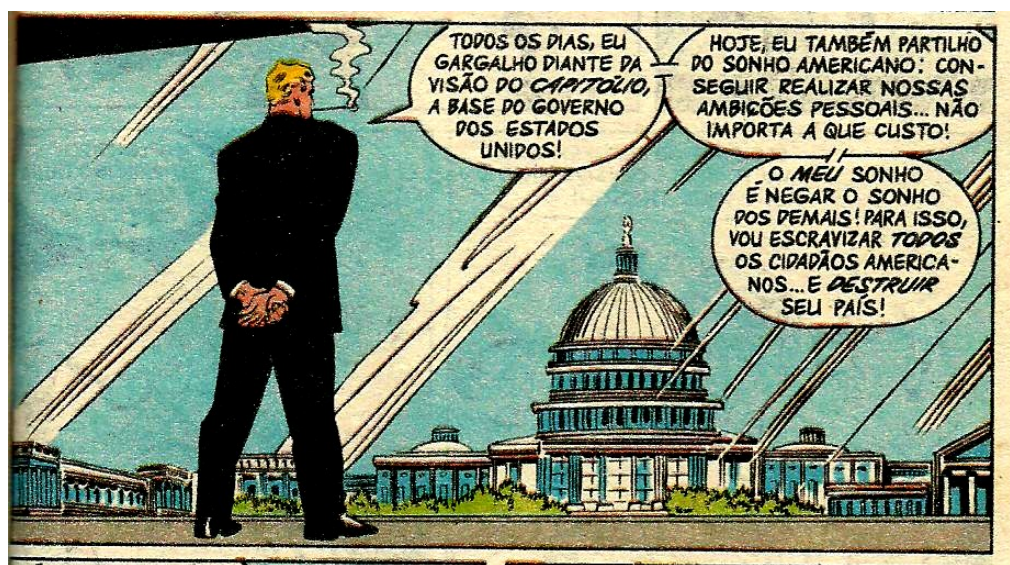


A segunda morte do Caveira Vermelha. Fonte Capitão América 99. 1987, p. 39.

No entanto, se na década de 1980 o neoliberalismo transformou-se num vilão, ele não poderia mais ser defendido pelo herói, portanto o Capitão América também deve passar por uma mudança. Nesse período, Steve Rogers é retirado do cargo de defensor da liberdade por um órgão governamental chamado a ‘Comissão’, e como vimos, um novo homem é empossado nesta tarefa, porém ele se mostra truculento, insensível e militarista, como o próprio governo de Ronald Reagan se mostrava.

Mas uma aventura não se sustenta sem o embate entre o herói e o vilão, portanto o Caveira Vermelha deveria renascer. No entanto, esse renascimento traz em seu bojo muito mais

que o simples ressurgir de uma ameaça, pois nesse momento o Caveira se torna o espelho de Steve Rogers - ou a versão corrompida dos Estados Unidos -, tanto fisicamente quanto ideologicamente, que usa as próprias ideias defendidas pelo povo dos Estados Unidos - neoliberalismo - para prejudicar a população.

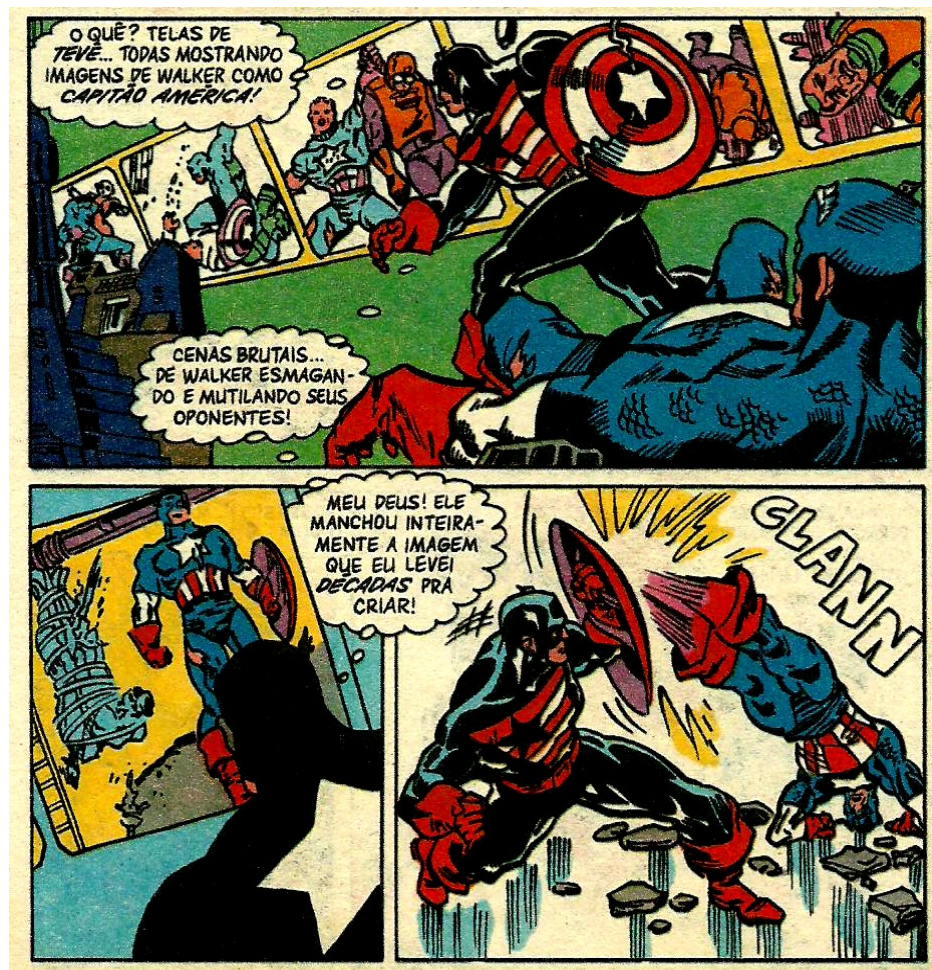


O Caveira Vermelha torna-se neoliberal. Fonte: Capitão América 161, p.67

No decorrer da saga as manipulações arquitetadas pelo Caveira culminam no embate entre o ‘novo’ Capitão e o ‘velho’, ou seria na realidade o novo Estados Unidos ditado pelo neoliberalismo desenfreado lutando contra o antigo? Entendemos que sim. E este entendimento é reforçado quando Steve Rogers visualiza em telas de TV os ‘feitos’ de seu substituto, que devido a seus atos de truculência, extrema violência, incompreensão e autoritarismo exagerado, pode colocar a perder toda a imagem de defensor da liberdade e das minorias que ele criou, atitudes estas, muito similares aquelas adotadas pelo governo do momento, pois como nos explica Leandro Karnal:

Em 1982, Reagan invadiu a ilha de Granada, no Caribe, cujo governo socialista queria implementar reformas. Na América Central, o governo americano treinou e bancou guerrilhas anticomunistas contra o governo socialista dos sandinistas na Nicarágua (que derrubou o ditador pré-americano, Somoza, em 1979) e providenciou assistência militar e econômica aos governos e as forças militares de El Salvador e da Guatemala. Em 1989, presidente George Bush Sr. invadiu brutalmente o Panamá para demolir o governo de um ex-aliado, Manuel Noriega, que contrariara os interesses dos Estados Unidos. Essas últimas intervenções da Guerra Fria na região foram altamente sangrentas: centenas de milhares de civis foram mortos, freqüentemente por esquadrões da morte cujos integrantes se formaram na “Escola das Américas”, um centro de treinamento

contra insurgência montado pelos Estados Unidos, primeiramente no Panamá e, depois, na Geórgia, EUA. A transição à democracia nos países da América Central nos anos 1990 foi administrada por governos norte-americanos, garantindo regimes favoráveis aos seus interesses na região (2008, p. 261/262).



A 'imagem' dos Estados Unidos ameaçada. Fonte: Capitão América 161. p. 89.

Não são apenas as questões mais ligadas à inclinação política econômica que estão retratadas nas páginas das revistas do Capitão na década de 1980, neste momento após criticar o novo posicionamento econômico adotado pelo governo, a temática das aventuras do herói novamente se voltam para questões sociais.

Na década de 1980 uma verdadeira epidemia afligia os Estados Unidos: o consumo de drogas. Como nos explica Peter Reuter, a epidemia de Crack começou em Los Angeles e em Nova York aproximadamente em 1982 e se estendeu para outras cidades durante os cinco anos seguintes, tal epidemia durou cerca de dois anos em cada uma das cidades e se concentrava entre

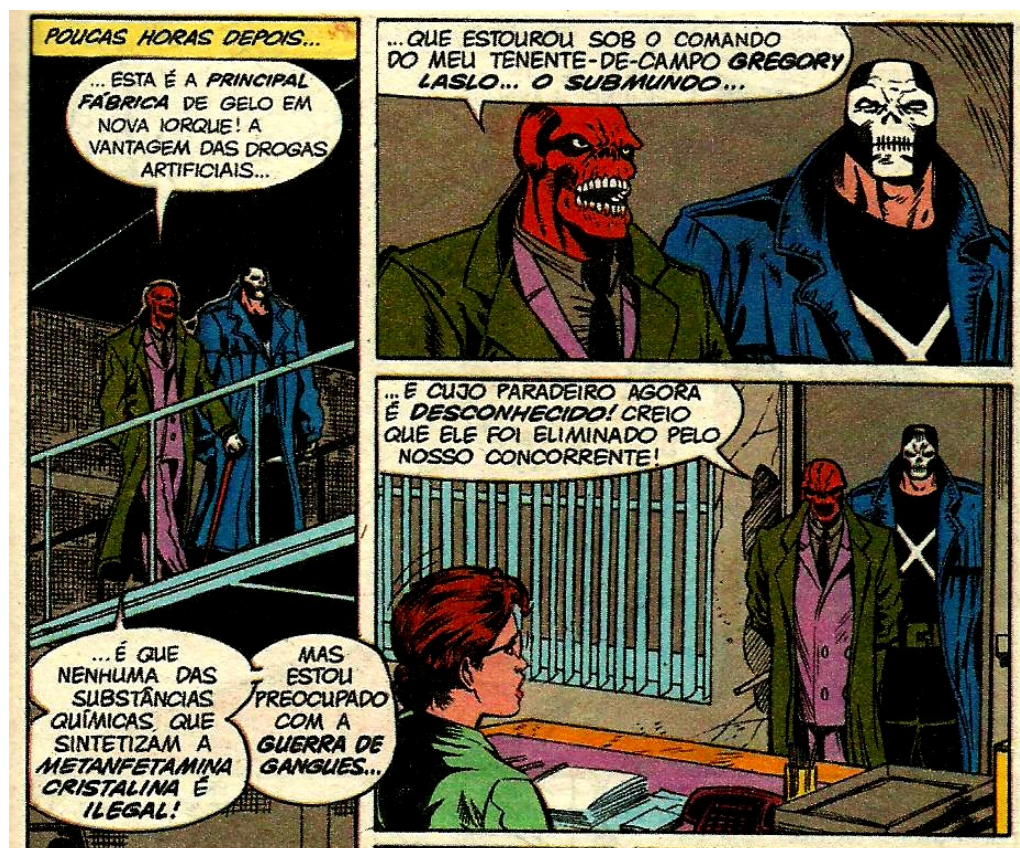
as pessoas jovens de comunidades de minorias pobres. Desde 1981, ano no qual Ronald Reagan assumiu a presidência, a resposta estatal ao problema das drogas enfatizou as medidas de controle, onde o governo federal designou cerca de dois terços de seus fundos destinados ao controle de drogas para atividades de repressão desde 1985⁵⁷. Ao final da década de 1980, em meio a esta verdadeira tragédia social, onde o consumo de drogas pela sociedade é tão alto que não pode ser ignorado nem mesmo pelos quadrinhos, o Capitão América é questionado por um de seus ajudantes, que por um momento se torna um viciado em drogas, se não seriam as drogas, referindo-se ao soro do supersoldado, a fonte de seu ‘poder’.



O problema das drogas nos quadrinhos. Fonte: Capitão América 177. p.56

⁵⁷ REUTER, disponível em: http://coletivodar.files.wordpress.com/2009/07/peter_reuter_cladd1_port.pdf - acessado em 19/06/2011.

Não apenas o uso de drogas tanto ilegais quanto legais é colocado em questionamento, mas a violência que advém do tráfico destas substâncias também é abordada, e as ‘guerras’ entre gangues de traficantes rivais são amplamente exploradas pelos autores deste período. O próprio Caveira Vermelha é realinhado, - ou diríamos rebaixado? - a um simples traficante, e, juntamente com seu cúmplice ‘ossos cruzados’ torna-se o coordenador da uma operação encarregada da distribuição de uma nova droga, existente apenas nos quadrinhos chamada ‘gelo’.



O Caveira vermelha como um traficante de drogas. Fonte: Capitão América 178. p.63.

Como sanar problemas tão evidentes na sociedade estadunidense quanto o das drogas e dos traficantes? Neste momento as aventuras do Capitão América propõem soluções para ambos os problemas. Em primeiro lugar vemos de maneira um tanto controversa a mensagem de que os Estados Unidos não irão tolerar a ação de traficantes em seu solo, quando as investidas do Caveira Vermelha são repudiadas pelo ‘Rei do Crime’, um outro vilão do universo Marvel, mas que não compactua das ambições do Caveira por ele ser um nazista (Capitão América 178. p. 63.).

A questão do vício nas drogas é solucionada pelo Capitão América quando este passa por um auto imposto processo de desintoxicação. Ao investigar a ação de traficantes e seu esquema de distribuição de drogas, o Capitão acaba acidentalmente se expondo a mesma droga comercializada pelo Caveira Vermelha (Capitão América 177. p. 64.). Em consequência do infeliz acidente, o soro do supersoldado latente em suas veias fica contaminado, causando surtos paranóicos e constantes alucinações. A única forma de solucionar o problema seria uma transfusão sanguínea completa, que também retiraria todo o soro do supersoldado do corpo de Rogers, procedimento que poderia torná-lo um homem comum (Capitão América 178. p.63.). Após realizar tal intervenção, Steve precisa saber se o que constituía o Capitão América era ele próprio, ou o soro do supersoldado que fora retirado, e assim com essa incerteza, parte para enfrentar mais uma vez o Caveira Vermelha.

Mesmo sem o soro do supersoldado, Steve Rogers consegue provar ser ainda o Capitão América e não precisar de uma substância sintética para defender a justiça, a liberdade e os oprimidos:



Os Estados Unidos vencendo as drogas. Fonte: Capitão América 178. P.80.

Assim, o Capitão América, símbolo dos Estados Unidos, indica com sua atitude e seu discurso que não era o soro do supersoldado que fazia dele um herói e sim seus valores, sua

coragem e perseverança. Com isso traz a mensagem de que na identidade de sua nação estão internalizadas qualidades para enfrentar as dificuldades e que os estadunidenses não precisam de drogas para lidar com seus problemas, mas sim de descobrir em si, como o Capitão descobriu, a coragem para a luta por igualdade, liberdade e justiça.

3.2.5 – Os anos perdidos

A chegada de uma nova década, a de 1990, trouxe novamente enormes transformações. No entanto estas mudanças não ficaram restritas apenas ao plano da sociedade estadunidense, e em muitos aspectos afetaram o âmbito global.

Ainda nos últimos suspiros da década de 1980, precisamente no ano de 1989, após um longo e dilacerante processo de crise, como uma fila de dominós onde o primeiro é derrubado e todos caem, os partidos comunistas do leste europeu foram, um a um, perdendo seu poder de comando. Tais acontecimentos são analisados por John Lewis Gaddis em seu ‘História da guerra fria’, onde o autor nos explica que:

[...] No começo de 1989, a esfera soviética de influência na Europa Oriental parecia tão sólida quanto fora ao longo das quatro décadas e meia. Mas em maio, Chernyaev, auxiliar de Gorbachev, anotou sombriamente em seu diário: “O socialismo está desaparecendo na Europa oriental. (...) Em toda parte as coisas estão ficando diferentes do que se tinha imaginado e proposto.” Em outubro, Gennadi Gerasimov, assessor de imprensa do Ministério de Relações Exteriores, chegou até a brincar a respeito. “Conhece a canção de Frank Sinatra *My Way*?” - respondeu ele quando lhe perguntaram o que tinha acontecido com a Doutrina de Brejnev. ‘A Hungria e a Polônia estão fazendo as coisas *their way*’ (do seu jeito). Agora temos a doutrina de Sinatra.” No fim do ano, nada restara: o que o Exército Vermelho tomara na Segunda Guerra Mundial, o que Stalin consolidara, o que Khrushchev, Brejnev, Andropov e mesmo Chernenko tinham tentado preservar, tudo estava perdido. Gorbachev estava determinado a fazer o melhor possível com os fatos (2006. P. 239).

No entanto, por mais que Mikhail Gorbachev, secretário geral do Partido Comunista desde 11 de Março de 1985, e efetivamente, o verdadeiro líder da União Soviética, tentasse, a crise no socialismo europeu se alastrou de uma forma verdadeiramente irrefreável. Neste contexto, após pouco mais de 40 anos do nascimento da Alemanha Oriental, na noite de 9 de Novembro de 1989 caiu o Muro de Berlim, símbolo de toda a Guerra Fria que manteve a capital alemã dividida por 28 anos.

A destruição do Muro de Berlim em 1989, apenas marca o início da queda do castelo de cartas que se estendeu por todo o leste europeu. A partir do ano de 1990, uma a uma as repúblicas que compunham a URSS, tornaram-se independentes, em junho de 1991 a Rússia elegeu seu próprio presidente: Boris Yeltsin, que possuía objetivos bem definidos: abolir o Partido Comunista, dismantelar a União Soviética e fazer da Rússia um Estado capitalista democrático independente (Idem, 2006, p. 246).

Dessa forma, após passar por um golpe, e ver sua autoridade literalmente evaporar, no dia 25 de dezembro de 1991, Gorbachev assinou o decreto que encerrou oficialmente a existência da União Soviética. Apesar de tudo, disposto a encarar da melhor forma possível o que acontecera, anunciou com ar cansado, em seu discurso de despedida que “Foi posto um ponto final na Guerra Fria, na corrida armamentista e na insana militarização de nosso país, que debilitou nossa economia, distorceu nosso pensamento e solapou nosso moral. A ameaça de uma guerra mundial já não existe” (GORBACHEV, 2006, p. 239).

Com o fim da bipolaridade, os Estados Unidos viram-se transformados em ‘vencedores’ da Guerra Fria e alçaram um papel de grande potência mundial, onde uma nova situação se apresenta, chamada por Cristina Soreanu Pecequilo de “o segundo século americano”⁵⁸, pois o desaparecimento das fronteiras ideológicas e econômicas, com a subsequente absorção das antigas potências comunistas pelo mercado internacional, promoveu Washington como a sede da hegemonia dos estadunidenses sobre o mundo inteiro. Abriam-se deste modo os caminhos para uma acelerada globalização econômica e cultural sob a égide do capitalismo daquele país. Um cenário inédito na história da humanidade então se formou num repente, nos quais os capitais e investimentos passaram a trafegar por todos os lados sem se abalarem frente a quaisquer barreiras.

Neste contexto, em que não havia mais barreiras ao ‘American way of life’, uma crise financeira e criativa se abate sobre a editora Marvel e principalmente sobre as aventuras do Capitão América. Em meio à crise nas vendas e, ameaças de cancelamento de títulos, nas histórias publicadas pela Marvel seus personagens enfrentavam aventuras pueris, envolvendo apenas temáticas maniqueístas, sem maiores representações.

Numa tentativa de alavancar as vendas das revistas do velho supersoldado, - que se manteve apenas graças à fidelidade dos fãs mais antigos - os escritores buscaram trazer para a

⁵⁸ Disponível em: http://www.unibero.edu.br/download/revistaelectronica/Mar04_Artigos/Cristina%20Pecequilo.pdf – acessado em 20/06/2011.

década de 1990 antigas fórmulas já estabelecidas e consagradas. A mais evidente tentativa de devolver ao título do Capitão a glória anterior pode ser observada na saga ‘Operação Renascer’, onde Steve se alia ao Caveira Vermelha para impedir que um grupo de fanáticos, de posse de um artefato extremamente poderoso - o cubo cósmico -, tragam de volta à vida a figura maléfica de Adolf Hitler, e por conseguinte, iniciem uma terceira guerra mundial.



O Capitão e o Caveira observam a tentativa de criar um quarto reich. Fonte: Marvel 98 – 3. p. 6.

Vemos nesta aventura uma tentativa desesperada de atrair a atenção do público leitor que, cada vez mais se distancia do mundo dos quadrinhos. Várias temáticas da mitologia do Capitão são usadas de uma só vez tentando alcançar o sucesso:

- ✓ O retorno de um velho personagem dos anos 70 querido dos antigos leitores;
- ✓ A ameaça de Adolf Hitler, contra a qual o Capitão América foi criado nos longínquos anos 40;
- ✓ O prenúncio de uma invasão externa, trazendo o perigo de uma terceira guerra mundial;
- ✓ A presença do Caveira Vermelha.

No entanto, mesmo com a utilização de métodos que se mostraram extremamente eficazes durante decênios de publicações, não produziram os resultados esperados e não apenas a revista Capitão América entra em grave declínio, mas toda a editora Marvel abre falência durante a década de 1990.

Mas por que os quadrinhos estavam em crise? Por que os super-heróis, sucesso sempre garantido de vendas não mais alcançavam o público?

Ora, como sabemos, a humanidade costuma clamar por salvadores quando se depara com a angústia da ameaça evidente. Se a vida está fácil e decorrendo em harmonia, deuses e heróis são ignorados. Os livros proféticos da bíblia estão repletos de visionários de olhar alucinado que perambulam, vindos do deserto e repreendem as pessoas por negligenciar o culto a Jeová quando seus silos estão repletos de cereais e são prontamente ignorados pelos habitantes destas localidades. Com efeito, é perceptível que a admiração que atualmente é devotada aos Super-heróis das histórias em quadrinhos, provavelmente herdou o *status* que anteriormente era dedicado com exclusividade a estes salvadores místicos. Nas palavras de Knowles:

[...] o tratamento reverencial dado a esses personagens – o retrato essencialmente *religioso* feito deles – que ressoa com a massa de espectadores atuais. Temos testemunhado aí, com efeito, o surgimento de um estranho tipo de religião. Hoje, os super-heróis representam para nós o papel antes representado pelos deuses nas sociedades do passado. Hoje, os fãs não rezam para o Super-Homem ou para o Batman – ou pelo menos não admitem isso. Mas, quando vê fãs vestidos como seus heróis prediletos em convenções de histórias em quadrinhos, você está testemunhando o mesmo tipo de adoração que havia no antigo mundo pagão, onde os celebrantes se vestiam como o objeto de sua adoração e encenavam seus dramas em festivais e cerimônias (2008. p. 36).

Podemos observar que neste contexto, os personagens das histórias em quadrinhos, e principalmente o Capitão América, são abandonados pelo público leitor exatamente porque esse público sente que o perigo já passou e, assim, não mais se identifica com a luta do herói para

defender a nação e seus valores, portanto não ‘necessitam’ do Sentinela da Liberdade para protegê-los. Mesmo quando os criadores da aventura ‘Operação Renascer’, evocam a personalidade de Adolf Hitler – símbolo incontestável de malevolência – para compor o clima ‘ameaçador’ da saga, ou mesmo quando incorporam o tenebroso Caveira vermelha, estes dois, não são mais os inimigos dos Estados Unidos, ou pelo menos não os representam mais, pois na visão de sua população, seu país ‘venceu’ o último obstáculo que realmente poderia ser perigoso à existência de seu país: a União Soviética.

O universo ficcional do Capitão América, que como podemos perceber, se manteve forte e sobreviveu a mais de meio século de publicações graças às modificações que passou através dos anos, em que conseguiu trazer refletido em suas páginas os medos e anseios da sociedade estadunidense, foi dentre todas as construções fictícias dos quadrinhos, o mais prejudicado com esta nova realidade. Encravado no cerne da criação do Capitão América, está a luta ideológica patriótica e, para tanto, o personagem necessita de um contraponto nítido para combater, ou seja, é preciso que a sociedade identifique transfigurado em suas aventuras a figura do Capitão como herói, bem como o Caveira Vermelha como a ameaça/vilão. Como evidenciamos anteriormente um dos pontos-chaves da ‘Jornada do Herói’ consiste justamente no embate entre o herói e o vilão e todo o significado que advém deste choque, porém, no momento em que a sociedade não mais reconhece o Caveira como um ‘perigo’, este conflito deixa de transmitir significado e é neste período que os personagens deixam de ser importantes para o público.

Durante décadas, o Caveira vermelha foi alterado para que pudesse ser o representante das ameaças que afligiam os Estados Unidos, - nazista, comunista, neoliberal, traficante - porém durante a década de 1990 a sociedade estadunidense não tem clareza quanto o que é esta ameaça ou mesmo se ela se quer exista. Nem a reformulação radical que o Capitão e toda sua mitologia passou na malfadada saga ‘Heróis Renascem’ de 1996, onde literalmente é criado um mundo novo para abrigar os embates entre os personagens, conseguiu devolver as antigas honras do passado ao velho soldado e seu antagonista.

O retorno ao mais alto posto ante o público consumidor de HQs, bem como perante a indústria dos quadrinhos, somente retornara ao título do Capitão América na década vindoura, quando dois novos elementos se apresentarão no cenário mundial causando uma verdadeira reviravolta em tudo aquilo em que a sociedade estadunidense acreditava estar definido: o grupo terrorista Al-Qaeda e o futuro presidente dos Estados Unidos George W. Bush. Estes dois novos

atores trouxeram uma gama de transformações tão radicais na comunidade global, na sociedade estadunidense e, por conseqüência, no universo do Capitão América, que este trabalho não possui páginas necessárias para realizar sua análise, sendo necessário para tal, uma nova pesquisa que envolva especificamente todas as peculiaridades que delas resultaram.

Considerações finais

No decorrer do presente trabalho, promovemos algumas contextualizações acerca de ditames que, talvez muitos leitores considerariam desnecessárias. No entanto, para a compreensão dos preceitos que a pesquisa evoca, tais apresentações não são apenas pertinentes, mas se fazem estritamente indispensáveis, e neste ínterim, ao chegarmos à etapa final, acreditamos ter conseguido atingir os objetivos propostos e elucidar a questão problema que norteou nossa análise: Como os personagens Capitão América e Caveira Vermelha representam a política e a sociedade dos Estados Unidos? Ao suceder a pesquisa, percebemos que a referida questão não seria respondida tão simplesmente e para que alcançássemos sua finalização, ela deveria ser trabalhada de diferentes formas, e para tanto, buscamos nas mais diferentes áreas acadêmicas os meios para decifrá-la.

Como demonstrado ao longo do terceiro capítulo, por meio da teoria desenvolvida por Joseph Campbell, intitulada ‘A Jornada do Herói’ entendemos como as figuras heroicas dos personagens das HQs, tal qual os mitos antigos, se estruturam dentro do imaginário coletivo para alcançar a representatividade perante o público. Também por meio dela é possível observar que neste contexto, as histórias em quadrinhos, devido ao seu caráter amplamente narrativo, bem como sua representação arquetípica, ocupam lugar de evidência no imaginário coletivo, evocando um espaço que outrora era ocupado pela figura do poeta-rapsodo perante os demais mortais, na transição das narrativas míticas contendo as aventuras e desventuras dos deuses e heróis.

Com efeito, é perceptível que a admiração que atualmente é devotada aos Super-heróis das histórias em quadrinhos, alcançou o *status* que anteriormente era dedicado com exclusividade a estes salvadores míticos. Assim ao percorrer a trajetória da ‘Jornada do Herói’, o Capitão América deixa de ‘ser’ apenas um simples personagem de história em quadrinhos para ser alçado à categoria de um novo ‘ser’ um herói mítico e messiânico, ou seja, um herói nobre que se sacrifica em nome do altruísmo para salvar os outros tornando-se muito popular por lidar com ansiedades profundamente arraigadas na vida estadunidense. Este fato colaborou imensamente para que o personagem alcançasse um lugar icônico na cultura dos Estados Unidos, por meio de elementos narrativos míticos que, auxiliaram na identificação cultural do personagem, transformando-o em uma das figuras mais análogas ao ‘*American Way of Life*’.

Em tal conjuntura identificamos que neste caso específico, o mito do Capitão América está intrinsecamente ligado a cultura de seu país que, podemos definir aqui, como sendo altamente individualista, ou seja, nos Estados Unidos, a população tende a reproduzir a doutrina de que ‘você depende somente de si mesmo para se tornar um vencedor’, se mantendo enquadrada e fixada no arquétipo do guerreiro, que permeia a história de tal país desde sua origem. Aceitando tal argumentação, também é possível alcançar uma melhor compreensão sobre a crescente ideologia de dominação que frequentemente é exercida pelos estadunidenses, ideologia esta, pautada pela tradição bélica que envolve a maioria de seus cidadãos, e que encontra seu caráter máximo na definição do ‘Destino Manifesto’.

O destaque alcançado pelo personagem como defensor do modo de vida dos Estados Unidos o ‘*American Way of Life*’, fica ainda mais evidente ao observarmos as palavras do próprio herói quando este diz que não representa os Estados Unidos, pois o presidente já cumpre esta função, e que por toda sua vida o que representou e pelo que lutou foram os ideais em que se fundaram os Estados Unidos: liberdade, justiça e igualdade, terminando o discurso dizendo que estes são comuns a todos os povos e não só aos estadunidenses. (Capitão América 151. 1991).

No entanto, como vimos no terceiro capítulo, a ‘Jornada do Herói’ oferece apenas uma resposta parcial, somente trazendo à luz a questão referente à representatividade do herói perante o imaginário coletivo, não sendo suficiente para fornecer uma conclusão adequada para o problema proposto. O complemento necessário para entendermos e solucionarmos o enigma foi encontrado justamente no ‘conflito’, pois é precisamente nele que a figura mítica do Capitão América se faz indispensável. É no enfrentamento do Caveira Vermelha que o heroísmo vem a tona e deixa o universo do Capitão tão atrativo à sociedade estadunidense.

Como vimos, dentro da estrutura narrativa da ‘jornada’ o arquétipo da sombra cumpre uma função extremamente específica, sendo o responsável por desafiar o herói gerando os conflitos que trarão a tona o que o herói tem de melhor, e, como percebemos na etapa final do trabalho, apesar de ter sofrido transformações ao longo das seis décadas analisadas, é notória a presença do Caveira Vermelha em todas as fases significativas pelas quais se passou o personagem, sendo sempre ‘evocado’ quando se faziam necessárias as ‘atualizações’ mais radicais no mesmo. Como sabemos, o sucesso de qualquer publicação quadrinizada reside na ‘identificação’ do público com o personagem, ou, no caso do vilão, na ameaça/medo provocado por ele. Portanto, concordando com este entendimento, é possível afirmar que o universo

ficcional do Capitão América se manteve forte e sobreviveu a 60 anos de publicações, graças às modificações em que conseguiu trazer representado em suas páginas os medos e anseios da sociedade estadunidense, na qual o Caveira Vermelha desempenhou um papel central.

Por fim, concluímos que as histórias em quadrinhos são um fenômeno de mídia do século XX. Suas formas de produção, enredo e distribuição evoluíram com o passar dos anos, atingindo uma escala quase global. Com temas que variam do cotidiano ao fantástico, sendo muito comum a inserção de diversas referências às conjunturas políticas e sociais de seu tempo, dando aos quadrinhos um olhar do mundo à sua época. No entanto, por anos os historiadores ignoraram as HQs por diversos motivos, talvez, por considerá-las uma forma de cultura ‘menor’ ou por desconhecerem suas especificidades, tais como a possibilidade de criação de obras autorais, reflexivas e críticas, mesmo dentro de um meio focado principalmente no entretenimento. Porém, é importante destacar que os olhares demonstrados nos quadrinhos podem ser consideravelmente característicos, além de se diferenciarem de outras obras culturais por diversos motivos, seja por ter um público individualizado, normalmente composto em sua maioria por jovens, seja por se tratar de um meio de comunicação de massa que ainda mantém uma integridade autoral, que como vimos, possibilita que seus autores transmitam suas ideias sem muitas interferências, já que os mesmos possuem uma larga participação no processo de produção.

REFERÊNCIAS

- A Saga dos 4 Capitães América.** Abril Jovem. 1991.
- ABBADE, Mário. 2008. Dark Knight | **Seria Batman um gay? A difícil vida de ser herói.** Disponível em: <[HTTP://jovemnerd.ig.com.br/especiais/filmes/dark-knight-seria-batman-um-gay/](http://jovemnerd.ig.com.br/especiais/filmes/dark-knight-seria-batman-um-gay/)>. Acesso em: 19 jan. 2011.
- ADORNO, T. W.; HORKHEIMER, M. **Dialética do esclarecimento.** Rio de Janeiro: J. Zahar, 1986.
- Almanaque do Capitão América 04.** Abril Jovem. 1979.
- Almanaque do Capitão América 05.** Abril Jovem. 1979.
- Almanaque do Capitão América 31.** Abril Jovem. 1981.
- Almanaque do Capitão América 32.** Abril Jovem. 1981.
- Almanaque do Capitão América 38.** Abril Jovem. 1982.
- ALVAREZ, Sonia E. et al. **Cultura e política nos movimentos sociais latino americanos: novas leituras.** Belo Horizonte: Ed. UFMG. 2000.
- ANDRADE, Carlos Drummond de apud MOYA, Álvaro de. **História da história em quadrinhos.** Porto Alegre: L&PM, 1986.
- ANSELMO, Zilda Augusta. **História em quadrinhos.** Petrópolis: Vozes, 1975.
- BANDEIRA, Daslei. **O escudo manchado.** João Pessoa: Marca de Fantasia, 2007.
- BARBOSA, Alexandre. et al. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula.** São Paulo: Contexto, 2005.
- BARKER, M. **Comics: Ideology, Power and the Critics.** New York: St. Martins Press Inc. 1989.
- BASÍLIO, Claudio Roberto. **Os negros nas histórias em quadrinhos.** Disponível em: <http://hqmaniacs.uol.com.br/principal.asp?acao=materias&cod_materia=297>. Acesso em: 06 maio 2010.
- BERNARDO, Thiago Monteiro. **Histórias em quadrinhos e política.** In SILVA, Francisco Carlos T. da. Et al. Enciclopédia do Século XX: Guerra & Revoluções – Eventos, Ideias e Instituições. Rio de Janeiro: Elsevier, 2004.
- BERTONHA, João Fábio. **Fascismo, Nazismo e Integralismo.** São Paulo: Ática, 2004.

BERUTTI, Flávio. FARIA, Ricardo. **História do Tempo Presente – Textos e Documentos 7**. Editora Contexto. São Paulo: 2003.

Biblioteca Histórica Marvel – Capitão América. Panini. 2008.

BIDE-LUYTEN, Sonia M. (org). **Cultura pop japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005.

_____. **O que é história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BOURDIEU, Pierre. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

BRAUDEL, Fernand. **Escritos sobre a história**. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 1992.

Captain America 78. Atlas Comics. Setembro de 1954.

Capitão América 98. Abril Jovem. 1987.

Capitão América 99. Abril Jovem. 1987.

Capitão América 151. Abril Jovem. 1991.

Capitão América 158. Abril Jovem. 1992.

Capitão América 159. Abril Jovem. 1992.

Capitão América 161. Abril Jovem. 1992.

Capitão América 165. Abril Jovem. 1993.

Capitão América 178. Abril Jovem. 1994.

Capitão América 209. Abril Jovem. 1996.

Capitão América Especial – As Primeiras Histórias. Abril Jovem. 1992.

Capitão América Especial – O Mal Está de Volta. Abril Jovem. 2000.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamentos, 1997.

_____. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990.

CARDOSO, Ana Leal; GOMES, Carlos Magno. **Do imaginário às rerepresentações na literatura**. São Cristovão: Editora UFS, 2007.

CARVALHO, V. A. A vida que há na morte. In.: BROMBERG, M. H. P. et al. **Vida e morte: laços da existência**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1996.

CATÃO, Romana Leão Azevedo; GALINA, Sibelle Licianne. **A sociologia e a nona arte: o controle social contemplado pelo olhar inusitado das histórias em quadrinhos e a análise de seus aspectos dentro da esfera penal.** FIDES, Natal, V. 2, n. 1, jan/jun. 2011. Disponível em: <<http://www.revistafides.com/ojs/index.php/br/article/view/153>> Acesso em: 11 jul. 2011.

CHABON, Michael. **As incríveis aventuras de Kavalier & Clay.** São Paulo: Record. 2002.

CHARAUDEAU, Patrick. **Discurso das mídias.** São Paulo: Editora Contexto, 2009.

CHARTIER, R. **O Mundo como Representação.** Estudos Avançados, vol. 5, n. 11. p. 173-188, 1991.

CIRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos.** Petrópolis: Vozes. 1977.

_____. **Quadrinhos, sedução e paixão.** Petrópolis: Vozes. 2000.

_____. **Para Ler os Quadrinhos.** Petrópolis: Vozes, 1972.

CODESPOTI, Sérgio. **Surgem os super-heróis.** In Kaboom Especial número 1. São Paulo: Editora Eclipse, 2005.

COELHO, Teixeira. **O Que é Indústria Cultural.** São Paulo: Brasiliense, 1981.

DUBY, Georges. **As três ordens, ou, o imaginário do feudalismo.** Lisboa: Estampa, 1982.

DURAND, Gilbert. **O Imaginário: Ensaio Acerca das Ciências e da Filosofia da Imagem.** Rio de Janeiro: DIFEL, 1998.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados.** São Paulo: Perspectiva, 2008.

EISENHOWER, Dwight D. Apud MCNEESE, Tim. **The civil rights movement: striving for justice.** New York: Chelsea House. 2008.

_____. **Teoria dos dominós.** disponível em: <http://educaterra.terra.com.br/voltaire/mundo/guerra_vietna4.htm>. Acesso em: 19 maio 2011.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial.** 3ª ed. São Paulo: editora Perspectiva S.A. 2004.

Enciclopédia Marvel. 2005.

FERABOLLI, Silvia. **Yom Kippur, Camp David e a entrada definitiva dos Estados Unidos no mundo árabe via triangulação Riad-Cairo-Washington.** In DINIZ, Eugenio. Org. Belo Horizonte: Ed. PUC Minas, 2009.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder.** Rio de Janeiro: Graal, 1989.

GADDIS, John Lewis. **História da Guerra Fria**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

GRAMSCI, Antonio. **Literatura e Vida Nacional**. Rio de Janeiro: Ed. Civilização Brasileira, 1978.

Grandes Heróis Marvel Premium - 1. Abril Jovem. 2000.

Grandes Heróis Marvel Premium - 12. Abril Jovem. 2001.

GOMES, Álvaro Cardoso. **Introdução aos estudos da literatura**. São Paulo: Atlas, 1991.

GORBACHEV, Mikhail. Apud GADDIS, John Lewis. **História da Guerra Fria**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

Guerra Civil 7. Panini. 2008.

Heróis Renascem – Capitão América - 1. Abril Jovem. 1998.

Heróis Renascem – O retorno - 4. Abril Jovem. 1999.

Hipocráticos Hipócritas. Disponível em:

<http://veja.abril.com.br/especiais_online/segunda_guerra/edicao006/sub2.shtml>. Acesso em: 02 jan. 2012.

HOBSBAWM, Eric. **Era dos extremos**. São Paulo: Companhia das letras, 2001.

JEANNENEY, Jean-Noël. In RÉMOND, René. **Por uma história política**. Rio de Janeiro: UFRJ, 1996.

JOSEF, Bella. **A máscara e o enigma**. Rio de Janeiro: Francisco Alves editora. 1986.

_____. **História da literatura hispano-americana**. 4. ed. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 2005.

JUVENAL. **Sátiras**. Rio de Janeiro: Ediouro, 1980.

JUNG, Carl Gustav. **Aion - Estudos sobre o simbolismo do si-mesmo**. Petrópolis: Vozes, 1986.

_____. **Psicologia do inconsciente**. Petrópolis: Vozes, 1998.

JUNIOR, Gonçalo. **A guerra dos gibis**. São Paulo: Cia das letras, 2004.

KARNAL, Leandro. et al. **História dos Estados Unidos – Das origens ao século XXI**. São Paulo: Editora Contexto, 2008.

- KAUFFER, Rémi. **Watergate - a queda do estadista**. Disponível em: <http://www2.uol.com.br/historiaviva/reportagens/watergate-__a_queda_do_estadista_imprimir.html>. Acessado em: 02 maio 2011.
- KENNEDY, John F. Apud GADDIS, John Lewis. **História da Guerra Fria**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.
- KNOWLES, Christopher. **Nossos deuses são super-heróis: A história secreta dos super-heróis das revistas em quadrinhos**. São Paulo: Editora Cultrix, 2008.
- KRENSKY, Stephen. **Comic Book century: the history of American comic books**. Minneapolis: Twenty-First Century Books. 2008.
- LACERDA, Gustavo Biscaia de. (2004). Resenha de. PECEQUILO, Cristina Soreanu. **“Política externa dos Estados Unidos: continuidade ou mudança?”**. In: Revista Brasileira de Ciências Sociais. Vol.54. São Paulo: ANPOCS. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0102-69092004000100012&script=sci_arttext&tlng>. Acesso em: 20 set. 2007.
- LANNONE, Leila Rentroia & LANNONE, Roberto Antônio. **O mundo das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Moderna, 1994.
- LE GOFF, Jacques. **O Imaginário medieval**. Lisboa: Estampa, 1994.
- LEE, Stan. Apud **Wizmania**. São Paulo: Panini, Número 44 – Maio, 2007.
- LENHARO, Alcir. **Nazismo – O triunfo da vontade**. São Paulo: Ática, 2001.
- _____. **O Imaginário medieval**. Lisboa: Estampa, 1994.
- LEUCHTENBURG, William E. **O Século inacabado – A América desde 1900**. Volume II. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1976.
- LIMONCIC, Flávio. Macarthismo. In SILVA, Francisco Carlos T. da. Et al. **Enciclopédia do Século XX: Guerra & Revoluções – Eventos, Ideias e Instituições**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2004.
- MACCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.
- MAGALHÃES, Henrique. **O Tico Tico: 100 Anos de Encantamento**. São Paulo. Disponível em: <<http://www.universohq.com/quadrinhos/2005/ticotico.cfm>>. Acessado em: 14 jul. 2009.
- MARINGONI, Gilberto. **Angelo Agostini, um século sem o lápis da Abolição**. Disponível em: <<http://www.estadao.com.br/noticias/impresso,angelo-agostini-um-seculo-sem-o-lapis-da-abolicao,500190,0.htm>>. Acesso em: 02 jan. 2012.
- _____. **Angelo Agostini - A imprensa ilustrada da corte à capital federal, 1864-1910**. São Paulo: Devir Livraria, 2011.

MARNY, Jacques. **Sociologia das histórias em quadrinhos**. Porto: Civilização, 1970.

Marvel 97 - 1. Abril Jovem. 1997.

Marvel 97 - 8. Abril Jovem. 1997.

Marvel 98 - 2. Abril Jovem. 1998.

Marvel 98 - 4. Abril Jovem. 1998.

Marvel 98 - 5. Abril Jovem. 1998.

Marvel 2000 - 1. Panini. 2000.

Marvel 2000 - 2. Panini. 2000.

Marvel 2000 - 3. Panini. 2000.

MAYA, Álvaro. **Revista Balão: vanguarda e pioneirismo na HQ nacional**. Disponível em: <<http://jornalivros.co.cc/?p=235>>. Acesso em: 14 jul. 2009.

MELLO, Raphaella de Campos. **Nixon, o homem da América dos humildes**. Disponível em: <http://www2.uol.com.br/historiaviva/reportagens/watergate-__a_queda_do_estadista_imprimir.html>. Acesso em: 02 maio 2011.

MIRANDA, Sérgio. **KGB: Guerra Fria e suja: Os bastidores de uma disputa que reúne espionagem, corrupção e assassinatos em 90 anos de história dos serviços secretos e da temida KGB**. Disponível em: <<http://historia.abril.com.br/guerra/kbg-capa-guerra-fria-suja-518169.shtml>>. Acesso em: 22 out. 2011.

MOLERO, Erico. **Angelo Agostini**. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/artistabio.aspx?cod_art=2951>. Acesso em: 02 jan. 2012.

MOYA, Álvaro de. **História da história em quadrinhos**. Porto Alegre: L&PM, 1986.

MUNHOZ, Sidnei J. **A construção do império estadunidense**. In: SILVA, Francisco Carlos Teixeira da. Et al. (coords.). **Impérios na história**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.

Neutrality Acts: Disponível em: <<http://library.thinkquest.org/15511/data/encyclopedia/neutralityacts.htm>>. Acesso em: 29 maio 2011.

NIXON, Richard M. Apud GADDIS, John Lewis. **História da Guerra Fria**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

Os Novos Vingadores 25. Panini. 2006.

Os Novos Vingadores 31. Panini. 2006.

Os Novos Vingadores 35. Panini. 2006.

Os Novos Vingadores 37. Panini. 2007.

Os Novos Vingadores 49. Panini. 2009.

Os Novos Vingadores 60. Panini. 2009.

Os Novos Vingadores 62. Panini. 2009.

Os Novos Vingadores 68. Panini. 2009.

PATATI, Carlos & BRAGA, Flávio. **Almanaque dos Quadrinhos – 100 Anos de Uma Mídia Popular.** Rio de Janeiro: Ediouro. 2006.

PECEQUILO, Cristina Soreanu. **A Transição do pós-guerra fria.** Disponível em: <http://www.unibero.edu.br/download/revistaelectronica/Mar04_Artigos/Cristina%20Pecequilo.pdf>. Acesso em: 20 jun. 2011.

PEDROSA, Paulo Sérgio Rodrigues. **Eugenia: o pesadelo genético do século XX. Parte III: a ciência nazista.** Disponível em: <http://www.montfort.org.br/index.php?secao=veritas&subsecao=ciencia&artigo=eugenia_ciencia_nazista>. Acesso em: 09 out. 2011.

PEREIRA, Adréa. **Henfil - A Resistência Pelo Humor.** Disponível em: <http://hqmaniacs.uol.com.br/principal.asp?acao=materias&cod_materia=479>. Acessado em: 14 jul. 2009.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. **O imaginário da cidade: visões literárias do urbano – Paris, Rio de Janeiro, Porto Alegre.** Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS, 1999.

RAMONE, Marcus. **A trajetória das HQs de terror no Brasil.** São Paulo. Disponível em: <www.universohq.com/quadrinhos/2004/hq_horror_brasil.cfm>. Acessado em: 13 Jul. 2009.

RANDALL, Marta. **Os grandes líderes – Kennedy.** São Paulo: Nova Cultural. 1988.

Revista de cultura Vozes. Petrópolis, nº 4, ano 65, volume LXV, Maio de 1971.

RÉMOND, René. **Por uma história política.** Rio de Janeiro: UFRJ, 1996.

REUTER, Peter. **Avaliação da Política sobre Drogas dos Estados Unidos.** University of Maryland. Disponível em: <http://coletivodar.files.wordpress.com/2009/07/peter_reuter_cladd1_port.pdf>. Acesso em: 19 jun. 2011.

REZENDE, Rodrigo. **Doutores da agonia.** Disponível em: <<http://melop.sites.uol.com.br/blogger/mat0002.htm>>. Acesso em: 01 jan. 2012.

RIPLEY, C. Peter. **Os grandes líderes – Nixon**. São Paulo: Nova Cultural. 1989.

Rumo à Guerra Civil 1. Panini. 2007.

SAMUELS, Andrew; SHORTER, Bani; PLAUT, Fred. **Dicionário Crítico de Análise Junguiana**. Rio de Janeiro: Imago Ed., 1988.

SANDERSON, Peter. Apud GUIMARÃES, Augusto. **Biografia Stan Lee – Parte I**
Disponível em: <<http://judao.mtv.uol.com.br/livros-hqs/biografia-stan-lee-parte-01/>>. Acesso em: 06 maio 2010.

SANTOS, Roberto Eliseu dos. **Para ler os quadrinhos Disney**: linguagem, evolução e análise de HQs. São Paulo: Paulinas, 2002.

SILVA, Antonio Ozai. in: VIANA, Nildo. **Heróis e Super-Heróis no mundo dos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Achiamé, 2005.

SOUZA, Nano. **Capitão América: Herói ou Vilão?** Disponível em:
<http://www.universohq.com/quadrinhos/2003/capitao_america1.cfm>. Acesso em: 08 maio 2011.

SRBEK, Wellington. **Pererê, uma aventura brasileira**. Belo Horizonte. – Disponível em:
<<http://maisquadrinhos.blogspot.com/2007/11/perer-uma-aventura-brasileira.html>>. Acesso em: 14 jul. 2009.

_____. **Quadrinhos e outros bichos**. João Pessoa: Editora Marca de fantasia. 2006.

STALIN, Josef . Apud GADDIS, John Lewis. **História da Guerra Fria**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

Super Heroes Unmasked. History Channel. Diretor: Steve Kroopnick. **Estúdio: A & E Home Vídeo**, 2003. 1 DVD (90 min)

THOMPSON, Edward. O Estágio final da Civilização. In: THOMPSON, Edward. **Exterminismo e Guerra Fria**. Editora Brasiliense. São Paulo: 1985.

TOTA, Antonio Pedro. **Os americanos**. Editora Contexto.são Paulo: 2009.

TRUMAN, Harry S. apud MORRIS, Richard B. **Documentos Básicos da História dos Estados Unidos**. Rio de Janeiro: Fundo de Cultura, 1964, p.225-229. In: MARQUES, Adhemar.

VALERO, Marcus. **O “Gênio” do Mal**. Disponível em:
<<http://www.xr.pro.br/Ensaios/Genio1.html>>. Acesso em: 05 maio 2011.

VALIM, Alexandre Busko; MUNHOZ, Sidnei J. Comitê de atividades antiamericanas (HUAC). In SILVA, Francisco Carlos T. da. Et al. **Enciclopédia do Século XX: Guerra & Revoluções – Eventos, Ideias e Instituições**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2004.

_____. **Velhos demônios, novos debates: Reflexões sobre Hollywood e a política norte-americana ou como o ódio é permitido desde que se odeiem as pessoas certas**. In: Transit Circle – Revista Brasileira de Estudos Americanos. Vol.3. 2004.

VIANA, Nildo. **Heróis e Super-Heróis no mundo dos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Achiamé, 2005.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

WERTHAM, Frederic. Apud ABBADE, Mário. 2008. **Dark Knight | Seria Batman um gay? A difícil vida de ser herói**. Disponível em:
<[HTTP://jovemnerd.ig.com.br/especiais/filmes/dark-knight-seria-batman-um-gay/](http://jovemnerd.ig.com.br/especiais/filmes/dark-knight-seria-batman-um-gay/)>.
Acesso em: 19 jan. 2011.

Wizmania. Maio, 2007.

WRIGHT, Charles R. **Comunicação de Massa**. Rio de Janeiro: Bloch, 1967.