

## **Whitewash Jones e o lugar do negro na Timely Comics durante o esforço de guerra**

**Whitewash Jones and the place of black people in Timely Comics  
during war effort.**

*Arthur Gibson Pereira Pinto*<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Professor de História das redes municipais de Angra dos Reis (RJ) e Queimados, mestre em ensino de História (UFRJ) e pesquisador do Laboratório de Estudos sobre Estado, Política e Sociedade (LAEPS) da FGV-CPDOC. E-mail: agibson.cederj@gmail.com

## RESUMO

O presente trabalho busca discutir a construção de um personagem negro de histórias em quadrinhos durante o período da Segunda Guerra Mundial. Trata-se de Whitewash Jones, personagem da revista em quadrinhos *Young Allies*, da Timely Comics. Debateremos a função política cumprida pelos quadrinhos durante o conflito, entendendo *Young Allies* como parte da guinada destas revistas em direção à mobilização da população para se somar ao esforço de guerra. Whitewash Jones aparece como um personagem dedicado a compor um grupo multiétnico de parceiros-irmãos do *Captain America*, que visa a posicionar os Estados Unidos como uma terra de harmonia racial e democracia. O modo como Whitewash Jones é representado, contudo, reforça muitos dos estereótipos negativos relacionados à população negra americana, o que, acreditamos, revela o lugar que estes editores e artistas imaginavam ser natural aos negros do país.

**PALAVRAS-CHAVE:** Quadrinhos; Segunda Guerra Mundial; racismo; Capitão América.

## ABSTRACT

This work seeks to discuss the construction of a black comic book Character during the period of World War II. The character in question is Whitewash Jones, from the *Young Allies* comic book published by Timely Comics. We will discuss the political function fulfilled by comics during the conflict, understanding *Young Allies* as a part of the shift in these publications towards mobilizing the population to Join the war effort. Whitewash Jones appears as a Character dedicated to being part of a multiethnic group of *Captain America's* sidekicks, aiming to position the United States as a land of racial Harmony and democracy. However, the way in which Whitewash Jones is represented reinforces many of the negative stereotypes related to the African American population, which, we believe, reveals the place that these editors and artists imagine to be natural for blacks in the country.

**KEYWORDS:** Comics; World War II; racismo; Captain America

## Os quadrinhos de super-heróis durante a Segunda Guerra Mundial.

Neste artigo buscaremos empreender uma análise do personagem de história em quadrinhos Whitewash Jones, criado em 1941 por Joe Simon e Jack Kirby na editora Timely Comics<sup>2</sup>. Este é um momento em que a produção das histórias de super-heróis estava voltada para repercutir e apoiar o esforço de guerra americano, com histórias que buscavam educar a sociedade americana para o sacrifício e o patriotismo e reforçar a ideia de unidade nacional. Sendo um personagem negro, possivelmente o único da editora, este personagem nos ajuda a refletir sobre os modos como a empresa e seus artistas pensaram o lugar do negro americano nesta conjuntura.

A entrada dos Estados Unidos na Segunda Guerra Mundial, após um acontecimento da magnitude do ataque a Pearl Harbor, contribuiu para que o desenvolvimento das narrativas de super-heróis a partir dos anos 1940 caminhasse na direção de uma adesão menos matizada aos interesses governamentais do que inicialmente acontecia. Criados no final dos anos 1930 os super-heróis em seus primeiros momentos possuíam em suas histórias uma considerável carga de crítica social. Os heróis lidavam com políticos corruptos, empresários exploradores, gangsters opressores e criminosos que aterrorizavam o trabalhador comum. Da demanda por uma ação forte que restaurasse uma certa noção popular de justiça, surgem estes seres que restabeleciam a ordem com os punhos (WRIGHT, 2001, p. 22-26).

Após Pearl Harbor, contudo, as histórias ganharam um forte tom ufanista e contornos de propaganda, adotando o propósito declarado de apoiar o esforço de guerra americano e o governo que o conduzia. Antes mesmo da entrada dos Estados Unidos na Guerra já havia a presença deste tema nos

---

<sup>2</sup> A Timely Comics se tornaria, nos anos 1960, a conhecida editora de quadrinhos Marvel Comics.

quadrinhos, seja como forma de apelar à conjuntura internacional para atrair os leitores, seja também como intervenção na disputa política pela entrada dos Estados Unidos na guerra contra o Eixo. Joe Simon e Jack Kirby, ao lançarem em março de 1941 o personagem Captain America tinham o objetivo consciente de fazer frente à posição isolacionista que predominava no país (LAWRENCE, 2003, p.2).

Mas, estando o país oficialmente fazendo parte do conflito, os quadrinhos tomaram para si tarefas de propaganda muito específicas: ajudar a unificar a população em torno do esforço de guerra, alimentar a vigilância (e a paranoia) em torno a espiões e quintas-colunas em potencial, combater a propaganda do Eixo, desumanizar o inimigo e defender a causa americana como justa (SCOTT, 2014, p.19). Era comum que as revistas estimulassem atividades de mobilização da população, como a venda de bônus de guerra, a economia de itens prioritários ou a coleta de sucata. Alguns artistas serviram às Forças Armadas, como é o caso de Stan Lee, Jack Kirby e Joe Simon, que trabalhavam na Timely Comics neste período.

Para além da iniciativa individual de artistas engajados na disputa política em torno da guerra, ou daqueles foram levados até ela por força do alistamento militar, houve também um esforço planejado do governo americano no sentido de organizar a produção das revistas em quadrinhos e seu conteúdo durante a guerra. Havia uma percepção na administração Roosevelt de que políticas governamentais mais agressivas de propaganda, especialmente aquelas ligadas à experiência da Primeira Guerra Mundial, tinham sido malvistas pela população, davam margem para paralelismo com as iniciativas fascistas no mesmo campo e eram, em muito sentidos, ineficientes. O governo desenvolve então uma dita “estratégia da verdade”, que consistia em terceirizar o papel mais direto de propaganda para entidades privadas fortemente alinhadas com o Executivo. Uma das iniciativas desta estratégia foi a criação da Writers’ War Board (WWB), uma entidade em tese privada, mas que

recebia financiamento do governo e reunia escritores, jornalistas e pessoas envolvidas com diferentes tipos de mídia com o objetivo de montar o que eles mesmos consideraram a maior máquina de propaganda da história (HOWELL, 1997, pos.795-797).

Dentro do WWB foi formado um *Comics Committee* com o objetivo de acessar este meio de comunicação extremamente popular, barato e com um sistema de distribuição razoavelmente eficaz. O *Comics Committee* foi capaz de forjar uma relação próxima com as principais editoras de quadrinhos da época, que por sua vez ganhavam favores e preferências tendo, por exemplo, acesso privilegiado aos insumos necessários para produzir o papel usado nos quadrinhos, e que eram racionados durante a guerra. Mais papel significava mais revistas e mais lucro. Jean-Paul Gabilliet aponta que a Segunda Guerra Mundial e a onda patriótica que povoou o ambiente foi o fator determinante para o boom dos quadrinhos de super-heróis (GABILLIET, 2009, pos.826). Neste sentido, ao se alinharem às políticas governamentais, as editoras se colocavam na condição de baluartes do patriotismo americano e se posicionavam comercialmente em um contexto político de exacerbação nacionalista. As editoras associadas se comprometiam a desenvolver histórias em sintonia com as advogadas pela WWB e receber indicações sobre possíveis alterações a serem feitas nelas.

Um dos pontos de maior insistência do *Comics Committee* se dava em relação ao modo como os inimigos japoneses e alemães eram representados nestas revistas. Havia uma preocupação de que os inimigos pudessem ser subestimados nas narrativas e, tendo em vista a necessidade de vender ao público a manutenção de um forte espírito de sacrifício, bem como uma postura impiedosa diante de uma guerra total, as orientações eram explícitas no sentido de desumanizar por completo a nação inimiga. Assim, para além daquilo que já era legado pelas tradições de representação de asiáticos nos Estados Unidos, com estereótipos que fundamentavam e eram fundamentados por práticas e

políticas racistas de reação à forte imigração chinesa e japonesa no século XIX; havia também uma orientação política institucional voltada para aprofundar estes estereótipos raciais. Os japoneses, neste sentido, foram o alvo preferencial. Nas revistas de super-heróis dos anos 1940 eles eram representados em feições monstruosas, em tom de pele amarelado ou esverdeado, com presas e garras imensas, salivando como se fossem animais (HIRSCH, 2014).

Esta aversão e paranoia em relação ao estrangeiro tinha o objetivo de gerar coesão interna para enfrentar as necessidades da mobilização para a guerra e, ao menos um exemplo curioso nos fornece indicação dos variados modos como este chamado pode ter sido interpretado pelos leitores. Nas páginas da revista *Captain America* os jovens leitores eram convocados a formar clubes dos *Sentinels of Liberty*, e ajudar a combater “espíões e traidores da América”. Os clubes recebiam por meio das revistas instruções em tom militar e cada um deles elegia um capitão, que por sua vez escrevia “memorandos” para o “Capitão América” sobre a conduta de seus membros. As orientações vindas da revista incluíam comprar o máximo de bônus de guerra possíveis, arrecadar fundos para a cruz vermelha, economizar papel, recolher sucata e celebrar e apoiar o governo. Os clubes eram estimulados a realizar e enviar relatos de “atos patrióticos” em troca de um certificado de mérito (ver, por exemplo *Captain America* #3, #7, #13). Joe Simon, cocriador do personagem, relatou que malas de cartas chegavam à Timely Comics todos os dias:

Centenas de clubes dos *Sentinels of Liberty* estavam sendo formados para servir o seu país, como orientado pelo *Captain America*. Jovens patriotas acusavam pessoas de traidores e malfeitores. Pessoas com nomes de origem alemã relatavam que estavam sendo acusados de fazerem transmissões de rádio suspeitas ou de serem quintas-colunas (STEVENS, 2015, p. 27).

O estímulo a que os jovens americanos estivessem mobilizados para acusar e delatar pessoas, excitados com a possibilidade de encontrarem todo tipo de atividade entendida como espionagem ou traição, e aprendendo a ler o mundo em uma dinâmica de “nós contra eles” que romantizava o papel dos Estados Unidos como nação, e do governo americano como força política, formaram o panorama da atuação política destas revistas de super-heróis nos anos da guerra. Como destaca J. Richard Stevens (2015, p.27), é possível antever neste cenário o caldo de cultura no qual se desenvolveria, nos anos seguintes, a política macarthista de perseguição política e o pânico moral do pós-guerra, um contexto em que também os quadrinhos acabariam sendo colocados como alvo de tentativas de censura e questionamento.

### **O “amigo negro”: Whitewash Jones e os *Young Allies*.**

Nos quadrinhos dos anos 1940 da Marvel uma presença se destaca para além da enorme quantidade de personagens brancos que combatem o crime e lutam em defesa dos Estados Unidos na Guerra. Trata-se do personagem Whitewash Jones, que aparecia na revista *Young Allies*, lançada como um derivado das histórias do *Captain America*. Esta revista era estrelada por Bucky, o parceiro-mirim do *Captain America*, um tipo de personagem que era comum na ficção de aventura americana. Estes personagens tinham a pretensão criar uma maior identificação entre as crianças com as revistas e costumavam servir também como alívio cômico na narrativa.

Em meados de 1941 Bucky passa a estrelar uma revista própria onde ele lidera uma equipe de crianças que se envolvem na Guerra e lutam contra os inimigos do eixo. Junto a ele estão 5 outros personagens: Toro, o único que possui superpoderes, era o parceiro mirim do Human Torch e possui os mesmos poderes que ele; Percyval “Knuckles” O’toole era um garoto irlandês-americano bom de briga e acostumado à vida nas ruas; Jefferson Sandervilt era

o garoto de família abastada que possuía recursos e capacidade intelectual para ajudar nas aventuras; Henry “Tubby” Tinkle era um garoto obeso que frequentemente servia como alívio cômico, do mesmo modo que o personagem que mais diretamente nos interessa, Whitewash Jones.

Jones era o garoto negro do grupo, ajudando a perfazer um cenário multiétnico que pode ser lido tanto como um esforço por retratar os Estados Unidos como uma terra de harmonia racial, como um apelo ao engajamento da população não-branca no esforço de guerra. Este personagem, contudo, condensa boa parte dos estereótipos relacionados com a população negra nos Estados Unidos. Stuart Hall entende que os estereótipos são construídos a partir de uma relação de poder em que os grupos e classes subalternizadas tem a representação acerca de si fixada por meio da redução a umas poucas características que ajudam a reduzir, essencializar e naturalizar as diferenças. O estereótipo ajuda a estabelecer parâmetros para aquilo que é considerado normal e o que é entendido como anormal e, em sua rigidez, ajuda a forjar e consolidar um sistema de exclusão. Ao ser uma prática social de imposição de uma visão de mundo a partir de grupos dominantes, Hall entende a estereotipagem como um aspecto da hegemonia. O autor define este conceito essencial do léxico político gramsciano como sendo o mecanismo de produção da liderança de uma classe social por meio da construção de consensos generalizados que parecem naturais e inevitáveis (HALL, 2016, p.189-193).

Neste sentido, os estereótipos no personagem começam pelo seu próprio nome, Whitewash, que é a palavra inglesa para a tinta de cal, líquido branco usado em pintura de muros, cercas e paredes que, por ser mais barato que tinta comum, é comumente associado, especialmente no sul dos Estados Unidos, à pobreza (ROBINSON, 2008, pos.129). Além disso, *whitewash* é uma palavra que pode ser usada como verbo. *To whitewash* pode significar a ação de esconder, maquiar ou minimizar aspectos negativos de uma pessoa, entidade ou questão; ou, em uma perspectiva relacionada às dinâmicas étnico-raciais, pode significar



“embranquecer”, a adoção ou imposição de características fenotípicas e culturais associadas ao branco norte-americano para um povo ou indivíduo não-branco.

É difícil entender as razões para a escolha deste nome específico para o personagem, uma vez que não pudemos encontrar nenhum registro que fornecesse indicações deste motivo. Mas é razoável supor que a escolha do nome Whitewash para um personagem negro contou com algum grau de malícia ou pretensa comicidade.

Para além disso, Whitewash Jones reúne diversos estereótipos relacionados à população negra americana. O personagem era desenhado tendo como base a tradição dos *minstrel shows*, um tipo de apresentação artística tipicamente americana e que fez muito sucesso no país entre o século XIX e o início do século XX. Estas performances tinham como marca a presença de atores brancos que pintavam seus rostos de preto com uma mistura de rolhas de champanhe queimadas e trituradas e água ou vaselina e pintavam grossos lábios vermelhos, prática que ficou conhecida como *blackface*. Posteriormente, atores negros também desempenharam papéis assim. Nestas performances predominava a paródia cômica do negro como sendo um tipo de pessoa estúpida, preguiçosa, acovardada, atrapalhada, supersticiosa e conformada (SPRINGHALL, 2008, p. 57-70). Este tipo de representação consolidou o estereótipo do chamado *coon*, termo de conotação fortemente racista derivado da palavra do idioma inglês para guaxinim, e que indica um personagem negro que carrega estes traços exagerados como marcas de identificação. O estereótipo do *coon* teve forte presença nos primeiros anos do cinema americano, inicialmente em curtas-metragens e depois nos longas, principalmente por meio do trabalho de Stepin Fetchit (BOGLE, 2003, p. 7-8).

Nome artístico do ator negro Lincoln Perry, Stepin Fetchit atuou em dezenas de filmes nas décadas de 1930 e 1940 e se tornou o mais conhecido e bem-sucedido artista negro de Hollywood em sua época. Seus personagens

costumavam girar em torno do estereótipo do *coon*, tendo tido enorme sucesso em popularizar este tipo de performance (BOGLE, 2003, p. 39-43). Quando a Marvel Comics relançou em 2009 as revistas dos anos 1940 dos *Young Allies* uma introdução escrita pelo produtor cinematográfico Michael Ulsan reconheceu que o personagem Whitewash Jones tinha sido criado à maneira dos personagens de Stepin Fetchit (ULSAN, 2009, p. 6).

Whitewash Jones era, portanto, desenhado com elementos das convenções do *blackface*, com lábios exageradamente grandes e vermelhos, olhos constantemente arregalados e com a adição de que sua cor de pele variava pintada de marrom, preto ou cinza a depender da vinheta ou da edição (Figura 1). Este padrão de representação visual está presente em diferentes modelos de personagens negros estereotipados, dentre eles o *coon*, que nos parece o mais apropriado para entender Whitewash Jones. Era comum, e isto se verifica especialmente na primeira edição de *Young Allies*, que seu crânio tivesse formato bastante diferente dos demais membros do grupo (Figura 2). Estes desenhos das feições e formatos do rosto de Whitewash Jones o aproximavam muito mais do padrão com que os vilões, especialmente os inimigos de guerra japoneses, eram desenhados. O motivo para isto parece menos ser uma vilanização do personagem, que nunca é colocado sequer próximo de uma posição assim nas narrativas, e mais uma confluência no modo como japoneses e negros, ambos entendidos como diferentes do padrão de personagem branco, eram representados. O modo animalesco como japoneses eram mais frequentemente desenhados, em comparação com os também inimigos alemães, por exemplo, passa por uma leitura do japonês como sendo de uma “raça” distinta.

Figura 1



Revista *Young Allies* #1, verão de 1941.  
Roteiro de Otto Binder e arte de Charles Nicholas Wojtkoski

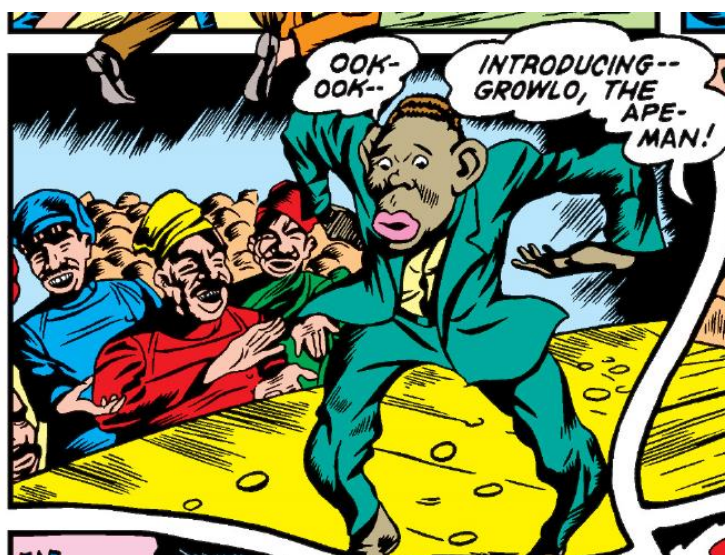
Figura 2



Revista *Young Allies* #1, verão de 1941.  
Roteiro de Otto Binder e arte de Charles Nicholas Wojtkoski

O mesmo se verifica com relação a Whitewash Jones, e uma passagem da primeira revista dos *Young Allies* parece escancarar isto. Nesta história o grupo chega até a Rússia a resolve fazer uma apresentação como se fossem artistas de circo. Bucky, o personagem principal e líder do grupo apresenta seu parceiro negro como sendo “Growlo, o homem-macaco”, enquanto Whitewash Jones abre as pernas em arco, levanta os braços pendendo na altura dos ombros e começa a guinchar imitando o animal (Figura 3). Se levarmos em conta que as teorias que se valiam de análises morfológicas pretensamente científicas para estabelecer comparações hierárquicas entre os seres humanos tinham grande disseminação nesta época, é razoável concluir que a sua representação gráfica estava atravessada por este tipo de visão. (GOULD, 2014, pos.147-240)

Figura 3



Revista *Young Allies* #1, verão de 1941.  
Roteiro de Otto Binder e arte de Charles Nicholas Wojtkoski

A composição gráfica do personagem em questão é complementada pelas roupas com as quais ele é desenhado, uma vez que o uniforme costuma ser uma parte fundamental da identidade dos personagens importantes nas

narrativas de super-heróis. Nos *Young Allies*, Bucky e Toro, os dois parceiros mirins de Namor e do *Captain America* usam uniformes de super-heróis; Jeffrey, o garoto rico, usa um terno; Knuckles, o garoto da rua, usa camisa e suspensório; e Tubby usa camisa e boné. Whitewash Jones, por sua vez é sempre desenhado usando um *zoot suit* (Figura 4).

Figura 4



Revista *Young Allies* #3, primavera de 1942.  
Roteiro de Stan Lee e arte de Al Gabriele

Este tipo de vestimenta era associado à juventude proletária de grupos étnicos minoritários dos grandes centros urbanos dos Estados Unidos dos anos 1940, especialmente negros e os chamados latinos. O *zoot suit* consistia em variações de ternos de variadas cores em tamanho longo e largo; com ombreiras amplas e grandes lapelas; calças folgadas e plissadas afunilando até o tornozelo; chapéus de abas largas; sapatos de bico fino e solado grosso; e uma corrente longa pendendo do cós ou do bolso (PEISS, 2011, pos.10). Em todas as histórias Whitewash Jones aparece usando um terno assim e, na edição 17 de *Young Allies*, Jeffrey convence os demais amigos que o gosto de Jones para roupas é exagerado e eles resolvem levá-lo para provar roupas mais conservadoras (Figura 5). Na composição geral de Whitewash Jones e do grupo de personagens ao qual ele faz parte a escolha pelo *zoot suit* parece mais um

elemento de estereotipia e de destaque de Jones em relação aos demais como um personagem existente para ser ridicularizado.

Figura 5



Revista *Young Allies* #3, verão de 1941.

Roteiro e arte não creditados

Nas histórias Whitewash Jones também é relacionado ao ato de comer melancias, uma associação com um estereótipo muito difundido nos Estados Unidos originado no sul do país após a abolição da escravidão. A iniciativa de parte da população negra recém-liberta em se dedicar a plantar, vender e consumir melancias foi generalizada e transformada em indicativo de infantilidade, preguiça, desleixo e falta de higiene. Imagens de pessoas negras em plantações de melancias, comendo as frutas displicentemente, em grupos, sujando-se e em situações que insinuavam pouco apreço ao trabalho e à vida ativa circulavam na forma de pinturas e cartões postais. Estes clichês ganham corpo e tornaram o ato banal de comer uma melancia em um mecanismo de reacionário que “provava” a suposta insensatez da abolição e a tragédia que teria advindo dela (BLACK, 2018, p. 64-66). Na primeira edição de *Young Allies*

o personagem Whitewash Jones é introduzido pelo protagonista Bucky que diz que ele sabe fazer uma gaita soar, ao que Jones responde dizendo que também é bom com uma melancia. Na edição número 6 da revista o personagem ataca soldados nazistas e o próprio Adolf Hitler cuspidando sementes de melancia neles. Na edição número 3 quando o grupo está dormindo, são desenhados balões onde aparece o que cada um deles está sonhando e Jones sonha estar comendo uma melancia. E na edição número 10 os colegas correm preocupados em busca de Whitewash Jones apenas para encontrá-lo em casa comendo melancia (Figuras 6, 7 e 8).

Figura 6



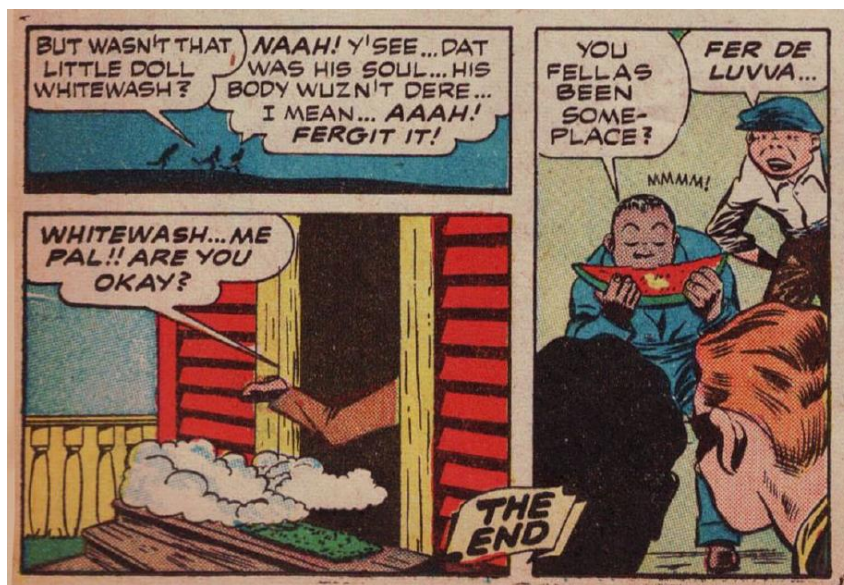
Revista Young Allies #1, verão de 1941.  
Roteiro de Otto Binder e arte de Charles Nicholas Wojtkoski

Figura 7



Revista Young Allies #6, janeiro de 1943.  
Roteiro de Stan Lee e arte de Don Rico

Figura 8



Revista *Young Allies* #10, julho de 1943.  
Roteiro de Stan Lee e arte de Al Bellman

A esta marca de “comedor de melancia” soma-se também a de preguiçoso, havendo referências na revista à ideia de que o personagem é muito mais afeito ao descanso do que ao trabalho em relação aos demais. Na edição número 2 de *Young Allies*, há uma vinheta onde todos os membros do grupo estão pescando e o único que está dormindo é Whitewash Jones. Já na edição número 4, ao se deparar com uma situação de perigo Jones retruca: “porque não fiquei em casa na cama, como minha mãe me falou!”; e na edição seguinte ele responde a uma sugestão de que todos fossem dormir dizendo que agora sim estavam falando sua língua (Figuras 9, 10 e 11).





Figura 11



Revista *Young Allies* #5, outono de 1942.  
Autor do roteiro desconhecido e arte de Don Rico

Jones também é muito mais medroso e supersticioso que os demais. Há vinhetas em que o único do grupo que é desenhado com expressões de medo em face de algum perigo é ele. Na primeira edição da revista, quando o leitor ainda não foi apresentado aos personagens, a primeira aparição de Whitewash Jones ocorre após Bucky e alguns membros do grupo expulsarem um bando de espões. Resolvida a contenda Jones aparece com parte do corpo escondida atrás de um muro, o rosto assustado e pergunta se “eles já foram” (Figura 12). Algumas páginas depois, quando o grupo adentra um cemitério, Whitewash Jones se desespera de medo e tenta fugir, sendo segurado pelos colegas. Ele tem medo de fantasmas, uma marca de incultura, infantilidade e covardia que aparece em várias edições da revista. Na situação acima descrita um dos colegas se dirige a ele e diz: “sua ignorância me choca” (Figura 13). Páginas adiante, na mesma edição, Jones é o único do grupo que se apavora diante de um esqueleto humano que eles encontram. A expressão de medo que Jones faz nesse momento reforça as referências de *blackface* nos traços do desenho e sua postura é espalhafatosa, algo que comumente acontece quando ele é ilustrado em

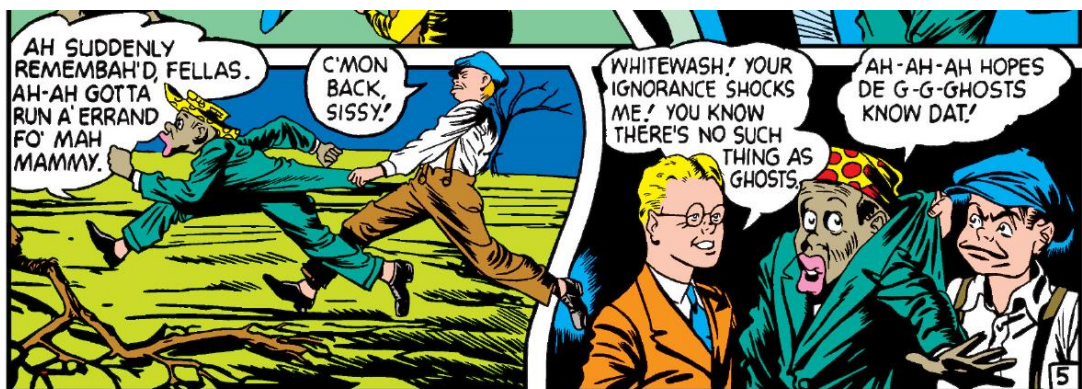
situações assim (Figura 14). Nas edições de número 2 e 6 o personagem novamente se assusta com supostos fantasmas, sendo sempre o único do grupo que crê nessas aparições sobrenaturais e o único a ser desenhado com feições exageradas de pavor.

Figura 12



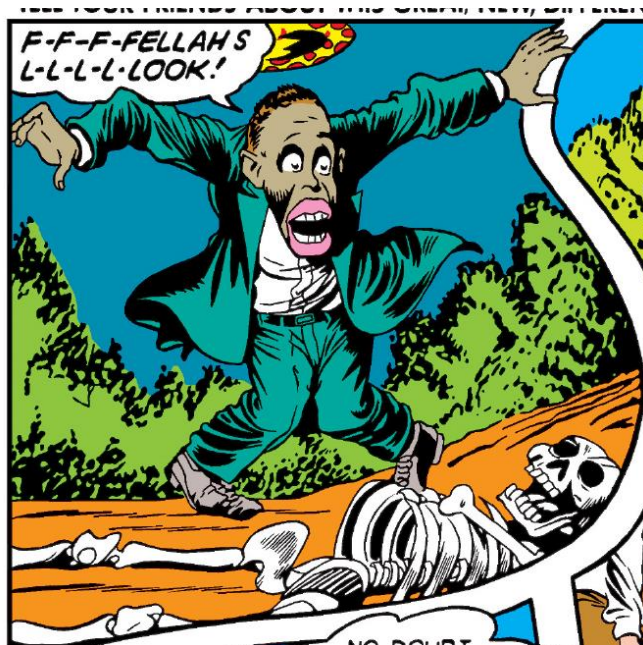
Revista *Young Allies* #1, verão de 1941.  
Roteiro de Otto Binder e arte de Charles Nicholas Wojtkoski

Figura 13



Revista *Young Allies* #1, verão de 1941.  
Roteiro de Otto Binder e arte de Charles Nicholas Wojtkoski

Figura 14

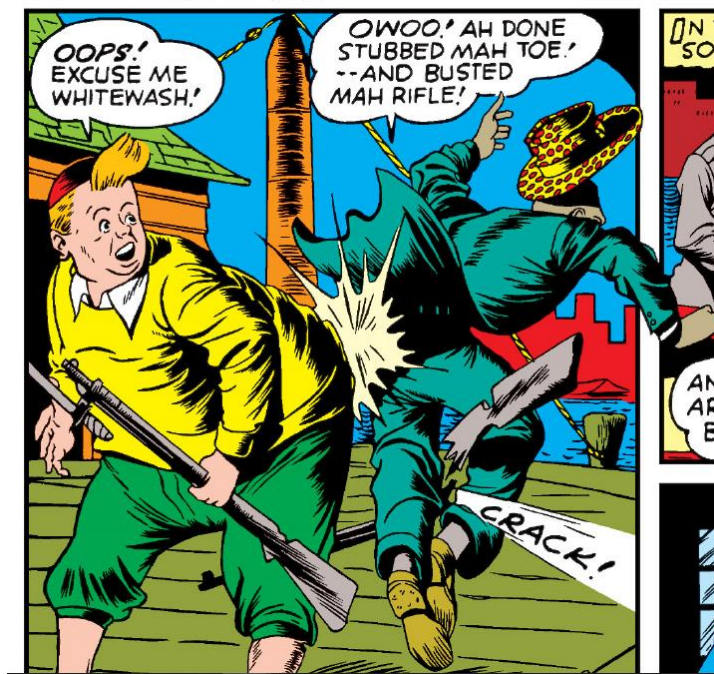


Revista *Young Allies* #1, verão de 1941.  
Roteiro de Otto Binder e arte de Charles Nicholas Wojtkoski

Whitewash Jones é também o mais atrapalhado, estúpido e incompetente do grupo. Já na sua primeira aparição nas revistas do grupo ele sai de trás do muro que se escondia e tropeça no rifle que carregava, quebrando-o (Figura 15). Na edição número 2 ele é arrastado para a água por um peixe que estava pescando e na edição número 6 ele tropeça e cai no oceano quase se afogando e chamando a atenção de inimigos. Nesta mesma edição ele demonstra dificuldade de contar até cinquenta uma vez que só possui dez dedos nas mãos (Figura 16). Jones também fala sempre em um inglês repleto de imprecisões, no limite da inteligibilidade. Era comum em revistas em quadrinhos o uso de linguagem coloquial para construir as falas dos personagens, inclusive a escrita de palavras de modo incorreto do ponto de vista ortográfico, seja com o objetivo de reduzir o texto a ser inserido nos balões seja para denotar de modo mais marcante a oralidade. Apesar de isto estar presente em algum grau em quase todos os personagens de *Young Allies* é evidente que no caso de

Whitewash Jones isto era muito mais acentuado, especialmente no que diz respeito às confusões pronominais e aos erros de conjugação verbal. Este inglês caricato e mal falado, que também era típico dos personagens de *minstrel shows*, ajuda a compor o contexto em que o personagem é estupidificado em relação aos demais.

Figura 15



Revista Young Allies #1, verão de 1941.  
Roteiro de Otto Binder e arte de Charles Nicholas Wojtkoski

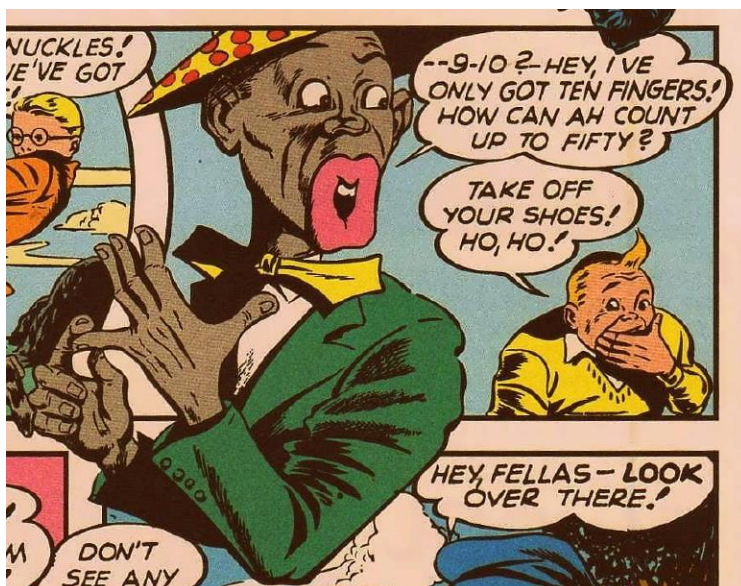
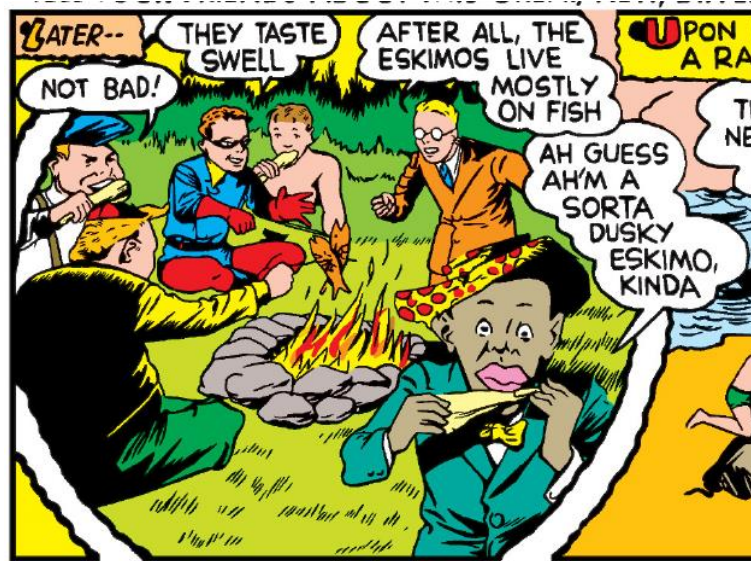


Figura 16

Revista Young Allies #6,  
janeiro de 1943.  
Roteiro de Stan Lee e arte de  
Don Rico

O fato evidente de Whitewash Jones ser negro também é enfatizado explicitamente em vários momentos nas histórias, em tom jocoso. Na primeira edição da revista há uma vinheta em que estão todos do grupo em volta de uma fogueira comendo peixes e se comenta que os “esquimós” têm uma dieta à base de peixe, ao que Jones responde que ele deve ser um tipo de “esquimó escuro” (Figura 17). Logo adiante na história o grupo está na Europa e precisa se passar por franceses, Whitewash Jones então pergunta se existem crianças francesas escuras. Na edição 6 é narrado um episódio semelhante quando os amigos se encontram em uma base nazista e fingem ser descendentes de alemães, ao que um nazista pergunta apontando para Jones: “o que é isto?”. Na vinheta seguinte a esta pergunta vemos o rosto de Whitewash Jones em close, ele sua amedrontado, seus olhos estão olhando para cima, a boca dele está entreaberta, seus lábios tomando praticamente a metade do rosto. A piada, que começa com o espanto do nazista em ver um negro reivindicar-se alemão, se transfere para o rosto de pavor nos traços exagerados e estereotipados em que o personagem era desenhado (Figura 18). Na edição número 4, quando o grupo está em uma caverna, Jones diz que o lugar está mais escuro do que a sua pele bronzeada. Mais adiante, na mesma história, quando o grupo cai em uma poça de lama Whitewash Jones diz que por mais que ele se limpe seu rosto permanece da mesma cor (Figuras 19 e 20). Fica evidente que o fato elementar do personagem ser negro era pensado como um elemento cômico para as narrativas de *Young Allies*.

Figura 17



Revista *Young Allies* #1, verão de 1941.  
Roteiro de Otto Binder e arte de Charles Nicholas Wojtkoski

Figura 18



Revista *Young Allies* #6, janeiro de 1943.  
Roteiro de Stan Lee e arte de Don Rico

Figura 19



Revista *Young Allies* #4, verão de 1942.  
Roteiro de Stan Lee e arte de Al Gabriele

Figura 20



Revista *Young Allies* #4, verão de 1942.  
Roteiro de Stan Lee e arte de Al Gabriele



Um personagem negro, possivelmente o único, havia sido criado como derivado das aventuras do super-herói mais importante da editora, envolvido em narrativas que se dedicavam a discutir o tema mais importante da conjuntura política mundial, combatendo nazistas e as demais forças do Eixo, ajudando a propagar o patriotismo e as mitologias norte-americanas. Dentre elas a ideia de que os Estados Unidos era uma terra de harmonia racial, uma democracia em luta contra tiranias externas que ameaçavam a sua existência.

E, no entanto, este personagem também era desenhado de modo animalizado e estereotipado, como um comedor de melancias preguiçoso, um supersticioso que tinha medos pueris e ingênuos, que por vezes se acovardava e por isso não inspirava total confiança, que tinha dificuldade de executar tarefas e realizar raciocínios simples e que tinha em todos estes atributos e na sua própria pele o motivo de ser entendido como uma piada. *Young Allies* revela, portanto, não apenas o esforço de uma sociedade no combate ao nazifascismo, mas também os limites da democracia americana, e o lugar que uma intelectualidade artística branca pensava ser natural aos negros do país. Por 20 edições, entre 1941 e 1946, *Young Allies* abrigou Whitewash Jones até que, na esteira do fim da Guerra, ambos a revista e o personagem deixam de ir às bancas.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BLACK, William R. **How watermelons became black: Emancipation and the origins of a racist trope.** Journals of the Civil War era, Chapel Hill, Vol. 8, n. 1, pp.64-86, 2018.

BOGLE, Donald. **Toms, coons, mulattoes, mammies and bucks: An interpretative History of blacks in American film.** New York: Continuum, 2003.

GABILLIET, Jean-Paul. **Of comics and men: A cultural History of American comic books**. Jackson: University of Mississippi Press, 2009.

GOULD, Stephen J. **A falsa medida do homem**. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

HALL, Stuart. **Cultura e representação**. Rio de Janeiro: Apicuri, 2016.

HIRSCH, Paul. **"This is our Enemy": The Writers' War Board and representation of race in comic books, 1942-1945**. *Pacific Historical Review*, Berkeley, Vol. 83, n. 3, pp. 448-486, 2014.

HOWELL, Thomas. **The Writers' War Board: U.S. domestic propaganda in World War II**. *The Historian*, Thames, Vol. 29, n. 4, pp. 795-813, 1997.

LAWRENCE, John Shelton. **Foreword**. In: WEINER, Robert. *Captain America and the struggle of the superhero*. Jefferson: McFarland, 2009.

PEISS, Kathy. **Zoot Suit: the enigmatic career of an extreme style**. Philadelphia: The University of Pennsylvania Press, 2011.

ROBINSON, George W. **Bert Combs the politician: An oral History**. Lexington: The University Press of Kentucky, 2008.

SCOTT, Cord A. **Comics and Conflict: patriotism and propaganda from WWII through Operation Iraqi Freedom**. Annapolis: Naval Institute Press, 2014.

SPRINGHALL, John. **The genesis of mass culture: Show business live in America, 1840 to 1940**. New York: Palgrave Macmillan, 2008.

STEVENS, J. Richard. **Captain America, masculinity and violence**. Syracuse: Syracuse University Press, 2015.

WRIGHT, Bradford. **Comic Book Nation: The transformation of Youth culture in America**. Baltimore: The John Hopkins University Press, 2001.

REVISTAS CONSULTADAS:

*Young Allies* #1-#20

Recebido em Maio de 2023.

Aprovado em Junho de 2023.