

ISNN 1518 - 7640

# Cadernos de Pesquisa do CDHIS

Revista do Centro de Documentação e Pesquisa em História  
Instituto de História da Universidade Federal de Uberlândia



ano 36      número 1      janeiro - junho de 2023

EDUFU

# Cadernos de Pesquisa do CDHIS

## SUMÁRIO

Editorial pg. 1  
*Thiago Lenine Tito Tolentino*

Apresentação pg. 3  
*Márcio dos Santos Rodrigues e Rodrigo Aparecido Araújo Pedroso*

### Dossiê: “Quadrinhos e EUA”

Whitewash Jones e o lugar do negro na Timely Comics durante o esforço de guerra pg. 19

*Arthur Gibson Pereira Pinto*

Muito mais do que os heróis tradicionais: A revista *Comedy Comics* e o personagem “Super Rabbit” durante a Segunda Guerra Mundial pg. 45

*Victor Callari*

A Segunda Guerra Mundial e o ataque de Pearl Harbor nas Histórias em Quadrinhos pg. 71

*Artur Rodrigo Itaqui Lopes Filho, Felipe Radiünz Kriüger, Mario Marcello Neto*

Reimaginando heróis do passado: A Atmosfera da Segunda Guerra Mundial em *Battle Hymn* pg. 103

*Márcio dos Santos Rodrigues*

# Cadernos de Pesquisa do CDHIS

O segredo dos castelos dos patos nos quadrinhos Disney pg. 140

*Marcus Vinicius de Paula, Lucas Almeida de Melo*

Para Além de Wertham: As campanhas antiquadrinhos do pós-Segunda Guerra Mundial pg. 182

*Rodrigo Cardoso Polatto*

Capitão América vs. Capitão América: Disputas sobre a “real” imagem dos Estados Unidos pg. 212

*Rodrigo Aparecido de Araújo Pedroso*

Diálogos entre os quadrinhos de super-heróis e o movimento feminista estadunidense pg. 252

*Bruna Amanda Godinho Rocha*

A América está morta: Juiz Dredd como uma sátira autoritária aos Estados Unidos pg. 294

*Lucas Silva de Oliveira*

Terror, memória e trauma em *À sombra das torres ausentes*, de Art Spiegelman

pg. 329

*Clóvis Mendes Gruner*

Os *Fumetti Tex Willer* – leituras e apropriações transnacionais do mito do cowboy estadunidense no Tempo Presente pg. 356

*Emerson César de Campos, Aline Ferreira Antunes*

# Cadernos de Pesquisa do CDHIS

Davy Crockett, apropriação histórica americana e sua interpretação pelos  
estúdios Disney pg. 391

*Celbi Pegoraro*

## **Resenha**

MOREAU, Diego; MACHADO, Laluña Gusmão. História dos Quadrinhos:  
EUA. São José: Skript, 2020. pg. 417

*Márcio dos Santos Rodrigues*

## Editorial CDHIS

É com grande satisfação que lançamos mais uma edição dos nossos Cadernos de Pesquisa do CDHIS. Neste número, contamos com a publicação do dossiê “Quadrinhos e EUA” organizado pelos professores Márcio dos Santos Rodrigues e Rodrigo Aparecido Araújo Pedroso. Acredito que a especificidade do recorte - somada à quantidade de artigos aqui reunidos - expressa o grau especializado que tal campo de estudos possui entre nós.

Se os quadrinhos outrora eram objetos de estudo pouco visitados pela historiografia brasileira, essa realidade tem mudado profundamente e esta edição dos nossos Cadernos comprova isso. Trata-se de um campo extremamente complexo e profícuo para a história cultural e intelectual contemporânea, situando-se ao lado de áreas já bem mais estabelecidas como as da história da literatura, da imprensa, da comunicação de massa e da arte.

É preciso mencionar que o historiador Márcio dos Santos Rodrigues vem se dedicando há anos à história dos quadrinhos, tanto no Brasil quanto no exterior, em suas abordagens teóricas, conceituais, sociais, culturais e bibliográficas, inclusive realizando uma série de mini-cursos, oficinas e comunicações acerca deste tema de sua predileção.

A expansão dos estudos em torno dos quadrinhos revela os caminhos de uma historiografia cada vez mais atenta à complexidade da reflexão histórica e da abordagem dos homens e mulheres em diferentes épocas. Neste dossiê, podemos encontrar os quadrinhos instituindo e vinculando-se a uma gama de

perspectivas intelectuais, ideológicas, culturais e sociais compõe a tessitura de presentes passados. Os quadrinhos se revelam como fontes riquíssimas à investigação histórica, permitindo-nos melhor compreender e analisar movimentos políticos, culturais e sociais na história contemporânea em geral.

Boa leitura!

***Thiago Lenine Tito Tolentino***

*Coordenador do Centro de Documentação e Pesquisa em História  
(CDHIS) do Instituto de História da Universidade Federal de Uberlândia*

## **APRESENTAÇÃO**

### **Dossiê Quadrinhos e EUA**

A proposta deste dossiê surgiu da necessidade de aprofundar o estudo das histórias em quadrinhos nos Estados Unidos como uma fonte e objeto de natureza histórica para o estudo desse país. Os quadrinhos têm sido desde o começo do século XX uma forma de expressão artística e narrativa amplamente difundida, consumida e debatida nos EUA, desempenhando um papel significativo na construção do que poderia ser denominado como uma identidade nacional. Os quadrinhos também contribuem para tecer críticas, tanto por indivíduos (artistas) e coletivos (empresas) que, dentro de suas limitações, questionam e reconstruem modelos e ideias muitas vezes tidas como hegemônicas dando uma falsa visão de persistência temporal. Considerando esses aspectos, o dossiê coloca em evidência a interação entre os quadrinhos e dimensões culturais diversas dos EUA, abrangendo questões históricas e historiográficas.

A proposta surgiu também de uma inquietação diante dos inúmeros clichês, estereótipos e interpretações reducionistas que não levam em consideração a complexidade e diversidade das representações culturais e sociais expressas nos e pelos quadrinhos oriundos desse país. Tais clichês e

estereótipos dialogam e alimentam vícios que permeiam ainda livros de alcance mais geral sobre quadrinhos nos Estados Unidos e até mesmo estudos acadêmicos sobre as produções desse cenário. Um deles, por exemplo, é o esquema centrado em marcos arbitrários como o das Eras de ouro, prata e bronze, periodizações estas aplicadas de forma superficial e naturalizada, sem uma análise crítica de suas limitações e ajuizamentos. São marcos da própria indústria que foram popularizados e adotados como referência, estabelecendo categorias temporais que se baseiam em critérios como popularidade e de um esforço de memória que, no geral, é de natureza arbitrária. A proposta do dossiê também se alinha com uma tentativa de romper visões maniqueístas e superdimensionamentos que costumam fazer parte de análises, como aquelas em torno de figuras do meio com um Fredric Wertham ou mesmo sobre o tamanho do peso cultural de uma EC Comics, por exemplo. Geralmente, o psiquiatra alemão radicado nos EUA é apresentado como um “espantalho” ou “vilão” e menos como parte integrante de um contexto e livre de maniqueísmos. Já a EC Comics, como lembrou um dos pareceristas consultados diante de um artigo que superdimensionava o papel da editora, era, em todos os sentidos, uma empresa de porte reduzido que conquistou uma reputação e destaque desproporcional em relação ao seu tamanho durante os anos 1950. Esses vícios demonstram, além da pouca ou nenhuma leitura da bibliografia internacional mais recente sobre temas dos Estados Unidos, como a perpetuação de certas narrativas - oriundas, particularmente, do mercado - continuam a influenciar e moldar a compreensão da história dos quadrinhos nesse país e, por vezes, limitam significativamente possibilidades de uma compreensão mais historicizada do papel dos quadrinhos na cultura e sociedade norte-americana.

Em nossa proposta, enfatizamos na ocasião da chamada por artigos o interesse por reflexões que se concentrassem nos cenários de produções

independentes por região e suas conexões; análises que questionassem os "ídolos de origem" e a construção de "pioneiros", "cânone" e "gênios" / "figuras à frente de seu tempo"; textos dedicados à construção de uma "história dos de baixo" a partir dos quadrinhos, com ênfase em autorias femininas, negras e fora do padrão heteronormativo no contexto estadunidense; esforços que situassem os quadrinhos de super-heróis e de outros gêneros como fontes e objetos para estudos históricos, refletindo sobre a forma como os estadunidenses, de forma individual ou coletiva, se representam e dialogam com seu contexto social e político; análises que considerassem trânsitos culturais, a partir da entrada de quadrinistas de outros países no mercado editorial dos EUA (com relação a esse ponto, sugerimos estudos de caso para além da chamada "Invasão britânica", tendo em vista a entrada de artistas latino-americanos, asiáticos e africanos); estudos sobre tradições ainda pouco abordadas no âmbito dos estudos de quadrinhos, como seria o caso de quadrinhos de romance, de animais, de terror e de comédia/humor; trabalhos que tematizassem a relação entre as HQs estadunidenses com outras linguagens e campos do entretenimento no país, dentro de uma perspectiva histórica; e abordagens de natureza teórico-metodológica no campo da História que criticassem a dependência excessiva de fontes de internet, a ingenuidade diante de entrevistas e a ausência de pesquisa documental para abordar esse cenário de produções. A proposta também foi colocada para abarcar trabalhos que, mesmo não fossem de autores dos EUA, explorassem representações sobre esse país sob uma perspectiva histórica. Foram algumas preocupações que apresentamos ao propor o dossiê, preocupações que ainda existem, dado ao constante desenvolvimento e peso cultural dos quadrinhos e da própria sociedade estadunidense, mas também à forma como estudos nem sempre levam em consideração o potencial das histórias em quadrinhos como fontes históricas. Muitas vezes, esse gênero é conhecido em nosso país, são vistas apenas como entretenimento

ou como manifestações artísticas isoladas, ignorando seu potencial como expressão e registro das dinâmicas sociais, políticas e culturais de determinado período. Torna-se necessário então estudos que dialoguem com a historiografia, que considerem obras produzidas no contexto dos Estados Unidos.

É também indicado, acreditamos, que os quadrinhos dos EUA sejam examinados considerando aspectos culturais do país, como, por exemplo, a língua de origem. Soa questionável e até mesmo pouco ou nada acadêmico na pesquisa sobre os Estados Unidos e nas produções que representam esse país considerar quadrinhos traduzidos como fontes primárias. Analogamente, seria comparável em uma pesquisa sobre a relação entre História e Cinema a analisar um filme dublado em vez do original. Apesar de existirem tradutores competentes, é importante ressaltar que nem sempre as nuances e particularidades da obra original são devidamente mantidas ou mesmo reconhecidas por esses profissionais em suas traduções (aqui não falamos apenas de tradutores, mas também de editores). Muitos dos profissionais do mercado ou cena brasileira não têm contato com referências da história dos Estados Unidos e até mesmo “mutilam” e adaptam textos, se julgarem que o leitor não irá compreender e/ou se for necessário para atender a determinados padrões editoriais. Assinalar isso não significa desconsiderar completamente os quadrinhos traduzidos, que podem ser abordados de forma complementar e comparativa, nem desqualificar a importância desses profissionais. Ressalta-se, no entanto, que se tenha um cuidado especial em avaliar as implicações de uma tradução e suas possíveis influências na interpretação das obras.

Cabe aqui dizer que alguns dos trabalhos que foram recusados para inclusão neste dossiê basearam-se, principal e essencialmente, em quadrinhos traduzidos, até mesmo corroborando alguns equívocos tradutórios que comprometiam a abordagem histórica proposta. Diante de uma mensagem distorcida ou mal interpretada devido à uma péssima tradução, identificada por

pareceristas, alguns artigos inclusive, como evidenciamos, precisariam ser refeitos totalmente. Imaginemos um trabalho que se preste a examinar uma obra como *Krazy Kat*, de George Herriman, publicada originalmente em jornais norte-americanos entre 1913 e 1944. Trata-se de uma obra marcada por processos de crioulização linguística e cultural<sup>1</sup>, que dificilmente poderiam ser negligenciados em uma “boa tradução”. Afinal, é uma obra de um outro contexto histórico e linguístico. Nas tiras de Herriman vemos, por exemplo, diferentes registros - não apenas o inglês do começo do século XX, mas outros que variam do espanhol ao creole da Louisiana (no qual elementos da língua francesa aparecem em diálogo com outros, de origem africana), passando pelo iídiche e também pela grafia “italianizada” de algumas palavras em inglês. Há expressões características da cultura indígena Navajo e termos irlandeses. Também é possível observar outro padrão de pontuação ou mesmo de gramática. Imaginem um trabalho de História lidando de forma acrítica com uma versão traduzida/adaptada em que um editor, por total desconhecimento, interprete esses aspectos culturais intrínsecos à obra como “erro” ou “desleixo” da parte de Herriman, como se o autor “escrevesse errado”. Infelizmente não recebemos nenhum trabalho sobre *Krazy Kat*, mas ao analisar uma obra traduzida como essa, torna-se necessário se apoiar no original para compreender, por exemplo, aspectos importantes da cultura creole da Louisiana, em nível particular, ou de seu contexto mais amplo. O ponto que gostaríamos de destacar com esse exemplo e nesta apresentação é a necessidade dos estudiosos priorizarem as obras na(s) língua(s) de origem, para que possam

---

<sup>1</sup> Aqui nos referimos aos processos pelos quais a linguagem e a cultura se misturam e se influenciam mutuamente, resultando em uma forma única de expressão. A crioulização linguística ocorre quando diferentes elementos linguísticos e culturais se fundem, criando um novo sistema comunicativo através de hibridização em nível cultural. Esse fenômeno pode ser observado em contextos de contato linguístico intenso, como nas comunidades multilíngues e nas áreas historicamente marcadas pela colonização e escravidão, onde as línguas se encontram, se entrelaçam e se transformam.

refletir também sobre nuances linguísticas e sobre o contexto cultural de produção das obras. Em outras palavras, é preciso reconhecer a importância da análise contextual e das especificidades culturais intrínsecas às obras em sua língua de origem. Dessa forma, a investigação dos quadrinhos americanos como fonte histórica ganharia maior profundidade.

Outro ponto que levou à recusa de alguns textos submetidos foi o uso inadequado de conceitos históricos ou até mesmo a falta de uma abordagem historiográfica alinhada com o contexto intelectual e político estadunidense - que, vale frisar, não é o mesmo do Brasil e ou de algum país da América Latina, como a Argentina. Evidentemente, há pesquisas de historiadores e cientistas sociais brasileiros que abordam e discutem bem as problemáticas dos EUA. No entanto, para certos temas específicos elas podem ser insuficientes. Por isso, o uso de uma bibliografia histórico-conceitual originária dos Estados Unidos é fundamental para produzir uma análise minimamente aprofundada. Infelizmente, vários dos textos não publicados aqui falharam nesse aspecto e eram submissões de doutores e pós-doutores. Esse tipo de explanação pode soar inadequado para a apresentação de um dossiê, mas consideramos necessário destacar esses problemas, que alguns podem considerar pouco relevantes, pois entendemos que são erros recorrentes em pesquisas que visam entender ou discutir os EUA. Se você pretende estudar um outro país tem que mergulhar a fundo em sua cultura e história. E muitos dos trabalhos que foram enviados ficaram apenas na parte mais rasa.

Nosso objetivo com este dossiê é fomentar análises críticas e reflexivas que problematizassem questões-chave como as colocadas acima. Os artigos que publicamos aqui são aqueles que se destacaram por abordar essas temáticas de forma consistente e mais coerente com os aspectos historiográficos tanto das Histórias em quadrinhos quanto dos Estados Unidos.

O primeiro texto que abre o dossiê é **“Whitewash Jones e o lugar do**

**negro na Timely Comics durante o esforço de guerra”, de Arthur Gibson Pereira Pinto.** O texto discute a representação do personagem negro Whitewash Jones. O autor analisa o contexto político e social da época, destacando a função política dos quadrinhos e a forma como eles foram utilizados para promover o esforço de guerra e reforçar a ideia de unidade nacional nos Estados Unidos. Apesar do grupo de personagens Young Allies ser concebido como uma representação inclusiva, buscando retratar uma sociedade harmoniosa em termos raciais, o personagem Whitewash Jones é analisado como uma representação que reforça estereótipos negativos relacionados à população negra americana. O autor destaca o nome do personagem, Whitewash, e sua aparência baseada nas tradições do blackface, incluindo lábios exagerados e variação na cor da pele nas diferentes representações. O estudo de Pereira Pinto situa-se em um contexto mais amplo, podendo ser de extrema importância para examinar a representação de personagens negros nos quadrinhos de forma mais contextualizada, e analisando seu impacto político e social. Não se trata aqui apenas de conceber os quadrinhos como suporte de ideias, mas como práticas que dialogavam com as percepções da população em relação aos negros naquela época.

**“Muito mais do que os heróis tradicionais: A revista *Comedy Comics* e o personagem “Super Rabbit” durante a Segunda Guerra Mundial”, de Victor Callari,** é o segundo texto do dossiê. É um artigo que visa a contribuir para a compreensão da relação entre revistas em quadrinhos e o conflito em escala global entre os anos de 1939 e 1945. Para tanto, Callari examina as representações do conflito nesse meio, identificando elementos comuns entre os diferentes gêneros presentes nas publicações da época - em particular, em revistas dos gêneros de super-heróis e animais antropomorfizados. O texto inicialmente discorre sobre as estratégias de representação, estereótipos e convenções sobre a Segunda Guerra encontradas em diversas revistas em

quadrinhos protagonizadas por super-heróis tradicionais para logo a seguir verificar se também aparecem em publicações voltadas para um público mais jovem e protagonizadas por animais antropomorfizados. O artigo destaca a importância dessas publicações no imaginário político estadunidense ao longo das últimas oito décadas.

A seguir temos o texto **“A Segunda Guerra Mundial e o ataque de Pearl Harbor nas Histórias em Quadrinhos”**, dos historiadores Artur Rodrigo Itaqui Lopes Filho, Felipe Radünz Krüger e Mario Marcello Neto. O artigo analisa como as produções da época representavam personagens nacionalistas enfrentando as forças do Eixo, refletindo o posicionamento dos Estados Unidos em relação ao conflito. Após o ataque a Pearl Harbor, houve, conforme os autores demonstram, uma intensificação da representação do intervencionismo nacional americano nas capas de revistas em quadrinhos, evidenciando uma mudança de posicionamento e a necessidade de uma reação militar. Os autores compararam ainda as produções dos Estados Unidos com os mangás japoneses do mesmo período e seu nacionalismo exacerbado, buscando estabelecer uma análise comparativa entre as representações e ideologias presentes nas histórias em quadrinhos de ambos os países. O artigo utiliza conceitos de estudiosos como Benedict Anderson, Jacques Rancière e Richard Hofstadter para inferir que tanto nos EUA quanto no Japão, mesmo em lados opostos da guerra, as estruturas do nacionalismo e patriotismo estão presentes, levando ao uso de recursos militaristas e ufanistas para unir as pessoas em prol da causa da guerra. Trata-se de um artigo interessante e que pode interessar no tocante às perspectivas comparativas e conectadas, bem como à influência das histórias em quadrinhos na construção, propaganda e disseminação de ideologias durante a Segunda Guerra Mundial.

**“Reimaginando heróis do passado: A Atmosfera da Segunda Guerra Mundial em *Battle Hymn*”**, texto de **Márcio dos Santos Rodrigues**, aborda

como a série de quadrinhos da Image Comics publicada no começo dos anos 2000, reimagina e utiliza arquétipos de super-heróis dos anos 1940, como Namor, Capitão América e Tocha Humana, para explorar temas como o nacionalismo em seu contexto de produção e a atmosfera histórica da Segunda Guerra Mundial. Este artigo do dossiê, além de examinar como a narrativa de "Battle Hymn" apresenta novos personagens para abordar questões sociais e políticas ligadas ao contexto da Segunda Guerra Mundial, discute a influência dos quadrinhos na construção e desconstrução de símbolos na sociedade estadunidense. Rodrigues destaca a relação entre tradição e inovação na série, com personagens que mantêm uma base de inspiração nos super-heróis do passado, ao mesmo tempo em que são reinterpretados e atualizados para o contexto contemporâneo. O artigo chama a atenção também para como a apropriação e ressignificação de arquétipos é uma prática comum no mercado de quadrinhos, permitindo a criação de novos repertórios culturais ao longo do tempo, que se adaptam, dependendo do contexto ou de intencionalidades, às mudanças sociais e culturais. "Battle Hymn", como demonstra Rodrigues, exemplifica esse processo de apropriação e ressignificação, recorrendo a formas visuais e esquemas narrativos pré-existentes para construir uma narrativa que dialoga tanto com o contexto político de seu tempo quanto com a memória coletiva em torno de um evento. É um artigo que pode servir de interesse aos historiadores dos Estados Unidos, pesquisadores de quadrinhos, mas também aos acadêmicos dos estudos culturais.

O artigo a seguir, intitulado **"O Segredo dos Castelos dos Patos nos Quadrinhos Disney"**, de **Marcus Vinicius de Paula e Lucas Almeida de Melo**, analisa três características que influenciaram o design da Família Pato nas histórias em quadrinhos da Disney: a iconografia zoomórfica, o caráter "atemporal" das narrativas e a ancestralidade medieval. A reflexão começa com uma crítica aos comentários de Ariel Dorfman e Armand Mattelart em "Para ler

o Pato Donald", sobre como esses personagens lidam com o tempo. O autor argumenta que os personagens Tio Patinhas e Pato Donald, criados pelo estadunidense Carl Barks, são essencialmente contemporâneos, expressando os anseios e questionamentos do próprio criador em relação à sua época. Ao colocar esses aspectos, o artigo explora simbolismos e a relação entre o homem e o animal no âmbito mais geral da cultura americana, em um dado momento editorial. Trata-se de um artigo que analisa como os elementos simbólicos e narrativos presentes nas histórias em quadrinhos podem influenciar a percepção histórica. O texto levanta questões sobre a construção do passado e a interseção entre elementos contemporâneos e referências históricas, servindo de referência importante para se pensar como os quadrinhos dialogam com temáticas históricas. Além disso, o artigo destaca as diferentes abordagens de artistas e como suas escolhas estéticas e temáticas podem influenciar a forma como o passado é representado e compreendido. Isso abre espaço para uma análise crítica da relação entre história, cultura e produção de significados na sociedade.

**"Para Além de Wertham: As campanhas antiquadrinhos do pós-Segunda Guerra Mundial"**, artigo de **Rodrigo Cardoso Polatto**, analisa as campanhas contra as revistas em quadrinhos nos Estados Unidos durante o contexto dos anos 1950 e, em menor grau, nas décadas seguintes. O autor argumenta que a importância atribuída ao psiquiatra Fredric Wertham, conhecido por associar os quadrinhos à delinquência juvenil, no processo que levou à implementação do Comics Code (Código dos quadrinhos), é "superdimensionada". Para tanto, Polatto consulta as fontes da época, os diferentes discursos que circulavam pela sociedade estadunidense, esboçando preocupação um tanto distinta da posição dominante na pesquisa de quadrinhos, que tende a enfatizar a figura de Wertham como o principal motor das campanhas. Esse superdimensionamento inclusive aparece nos escritos de

pesquisadores acadêmicos de quadrinhos brasileiros. O autor defende que as campanhas antiquadrinhos foram resultado de conjunturas históricas específicas, incluindo o contexto da Guerra Fria, os problemas sociais pós-Segunda Guerra Mundial e os desenvolvimentos da indústria de quadrinhos na década do pós-guerra. Polatto nos informa que é preciso considerar o clima doméstico dos EUA gerado pela Guerra Fria, a eclosão de problemas sociais e desenvolvimentos na indústria de quadrinhos no pós-guerra para se entender as campanhas. Deste modo, o artigo desmystifica a participação do “famigerado psiquiatra” no movimento contra os quadrinhos. Além disso, o artigo explora a crise da família nuclear tradicional no pós-guerra, causada pela emancipação feminina e altas taxas de divórcio, como um elemento que dialogou com as campanhas antiquadrinhos nos EUA. A busca por segurança e estabilidade familiar em um mundo incerto levou as pessoas a se voltarem para o ambiente doméstico e a verem os quadrinhos como uma potencial influência negativa sobre as crianças e a juventude.

O texto a seguir, “**Capitão América vs. Capitão América: Disputas sobre a “real” imagem dos Estados Unidos**”, de **Rodrigo Pedroso**, apresenta uma análise sobre o personagem criado por Joe Simon e Jack Kirby e sua importância como personagem icônico. Criado durante a Segunda Guerra Mundial, mesmo os EUA não estando oficialmente no conflito, ele se tornou, como demonstra Pedroso, um símbolo patriótico, representando ao longo de sua trajetória os valores, ideais e até mesmo as contradições dos Estados Unidos. O texto de Pedroso se concentra em um aspecto particular do Capitão América: as narrativas em que ele se confronta com outras versões de si mesmo nas décadas de 1970 e 1980. Esses confrontos podem assumir diferentes formas, como Steve Rogers, o alter ego do Capitão América, sendo substituído por outros personagens. Essas situações permitem explorar questões de identidade, moralidade e os valores que o personagem representa para o país no âmbito do

imaginário político. É uma leitura recomendada para aqueles interessados em estudar os aspectos culturais e políticos dos quadrinhos, bem como sua capacidade de reinterpretar e refletir sobre conceitos políticos.

A seguir temos a contribuição da historiadora **Bruna Amanda Godinho Rocha**, "Diálogos entre os quadrinhos de super-heróis e o movimento feminista estadunidense". O artigo investiga com profundidade a representação feminina nos quadrinhos de superaventura, com foco nas principais editoras dos Estados Unidos, como a Marvel e a DC Comics. A autora assinala que, embora os quadrinhos tenham sido um espaço de debate sobre questões sociais, políticas e culturais, somente a partir da década de 1960, devido ao crescente interesse acadêmico, eles começaram a ser analisados como manifestações artísticas com potencial de crítica, manutenção ou até mesmo subversão dos modelos tradicionais estabelecidos e naturalizados. O estudo de Bruna Godinho Rocha busca examinar como os quadrinhos dialogam com os movimentos feministas, influenciando e sendo influenciados, bem como a inserção e representação das mulheres nos quadrinhos de super-heróis. Para embasar a pesquisa, a autora recorre aos estudos sobre o movimento feminista e seus impactos na sociedade, buscando compreender de que maneira o universo das histórias em quadrinhos expressa e molda a percepção social do papel das mulheres. O artigo é uma contribuição importante no campo dos estudos de quadrinhos e gênero, uma vez que analisa as complexidades da representação feminina nesse meio. Serve inclusive para que se pense e repense o modo como formas de arte dialogam com as normas de gênero na sociedade estadunidense.

O texto seguinte, de **Lucas Silva da Oliveira**, trata da análise do arco de histórias do personagem Juiz Dredd intitulado "América", publicado entre 1990-1991 na revista *Judge Dredd The Megazine*. Oliveira explora em **"A América está morta: Juiz Dredd como uma sátira autoritária aos Estados Unidos"** como o personagem se traduz como uma sátira tanto à retórica de Lei e Ordem do

Partido Conservador britânico quanto aos Estados Unidos. Através de um cuidadoso exame histórico, o autor aborda como o personagem britânico critica e subverte os valores normalmente atribuídos aos EUA, como a liberdade e a igualdade. O texto também discute o contexto social, político e econômico dos Estados Unidos nas décadas de 1970 e 1980, bem como a ascensão da nova direita e a implementação do neoliberalismo no país. É um texto que pode servir aos estudiosos de quadrinhos, história política e crítica social. Ao analisar o arco de histórias "América", o autor oferece uma perspectiva interessante sobre como o personagem Juiz Dredd é utilizado como uma ferramenta de crítica e sátira em relação aos Estados Unidos.

O texto de **Clóvis Gruner** trata da análise da história em quadrinhos "À sombra das torres ausentes" de Art Spiegelman, publicada originalmente em 2004. A obra em questão retrata o atentado às Torres Gêmeas do World Trade Center em 11 de setembro de 2001 e de seus impactos na sociedade e na memória coletiva. O autor do texto **"Terror, memória e trauma em À sombra das torres ausentes, de Art Spiegelman"** destaca a importância da obra do quadrinista em abordar um evento tão traumático e complexo, buscando compreender suas representações visuais e narrativas. O artigo examina a trajetória da obra no mercado editorial e discute as imagens criadas por Spiegelman a partir da noção de acontecimento sem precedentes de Jacques Derrida. Também analisa como a narrativa do quadrinista estabelece relações com o tempo histórico e a memória traumática, utilizando conceitos de montagem e remontagem de imagens. O texto destaca as dificuldades enfrentadas na publicação devido ao contexto político pós-11 de setembro e compara a obra com "Maus", anteriormente produzida por Spiegelman. Trata-se de um estudo relevante que visa não apenas compreender a representação do atentado, mas fornecer elementos para a recepção crítica da obra.

O artigo **"Os Fumetti Tex Willer – leituras e apropriações**

**transnacionais do mito do cowboy estadunidense no Tempo Presente**" tem como foco as histórias em quadrinhos do personagem Tex, criado na Itália por Giovanni Luigi Bonelli e Aurelio Galleppini e atualmente produzidas pela Sergio Bonelli Editore (SBE) desde 1948. Os autores, **Emerson César de Campos** e **Aline Ferreira Antunes**, analisam as relações entre os fumetti (quadrinhos italianos) do personagem Tex Willer e o cinema western clássico e spaghetti, explorando conceitos como hibridismo cultural e convergência cultural. São examinadas as performances dos leitores e fãs brasileiros da revista, incluindo suas interações por meio de cartas, posts em redes sociais, tatuagens, objetos pessoais e cosplays dos personagens. Os autores, a partir disso, examinam as representações dos Estados Unidos e do mito do cowboy estadunidense, discutindo como as influências que permeiam os quadrinhos de Tex e seus leitores estão associadas, em maior ou menor grau, à cultura americana. O artigo aponta para a ressignificação dessas representações dos Estados Unidos e do *cowboy* no contexto italiano, através da criação de personagens e histórias adaptadas para o público italiano. Ao mesmo tempo, ressalta a presença do cowboy estadunidense como uma figura icônica que transcende fronteiras e é replicada e reinterpretada em diversas produções culturais.

O artigo de **Celbi Pegoraro** trata da apropriação histórica e interpretação de Davy Crockett pelos estúdios Disney, incluindo a minissérie e a representação do personagem em histórias em quadrinhos. Davy Crockett foi introduzido como um personagem de ação real por Disney na década de 1950, sendo um dos primeiros protagonistas de "carne e osso" do estúdio. O texto "**Davy Crockett, apropriação histórica americana e sua interpretação pelos estúdios Disney**" explora a lógica histórico-cultural por trás da produção, analisando a relação entre história e gêneros da cultura da mídia na formação da memória coletiva e identidade cultural. Pegoraro investiga a importância desse personagem e sua conexão com o mito da fronteira na cultura americana.

O mito da fronteira refere-se à ideia de conquista do Oeste americano e é uma parte fundamental do tecido social dos Estados Unidos. Utilizando fontes bibliográficas e documentais, o estudo examina as complexas dinâmicas que moldam narrativas históricas dentro da cultura popular e da indústria cinematográfica.

Por último, temos uma resenha crítica de uma publicação recente sobre a história dos quadrinhos dos Estados Unidos, inclusive premiada pela cena/mercado de quadrinhos em nosso país. A resenha de **Márcio dos Santos Rodrigues** aponta uma série de equívocos editoriais e problemas teórico-metodológicos presentes no livro "História dos Quadrinhos: EUA" de Diego Moreau e Laluña Machado, lançada pela editora Skript. Rodrigues destaca como principais problemas a falta de teorizações adequadas, ausência de referências bibliográficas no corpo e um modelo de pensar história que se prende a uma narrativa linear e superficial, não se aprofundando nas complexidades e nuances intrínsecas ao universo dos quadrinhos dos Estados Unidos. Rodrigues observa que, embora o livro seja apresentado como destinado ao grande público, a obra falha em fornecer questões básicas, como uma abordagem contextualizada e por se prender a clichês e discursos simplistas, prontos para questões hoje inclusive problematizadas e até mesmo refutadas no campo dos estudos de quadrinhos. A resenha destaca a falta de diálogo com pesquisas recentes e até obras mais antigas importantes no campo dos quadrinhos nos Estados Unidos, evidenciando a pesquisa inconsistente dos autores. Esses equívocos editoriais e problemas teórico-metodológicos comprometem a contribuição do livro para o estudo da história dos quadrinhos e dos Estados Unidos, limitando a compreensão e a análise do tema. Trata-se de uma resenha que serve não para criticar o livro, mas para alertar os leitores e pesquisadores sobre a importância de abordagens profundas, contextualizadas e bem referenciadas ao lidar com a história dos quadrinhos.

Gostaríamos de agradecer a todos os pesquisadores que submeteram os textos - ao todo foram 23 propostas apresentadas -, bem como aos/às pareceristas que contribuíram com seu tempo e expertise para garantir a qualidade deste dossiê. Esperamos que este dossiê seja útil para acadêmicos, estudantes em formação, e entusiastas dos quadrinhos, promovendo a compreensão mais profunda da história dos quadrinhos dos Estados Unidos, assim como suas ramificações culturais e sociais.

Boa leitura.

Os organizadores

*Márcio dos Santos Rodrigues  
Rodrigo Aparecido Araújo Pedroso*

**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-mirins 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 “espiões 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 malfeiteiros. 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’tolle 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

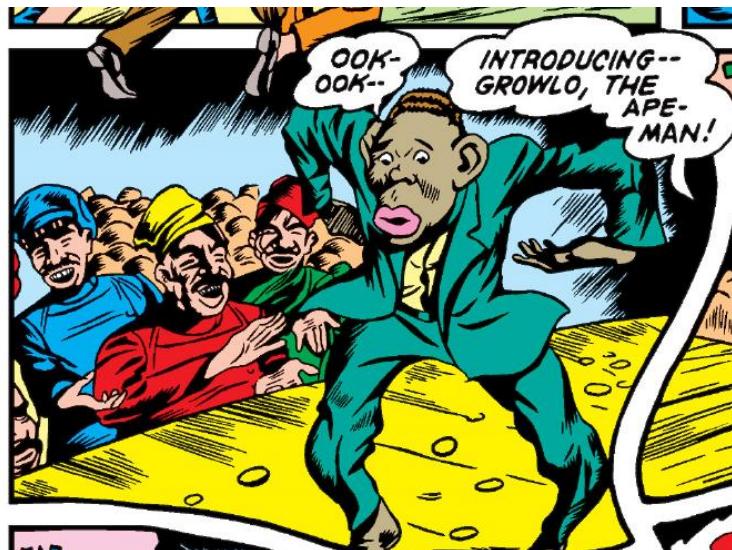
Figura 2



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 respeito de 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 cuspindo 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



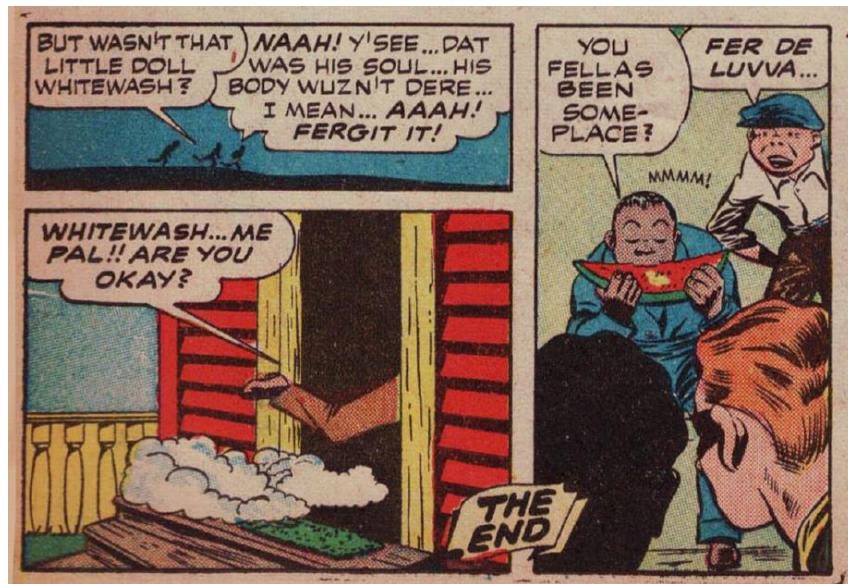
Revista Young Allies #1, verão de 1941.  
Roteiro de Otto Binder e arte de Charles Nicholas Wojtkoski

Figura 7



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

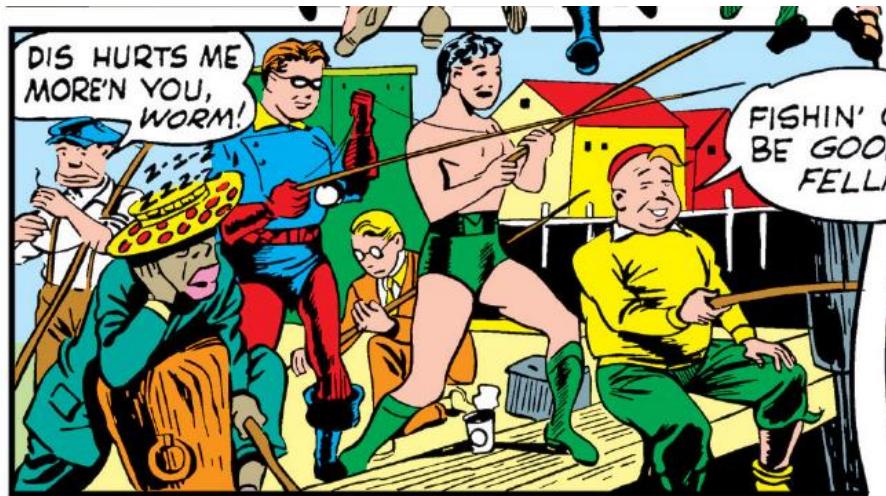
Figura 8



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 9



Revista Young Allies #2, inverno de 1941.  
Roteiro e arte não creditados

Figura 10



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

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 espiões. 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



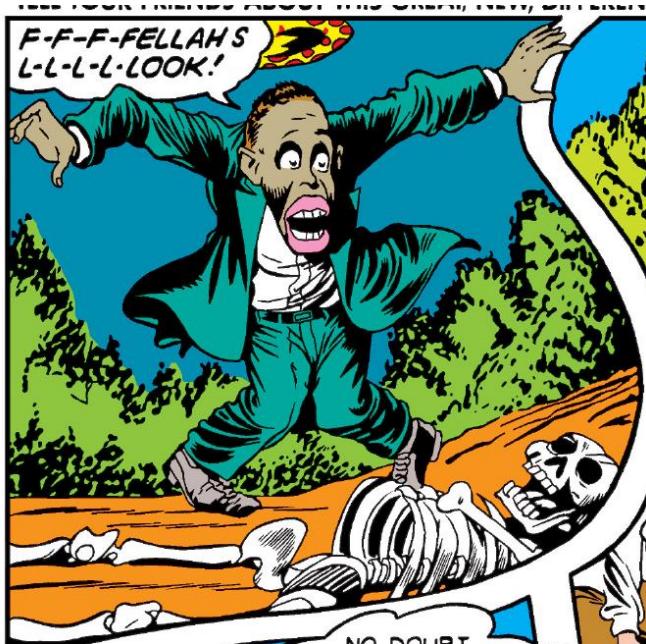
Revista *Young Allies* #1, verão de 1941.  
Roteiro de Otto Binder e arte de Charles Nicholas Wojtkoski

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 escondeia 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

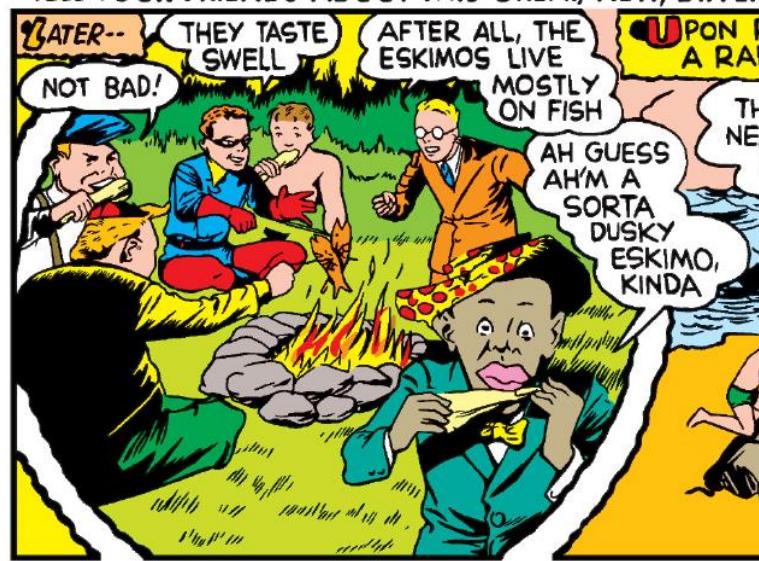


Figura 16

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, evolvido 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.

**Muito mais do que os heróis tradicionais: A revista  
*Comedy Comics* e o personagem “Super Rabbit”  
durante a Segunda Guerra Mundial.**

**Much more than traditional heroes: The magazine *Comedy Comics* and the Character Super Rabbit during the World War II**

*Victor Callari*<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Doutorando em História Social pela Universidade de São Paulo e autor do livro “Guerra Civil – super heróis - : terrorismo e contraterrorismo nas histórias em quadrinhos” (2016), além de organizador da coletânea “História e quadrinhos: contribuições ao ensino e à pesquisa”(2021), em parceria com o historiador Márcio dos Santos Rodrigues. E-mail: [victorcallari@hotmail.com](mailto:victorcallari@hotmail.com)

## RESUMO

O presente artigo consiste em um recorte da pesquisa de doutoramento, em andamento, na Universidade de São Paulo, e que analisa a transmissão do trauma da Segunda Guerra Mundial na segunda geração de sobreviventes, a partir das histórias em quadrinhos. De forma mais ampla, busca-se compreender como o conflito foi representado nas HQs, no decorrer do século XX. No entanto, dentro dessa pesquisa volta-se para dois gêneros presentes entre 1939 e 1945, conhecidos como “super-heróis e “*funny animals*”. O artigo relaciona o sucesso das histórias em quadrinhos com a retomada econômica dos Estados Unidos, na segunda metade da década de 1930, apresenta alguns dos principais títulos publicados no período e procura identificar elementos comuns, presentes nos dois gêneros, a partir de uma análise específica da revista *Comedy Comics*.

**PALAVRAS-CHAVE:** Segunda Guerra Mundial; histórias em quadrinhos; História Cultural; Representações.

## ABSTRACT

This article consists of an excerpt from doctoral research, in progress, at the University of São Paulo, which analyzes the transmission of World War II trauma to the second generation of survivors, based on comic books. More broadly, we seek to understand how the conflict was represented in comics throughout the twentieth century. However, within this research it turns to two genres present between 1939 and 1945, known as “superheroes and “*funny animals*”. The article relates the success of comics to the economic recovery of the United States in the second half of the 1930s, presents some of the main titles published in the period and seeks to identify common elements in both genres, based on a specific analysis. from *Comedy Comics* magazine.

**KEYWORDS:** Second World War; Comic Books; Cultural History; Representations.

Pensar em uma tradição de representações<sup>2</sup> acerca da Segunda Guerra Mundial e do Holocausto, construída nas histórias em quadrinhos, deve passar, necessariamente, por um olhar acerca das produções estadunidenses, entre 1939 e 1945, que largamente contribuíram para consolidar o gênero dos super-heróis e passaram a figurar, em maior ou menor escala, no imaginário ocidental, nos últimos oitenta anos<sup>3</sup>. No entanto, essas publicações “concorriam” com dezenas de outros títulos que não tinham como protagonistas os super-heróis ditos “tradicionais”, e tampouco eram produzidas visando o mesmo público leitor.

Assim, com o objetivo de ampliar a compreensão acerca das representações da Segunda Guerra Mundial, nas histórias em quadrinhos, produzidas nos Estados Unidos da América, esse artigo procura analisar como o conflito foi retratado na revista *Comedy Comics*, uma publicação que fazia parte da subseção intitulada “animator bullpen”, da Editora *Timely Comics*. Além de apresentar a revista em questão, essa pesquisa procura acompanhar o personagem *Super Rabbit*, seu principal protagonista, em outros títulos em que ele foi publicado, verificando se as estratégias de representação, estereótipos e convenções presentes nas representações da guerra, nas revistas de super-heróis tradicionais, também aparecem em publicações cujos personagens eram animais antropomorfizados e voltados para um público ainda mais jovem.

---

<sup>2</sup> A noção de “representação” é utilizada, nessa pesquisa, a partir das contribuições teóricas do historiador francês Roger Chartier.

<sup>3</sup> Em 1940, 80% dos 109 títulos publicados tinham super-heróis como protagonistas. In: GABILLIET, Jean-Paul. *Of Comics and Men: A Cultural History of American Comic Books*. University Press of Mississippi, United States of America, 2010, p.38

## A Segunda Guerra Mundial e as histórias em quadrinhos: algumas considerações

O início da Segunda Guerra Mundial foi responsável por uma verdadeira revolução na estrutura da sociedade estadunidense, produzindo mudanças econômicas, sociais, políticas e, também, demográficas, no país.

Em 1939, antes de entrar na guerra, o exército dos Estados Unidos contava com cerca de 300 mil soldados, enquanto ao final do conflito, em 1945, esse número havia subido para mais de 12 milhões. Em 1940, 31 milhões de homens, entre 18 e 45 anos, se alistaram no exército, e cerca de 10 milhões efetivamente serviram, números que somados ao de voluntários e mulheres atingiram mais de 15 milhões. O exército passou a contar com um contingente de 10,4 milhões, a marinha com 3,9 milhões, os fuzileiros navais contavam com um efetivo de cerca de 600 mil, enquanto a guarda costeira mantinha outros 250 mil (LEPORE, 2018).

Na esfera civil, as mulheres dobraram a força de trabalho. A produção fabril cresceu, e entre 1940 e 1945 os Estados Unidos produziram 300 mil aviões militares, 86 mil tanques, 71 navios de guerra e 3 milhões de metralhadoras. Nas fazendas a produção agrícola de grãos aumentou em 12 milhões de toneladas, e esses grãos abasteciam tanto o mercado interno quanto os países aliados, como Inglaterra, França, União Soviética e China.

Os gastos do governo também dispararam durante a guerra, e representam um dos dados mais surpreendentes entre aqueles listados acima, uma vez que o Governo Federal gastou mais entre 1941 e 1946 do que entre 1789 e 1941. Cerca de 40% do PIB estava voltado para a economia de guerra, em 1944, e a Renda Nacional Bruta subiu de 91 bilhões de dólares para 166 bilhões de dólares (LEPORE, 2018, p.537-539).

Para além dos dados militares e econômicos mencionados acima, Philip Jenkins destaca as mudanças demográficas que afetaram a ocupação do território estadunidense. Segundo o autor:

O gigantesco esforço de guerra americano teve um efeito duradouro na estrutura da sociedade dos Estados Unidos, incluindo uma mudança geográfica do poder para os estados do Oeste, que haviam desempenhado um papel fundamental na produção de guerra. (JENKINS, 2012, p.209)

As fábricas localizadas nos Estados da região Oeste do país necessitaram da mão de obra disponível para atender a demanda da guerra, o que gerou um fluxo migratório interno e produziu o crescimento de cidades como Los Angeles. Jenkins considera que o impacto social e político dessa mudança é comparável ao movimento de conquista do Oeste, ocorrido no século XIX.

Em consonância com as considerações de Lepore e Jenkins acerca da revolução econômica e social causada pela entrada dos Estados Unidos na guerra, o historiador Bradford Wright, preocupado com o mercado de quadrinhos, afirma ainda que:

The war years were a boom time for most American industries, and the comic book industry was no exception. As defense spending finally pulled the nation out of the Great Depression, millions found work and brought home larger paychecks. Many workers had never had it so good, and neither had their children. More disposable income for Mom and Dad meant more nickels and dimes for kids to spend on comic books<sup>4</sup>.

---

<sup>4</sup> Tradução livre: “Os anos de guerra foram uma época de boom para a maioria das indústrias americanas, e a indústria de quadrinhos não foi exceção. Como os gastos com defesa finalmente tiraram o país da Grande Depressão, milhões encontraram trabalho e trouxeram para casa salários maiores. Muitos trabalhadores nunca tiveram uma vida tão boa, nem seus filhos. Mais renda disponível para mamãe e papai significava mais moedas e centavos para as crianças gastarem em histórias em quadrinhos”. In: WRIGHT, Bradford W. *Comic Book Nation: the transformation of youth culture in America*. The John Hopkins University Press, Baltimore & London, 2001, p.31

Para Wright, o final da crise iniciada com a quebra da bolsa, em 1929, só ocorreu, efetivamente, com a Segunda Guerra Mundial, dando início à um período de prosperidade econômica o qual Eric Hobsbawm denominou como “era de ouro” (HOBBSBAWM, 1995, p.15), e que se estendeu até o final da década de 1960. Nos anos da guerra, o pleno emprego e a melhora nas condições de vida permitiram à classe média crescer e desfrutar de avanços tecnológicos, como os automóveis, e acessar com maior frequência atividades culturais, como o cinema e a leitura, entre elas as histórias em quadrinhos, destinadas não apenas ao público infanto juvenil, mas também lida por jovens e adultos.

O historiador francês Jean-Paul Gabilliet<sup>5</sup>, em seu livro *Of Comics and Men: a Cultural History of American Comic Books*, obra ainda pouco referenciada nas pesquisas em quadrinhos no Brasil, também afirma que a indústria dos quadrinhos acompanhou o processo de expansão observado em outras esferas da sociedade estadunidense.

The Second World War was the backdrop to a phase of continuous growth for the comic book industry. The number of titles witnessed a continuous expansion, contents became increasingly diverse, and recurring characters multiplied in comic magazines. Comic books originated an industry that yielded considerable revenue and became identified by the public as distinct from newspaper comics and pulps<sup>6</sup>.

---

<sup>5</sup> Jean-Paul Gabilliet é professor de “North American Studies”, na Universidade Bordeaux Montaigne.

<sup>6</sup> Tradução livre: “A Segunda Guerra Mundial foi o pano de fundo de uma fase de crescimento contínuo para a indústria dos quadrinhos. O número de títulos teve uma expansão contínua, conteúdos tornaram-se cada vez mais diversificados, e personagens recorrentes se multiplicaram em revistas em quadrinhos. As histórias em quadrinhos deram origem a uma indústria que rendeu considerável receita e tornou-se identificada pelo público como distinto dos quadrinhos de jornal e dos pulps”. In: GABILLIET, Jean-Paul. *Of Comics and Men: A Cultural History of American Comic Books*. University Press of Mississippi, United States of America, 2010, p.38.

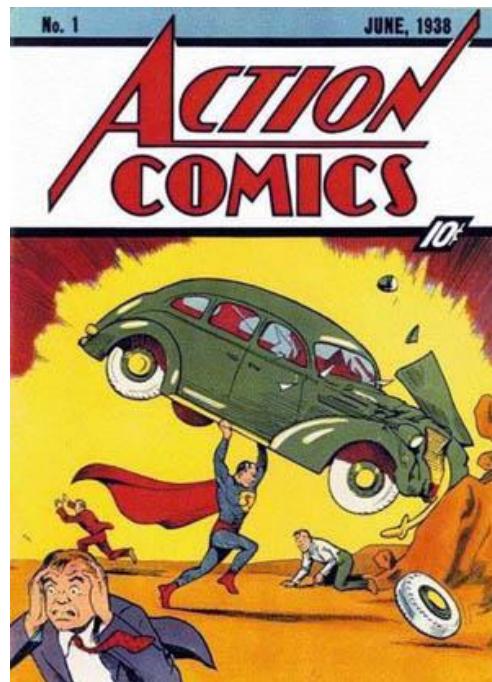
Apesar da dificuldade em atestar os números de vendas durante a guerra, existe um consenso entre os pesquisadores de que entre 1940 e 1945 as vendas de histórias em quadrinhos triplicaram (ROBB, 2014). Os dados referentes às vendas, comumente aceitos pelos pesquisadores, seriam de cerca de 15 milhões de exemplares vendidos por mês, no início de 1942, passando para 25 milhões de cópias mensais no início do ano seguinte, enquanto em dezembro de 1943 as vendas teriam atingido a casa dos 30 milhões de exemplares, em mais de 125 títulos diferentes. (WRIGHT, 2001) (ROBB, 2014). É importante destacar que durante a guerra o governo dos Estados Unidos tornou-se um dos principais consumidores das editoras de quadrinhos, enviando mensalmente, cerca de 35 mil exemplares das revistas do Superman para os soldados que iriam se alistar, e que uma em cada quatro revistas enviadas para as tropas no exterior era uma história em quadrinhos (ROBB, 2014), elemento que contribuiu significativamente para o crescimento das vendas.

Para atender a demanda desse mercado, os anos entre 1939 e 1945 também registraram uma enorme força criativa por parte dos artistas envolvidos na indústria de quadrinhos, e dezenas de novos super-heróis apareciam todos os meses. Se por um lado, muitos dos personagens que ganharam destaque nesse período ainda estão presentes em nossa sociedade, em pleno século XXI, por outro, não foram poucos os heróis “patrióticos” incapazes de vencer o desafio do tempo, e que ao terem suas revistas canceladas, permaneceram esquecidos ou desconhecidos, senão para uma pequena porção de pesquisadores e estudiosos dos quadrinhos daquele período.

Entre os que foram capazes de permanecer como parte integrante da cultura ocidental está o Superman, personagem criado por Jerry Siegel e Joe

Shuster, cuja primeira aparição remete à revista *Action Comics* #01, de 1938<sup>7</sup> (ver imagem 1)

Imagen 1: Capa da revista Action Comis #01



Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Action\\_Comics\\_1](https://pt.wikipedia.org/wiki/Action_Comics_1)

E ainda que seja possível enxergar na primeira aparição do Superman o ponto de partida para o sucesso do gênero dos super-heróis, pesquisadores como Peter Coogan (2006) e Randy Duncan afirmam que as principais convenções do gênero já faziam parte da cultura estadunidense por meio de personagens presentes em narrativas de ação, como os super-homens da ficção científica; o *übermensch* da literatura Pulp, e os vigilantes com identidades secretas (DUNCAN, 2009)<sup>8</sup>.

<sup>7</sup> Para saber mais sobre a criação do Superman, ler o capítulo “Superman Arrives: the first Comic Book Superhero”, do livro “A brief history of superheroes: from Superman to the Avenger, the evolution of Comic Book Legends”, de Brian J. Robb.

<sup>8</sup> Duncan recorre à tabela elaborada por Coogan, que demonstra como as principais convenções podem ser encontradas em obras e personagens como Frankenstein, Robin

Superman's abilities are directly influenced by a building53 named Hugo Danner, who appeared in Phillip Wylie's 1930 novel *Gladiator*, a book which Jerry Siegel had given a very favorable review in his fanzine. Early in the novel 53uild Danner tells his 53uildi, “I can jump higher than a house. I can run faster'n a train. I can pull up big trees na' push 'em over” (Wylie 44). Later, 53uil Danner goes to war, he finds that his skin is invulnerable to bullets, and 53uil exploding mortar shells can wound him.

In his early adventures, Superman's more limited powers were described in a similar way. In *Action Comics* #1 (1938), Clark Kent discovered he could “hurdle a 53uildi-story 53uilding . . . raise tremendous weights . . . run faster than na express train . . . and that nothing less than a bursting shell could penetrate his skin!” (DUNCAN, 2009, p.223)<sup>9</sup>

Para Jean-Paul Gabilliet, três fatores foram responsáveis pela consolidação das histórias em quadrinhos na década de 1930: o crescimento do número de revistas temáticas, um maior número de editoras, e o surgimento do Superman. (GABILLIET, 2010, p.32). Gabilliet afirma que existia apenas uma editora entre 1933 e 1934, e que esse número subiu para 3, em 1935, passando para 7 editoras, em 1936, e chegando até 18 editoras, em 1939. Merece destaque, também, o crescimento no número de publicações. Três títulos foram publicados, em 1933, saltando para 16, em 1934, chegando a 79, em 1936. Em

---

Hood, Tarzan, Nick Carter, John Carter, Hugo Danner, Doc Savage, The Bat, entre tantos outros.

<sup>9</sup> Tradução livre: “As habilidades do Superman são diretamente influenciadas por um personagem chamado Hugo Danner, que apareceu no romance de 1930, de Philip Wylie, *Gladiador*, um livro com uma crítica muito favorável de feita por Jerry Siegel, em seu fanzine. No início do romance, o jovem Danner diz ao pai: “Eu posso pular mais alto do que uma casa. Eu posso correr mais rápido do que um trem. Posso puxar árvores grandes e empurrá-las”. Mais tarde, quando Danner vai para a guerra, ele descobre que sua pele é invulnerável a balas, e apenas morteiros explosivos podem feri-lo. Em suas primeiras aventuras, os poderes limitados do Superman foram descritos de maneira semelhante. Em *Action Comics* #01 (1938), Clark Kent descobriu que poderia “saltar um prédio de vinte andares...levantar muito peso...correr mais rápido do que um trem expresso...e que nada menos do que uma bomba explodindo poderia penetrar em sua pele!”

1937 já era possível encontrar cerca de 163 títulos, passando para 224, em 1938, até chegar em 322 título, em 1939 (GABILLIET, 2010, p.35).

As histórias em quadrinhos, esse novo objeto cultural, se consolidou entre os anos de 1933 e 1939, mas ainda mantendo sólidos laços com a literatura Pulp e com as tiras publicadas nos jornais, diários ou semanais. Com o sucesso alcançado pelo Superman, e pela revista *Action Comics*, que regularmente atingia a marca de um milhão de exemplares vendidos<sup>10</sup>, as histórias em quadrinhos, identificadas com o gênero dos super-heróis, pôde se emancipar, de uma vez por todas, dos laços que as vinculavam a seus predecessores.

Nos meses seguintes o número de personagens que utilizavam fantasias para combater o crime não parou de crescer. No décimo número da revista *Funny Pages* apareceu o personagem “The Arrow”; na revista *Detective Comics* #27, surgiu “The Batman”, dois meses depois, a revista *Adventure Comics* #40 apresentou “The Sandman”. Segundo Gabilliet, em 1939 já existiam 22 super-heróis, saltando para 697 no ano seguinte, e crescendo significativamente até estabilizar em 1125, nos anos de 1944 e 1945.

O crescimento do gênero de super-heróis, portanto, antecedeu a Segunda Guerra Mundial, mas inegavelmente se desenvolveu simultaneamente ao conflito global. E ainda que concordemos com Bradford Wright, para quem os super-heróis entraram na Guerra muito antes dos Estados Unidos (WRIGHT, 2001), a entrada dos EUA, após o bombardeio japonês à base naval de Pearl Harbor, em dezembro de 1941, foi um divisor de águas, não apenas para o conflito, por representar a entrada de uma enorme potência ao lado dos aliados, mas também para as histórias em quadrinhos, que viram o surgimento de

---

<sup>10</sup> Brian J. Robb afirma que as revistas que não possuíam super-heróis estavam vendendo entre 200 mil e 400 mil exemplares, enquanto os títulos do Superman chegavam até 1 milhão e 300 mil. ROBB, Brian J. *A brief history of the superheroes: from Superman to the avenger, the Evolution of the comic book legends*. Running Press Book Publishers, United States, 2014, p71.

dezenas de heróis patrióticos e que rapidamente se juntaram ao esforço de guerra<sup>11</sup>. O mais icônico desses personagens é, sem sombra de dúvidas, o Capitão América, criado por Joe Simon e Jack Kirby, em 1940<sup>12</sup>, e que em sua primeira edição apareceu dando um soco na cara de Hitler.

Imagen 2: Capa da revista Captain Amercia #01



Fonte: [https://marvel.fandom.com/wiki/Captain\\_America\\_Comics\\_Vol\\_1](https://marvel.fandom.com/wiki/Captain_America_Comics_Vol_1)

Na capa, é possível identificar inúmeros elementos presentes nos quadrinhos do período, como a ameaça nazista e a presença de “sidekicks”, personagens mais jovens que auxiliavam o herói principal. A ação tem início

<sup>11</sup> Para saber mais sobre alguns dos heróis patrióticos e sobre as representações da Segunda Guerra Mundial, ler o artigo “A Segunda Guerra Mundial e os quadrinhos em dois tempos: da propaganda política ao direito à memória”, presente na coletânea “História e quadrinhos: contribuições ao ensino e à pesquisa”, organizada por Victor Callari e Márcio dos Santos Rodrigues.

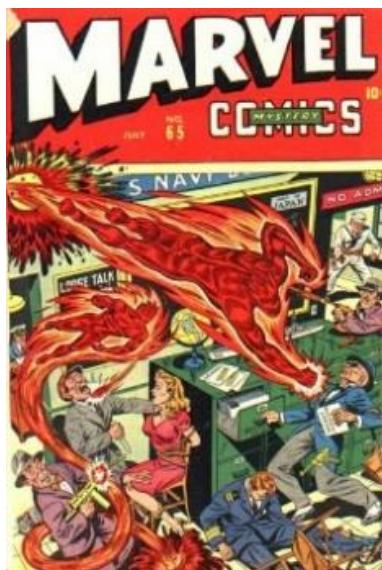
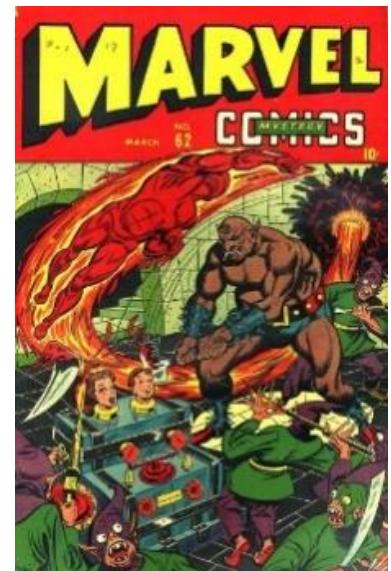
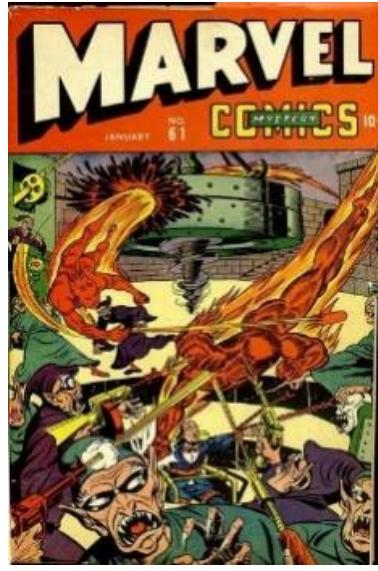
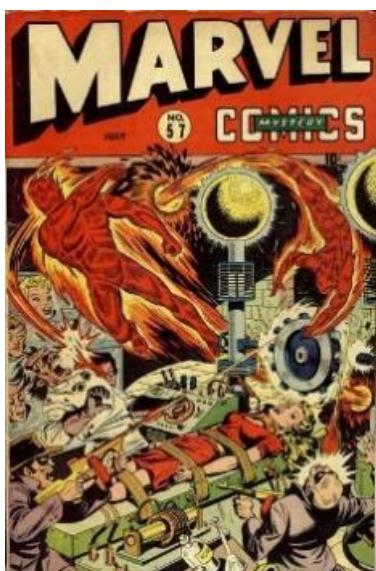
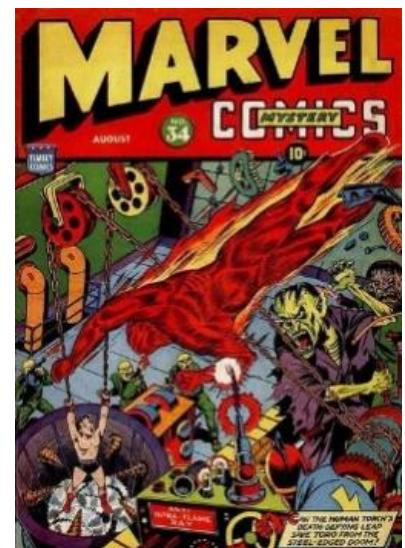
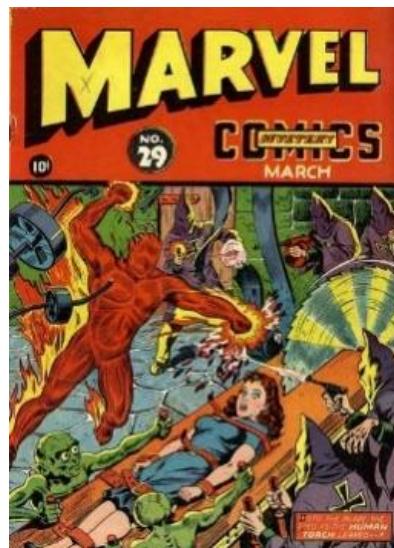
<sup>12</sup> Apesar da data de lançamento na capa apontar para março de 1941, a revista chegou às bancas em dezembro de 1940.

pelo lado direito, onde é possível identificar as barras da janela destruídas, possivelmente sendo o local por onde o Capitão América entrou. Ao fundo, e logo acima do herói, também é possível identificar um soldado nazista, agindo como um sabotador e explodindo um centro militar dos Estados Unidos. A ameaça ao país é reforçada no primeiro plano da ação, uma vez que em cima da mesa está presente um mapa do país. O soldado, que aparece de costas para o leitor, dispara sua arma e a bala ricocheteia no escudo do super-herói. No centro da cena, Hitler aparece com uma expressão de dor, enquanto o Capitão América, em posição ativa, dispara um cruzado de direita em seu maxilar, cujo movimento é reforçado pelo uso de linhas cinéticas de ação. *Captain America* #01 vendeu mais de 1 milhão de exemplares e se consolidou como uma das revistas mais importantes daquele período.

Entre os anos de 1939 e 1945, centenas de revistas retrataram a guerra em suas capas e em seus enredos. Um caso bastante exemplar é o da revista *Marvel Mystery Comics*, publicada pela editora *Timely Comics*, a partir de outubro 1939<sup>13</sup>. Essa revista, marcada pela presença de super-heróis como “Namor”, “Tocha Humana” e “Kazar”, publicou entre sua primeira edição e maio de 1945, data que marca o final da Segunda Guerra Mundial, cerca de 65 volumes, e em apenas 17 deles as capas não apresentavam alguma referência à guerra. Ao considerarmos apenas as capas das edições publicadas após dezembro de 1941, é possível contabilizar um total de 37 edições (entre os números 28 e 65), e em apenas 7 delas não existe uma menção explícita à guerra.

Imagen 3: Capas da revista *Marvel Mystery Comics*, entre 1941 e 1945, sem referências à Segunda Guerra Mundial (#28, #29, #34, #57, #61, #62, #65)

<sup>13</sup> A editora *Timely Comics* se tornaria, mais tarde, a *Marvel Comics Entertainment*. E a série *Marvel Mystery Comics*, em sua primeira edição, era chamada apenas de *Marvel Comics*.



Fonte:  
[https://marvel.fandom.com/wiki/Marvel\\_Mystery\\_Comics\\_Vol\\_1](https://marvel.fandom.com/wiki/Marvel_Mystery_Comics_Vol_1)

Todas as capas são marcadas por muita ação, monstros e donzelas em perigo. Mas as ameaças, nesses casos, são feitas por monstros e homens mascarados, encapuzados e armados. Nas demais capas da revista, em que é possível identificar elementos relacionados à Segunda Guerra Mundial, os desenhos também apresentam bastante elementos de ação; trazem tanques de guerra, navios, aviões e explosões. Os heróis, quase sempre, parecem combater tentativas de invasão ou de sabotagem no território estadunidense, e os vilões são retratados com bandeiras contendo a suástica nazista ou a bandeira imperial do Japão.

Imagen 4: Capas da revista *Marvel Mystery Comics* contendo elementos relacionados à II Guerra Mundial (#16, #21, #49)



Fonte: [https://marvel.fandom.com/wiki/Marvel\\_Mystery\\_Comics\\_Vol\\_1](https://marvel.fandom.com/wiki/Marvel_Mystery_Comics_Vol_1)

É importante, também, destacar as diferenças na forma com que os vilões eram representados nessas capas. Os inimigos nazistas eram representados como soldados humanos, como pode ser observado na capa da edição número 04, de 1939. E mesmo após o conflito na Europa avançar, os alemães

continuaram sendo retratados da mesma maneira. Os japoneses, no entanto, foram desde o início retratados com cores amareladas, de forma animalesca, com dentes pontiagudos e feições que os aproximavam de macacos e monstros, demonstrando nitidamente estereótipos raciais e preconceituosos que permeavam sociedade estadunidense naquele contexto. Segundo Nathan Madison:

As Japanese aggression mounted in the East and imperialistic advances were made throughout the Pacific, the "Nippone" became the primary targets of the 59against imagery previously reserved for all Orientals. Furthermore, Asian characters of other nationalities, such as Chinese and Korean, were depicted in a more positive light—as fellow democratic brethren Fighting 59against foreign invasion (MADISON, 2013, p.124)

Imagen 5: Capas da revista Marvel Mystery Comics contendo elementos relacionados à II Guerra Mundial (#04, #20, #25, #32, #41, #53)





Fonte: [https://marvel.fandom.com/wiki/Marvel\\_Mystery\\_Comics\\_Vol\\_1](https://marvel.fandom.com/wiki/Marvel_Mystery_Comics_Vol_1)

Ao observarmos os protagonistas da revista *Marvel Mystery Comics*, nos deparamos com personagens como Namor e Tocha Humana, que sobreviveram ao esquecimento e continuam conhecidos em pleno século XXI. No entanto, muitas revistas eram protagonizadas por personagens que acabaram por cair no esquecimento, apesar de algumas tentativas de atualização na segunda metade

do século XX, como o caso dos personagens "The Angel", "The Black Marvel" e "The Destroyer", sendo esse último a primeira criação de Stan Lee (ver imagem 6).

Imagen 6: Capas da revista *Mystic Comics* (#01, #05, #09)



Fonte: [https://marvel.fandom.com/wiki/Mystic\\_Comics\\_Vol\\_1](https://marvel.fandom.com/wiki/Mystic_Comics_Vol_1)

As capas acima evidenciam que mesmo os personagens incapazes de manterem relevância após o final da guerra partilhavam das mesmas convenções de personagens como o Capitão América, Namor e Tocha Humana. Nesse sentido, é importante destacar a ausência de pesquisas no âmbito da História Social, ou mesmo da História Cultural, que possam contribuir para o entendimento dos fatores que fizeram com que alguns personagens fossem recuperados, com sucesso, na década de 1960, enquanto outros acabaram relegados ao obliterado.

### The Comedy Comics e o Super Rabbit

Caminhando lado a lado com o sucesso alcançado pelo super-heróis durante a década de 1940 estavam histórias de animais, escritas para um

público ainda mais jovem, e cujo gênero era, desde o início do século, conhecido por “funny animals”<sup>14</sup>.

Primeiramente, nas tiras de jornais do século XIX, os “funny animals” ganharam destaque com os trabalhos “California Bears”, “Little Bears” e “Mr. Jack”, do artista James Guilford Swinnerton. Suas obras, cujos personagens eram ursos, tigre, e outros animais, não eram direcionadas para o público infantil, mas pelo contrário, atingiam os leitores adultos dos jornais, em suas seções de entretenimento, e abordavam temas cotidianos, questões políticas e sociais.

Contudo, foi apenas nas primeiras décadas do século XX que o gênero se popularizou, e muito do seu sucesso se deu a partir de obras como *Krazy Kat*, de George Herriman, publicada entre 1913 e 1944, pelo Gato Félix, de Pat Sullivan e Otto Messmer, criado originalmente como um desenho animado, mas que a partir de 1923 passou a figurar em histórias em quadrinhos; e também graças ao sucesso do personagem Mickey Mouse, criado por Walt Disney, em 1928, e que assim como o Gato Félix estreou nos cinemas antes de ocupar as páginas dos jornais. Durante esse processo, o gênero dos “funny animals” pouco a pouco ampliou seu público leitor e passou a dialogar, também, com crianças e jovens.

No entanto, nos primeiros anos da década de 1940, as principais editoras de quadrinhos pareciam apostar muito mais no sucesso do gênero de super-heróis. No caso da *Timely Comics*, de Martin Goodman, suas publicações de maior sucesso eram *Marvel Mistery Comics*, *Daring Mystery Comics*, *Mystic*, *Red Raven*, *Human Torch*, *Captain America*, *Sub-Mariner*, *All Winners*, *Young Allies*, *U.S.A Comics* e *Tough Kid Squad Comics*. E foi justamente da mudança da revista *Daring Mystery Comics*, após oito edições apenas, para *Comedy Comics*, que a

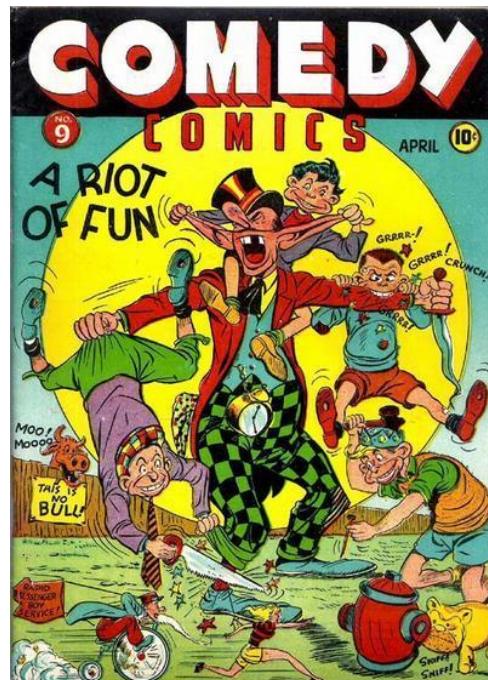
---

<sup>14</sup> É importante destacar que nos Estados Unidos as histórias em quadrinhos são conhecidas por “comic books”, e da mesma maneira que nem todas as histórias podem “cômicas”, no gênero “funny animals” nem todas as histórias são engraçadas.

*Timely* abriu as portas para o gênero que ultrapassaria, em vendas, os super-heróis no período posterior à guerra.

A primeira edição da revista *Comedy Comics* chegou às bancas de jornais em janeiro de 1942<sup>15</sup>, e logo abaixo do título ostentava o número 9, afinal era uma continuação das oito edições da revista *Daring Mystery Comics* (ver imagem 7).

Imagen 7: Capa da revista *Comedy Comics* #09



Fonte: [https://marvel.fandom.com/wiki/Comedy\\_Comics\\_Vol\\_1](https://marvel.fandom.com/wiki/Comedy_Comics_Vol_1)

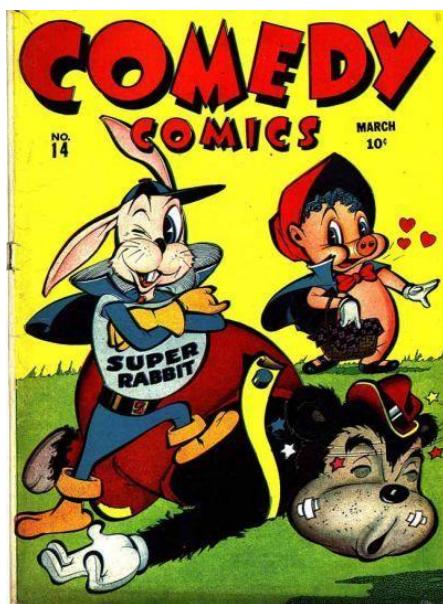
Engana-se quem acredita que a publicação da *Comedy Comics* pode representar uma drástica mudança das estratégias editoriais de Martin Goodman e da *Timely*. A própria estrutura interna da revista indicava a desconfiança dos editores, uma vez que boa parte de seus conteúdos davam continuidade às histórias de super-heróis publicadas pela *Daring*, como “Citizen

<sup>15</sup> Assim como muitas outras revistas, a data de lançamento não coincide com a data presente na capa, que nesse caso era “abril”, de 1942.

V" e "The Fin", que agora dividiam as páginas com histórias como "Splash Morgan", "Tubby an' Tack", e o destaque da capa, "A Riot of fun"<sup>16</sup>.

A revista *Comedy Comics* foi publicada entre 1942 e 1946, mudando de nome para *Margie Comics*, a partir da edição número 35. Nesse período foram publicadas 26 edições, cada uma delas contendo entre cinco e oito histórias, escritas e desenhadas por dezenas de roteiristas e desenhistas diferentes. Entre eles, destacam-se Jim Mooney, artista que após a guerra ficou conhecido por seus trabalhos na *DC Comics*, Mike Sekowsky, roteirista e desenhistas da *Justice League of America*, na década de 1960, Dave Berg, editor da consagrada revista "Mad", Vince Fago, artista que havia sido animador assistente na Paramount, e que após a ida de Stan Lee para a Guerra, em 1943, foi alçado ao cargo de editor-chefe; e Ernie Hart, responsável pela criação do personagem mais popular da revista, o *Super Rabbit*<sup>17</sup>.

Imagen 8: Capa da revista *Comedy Comics* #14



Fonte:

[https://marvel.fandom.com/wiki/Comedy\\_Comics\\_Vol\\_1](https://marvel.fandom.com/wiki/Comedy_Comics_Vol_1)

<sup>16</sup> A revista Daring Mystic Comics não foi a única a ter seus super-heróis substituídos por animais antropomorfizados. Em 1946, já após o final da Segunda Guerra Mundial, a revista *Kid Komics*, publicada desde 1943, viu seus heróis encapuzados dividirem espaço com personagens do gênero de "funny animals" a partir da edição número 11.

<sup>17</sup> Para os leitores mais acostumados com o gênero dos super-heróis, Ernie Hart foi o criador da personagem Vespa, ao lado de Stan Lee e Jack Kirby.

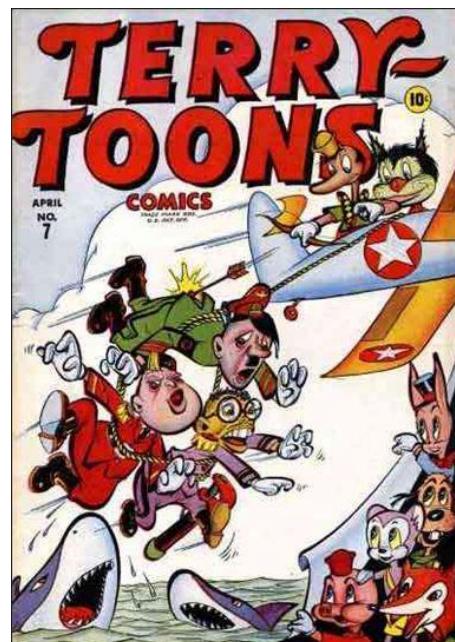
Esse personagem, cuja estreia aconteceu na edição #14, de 1943, foi criado como contraponto ao coelho herói da *Fawcett Comics*, *Hoppy – the Marvel Bunny*, considerado um *Spin-off* de um dos super-heróis mais populares da década de 1940, o Capitão Marvel, que era capaz de rivalizar, e muitas vezes superar, as vendas de personagens como o próprio Superman.

Apesar de não termos encontrado dados acerca das vendas da revista *Comedy Comics*, seu sucesso levou Goodman e a *Timely* a investirem no gênero e, logo, muitas outras revistas chegaram às bancas, como a revista *Krazy Krow*, publicada em 1945; *Funny Frolics*, publicada entre 1945 e 1946, e as de maior sucesso, como *Krazy Komics*, publicada entre 1942 e 1947<sup>18</sup>, *Terry Toons*, publicada entre 1942 e 1947, e *All Surprise Comics*, publicada entre 1943 e 1945, mas que continuou a ser publicada até a década de 1950 com outros nomes (*Jeanie Comics Vol 1* e *Cowgirl Romances Vol 1*).

Nas quarenta edições da revista *Terry Toons* publicadas entre 1942 e 1945, apenas uma capa fez referência ao conflito entre as forças Aliadas e o Eixo. Em fevereiro de 1943, a revista publicava seus personagens frente à frente com os “inimigos da democracia”. (ver imagem 9)

Imagen 9:  
Capa da revista *Comedy Comics* #09

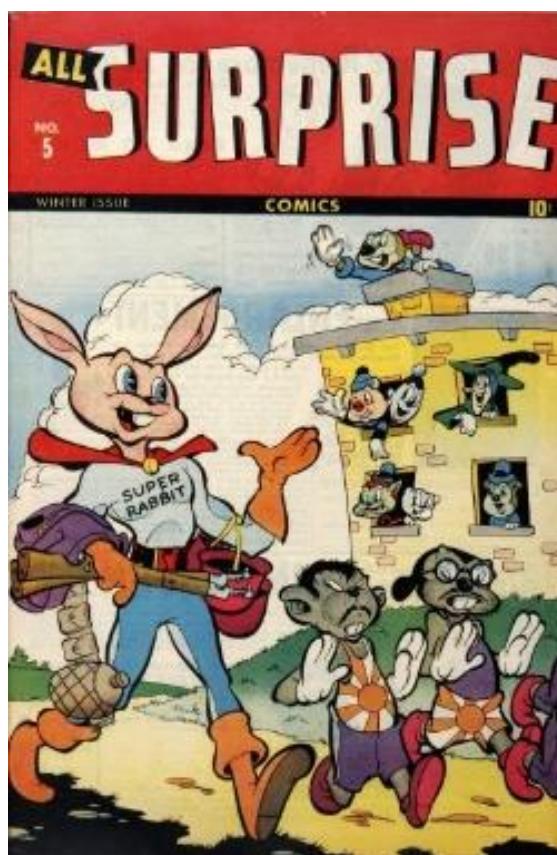
Fonte:  
[https://marvel.fandom.com/wiki/Terry-Toons\\_Comics\\_Vol\\_1](https://marvel.fandom.com/wiki/Terry-Toons_Comics_Vol_1)



<sup>18</sup> Após a edição 26, a revista passou a se chamar Cindy Comics Vol 1.

No mesmo período, entre as oito edições da revista *All Surprise Comics*, também foi possível encontrar apenas uma referência. Em sua edição de número cinco, o personagem Super Rabbit aparece escoltando dois personagens, que se por um lado não são facilmente identificados como animais, podendo ser ratos, macacos, coelhos, ou ainda uma mistura de todos eles, por outro, são facilmente associados aos japoneses, não apenas pelos olhos típicos dos orientais, mas também pelas bandeiras japonesas, em suas camisetas e calções. A imagem abaixo também pode fazer uma referência à algumas das questões enfrentadas por japoneses em território estadunidense, após o presidente Roosevelt sancionar a Ordem Executiva 9066, em 1942, e que resultou na perseguição e encarceramento forçado, em campos de concentração, de japoneses e seus descendentes.

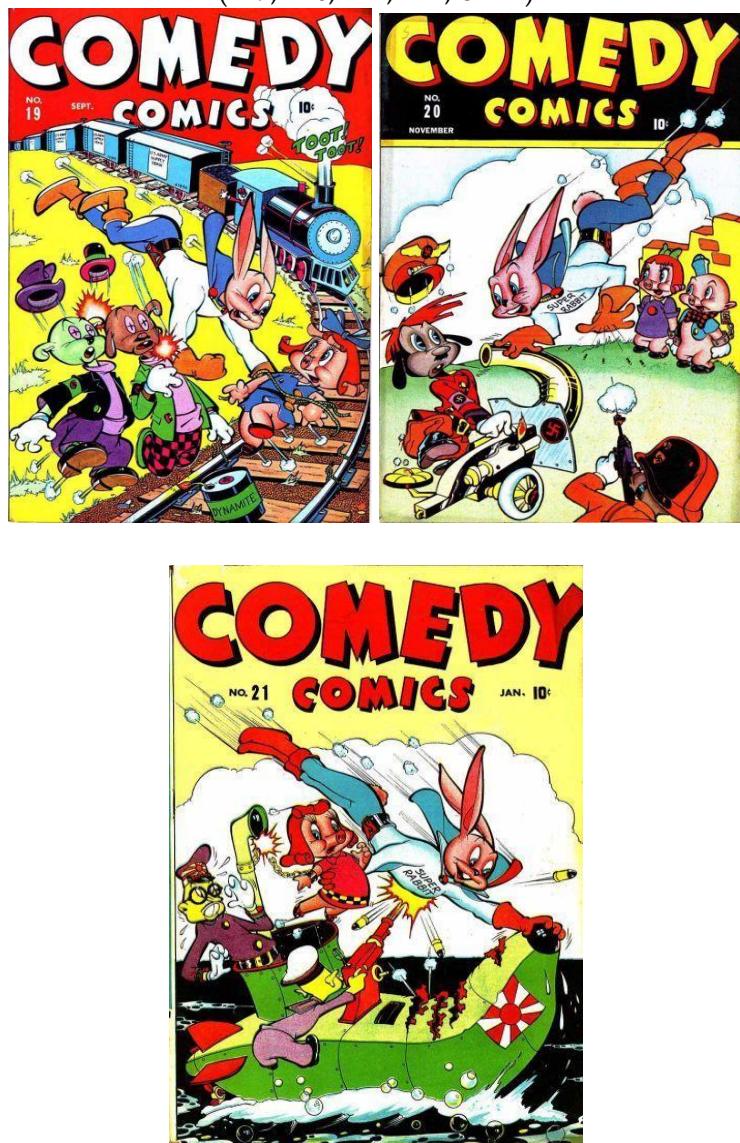
Imagen 10: Capa da revista All Surprise Comics #09



Fonte: [https://marvel.fandom.com/wiki/All\\_Surprise\\_Vol\\_1](https://marvel.fandom.com/wiki/All_Surprise_Vol_1)

Se nas demais revistas a temática da Segunda Guerra Mundial aparecia de forma tímida e contida, o mesmo não se pode dizer da *Comedy Comics*. Em suas vinte e duas edições, publicadas até 1945, em cinco delas foi possível encontrar referências explícitas à Segunda Guerra Mundial, sendo elas as edições #19, #20, #21 e #22, publicadas entre julho e dezembro de 1943, e a edição #24, publicada em maio de 1944 (ver imagem 11).

Imagen 11: Capas das revistas *Comedy Comics*  
(#19, #20, #21, #22, e #24)





Fonte: [https://marvel.fandom.com/wiki/Comedy\\_Comics\\_Vol\\_1](https://marvel.fandom.com/wiki/Comedy_Comics_Vol_1)

É possível observar nas capas acima como as referências alternam entre representações dos inimigos nazistas, como nas edições #20, #22, e #24, com destaque para a segunda delas, em o herói frustra os planos do vilão Super Nazi, um irritado porquinho que utilizava um bigode igual ao do líder nazista, Adolf Hitler. Em outras duas capas, destacam-se os inimigos japonês, representados dentro dos mesmos estereótipos utilizados pelos artistas das revistas de super-heróis. Tanques, navios e trens também são elementos comuns e que compõem o que podemos chamar de convenções de representações da guerra nas histórias em quadrinhos, assim como a presença de personagens femininas e tentativas de sabotagem e espionagem.

Sustenta-se portanto, uma leitura que comprehende não apenas o surgimento, mas também o crescimento significativo de um conjunto heterogêneo de revistas, muitas vezes definidas como participantes do gênero dos “funny animals”, e cujas histórias voltavam-se para um público ainda mais jovem do que os leitores habituais do gênero de super-heróis, em uma perspectiva de sincronicidade, enxergando como muitas das convenções narrativas que dominavam as revistas de super-heróis, nos anos anteriores,

mantiveram-se nas publicações que abarcavam esse “novo” gênero. Destaca-se também, como as próprias estratégias editoriais, entre elas, aquelas que modificavam os nomes das publicações, enquanto mantinham a sequência de sua numeração, foram responsáveis pelo amálgama desses dois gêneros, uma vez que é possível identificar como os super-heróis dividiram as páginas das revistas com esses novos personagens, até que acabassem, eventualmente, substituídos nos anos seguintes ao final da Segunda Guerra Mundial.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CALLARI, Victor; RODRIGUES, Márcio dos Santos (org.). **História e quadrinhos: contribuições ao ensino e à pesquisa**. Belo Horizonte, MG: Letramento, 2021.

CHARTIER, Roger. **História Cultural: entre práticas e representações**. Portugal: Difel, 2002.

DUNCAN, Randy; SMITH, Matthew J. **The power of comics: history, form and culture**. New York, The Continuum International Publishing Group Ltd, 2009.

GABILLIET, Jean-Paul. **Of Comics and Men: A Cultural History of American Comic Books**. University Press of Mississippi, United States of America, 2010.

HOBSBAWM, Eric. **A Era dos extremos: o breve século XX (1914-1991)**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

JENKINS, Philip. **Uma história dos Estados Unidos da América**. Lisboa, Portugal: Editora Texto e Grafia, 2012.

LEPORE, Jill. **Estas verdades: a história da formação dos Estados Unidos**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2020.

MADISON, Nathan Vernon. **Anti-foreign imagery in American pulps and comic books, 1920–1960**. McFarland & Company, Inc., Publishers Jefferson, North Carolina, and London, 2013.

ROBB, Brian J. **A brief history of the superheroes: from Superman to the avenger, the Evolution of the comic book legends.** Running Press Book Publishers, United States, 2014.

WRIGHT, Bradford W. **Comic Book Nation: the transformation of youth culture in America.** The John Hopkins University Press, Baltimore & London, 2001.

Recebido em Maio de 2023.

Aprovado em Junho de 2023.

## **A Segunda Guerra Mundial e o ataque de Pearl Harbor nas Histórias em Quadrinhos**

**World War II and the Attack on Pearl Harbor in Comics**

*Artur Rodrigo Itaqui Lopes Filho*<sup>1</sup>

*Felipe Radünz Krüger*<sup>2</sup>

*Mario Marcello Neto*<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Doutor em História pela Universidade Federal de Pelotas (UFPel). Designer instrucional na EAD da Universidade Católica de Pelotas (UCPel) - artursan@gmail.com

<sup>2</sup> Doutor em História pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), professor do ensino básico nas cidades de Pelotas/RS e Rio Grande/RS. feliperadunz@gmail.com

<sup>3</sup> Doutor em história pela UFRGS, Professor de história na rede básica de ensino de Pelotas/RS - mariomarceloneto@yahoo.com.br

## RESUMO

Na década de 1940, os Estados Unidos da América ainda não haviam se posicionado (oficialmente) em face a uma possível intervenção bélica na Segunda Guerra Mundial, porém, as capas de muitas histórias em quadrinhos da época, assim como seu conteúdo, já traziam personagens nacionalistas enfrentando as forças do Eixo, manifestando um posicionamento diante da ocorrência da guerra. Essa manifestação é intensificada após o evento de Pearl Harbor (ocorrido em dezembro de 1941), ecoando, ainda que de maneira alegórica, o imaginário estadunidense que clamava por uma reação de sua nação. O presente artigo tem por objetivo analisar os aspectos do intervencionismo nacional estadunidense em algumas capas de histórias em quadrinhos estadunidense publicadas logo após ao evento de Pearl Harbor em comparação aos mangás japoneses do período e sua relação com o nacionalismo exacerbado nipônico. Como conclusão, a partir de Benedict Anderson (2008), Jacques Ranciere (2014) e Richard Hofstadter (2008) inferimos que as estruturas do nacionalismo e patriotismo que organiza essas publicações estão presentes em ambos os países, que mesmo em lados opostos da guerra e com objetivos e ideologias distintos, acabam recorrendo a recursos militaristas e ufanistas para aglutinar pessoas em uma causa de guerra.

**PALAVRAS-CHAVE:** Histórias em Quadrinhos, Superaventuras, Representação, Imaginário, Segunda Guerra Mundial.

## ABSTRACT

In the 1940s, the United States of America had not yet positioned itself (officially) in the face of a possible military intervention in World War II, however, the covers of many comics at the time, as well as their content, already featured characters nationalists facing the Axis forces, expressing a position on the occurrence of war. This manifestation is intensified after the Pearl Harbor event (which occurred in December 1941), echoing, albeit in an allegorical way, the American imagination that called for a reaction from its nation. This article aims to analyze aspects of US national interventionism in some US comic book covers published shortly after the Pearl Harbor event in comparison to Japanese manga of the period and their relationship with exacerbated Japanese nationalism. As a conclusion, from Benedict Anderson (2008), Jacques Ranciere (2014) and Richard Hofstadter (2008) we infer that the structures of nationalism and patriotism that organize these publications are present in both countries, that even on opposite sides of the war and with different goals and ideologies, they end up resorting to militaristic and vainglorious resources to unite people in a cause of war.

**KEYWORDS:** Comics, Super adventures, Representation, Imaginary, World War II.

## Considerações Iniciais

No ano de 1941, a tensão com os eventos correntes da Segunda Guerra Mundial já fazia parte do cotidiano estadunidense. Ainda que o país já houvesse mobilizado tropas para as ilhas do pacífico, seu presidente na época, Franklin Delano Roosevelt (1882-1945), ao menos publicamente, havia manifestado em discurso um posicionamento avesso a intervenção, atendendo uma grande parcela da população que via na (frágil) recuperação econômica decorrente da crise de 1929, motivos suficientes para não ingressar em uma guerra de proporções mundiais (LOPES FILHO, 2019).

No mesmo período, a indústria das Histórias em Quadrinhos (HQs) já vinha explorando o cenário de guerra, enviando, ainda que no universo da ficção, tropas, soldados dedicados e verdadeiros super-heróis como Capitão América<sup>4</sup>, Tocha Humana<sup>5</sup>, Máscara Púrpura<sup>6</sup> e, inclusive o próprio Tio Sam<sup>7</sup> para o *front* de combate imaginário. Lá, os vigilantes mascarados reagiam ao projeto de expansão territorial alemão, assumindo um posicionamento a favor das forças Aliadas e tendo como inimigo diversas figuras, concretas e ficcionais, vinculadas ao nazismo daquele período. Dentre as figuras concretas, o Führer Adolf Hitler (1889-1945) se destacava como símbolo de todo um imaginário construído acerca do nazismo e suas pretensões. Tido como símbolo de todo o mal, Hitler e suas tropas se tornavam o alvo de todas as forças ficcionais

---

<sup>4</sup> Sendo publicado desde março de 1941, porém, sua estréia oficial remonta a data e de novembro/dezembro de 1940.

<sup>5</sup> Sendo produzido desde agosto de 1939, sendo mais efusivo contra os nazistas no ano de 1940.

<sup>6</sup> Sendo produzido desde Fevereiro de 1940.

<sup>7</sup> Sendo produzido desde julho 1940, considerado um dos primeiros super-heróis a usar símbolos nacionais como vestimenta e suas cores dispostas tais quais a bandeira estadunidense.

estadunidenses no período pré-intervenção, mas tudo isso mudaria em dezembro de 1941, quando o Japão surpreendeu as tropas estadunidenses com um ataque nas ilhas do pacífico, destruindo a base de Pearl Harbor e forçando o ingresso (real) dos EUA no já corrente cenário da Segunda Guerra Mundial.

O evento de Pearl Harbor não somente promoveu reações imediatas no cenário estadunidense da época, como também afetou diretamente o universo do entretenimento que, até então, enfrentava as forças do Eixo (apenas) em uma guerra não-concreta, havendo espaço para a ironia, o descaso e a humilhação voltada para um inimigo que, até então, era desprovido de uma materialidade (concreta). Após a ocorrência de Pearl Harbor, o país acabara por se envolver diretamente no conflito, sendo forçado a ter de responder à agressão promovida, não por Hitler, mas pelos Japoneses. Assim, o cenário representacional de um imaginário que se divertia em ovacionar a superioridade estadunidense ao esmurrar Hitler (com a força do punho cerrado de seu Capitão América) (Figura 01), passava a ter de enfrentar a dura face de uma guerra concreta, ao ter de contar os muitos mortos que pereciam em terras distantes.

Figura 01 – Captain America #01, March, 1941.



Fonte: FERTIG, 2017, p.85

Diante disso, as HQs de superaventuras da época tiveram uma mudança radical em suas narrativas, estampando nas capas das muitas edições publicadas ao longo do ano de 1941 a face de um imaginário que ansiava por vingança. Tendo como base o entendimento que as HQs consistem em representações dos seus respectivos imaginários contextuais de produção, o presente artigo buscará demonstrar, a partir das capas de algumas revistas de superaventuras, o sentimento de incômodo nacional diante da Segunda Guerra Mundial, sobretudo, frente à ocorrência do evento de Pearl Harbor, onde destacamos haver uma mudança de posicionamento (na intensificação da violência contra as forças do eixo) por parte dos EUA.

### **As HQS como representação e o imaginário contextual**

Para iniciarmos, é importante que tenhamos claro que o entendimento das HQs como representações já consiste em uma teoria bem estruturada que remonta um vasto conjunto de movimentos, os quais questionavam (cada um à sua maneira) as estruturas fundacionais do pensamento moderno europeu, sendo o momento de maior expressividade de tais manifestações, as últimas décadas do século XIX.

Em diversas áreas do conhecimento, a estrutura basal, a qual entendia que a verdade acerca de qualquer coisa poderia vir a ser acessada a partir da aplicação de metodologias científicas (centradas no princípio da razão instrumental) – estrutura básica defendida pelo iluminismo moderno europeu –, gradualmente vem sendo questionada, em face ao entendimento da inviabilidade de uma dissociação entre a razão e a emoção, assim como o entendimento da existência de uma constante relação de interferência entre ambas, sendo a emoção, entendida aqui como pulsão que ecoa a condição de

vivência do sujeito. Com isso, a ideia de um sujeito imparcial capaz de captar a realidade através do filtro de uma (suposta) razão esclarecida, passou a ser questionada e movimentos que buscavam ressaltar a inviabilidade de tal pureza de acesso, passaram a ganhar um maior destaque ao afirmar ser o sujeito um filtro para a realidade, isto é, um intérprete do mundo (MATOS, 2006).

Tais posicionamentos em detrimento a razão iluminista moderna podem ser observados, a exemplo, na arte impressionista de Claude Monet (1840-1926), que já trazia como marca, o entendimento de que a manifestação da obra consistia na simples impressão do sujeito acerca de algo ou alguém, isto é, na manifestação de uma ideia (concreta ou abstrata), portanto relativa ao sujeito e impossível de ser universalizada (HODGE, 2009), ou mesmo na filosofia, onde Friedrich Nietzsche (1844-1900) já se opunha ao imperativo da razão como caminho para verdade ao anunciar, em sua Genealogia da Moral (NIETZSCHE, 2009), a condição do sujeito diante de uma ocorrência ao anunciar sua famosa analogia do cordeiro e da ave de rapina, onde se destaca que: dependendo da condição de onde o sujeito se encontra, sua concepção será alterada, similar ao entendimento manifesto no impressionismo de Monet, onde se é impossível de universalizar um posicionamento, individualizando a experiência em uma singela perspectiva ou em uma impressão frente a algo que pode (e será) concebido por outro de maneira totalmente distinta.

Essa relativização do entendimento do mundo dada a condição na qual o sujeito se encontra, traz ecos, inclusive, ao campo da historiografia dos primeiros anos do século XX, com autores como Marc Bloch (1886-1944), Lucien Febvre (1878-1956) e o movimento da (primeira) escola de *Annales*, na França, onde a própria ideia do fazer história passou a ser transformada, iluminado pela consideração da condição do sujeito frente às ocorrências. Tal qual a manifestação da arte e da filosofia, a história também passaria a entender que a condição do sujeito interferiria na maneira com que esse passaria a registrar as

ocorrências do seu tempo, na maneira de entender o seu passado, assim como na maneira de conceber o seu futuro. Desse modo, toda produção do sujeito passaria a ser entendida não como um registro (tácito) de seu tempo, no sentido de consistir em uma verdade documental referente a algo ou alguém, mas sim, um eco do contexto no qual o mesmo se encontraria, o que influenciaria, por consequência, na perspectiva desse acerca de algo ou alguém. Assim, a própria história passaria a ser um aplaudido de registros de posicionamentos distintos em eco aos seus respectivos contextos (BURKE, 1992).

Dado esse movimento, toda produção acabaria por ser constituída em manifestações representacionais de algo ou alguém, sejam eventos ou figuras, tanto concretas quanto abstratas; visto que, ao passar pela interpretação de um determinado sujeito (formado e influenciado por um determinado contexto), toda manifestação produzida, seja um texto, um discurso, uma música, uma pintura, um filme ou mesmo uma história em quadrinhos, passaria a ser a representação de tudo aquilo que permeia o contexto de sua produção. Esse discurso é reiterado por autores como Roger Chartier (1945-), Carlo Ginzburg (1939-), Hayden White (1928-2018), Frank Ankersmit (1945-) e outros.

Apesar das particularidades apresentadas pelos muitos autores ao abordarem a questão da representação, existe uma linha comum a todos no que tange ao entendimento de que toda produção procede de uma interpretação. Essa base fundamenta a teoria da representação e comprehende que o sujeito que produz, por mais que almeje a imparcialidade, acabará por imprimir em sua produção, traços que ecoam seu contexto, fazendo com que aquilo produzido seja a manifestação de algo não mais presente, isto é, seu contexto, portanto, aquilo produzido (e que perpetuará no tempo), ecoará, inevitavelmente, algo que não perpetua. Dado isso, mesmo em se tratando de um documento oficial, a interpretação/interferência do sujeito que produz tal documento se fará manifesto como representação por ecoar (inevitavelmente) o seu contexto de

produção, seja na escolha das palavras utilizadas, na escolha da ênfase em determinados argumentos ou na exclusão (ainda que justificadas) de pontos considerados irrelevantes. Pensar a produção como representação, nos orienta a entender toda produção como eco de um contexto não mais presente, mas que se encontra ali, fragmentado, presente como um indício.

Porém, é cabido compreender um detalhe que circunda a ideia da representação: a que ela não é alimentada por uma ideia de contexto entendido apenas como manifestação de ocorrências que influenciam uma época e lugar, mas abrange, inclusive, as ideias que permeiam o tempo e o espaço que compreende toda produção, algo que coloca a ideia de contexto em constante flerte com as teorias do imaginário (AZEVEDO, SCOFANO, 2018).

Contando com um grande leque de pensadores, as teorias do imaginário trazem consigo nuances distintivas, mas que coadunam com a máxima da bacia semântica de Gilbert Durand (1921-2012), que entende que tudo produzido em um determinado tempo e espaço permanecem como influência, fomentando interpretações ajuizadas que passarão a alimentar contextos diversos. Pensando nisso, é possível compreender a naturalização do preconceito no Brasil da década de 1980, por exemplo, onde, inclusive na mídia hegemônica, era admitido piadas depreciativas com negros, homoafetivos, asiáticos e mulheres. Isso só era possível pois o imaginário da época fomentava tal conduta e a naturalizava para uma grande parcela da população que, por sua vez, não conseguia entender a densidade pejorativa atrelada a tal conduta.

Tendo a representação como eco de um imaginário contextual, as HQs, por serem produções e, por sua vez, representações, trarão consigo, de maneira inevitável, indícios que ecoam em seu lugar de produção. Algo possível de ser observado ao longo dos muitos momentos da história, sobretudo, na Segunda Guerra Mundial.

## O contexto da segunda grande guerra e a reação das HQS

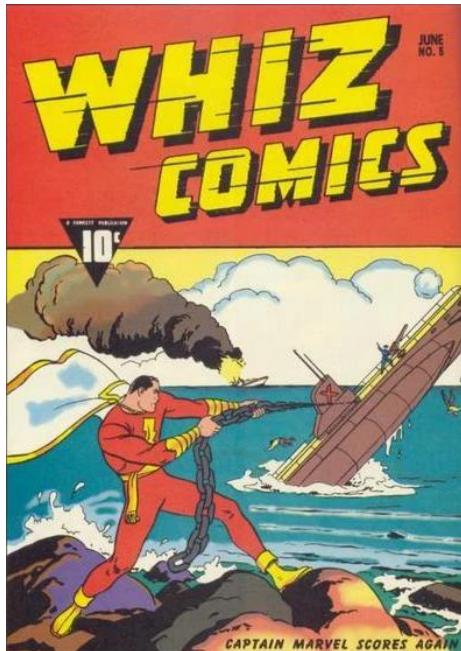
Apesar da Segunda Guerra Mundial galgar seus avanços ao longo da década de 1930, o ingresso dos EUA no conflito só veio a ocorrer em dezembro de 1941. Essa fato não se deu por um desinteresse do país na guerra que se desenrolava na distante Europa, mas por conta das condições internas que regiam, sobretudo, a economia da nação estadunidense decorrente dos eventos da crise da bolsa de New York, em 1929.

Apesar das ações de recuperação econômica do país terem gerado uma gradual e saudável recuperação financeira aos EUA, a iminência de uma intervenção nacional à guerra na Europa gerava um considerável desconforto, muito por conta das aquisições adquiridas por uma parcela considerável da população que, após 1929, passou a vislumbrar um concreto cenário de prosperidade (ao menos no que conferia ao poder de consumo), o que trouxe, como consequência, um declarado rechaço à uma intervenção direta, dado a consciência de que isso acarretaria no envio de um contingente militar recém recuperado de uma crise (LOPES FILHO, 2019).

No entanto, isso não significava, em nenhuma instância, que a nação, em sua totalidade, ou mesmo em sua conjuntura política, era condescendente com as ações das forças do Eixo. Os anos finais da década de 1930 e, sobretudo, o ano de 1940 trouxe um vasto conjunto de produções, ainda que anteriores aos eventos que levaram os EUA a ingressar no conflito, que instigavam, de maneira objetiva, um posicionamento avesso ao nazismo e seu projeto de expansão territorial, a exemplo da capa da quinta edição da Whiz comics de junho de 1940 (Figura 02), no qual o Capitão Marvel aparece, em destaque, arrancando um submarino do fundo do oceano, porém, ainda não usando a suástica para declarar a origem de tal máquina de combate, e sim, um sugestivo

“xis” vermelho (FERTIG, 2017).

Figura 02 – Whiz comics #05, June, 1940.



Fonte: FERTIG, 2017, p.48

Contudo, em dezembro de 1941, as forças japonesas, até então aliadas ao Eixo, desse modo, condescendentes com o propósito expansionista alemão e italiano, atacou a base militar de Pearl Harbor, onde os EUA mantinham um pequeno contingente militar para fins de proteger seu território de qualquer avanço que viesse transpor os limites do Pacífico, algo que se mostrou insuficiente frente ao ataque da Força Aérea Japonesa, o que, de maneira objetiva, forçou o país a ingressar no conflito.

Um dia após ao ataque à Pearl Harbor, o até então presidente Franklin Delano Roosevelt (1882-1945), trouxe o seguinte pronunciamento à nação:

Ontem, 7 de dezembro de 1941 — uma data que viverá na infâmia — os Estados Unidos da América foram subitamente e deliberadamente atacados pelas forças navais e aéreas do Império do Japão. Os Estados Unidos estavam em paz com essa

nação e, na solicitação do Japão, ainda estava em conversa com seu governo e seu imperador olhando para a manutenção da paz no Pacífico. De fato, uma hora depois que os esquadrões aéreos japoneses haviam começado a bombardear na ilha americana de Oahu, o embaixador japonês nos Estados Unidos e seu colega entregaram ao nosso secretário de estado uma resposta formal a uma mensagem americana recente. E enquanto esta resposta afirmou que parecia inútil continuar as negociações diplomáticas existentes, não continha nenhuma ameaça ou indício de guerra ou de ataque armado. Será registrado que a distância do Havaí do Japão torna óbvio que o ataque foi deliberadamente planejado muitos dias ou mesmo semanas atrás. Durante o tempo de intervenção, o governo japonês deliberadamente procurou enganar os Estados Unidos por falsas declarações e expressões de esperança para a paz continuada (ROOSEVELT, 1941, p.01)<sup>8</sup>.

Declarado o ingresso dos EUA na Segunda Guerra Mundial, a indústria das HQs passou a mudar o seu discurso, que anteriormente se restringia a fazer suposições intervencionistas, muitas vezes resistindo a fazer o uso da suástica ou de símbolos que remetesse diretamente às forças do Eixo, assumindo um posicionamento reativo belicista, declarando (em suas muitas capas), um efetivo movimento de levante, prol intervenção nacional (LOPES FILHO, 2019).

Para tanto, diversos símbolos passaram a adornar as capas das HQs de super-heróis em circulação naquele período, de certo modo, colocando os mesmos em um posicionamento de protagonismo, assumindo um discurso não

<sup>8</sup> No original: "Yesterday, December 7, 1941—a date which will live in infamy—the United States of America was suddenly and deliberately attacked by naval and air forces of the Empire of Japan. The United States was at peace with that Nation and, at the solicitation of Japan, was still in conversation with its Government and its Emperor looking toward the maintenance of peace in the Pacific. Indeed, one hour after Japanese air squadrons had commenced bombing in the American Island of Oahu, the Japanese Ambassador to the United States and his colleague delivered to our Secretary of State a formal reply to a recent American message. And while this reply stated that it seemed useless to continue the existing diplomatic negotiations, it contained no threat or hint of war or of armed attack. It will be recorded that the distance of Hawaii from Japan makes it obvious that the attack was deliberately planned many days or even weeks ago. During the intervening time the Japanese Government has deliberately sought to deceive the United States by false statements and expressions of hope for continued peace." (ROOSEVELT, 1941, p.01).

mais especulativo e sim diretivo, sobretudo frente aqueles que de fato, atingiram os EUA, e forçaram o seu ingresso no conflito: os japoneses.

Frente a isso, alguns modelos se destacam, sobretudo por configurarem manifestações simbólicas, as quais, para nós, ressaltam o movimento de levante em reação ao evento de Pearl Harbor. O que, em dada medida, expressa o espectro presente que ansiava por uma reação frente ao ataque japonês, destacado, no conjunto de discursos imagéticos, um intenso posicionamento prol levante militar.

No ano de 1942, capas de HQs contando com seus personagens, marchando em liderança de tropas militares (Figura 03) e, invadindo o território japonês (erguendo as mangas, de peito estufado e com passadas firmes) (Figura 04), passaram a figurar o espectro da indústria do entretenimento daquele período que agora, era direcionado a um inimigo concreto.

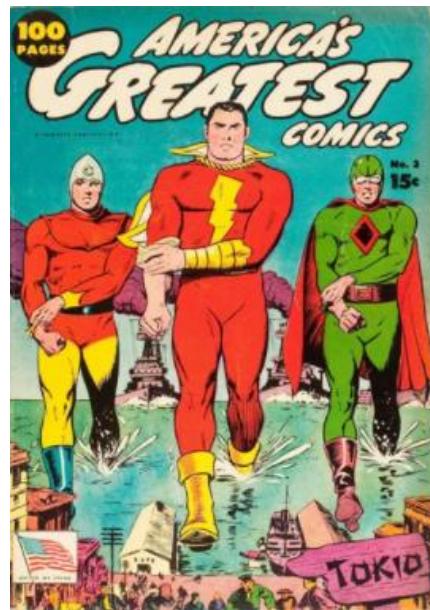
Figura 03 – Captain Marvel



Adventures #08, March 6, 1942.

Fonte: FERTIG, 2017, p.84

Figura 04 – America's Greatest



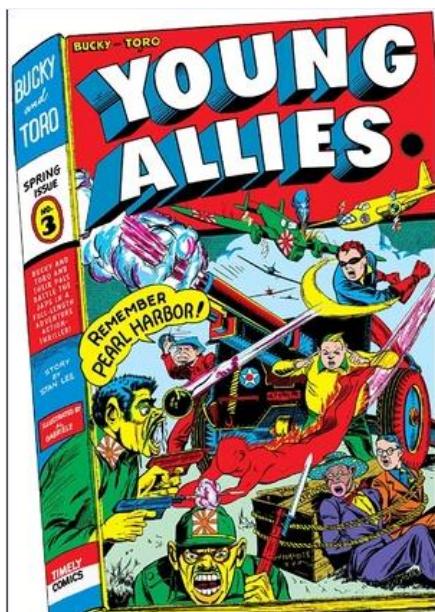
Comics #03, May 13, 1942.

Fonte: FERTIG, 2017, p.88

Os esforços da falange de super-heróis que até então compunham o

universo das HQs estadunidenses daquele período, deixavam transparecer o ímpeto reativo que acabava por pairar sobre toda a nação. A marcha liderada pelos heróis, quando confrontada com as demais produções desse mesmo período, ressalta um imaginário que visa nos contar uma história comum e que bradava, em tom de alerta, a todos aqueles que as consumiam, que havia chegado o momento em que os Estados Unidos da América passariam a marchar rumo ao encontro daqueles que outrora os atacaram e, logo após, descarregar sobre esses, toda a força reprimida de uma nação que ansiava por vingança (FERTIG, 2017).

Figura 05 – Young Allies #03,  
Spring, 1942.



Fonte: FERTIG, 2017, p.89

Figura 06 – Captain America Comics #13,  
April, 1942.



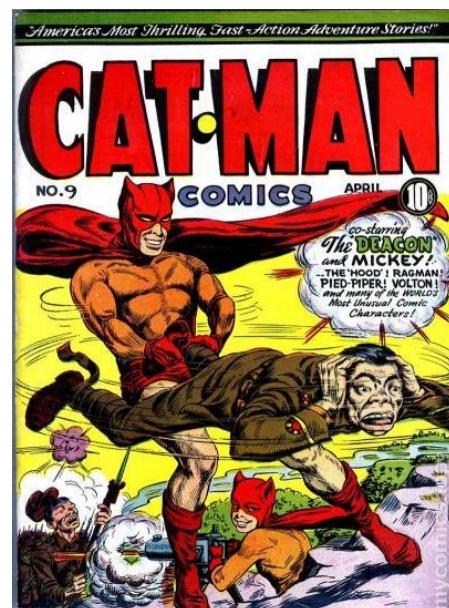
Fonte: FERTIG, 2017, p.88

Ao longo de 1942, diversas editoras passaram a direcionar seus personagens a protagonizar atos cada vez mais violentos contra inimigo de fenotípica japonesa, o que transitava, ora que outra, entre atos de tortura declarada, violência desmedida e humilhação explícita. No entanto, o destaque

a memória de Pearl Harbor é enaltecido ao longo desse período, reforçado pelos discursos diretos e indiretos que as capas muitas vezes traziam, seja no destaque dada a frases como aquela protagonizada pelo Capitão América ao socar o General japonês Hideki Tojo, na capa da décima terceira edição de sua HQ, na qual ele declara: “Vocês começaram isso! Agora nós vamos encerrar!”<sup>9</sup> (Figura 06), ou na simples menção trazida na capa da terceira edição da Young Allies, na qual é declarado em tom objetivo: “Lembrem de Pearl Harbor!”<sup>10</sup> (Figura 05).

Não poupando esforços, super-heróis e seus muitos infantes aliados, se destacavam no protagonismo reativo, movido pelo levante vingativo que passou a ser direcionado às forças japonesas ao longo daquele período. O que, em dada medida, ressonava um discurso que se pretendia universal, ao abranger toda uma nação em prol de um mesmo objetivo, portanto, justificando, em certo tom, o protagonismo de Kitten, o infante aliado de Cat-man, ao usar uma metralhadora e matar, a sangue frio, um soldado japonês, estampando um largo sorriso em seu rosto (Figura 07).

Figura 07 – Cat-Man Comics #14, April, 1942.



Fonte: FERTIG, 2017, p.88

<sup>9</sup> No original: You start it! Now - We'll finish it!

<sup>10</sup> No original: Remember Pearl Harbor!

## Norakuro e o nacionalismo japonês, até mesmo em versão crítica

No outro lado do mundo, mas ainda no contexto de 1941 as coisas estavam tensas e cada vez mais exacerbadas. No Japão, o expansionismo nipônico, a ideologia imperial que bebia do fascismo aliado ao imperialismo japonês na Ásia e Oceania trazia os ingredientes perfeitos para uma efervescência de ações torpes e violentas. Vale ressaltar que ao longo deste texto iremos nos referir ao sistema político japonês como “império japonês” (ou similares. No entanto, é importante destacar que o governo japonês imperial possui características singulares. O imperador Hirohito é sempre descrito como alguém omissos e pouco participativo das principais decisões políticas, embora legalmente ele tivesse poder de depor ou intervir em qualquer decisão tomada pelo alto escalão do seu governo, incluindo o Primeiro Ministro ou até mesmo a Dieta Parlamentar Japonesa (o equivalente ao congresso nacional brasileiro).

Até hoje um dos debates mais intensos, historiograficamente falando, se dá sobre os motivos e estratégias que fizeram o governo imperial japonês executar o ataque à base naval de Pearl Harbor, no meio do Oceano Pacífico. Segundo Akira Iriye (1982), vários fatores corroboram para a execução deste ataque, no entanto, os principais a serem destacados derivam da pressão econômica que os EUA realizavam sob o Japão, os impedindo através de sanções de ter acesso maior a produtos como petróleo e borracha (fundamentais em uma guerra), bem como a crença ufanista que os estadunidenses eram um inimigo despreparado e inferior ao Japão, em termos militares, fato que se evidenciou enganoso.

Ao passo que esse contexto de crise econômica e social durante a guerra se espalhava pelo Japão, a situação no resto do mundo era de ufanismo militarista, como vimos anteriormente, com o objetivo de montar as frentes militares capazes de derrotar o fascismo e obter muitos bônus de guerra.

Em 1941, os nipônicos estavam em uma situação de tensão e desafios em várias frentes. Militarmente, o Japão iniciou uma guerra com a China, desde 1937. Este conflito que tinha sido planejado para ser breve, havia se prolongado e passados quatro anos ainda estava longe de uma solução definitiva entre Japão e a China de Chiang Kai Shek, agora exilado em Taiwan.

O Japão também estava preocupado com a possibilidade de conflitos com a União Soviética, em virtude da tensão na fronteira entre a Mongólia e a Manchúria, região que o Japão havia anexado em 1931. Economicamente, o Japão estava enfrentando uma grave escassez de matérias-primas, como petróleo, borracha e estanho, que eram vitais para a economia em expansão do país. As sanções econômicas impostas pelos Estados Unidos, Grã-Bretanha e outras nações ocidentais para condenar a invasão da China em 1937 agravaram a escassez de recursos, conforme afirma Iriye (1982). Essa escassez levou o Japão a procurar novas fontes de matérias-primas na Ásia e no Pacífico, em particular nas colônias ocidentais.

Ainda nesta seara, o governo imperial japonês estava cada vez mais encontrando dificuldades para manter a unidade em torno de projeto expansionista e cada vez mais as deserções e manifestações contra a guerra eram percebidas pelo país (CONRAD, 2010). Em termos de adesão popular à guerra, há evidências de que o governo japonês enfrentava desafios em convencer a população a apoiar a guerra em andamento na China. Muitos japoneses viam a guerra como cara e sem sentido e estavam cansados dos sacrifícios que estavam sendo feitos. No entanto, havia também uma forte cultura militarista no Japão que valorizava a coragem e o sacrifício em nome da pátria, construída desde o Bushidô da Era Meiji e mantida na era Taisho e Showa, períodos subsequentes que abriram o Japão para a influência ocidental.

Na medida em que tudo isso se desenrolava no Japão a indústria dos mangás, bem menos desenvolvida quanto negócio, muito mais ligada a uma

expressão artística circunscrita a um grupo de classe média, jovens e intelectuais, sofria os impactos da guerra. Paul Gravett (2007) afirma que quando os problemas não eram de ordem estrutural, ou seja, destruição de editoras, morte de mangakas, necessidade de contingente ocupada por artistas da indústria de mangás, entre outros, faltavam recursos como papel, tinta e até mesmo logística de transporte para que as vendas se efetassem.

O controle estatal no Japão da Era Showa era muito forte sobre os veículos de comunicação, sendo assim, era praticamente impossível em um estado de moldes totalitários conseguir publicar obras contrárias às diretrizes imperiais estabelecidas. Desta forma, os mangás tornaram-se importantes veículos de propaganda de guerra e poucas foram as críticas do underground ao governo - pelos menos as que sobreviveram para que pudessem ser conhecidas nos dias atuais.

Estes mangás do Japão do contexto de 1941 tinham um tom ufanista e um patriotismo elevado ao nível do estereótipo, num sentido de forçar um amor à pátria e a uma causa de guerra pelo simples fato de ser uma ordem imperial, sem questionar e sequer justificar os motivos pelo qual se está lutando contra outra nação. Isto, por exemplo, não ocorre com o Capitão América, afinal tudo o que se quer com esse personagem que corporifica os Estados Unidos da América é justificar o conflito a partir dos crimes cometidos pelo Eixo.

Tanto os mangás pro guerra japoneses quanto o Capitão América buscam reforçar o estereótipo do patriotismo em favor de uma causa de guerra. Essa é uma forma comum de propaganda nos casos estudados, que visa mobilizar a população em torno de um objetivo nacional e galvanizar o apoio popular contra um inimigo, pensada desde os tempos gregos, mas alteradas e organizadas de forma ainda mais contundentes, afinal o Estado-Nação necessita de uma unidade e o estabelecimento de sua autonomia, fronteiras e ideologias acima de tudo, como afirma Richard Bessel (2014).

Benedict Anderson (2008), por sua vez, apresenta a ideia de que o nacionalismo é uma construção social imaginada, criada pela imaginação coletiva de um povo que compartilha uma identidade comum, como uma nação. A propaganda de guerra busca reforçar esse sentimento de identidade nacional e fomentar o patriotismo, muitas vezes retratando o inimigo como uma ameaça à nação e promovendo a ideia de que a luta pela nação é nobre e justa.

Tanto o Capitão América quanto os mangás pro guerra japoneses se enquadram nessa categoria de propaganda. Ambos reforçam a ideia de que a luta pela nação é justa e nobre, e buscam mobilizar a população em torno dessa pauta. No entanto, é importante lembrar que a propaganda é muitas vezes uma visão simplificada e distorcida da realidade, e que o patriotismo e o nacionalismo podem ser usados para justificar ações violentas e injustas.

Richard Hofstadter (2008), em seu livro "The Paranoid Style in American Politics", descreve o que ele chama de "estilo paranoico" da política americana, caracterizado por uma crença irracional em conspirações, ameaças imaginárias e um inimigo comum e invisível. Este inimigo é tão poderoso que pode estar infiltrado, disfarçado e até mesmo corrompendo os mais nobres guerreiros do nosso sagrado país. Desta forma:

[...] os eventos desde 1939 deram ao paranoico de direita contemporâneo um vasto teatro para sua imaginação, cheio de detalhes ricos e proliferantes, repleto de pistas realistas e provas inegáveis da validade de seus pontos de vista. O teatro de ação agora é o mundo inteiro, e ele pode recorrer não apenas aos eventos da Segunda Guerra Mundial, mas também aos da Guerra da Coreia e da Guerra Fria. Qualquer historiador da guerra sabe que é em boa parte uma comédia de erros e um museu de incompetência; mas se para cada erro e cada ato de incompetência se pode substituir um ato de traição, podemos ver quantos pontos de interpretação fascinante

estão abertos à imaginação paranoica: a traição em lugares altos pode ser encontrada em quase todas as curvas - e no final o verdadeiro mistério, para quem lê as obras primárias da erudição paranoica, não é como os Estados Unidos chegaram à sua perigosa posição atual, mas como conseguiram sobreviver<sup>11</sup> (HOFSTADTER, 2008, posição 10.48-10.49 - tradução nossa)

Neste sentido, podemos considerar que Hofstadter (2008) comprehende este estilo paranoico como um prognóstico obtido a partir da construção de personagens de grande impacto social e que buscam justificar este nacionalismo exacerbado. Por isso, o Capitão América, com sua mensagem de patriotismo e idealismo, é um exemplo de como a política americana muitas vezes se baseia em uma retórica extremista e exagerada, que explora medos e ansiedades populares para promover uma agenda política. O patriotismo em Capitão América é usado para promover um tipo de paranoia que exagera as ameaças percebidas contra a nação e justifica ações extremas e desproporcionais em nome da defesa nacional.

Hofstadter (2008) observa que essa visão paranoica da política americana não é nova e pode ser encontrada em toda a história americana. Ele sugere que a retórica extremista e exagerada, semelhante a que é usada através do Capitão América, reflete a ansiedade e o delírio que permeiam a cultura política americana em momentos de crise nacional, como durante a Segunda Guerra

---

<sup>11</sup> Texto original: "Events since 1939 have given the contemporary right-wing paranoid a vast theater for his imagination, full of rich and proliferating detail, replete with realistic clues and undeniable proofs of the validity of his views. The theater of action is now the entire world, and he can draw on not only the events of the Second World War but those of the Korean War and the cold war. Any historian of warfare knows that it is in good part a comedy of errors and a museum of incompetence; but if for every error and every act of incompetence one can Substitute an act of treason, we can see how many points of fascinating interpretation are open to the paranoid imagination: treason in high places can be found at almost every turning—and in the end the real mystery, for one who reads the primary works of paranoid scholarship, is not how the United States has been brought to its present dangerous position, but how it has managed to survive at all".

Mundial. Nesse sentido, embora o Capitão América de 1941 possa ter sido visto como um exemplo de patriotismo positivo na época, ele também representa um exemplo de como o mesmo sentimento pode ser usado para promover uma visão distorcida da realidade.

Em outra via, Jacques Rancière (2014), argumenta que a mobilização da sociedade em tempos de guerra depende da criação de um inimigo comum, que seja percebido como uma ameaça à nação. Essa figura do inimigo é criada através da propaganda de guerra e da retórica nacionalista, que exalta as virtudes da nação e demoniza o outro. A propaganda de guerra cria um estado de exceção, em que a suspensão temporária das regras democráticas é justificada em nome da defesa nacional.

Assim como os EUA construíram um discurso paranoico em 1941 sobre seus inimigos da guerra que se desenvolvia e queriam participar, o Japão utilizava-se de instrumentos semelhantes para a construção de um alicerce ideológico que aglutinasse as pessoas em torno de um projeto militarista, expansionista e que se via como superior intelectual e racialmente falando.

Rancière (2014) argumenta que a aglutinação política em torno do Estado e do nacionalismo depende da criação de uma mitologia nacional, que exalta a história e as tradições da nação e que justifica a ação do Estado em nome da defesa desses valores. Essa mitologia é construída por meio de narrativas históricas, símbolos nacionais, hinos e rituais, que reforçam a ideia de uma identidade nacional comum. A mídia, neste caso, cumpre um papel fundamental ao propagar esses ideais e símbolos. Os mangás foram um dos meios mais efetivos de propaganda nacional do Japão em guerra.

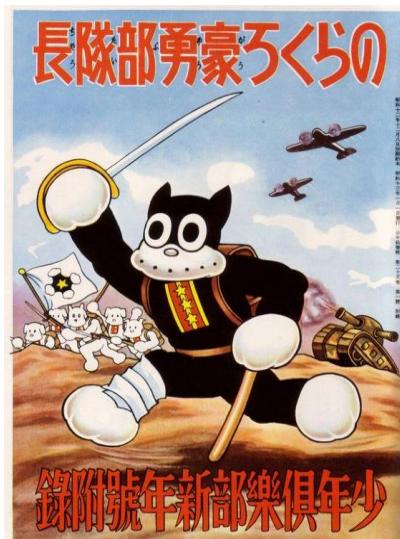
Por isso, a aglutinação política e a mobilização em tempos de guerra dependem da criação de uma identidade nacional e de um inimigo comum, que sejam usados para justificar a ação do Estado-Nação em nome da defesa nacional. Essa identidade nacional é construída por meio da criação de uma

mitologia nacional e da exaltação dos valores e tradições da nação.

É neste contexto que surge Norakuro (TAGAWA, 1969), uma série de mangá criada por Suihō Tagawa e publicada pela primeira vez em 1931. A história segue as aventuras do protagonista que leva o mesmo nome do mangá, Norakuro, um cão antropomórfico que se alista no exército japonês e é enviado para realizar missões perigosas durante a Segunda Guerra Sino-Japonesa. A obra parou de ser publicada justamente em 1941, contexto pelo qual as autoridades japonesas suspenderam todas as mídias impressas de circular devido à restrição ao uso do papel, escasso no período em que a Guerra no Pacífico se desenvolvia.

Norakuro é conhecido por sua representação humorística do ambiente militar e suas críticas sociais disfarçadas de comédia. A série apresenta personagens animais com características humanas e muitas vezes apresenta um tom satírico em relação ao militarismo e ao nacionalismo exacerbado do Japão da época. O tom de deboche é carregado de análises sutis sobre o dia-a-dia de um militar cachorro de um país de cães, em uma clara analogia ao Japão. Muito antes de Maus, de Art Spiegelman, o autor Suihō Tagawa utiliza-se da prática do antropomorfismo para se referir a cada nacionalidade: cachorros do Japão, porcos da China e assim por diante.

Figura 9: Capa de Norakuro de 1940

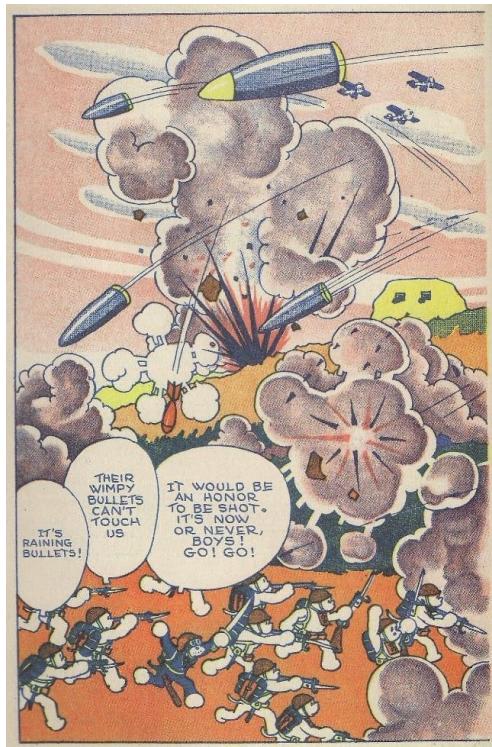


Fonte: TAGAWA, 1969

A trama de Norakuro se concentra em um cão preto chamado Norakuro, que sonha em se tornar um oficial do exército. Depois de passar em um teste, ele se junta ao exército japonês e é enviado para a China para lutar na Segunda Guerra Sino-Japonesa. A história segue suas aventuras enquanto ele lida com a vida militar e executa missões perigosas.

Cabe ressaltar que Norakuro foi considerado um mangá cômico, ele também abordou questões sérias sobre a vida militar e a política expansionista do Japão no período. A série apresentou uma visão crítica do militarismo e da propaganda nacionalista em um certo ponto, quando passa a debochar dos exageros militares e suas práticas insalubres ou desmedidas, como as punições aos que não atingem objetivos e os treinamentos exaurientes aos quais o desajeitado Norakuro nunca consegue concluir. O mangá apresenta uma visão positiva e ufanista do exército japonês e da guerra, retratando Norakuro como um herói patriótico que luta bravamente pelos ideais do Japão. No entanto, apesar de não haver uma crítica explícita à guerra, a história também não se aprofunda nos aspectos mais violentos e crueis do conflito e deixa claro pontos do cotidiano de um soldado que tornam aquela contenda algo desnecessário e até ridículo, muitas vezes mantido muito mais por capricho dos superiores do que por um objetivo ideológico que todos defendessem (Figura 10).

Figura 10: A guerra e Norakuro



Fonte: TAGAWA, 2014

Norakuro, assim como muitas outras obras de propaganda da época, era uma tentativa de construir uma imagem de um Japão forte, unificado e com uma identidade nacional única. Através da personagem principal, um cão soldado, a obra buscava reforçar a ideia de lealdade ao Estado e o sentimento de dever para com o país.

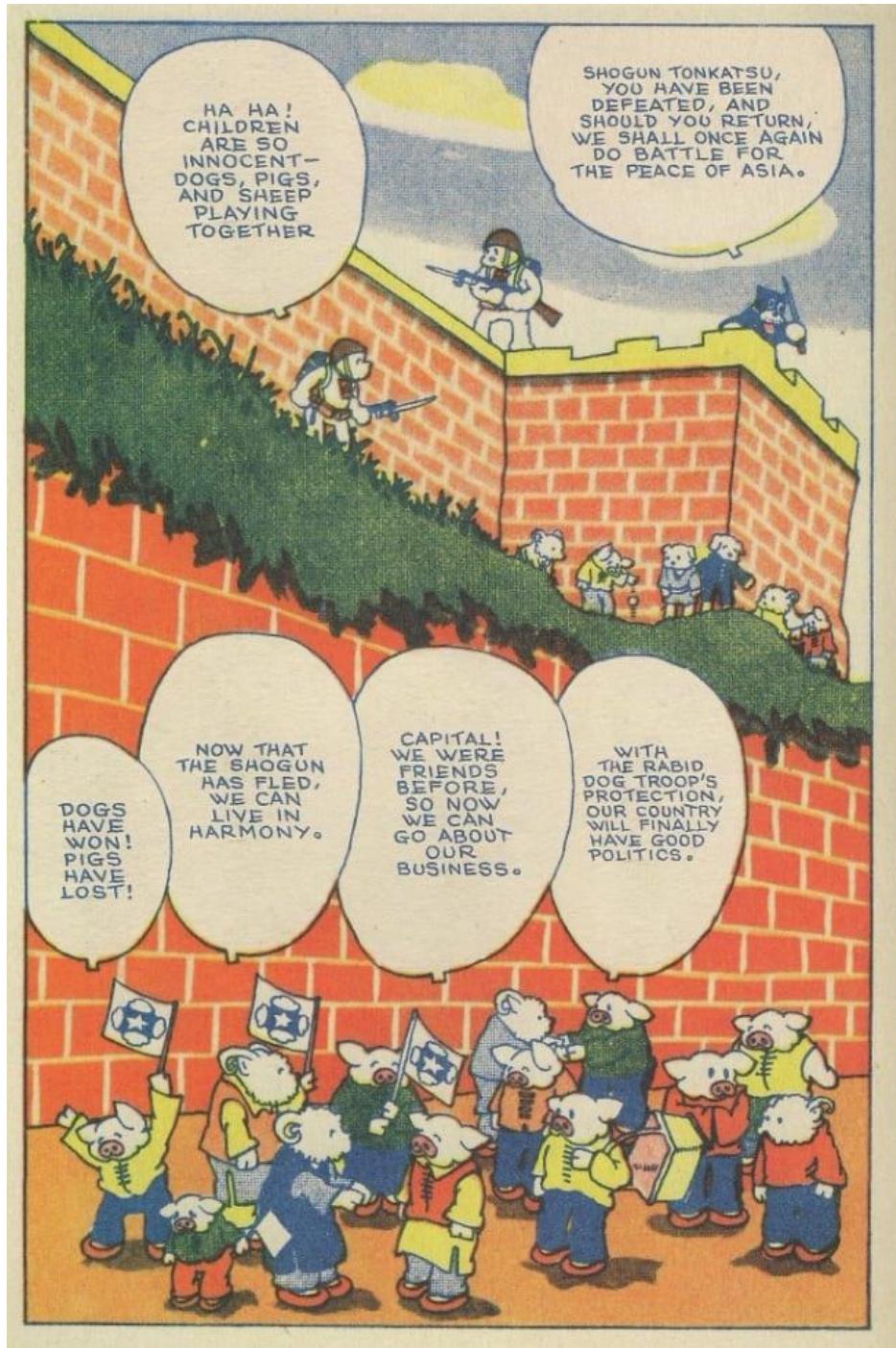
De acordo com Benedict Anderson (2008), a nação é uma construção imaginária, ou seja, uma comunidade imaginada que é limitada e soberana. Anderson (2008) argumenta que essa construção é feita através de símbolos e discursos que buscam criar um sentimento de pertencimento em comum entre os membros da nação. No caso de Norakuro, a imagem do cão soldado era um desses símbolos que buscavam reforçar o sentimento de lealdade ao Estado e ao país.

No entanto, como aponta Tosaka Jun (1977), essa construção de uma

identidade nacional única e forte pode ter consequências perigosas, especialmente quando combinada com um sentimento de xenofobia e a ideia de superioridade étnica. Essa combinação pode levar ao surgimento de movimentos fascistas, como foi o caso no Japão durante a Segunda Guerra Mundial.

Assim, enquanto Norakuro e outras obras de propaganda buscavam construir um sentimento de patriotismo e lealdade ao Estado, consequências perigosas ocorriam, principalmente do ponto de vista ideológico, na qual a construção de um imaginário de guerra divertida, cômica e até mesmo aventureira, sem as mazelas da guerra, com uma linguagem simplificada e simplista, corrobora-se para que a sociedade entenda que os problemas da guerra são de ordem personalista, nas quais pessoas erradas cometem erros, jamais a instituição, o Estado-Nação. Isso, definitivamente, contribuiu para que o Japão resistisse até meados de agosto de 1945 na guerra, acreditando que a venceria mesmo quando mais de oitenta por cento da população não tinha acesso ao mínimo necessário para se alimentar. Essa visão, também, contribuiu para construir a ideia de que os julgamentos pós guerra foram eficazes, afinal puniram os culpados e isentaram o Estado de sua culpa, incluindo aqui o imperador que foi anistiado pelo Tribunal de Tóquio.

Figura 11: A dominação dos cachorros (japoneses) sobre os porcos (chineses)



Fonte: TAGAWA, 2014, p.112

Na figura acima podemos ler os seguintes diálogos, dito pelos porcos, que representam os chineses. O primeiro deles diz: "Os cães venceram! Os

porcos perderam!<sup>12</sup>" (TAGAWA, 2014, p.112), ao empunhar uma bandeira sinalizando pela paz. Logo após outro porco afirma: "Agora que o shogun fugiu, podemos viver em harmonia<sup>13</sup>" (TAGAWA, 2014, p.112). Outro porco afirma: "Ótimo! Nós éramos amigos antes, então agora podemos cuidar de nossos negócios<sup>14</sup>" (TAGAWA, 2014, p.112). Por fim, já aceitando a derrota e feliz com o avanço nipônico os chineses antropomórficos comemoram: "Com a proteção da tropa canina raivosa, nosso país finalmente terá uma boa política<sup>15</sup>" (TAGAWA, 2014, p.112). Já os japoneses, representados por cachorros, estão na parte superior vigiando as crianças chinesas e ironizando afirmam: "Haha! As crianças são tão inocentes - cachorros, porcos e ovelhas brincando juntos<sup>16</sup>" (TAGAWA, 2014, p.112) e outro cão complementa em tom de ameaça: "Shogun Tonkatsu você foi derrotado e, se voltar, lutaremos novamente pela paz na Ásia<sup>17</sup>" (TAGAWA, 2014, p.112).

Aqui temos uma representação desta veia cômica, crítica e apologética da obra em relação a guerra. Ao mesmo tempo que os cães (japoneses) estão ironizando o fato dos porcos (chineses) acharem que todos irão brincar juntos, os próprios chineses comemoram o fato de serem derrotados e serem governados por um líder verdadeiro, capaz de reestabelecer a amizade e os negócios. Ao longo desta narrativa fica evidenciado que este tom comemorativo dos chineses trata-se de um sentimento de confirmação da superioridade tecnológica e econômica dos japoneses aos seus vizinhos territoriais.

---

<sup>12</sup> Texto original: "Dogs have won! Pigs have lost!"

<sup>13</sup> Texto original: " Now that the shogun has fled, we can live in harmony"

<sup>14</sup> Texto original: "Capital! We were friends before, so now we can go about our business"

<sup>15</sup> Texto original: "With the rabid, dog troop's protection, our country will finally have good politics".

<sup>16</sup> Texto original: " Haha! Children are so innocent - dogs, pigs and sheep playing together"

<sup>17</sup> Texto original: "Shogun Tonkatsu you have been defeated, and should you return, we shall once again do battle for the peace of Asia"

Pode-se afirmar que em *Norakuro*, os personagens dos EUA são frequentemente retratados como estereótipos caricatos e depreciativos, o que pode ser interpretado como uma forma de criar uma narrativa de superioridade japonesa sobre os EUA. Essa representação estereotipada dos estadunidenses pode ser vista como parte da construção de um patriotismo xenófobo, que visa promover a ideia de que o Japão é superior a outros países, em particular os EUA. Isso se alinha com a visão de Tosaka Jun (1977) sobre o fascismo japonês, que argumentava que o nacionalismo japonês se baseava em um sentimento de superioridade racial e cultural. Essa visão irônica e debochada da guerra pode ser percebida como uma crítica ao militarismo exacerbado, ao mesmo tempo que, reforça estereótipos da guerra e corrobora para a naturalização do conflito. Esse aspecto duplo e dual confunde-se com a história do seu criador, um homem que participou da Segunda Guerra Sino-japonesa e tem em sua trajetória de vida a orfandade e a descrença com as instituições militares um mote, ao mesmo tempo que comprehende o mundo a partir de uma ideologia militar e expansionista.

Tanto Benedict Anderson (2008) quanto Tosaka Jun (1977) alertam para os perigos do nacionalismo exacerbado, e como este pode levar à construção de um patriotismo xenófobo e a um eventual fascismo. Ao comparar o *Capitão América* de 1941 e *Norakuro* do mesmo período, pode-se observar algumas diferenças e semelhanças na forma como essas obras tratam o nacionalismo. O *Capitão América* de 1941 é uma obra de propaganda de guerra americana que apresenta uma visão idealizada do país e dos seus valores. O herói é retratado como um símbolo do patriotismo americano e da luta contra o mal. A imagem dos Estados Unidos é construída como uma nação democrática, livre e justa, em contraste com a opressão e tirania dos inimigos.

Por outro lado, *Norakuro*, embora possa-se considerar uma obra de propaganda militar japonesa, não apresenta uma visão tão idealizada do país e

muitas vezes, como apresentaremos, percepções críticas ao sistema imperial e a própria guerra, tornando a narrativa complexa e uma potente fonte de estudos deste contexto. O protagonista é um cão negro que se alista no exército para escapar da discriminação que sofre por ser diferente dos outros cães brancos. A obra apresenta uma crítica à discriminação e à desigualdade na sociedade japonesa da época, mas ainda assim glorifica a participação do Japão na guerra.

Ambas as obras, no entanto, compartilham a ideia de que a nação é um ente real e concreto, com uma identidade e valores próprios que devem ser protegidos. Isso reflete a visão de Anderson (2008) sobre a construção da nação como um processo imaginário, baseado em mitos, símbolos e imagens compartilhadas pelos membros de uma comunidade.

No entanto, a visão crítica de Norakuro sobre a discriminação e a desigualdade na sociedade japonesa da época pode ser vista como uma forma de desafiar a narrativa oficial do governo japonês sobre a guerra e a identidade nacional. Isso se alinha com a visão de Hofstadter (2008) sobre a existência de correntes críticas e alternativas à ideologia oficial nos Estados Unidos durante a mesma época.

Embora o nacionalismo seja um tema central em ambas as obras, elas apresentam abordagens diferentes e complementares. O Capitão América apresenta uma visão idealizada e unidimensional dos Estados Unidos como uma nação justa e democrática, ao passo que Norakuro apresenta uma crítica à discriminação e desigualdade na sociedade japonesa, mas ainda assim glorifica a participação do Japão na guerra. Ambas as obras refletem a visão de Anderson (2008) sobre a construção imaginária da nação, mas Norakuro pode ser visto como uma forma de desafiar a narrativa oficial do governo japonês. As duas obras foram, ao seu tempo e lugar, sucesso de vendas e as primeiras licenciar produtos e construir um arcabouço comercial em torno das histórias em quadrinhos, rompendo a bolha das edições impressas e passando a vender

bonecas, camisetas e afins.

## Considerações finais

No decorrer do presente artigo, apresentamos e analisamos as principais características de produções que se posicionaram em lados opostos da Segunda Guerra Mundial (1939-1945), o evento mais destrutivo e sangrento que o mundo já presenciou. Evento esse, que diversos historiadores e intelectuais, cuja tarefa principal é lidar com os pormenores do passado, têm dificuldade de analisar e representar.

Nessa esteira, as fontes selecionadas, não por acaso, representam os anseios das forças aliadas, Capitão América - e do eixo - Norakuro. Deixamos claro, que essas representações não almejavam descrever seu contexto de maneira ética, mas sim, possuíam escopos definidos: incentivar as tropas; justificar os horrores e gastos do conflito para suas respectivas populações.

Ademais, como foi citado, as fontes também possuem diferenças. As histórias do Capitão América têm evidente teor propagandístico enaltecendo os valores da terra do Tio Sam. Em contrapartida, Norakuro, para além da propaganda militar, também apresenta críticas à discriminação e à desigualdade na sociedade japonesa.

Em suma, as fontes aqui analisadas expressam aspectos do imaginário da época e suas diferenças ideológicas, cabendo aos acadêmicos refletir sobre o impacto dessas produções em um contexto em que a circulação de informações era demasiadamente restrita. Logo, uma coisa parece ficar evidente, as duas produções foram eficientes em seus objetivos primários, entretanto o capitão acabou saindo vitorioso sob o, em certa medida simpático, cão.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDERSON, Benedict. **Comunidades Imaginadas**. São Paulo: Cia. das Letras, 2008.

AZEVEDO, Nyrma Souza Nunes de; SCOFANO, Reuber Gerbassi. **Introdução aos pensadores do imaginário**. Campinas: Alínea, 2018.

BESSEL, Richard. **Nazismo e guerra**. São Paulo: Companhia das Letras, 2014

BURKE, Peter. **A Revolução Francesa da historiografia: a escola dos Annales 1929-1989**. São Paulo: Editora Universidade Estadual Paulista, 1991.

CONRAD, Sebastian. **The quest for the lost nation: writing history in Germany and Japan in the American century**. Berkley: University of California Press, 2010.

FERTIG, Mark. **Take that, Adolf! - the fighting comic books of the Second World War!** Seatttle: Fantagraphics Books, 2017.

GRAVETT, Paul. **Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos**. São Paulo: Conrad, 2007

HODGE, A. N. **A história da arte - das pinturas de Giotto aos dias de hoje**. Belo Horizonte: Cedic, 2009.

HOFSTADTER, Richard. **The Paranoid Style in American Politics**. New York: Vintage Books, 2008.

IRIYE, Akira. **Power and Culture: The Japanese-American War, 1941-1945**. Massachusetts: Harvard University Press, 1982.

JUN, Tosaka. **Hon ideorogi-ron**. Tokyo: Iwanami, 1977. (Teoria da ideologia do Japão)

LOPES FILHO, Artur Rodrigo Itaqui. **O Capitão América enquanto representação (valorativa) da Segunda Guerra Mundial (1941-1945)**. Dissertação de Mestrado em História. Faculdade de História. Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, Rio Grande do Sul. 2019.

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

**NIETZSCHE, Friedrich W. Genealogia da moral.** São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

**RANCIERE, Jacques. Hatred of democracy.** New York: Verso Books, 2014.

**TAGAWA, Suiho. Norakuro: A Soldier in the Japanese Army.** Mineola (EUA): Dover Publications, 2014.

**TAGAWA, Suiho. Norakuro: Kaara Kazen Fukkokuban - Vol. 1 ao 10.** Kodansha, 1969 (Norakuro - Edição completa reproduzida em cores).

Recebido em Maio de 2023.

Aprovado em Junho de 2023.

**Reimaginando heróis do passado:  
A Atmosfera da Segunda Guerra Mundial em *Battle  
Hymn***

**Reimagining heroes of the past:  
The atmosphere of WWII in the *Battle Hymn* comic book series**

*Márcio dos Santos Rodrigues*<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Doutorando em História pela Universidade Federal do Pará (UFPA). Editor e tradutor de história em quadrinhos. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5967484351850407>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4163-5865>. E-mail: [marcio.strodrigues@gmail.com](mailto:marcio.strodrigues@gmail.com).

## RESUMO

Este artigo apresenta uma análise da série de quadrinhos *Battle Hymn*, da Image Comics, que utiliza arquétipos de super-heróis dos anos 1940, como Namor, Capitão América e Tocha Humana, para explorar temas como o nacionalismo e a própria atmosfera histórica da Segunda Guerra Mundial. Por meio da reconfiguração desses arquétipos desconstruídos e reinventados ao longo da trama, a série propõe a criação de representações que se relacionam com uma temporalidade passada. Discute-se como a narrativa permite trazer à tona uma atmosfera histórica e simbólica de um período marcado por conflitos ideológicos por meio de novos personagens, além de abordar questões sociais e políticas diretamente ligadas ao período em que a série foi lançada. Através dessa perspectiva, o artigo busca contribuir para examinar aspectos históricos dos quadrinhos que dialogam com imaginários políticos e compreender sua influência na construção e desconstrução de símbolos na sociedade estadunidense.

**PALAVRAS-CHAVE:** *Battle Hymn*, Arquétipos, Segunda Guerra, Atmosfera histórica, Imaginário político.

## ABSTRACT

This article presents an analysis of the comic book series *Battle Hymn*, published by Image Comics, which uses archetypes of 1940s superheroes such as Namor, Captain America, and Human Torch to explore themes such as nationalism and the historical atmosphere of World War II. By reconfiguring these deconstructed and reinvented archetypes throughout the plot, the series proposes the creation of representations that are connected to a past temporality. This article discusses how the narrative allows for the emergence of a historical and symbolic atmosphere of a period marked by ideological conflicts through new characters, as well as addressing social and political issues linked to the time when the series was released. From this perspective, the article looks to contribute to the examination of historical aspects of comics that engage with political imaginaries and understand their influence in the construction and deconstruction of symbols in American society.

**KEYWORDS:** *Battle Hymn*, Archetypes, World War II, historical atmosphere, political imaginary.

## Apresentação

*Battle Hymn* (em uma tradução literal para o português, “Hino de Batalha”) é uma série de histórias em quadrinhos (ou simplesmente, HQs) do gênero super-herói, publicada pela editora estadunidense Image Comics<sup>2</sup> ao longo de 2005, em cinco edições, de janeiro a outubro. Roteirizada por B. Clay Moore<sup>3</sup> e ilustrada por Jeremy Haun<sup>4</sup>, ambos estadunidenses, *Battle Hymn* nos apresenta um supergrupo nos últimos dias da Segunda Guerra Mundial a serviço contra o Eixo<sup>5</sup>. Uma das características mais expressivas da série, que aqui será objeto de análise, é o modo como os personagens são apresentados como releituras (ou melhor, ressignificações) de super-heróis icônicos de outra editora, a Marvel. Vemos aqui um diálogo com as figuras da ficção criadas no período que a série retrata, bastante enraizados na cultura do entretenimento estadunidense. Ao se apropriar de formas entendidas como arquetípicas, *Battle Hymn* configura algo como uma atmosfera histórica, nos

<sup>2</sup> Fundada em 1992 por um grupo de artistas, incluindo Todd McFarlane, Jim Lee e Rob Liefeld, a empresa era conhecida em seus primeiros anos por permitir que seus criadores mantivessem a propriedade de suas obras, o que era distinto de editoras como Marvel e DC Comics, que geralmente detinham os direitos autorais das histórias e personagens criados por seus artistas.

<sup>3</sup> Escritor de quadrinhos estadunidense, mais conhecido pela série *Hawaiian Dick*. Além de *Battle Hymn*, é coautor de *The Expatriate* e *The Leading Man*, entre outros trabalhos, para editoras como Image Comics, Marvel Comics e DC Comics. Moore cresceu em Kansas e é filho de um ex-vice-governador de Kansas. Informações disponíveis no *linktree* de B. Clay Moore, ou seja, na página que reúne links para outras páginas e perfis do roteirista (MOORE, B. Clay. **Linktree - B. Clay Moore**. Disponível em: <https://linktr.ee/bclaymoore>. Acesso em: 15 de março de 2023).

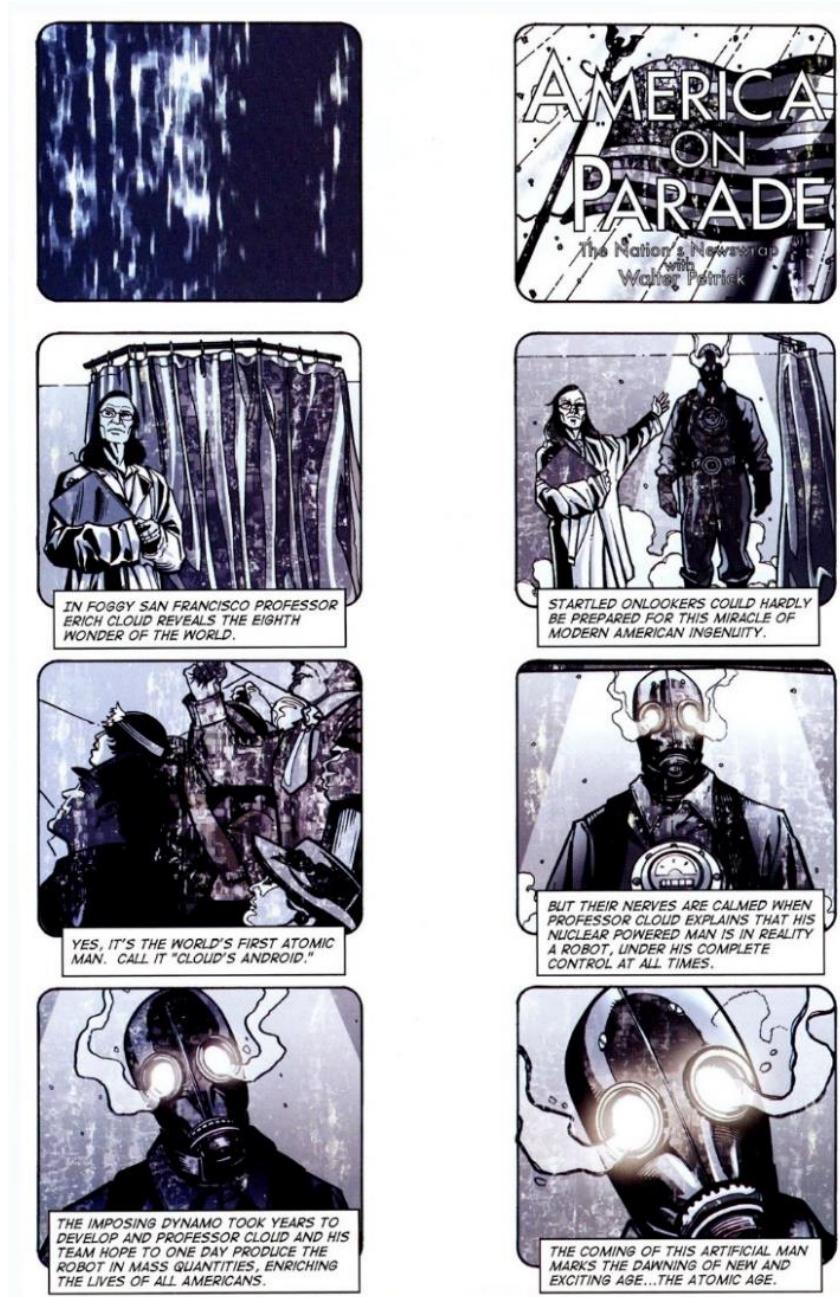
<sup>4</sup> Desenhista *freelancer*. Trabalhou para editoras como Image Comics, IDW Publishing, Oni Press, Devil's Due Publishing, Top Cow, Marvel Comics e DC Comics. Além de *Battle Hymn*, Haun é conhecido também por seu trabalho em Berserker. No site da Image Comics há mais detalhes sobre as obras e contribuições do desenhista, incluindo menções sobre *Battle Hymn*. (IMAGE COMICS. **Jeremy Haun**. Disponível em <https://imagecomics.com/creators/jeremy-haun>).

<sup>5</sup> Além de Jeremy Haun, classificado por Moore na ocasião como “uma estrela emergente”, *Battle Hymn* contou com Ande Parks, na arte-final, e com o colorista Dave Bryant. Para Moore, Bryant foi responsável “por capturar as cores que flutuavam na cabeça de Jeremy e colocá-las tão bem no papel” (“*for capturing the colors that floated through Jeremy's head and laying them down so well*”).

termos colocados pelo historiador Hans Ulrich Gumbrecht, em sua teoria da “presença” (2004) e, por isso mesmo, serve para que possamos pensar em aspectos da história dos Estados Unidos e sua relação com a Segunda Guerra Mundial através dos quadrinhos. Nessa teoria, Gumbrecht defende que uma obra de arte deve ser compreendida como uma forma de “presença” que evoca sensações e emoções no público, permitindo-o experimentar uma atmosfera histórica, uma outra temporalidade de forma mais viva e imersiva. A ideia de temporalidade aparece como um elemento central nessa teoria. Segundo ela, uma obra de arte - seja ela literatura, pintura, música ou qualquer outra forma - se torna um meio de manifestação temporal, tendo o poder de criar uma presença intensa que nos conecta com o passado ou com outras realidades históricas. Moore e Haun recorrem a arquétipos para nos transportar para uma realidade passada, a da atmosfera da Guerra de 1939-1945. Deste modo, em *Battle Hymn* experimentamos, em termos estéticos, um cenário turbulento da história mundial.

Ao abrirmos a edição #1 vemos a criação de heróis alusivos àqueles surgidos no final da década de 1930 e começo dos anos 1940, começando pelo androide que lembra o *Tocha Humana* da Timely Comics criado por Carl Burgo em 1939. Posteriormente, há a aparição de uma figura semelhante ao *Namor the Sub-Mariner*, criado também em 1939 por Bill Everett, e, por fim, um personagem que remete ao icônico *Capitão América*, de Joe Simon e Jack Kirby, lutando ao lado de outros combatentes no esforço de guerra contra as forças do Eixo. A maneira como estes heróis são introduzidos na série é uma exploração do uso de arquétipos, tanto em relação à aparência física quanto às habilidades e aos propósitos de cada um dentro da trama. Cada personagem, em outras palavras, é construído a partir de um facilmente reconhecível, com *Quinn Rey* lembrando Namor, *The Proud American* evocando o Capitão América e *The Artificial Man* sugerindo o primeiro Tocha Humana. Este último, como há pouco apontamos, é o primeiro a ser introduzido na trama:

Figura 1 – A aparição de *The Artificial Man*, o construto semi-senciente de *Battle Hymn*



Fonte: MOORE, B. Clay; HAUN, Jeremy; PARKS, Ande. **Battle Hymn** #1, 2005, p.3.

Na página acima vemos o professor Erich Cloud revelando ao mundo o seu “homem atômico”, o primeiro robô controlado totalmente pelo homem. O *Artificial Man* é considerado como “uma maravilha da engenharia americana”. A narração nos indica que se espera que seja produzido outros robôs como ele em grande escala e

que, a partir disso, teria início a “era atômica”. A revelação da existência de *The Artificial Man* na história se expressa como uma alegoria do otimismo que permeavam a sociedade norte-americana na época em relação à tecnologia nuclear (BOYER, 1985; GAMSON; MODIGLIANI, 1989). A figura de um “homem artificial” também está associada ao imaginário que via a energia atômica como uma força poderosa e transformadora, capaz de mudar o mundo para melhor. Além disso, essa introdução lembra quando o professor Horton convocou jornalistas para o seu laboratório para mostrar um homem sintético chamado “O Tocha Humana”, nas páginas de *Marvel Comics* #1, de 1939<sup>6</sup>. Essa estratégia assumida pelos autores de referenciar e reimprimir conceitos antigos na criação de um personagem como esse estabelece um senso de familiaridade para o leitor, permitindo que ele se identifique rapidamente e comprehenda sua posição na narrativa. Moore no texto que finaliza a segunda edição diz que

A resposta foi bastante fenomenal para a primeira edição, com a maioria das reclamações vindo de pessoas que parecem estar fazendo suposições sobre para onde estamos indo ou onde tiramos inspiração. Suponho que isso seja inevitável quando sua inspiração vem de todos os lugares. Mas isso funciona a nosso favor, já que significa que as pessoas provavelmente ficarão surpresas quando o livro seguir para águas desconhecidas<sup>7</sup>.

Além dos personagens inspirados em Namor, Tocha Humana e no Capitão América, temos *Johnny Zip*, cuja habilidade sobre-humana é a super-velocidade. *Johnny Zip* evoca uma linhagem de velocistas do período como, por exemplo,

<sup>6</sup> BURGOS, Carl. “The Human Torch”. **Marvel Comics** # 1. New York: Timely, Agosto/Outubro de 1939.

<sup>7</sup> Tradução do trecho *Response was pretty phenomenal for the first issue, with most of the complaints coming from people who seem to be making assumption about where we're headed, or where we draw inspiration. I suppose that's bound to happen when your inspiration comes from everywhere. Works to our advantage, though, as it means people are bound to be surprised when the book heads into uncharted waters* (MOORE, B. Clay; HAUN, Jeremy; PARKS, Ande. **Battle Hymn** #2. Berkeley: Image Comics, Abril de 2005).

*Whizzer*, criado por Al Avison e Al Gabriele em 1941<sup>8</sup>, *Silver Streak*, criado por Joe Simon em 1940, e *The Flash*, de Gardner Fox e Harry Lampert, lançado em 1940. Ainda é possível dizer que ele evoca *Johnny Quick*, personagem de Mort Weisinger e Paul Norris surgido em 1941 nas páginas de *More Fun Comics* #73. Vemos ainda *Mid-Nite Hour*, que é baseado no personagem da Marvel Union Jack<sup>9</sup>, e a repórter Betty Jones, cujo uniforme e habilidades são semelhantes às de *Miss America*, outra personagem da Timely Comics, que mais tarde se tornaria a Marvel Comics<sup>10</sup>. Na série, eles fazem parte de equipe de super-heróis, os *Watchguard* (Figuras 2 e 3).

---

<sup>8</sup> *Whizzer* fez sua primeira aparição em *USA Comics* #1, publicada pela Timely Comics (predecessora da Marvel Comics).

<sup>9</sup> *Union Jack* foi criado por Roy Thomas e Frank Robbins. Teve sua primeira aparição em *Invaders* #7, publicada pela estadunidense Marvel Comics em julho de 1976. Ele representa a figura de figura de um herói britânico, que luta contra o nazismo durante a Segunda Guerra Mundial. Em sua primeira versão, o personagem é, na verdade, James Montgomery Falsworth, um nobre britânico que formou os *Invaders*, juntamente com Capitão América, Tocha Humana e Namor para lutar contra o Eixo. Ele é um mestre em artes marciais e possui um uniforme que apresenta a bandeira do Reino Unido. *Mid-Nite Hour* é uma adaptação do personagem para o universo de *Battle Hymn*, tendo em comum com o original o fato de ser um herói britânico e lutar contra nazistas, além de conviver com personagens que se assemelham os clássicos da Marvel. Sobre o *Union Jack*, Jason Dittmer, em seu livro “*Captain America and the Nationalist Superhero*” (2012, discute a origem do personagem e como ela é congruente com a afirmação de Homi Bhabha de que “as nações, como narrativas, perdem suas origens nos mitos do tempo e só realizam plenamente seus horizontes no olho da mente” (2012, p.86).

<sup>10</sup> Criada por Otto Binder e Al Gabriele, a *Miss Marvel* estreou em *Marvel Mystery Comics* #49, de novembro de 1943. Durante a Segunda Guerra, tornou-se uma das mais importantes super-heróinas da Timely, lutando contra vilões nazistas e protegendo os Estados Unidos. Também foi uma das primeiras personagens femininas a ter uma revista própria, intitulada “*Miss America Magazine*”, publicada em 1944.

Figuras 2 e 3 – Os integrantes do *Watchguard*.

Fonte: MOORE et al. *Battle Hymn* #2, 2005, p.3-4<sup>11</sup>

Os personagens acima são uma releitura dos *Invaders* da Marvel. Heróis totalmente reinterpretados ou recriados, mas mantendo a inspiração dos *Invaders* originais com algumas modificações ou abordagens diferentes. Eles presentificam, dentro de pressupostos apresentados por Gumbrecht (2004), uma forma de "presença" da memória coletiva, renovada ou atualizada, trazendo à tona elementos do passado e reconfigurando-os de acordo com o contexto e as demandas contemporâneas, enquanto mantém a base de inspiração nos *Invaders*. Há aqui um

<sup>11</sup> Tradução da página 3: Duas semanas depois.../ "Emprestado dos nossos aliados sob cerco, diretamente do coração de Londres – o mundialmente famoso Mid-Nite Hour!" / "Diretamente de Hollywood, Califórnia, o mestre do momento - Johnny Zip!"/ "Das profundezas do Oceano Pacífico, o rei dos mares - Quinn Rey!"

Página 4: "A maravilha moderna do conhecimento científico americano - o Homem Artificial!" / "Mantendo o controle das aventuras da equipe, a joia das secretarias da nação - a mais nova queridinha da América - a linda Betty Jones!" / "E liderando a ofensiva, nada menos que a lenda viva em pessoa - o primeiro filho da América – The Proud American!"

jogo entre a tradição e a inovação, que cria uma dinâmica interessante entre o familiar e o novo. Esse jogo permite que os *Watchguard* presentifiquem a memória coletiva de forma renovada, proporcionando aos fãs, mesmo aqueles que nunca tenham lido as aventuras do grupo que serviu de inspiração, uma atmosfera nostálgica, justamente porque eles encapsulam elementos do passado de maneira atualizada.

Figura 4 – *The Invaders*, série dos anos 1970 ambientada no contexto da Segunda Guerra Mundial. No centro vê-se o Union Jack, ladeado à esquerda por Spitfire e Namor, à direita pelo Capitão América e pelo Tocha Humana. Capa do estadunidense Gil Kane.



Fonte: THOMAS, Roy (editor); GOODWIN, Archie (editor). *The Invaders* #20. New York: Marvel Comics, Setembro de 1975.

*The Invaders* era uma série que ambientava personagens no contexto histórico da Segunda Guerra Mundial. Desde sua criação, em 1975, sua preocupação foi, em maior ou menor grau, apresentar uma memória coletiva do conflito, através da ficção para fins de entretenimento. A equipe era composta por personagens da Marvel que lutavam contra o Eixo, dentro de uma atmosfera que remetia ao contexto dos anos entre 1939 e 1945. A equipe dos *Invaders* era composta por super-heróis como Capitão América, Tocha Humana, Namor e Bucky, que lutavam contra inimigos como o Caveira Vermelha, U-Man, Cruz de Ferro e o Barão Zemo, ficcionais, e, em algumas edições, contra Adolph Hitler, retratado ficionalmente. Também recrutava personagens femininas como, por exemplo, *Spitfire* e *Miss America*, além de trazer de volta à memória figuras como *Whizzer*, fazendo desses personagens integrantes eventuais da equipe.

Figura 5 – A apresentação pública dos *Watchguard*.



Fonte: MOORE et al. *Battle Hymn* #2, 2005, p.5.

Já em *Battle Hymn* temos uma releitura cínica de *The Invaders*. Na imagem acima (Figura 5) vemos a apresentação dos *Watchguard*. Operando dentro do contexto histórico da Segunda Guerra Mundial, eles tentam ajudar as forças aliadas a virar a maré do conflito, assim como a equipe que serviu de base. B. Clay Moore e Jeremy Haun, todavia, não se limitam a seguir à risca os arquétipos dos personagens clássicos, nem de reproduzir a dinâmica de grupos como os *Invaders*. Em vez disso, subvertem os arquétipos deles, colocando-os em uma outra rede de sentidos, produzindo, através deles, outros direcionamentos em termos narrativos e explorando lados mais controversos<sup>12</sup>. A série se concentra mais na complexidade dos personagens, focando em seus egos, do que num simples e puro elogio, e apresenta temas como culpa, vingança, corrupção, traição e o preço da sobrevivência em tempos de guerra.

### Apropriação e ressignificação de arquétipos

A apropriação de arquétipos nas HQs não é algo novo. É um dispositivo presente no mercado de quadrinhos de forma geral. Desde as primeiras histórias em quadrinhos de super-heróis, personagens têm sido criados a partir de outros já existentes, reimaginados e/ou reinventados para atender às demandas do público e

<sup>12</sup> Os nomes dos personagens em *Battle Hymn* são carregados de simbolismos, estabelecendo uma conexão com arquétipos que eles representam. “The Proud American”, nome que literalmente pode ser traduzido como *O Orgulho Americano*, remete a um arquétipo comum na cultura estadunidense, o do nacionalista orgulhoso de seu país e de suas tradições. Aqui vemos a ideia de nacionalismo que o personagem representa, com todas as suas implicações nem sempre positivas, como um conservadorismo do ponto de vista político, muitas vezes exagerado e levado ao extremo. A meu ver, é um codinome que revela uma certa dose de ironia. Já “Quinn Rey”, nome do personagem baseado em Namor, evoca uma ideia de realeza e poder, sendo Quinn uma palavra que lembra Rainha e Rey uma palavra em espanhol para “Rei”. Seu nome é quase que uma descrição da natureza do “Rei dos Mares” da Marvel Comics, um príncipe atlante. Por sua vez, o personagem inspirado no Tocha Humana é chamado de “The Artificial Man”, cuja simbologia está, obviamente, na artificialidade de sua existência como um ser construído.

do mercado editorial, quase sempre em diálogo com outros sistemas de referência. É o caso, por exemplo, do *Superman*, concebido antes mesmo de 1938, ano do lançamento da *Action Comics #1*, por Jerry Siegel e Joe Shuster em diálogo com repertórios da ficção científica. Outro exemplo é o *Batman*, criado em 1939 pelo roteirista Bill Finger em coautoria com o desenhista Bob Kane<sup>13</sup> como uma resposta à popularidade do Superman, mas também inspirado, num contexto específico do gangsterismo nos Estados Unidos, em tramas de detetives e em personagens do universo *pulp* como *Zorro* e *The Shadow* (O Sombra)<sup>14</sup>. Esse processo de apropriação e ressignificação, como assinalamos, não é novo, sendo um dos elementos mais expressivos de uma história cultural dos quadrinhos nos Estados Unidos, nos termos colocados por um Jean-Paul Gabilliet em seu *Des comics et des hommes: histoire culturelle des comic books aux Etats-Unis* (2006). Longe de uma tensão entre arquétipos e sua reinvenção, todo processo de ressignificação deve ser visto dentro de uma dimensão cultural, como prática assumida por determinados sujeitos para configurar a partir de elementos já pré-existentes novos repertórios ao longo do tempo, adaptando-os às mudanças sociais e culturais.

---

<sup>13</sup> Bob Kane era creditado até poucos anos atrás como o único responsável pelo Batman, enquanto Bill Finger era visto tão-somente como um colaborador. Quando Kane criou Batman, ele não estava pensando na história em si, mas sim em criar um personagem diferente. Finger contribuiu mais do que apenas o *design* do personagem, ele deu a *Batman* uma história e um caráter inspirado por detetives como Sherlock Holmes e Auguste Dupin, heróis espadachins como o Pimpinela Escarlate e D'Artagnan e claro Zorro (2021, p.57). Para maiores informações também sobre a relação do Batman e outros repertórios ver os seguintes estudos ver BROOKER, Will. **Batman unmasked: Analyzing a cultural icon.** New York and London: Bloomsbury Publishing USA, 2013; PEARSON, Roberta E.; URICCHIO, William. **The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and his Media.** London and New York: Routledge, 1991.

<sup>14</sup> O Sombra foi um personagem fictício surgido como narrador de um programa de rádio na década de 1930. Mais tarde, tornou-se um herói popular da ficção *pulp*. Embora não esteja diretamente relacionado ao Batman, compartilhava com ele algumas semelhanças e a mesma atmosfera histórica. Ambos os personagens são vigilantes que lutam contra o crime em suas respectivas cidades. Para maiores informações contextuais sobre a relação dele com o Homem-Morcego ver o livro *Bob, Bill and the Dark Knight* (2021), de Rik Worth.

Em *Battle Hymn* temos uma série de reinvenções, personificadas através dos personagens anteriormente mencionados, criados com finalidades de desnaturalizar certas construções simbólicas. Poder-se-ia dizer que a série se alinha com trabalhos de outros autores de histórias em quadrinhos que utilizam arquétipos como ponto de partida para suas narrativas. Alan Moore, por exemplo, é conhecido por sua habilidade em criar personagens a partir de arquétipos, como em *Watchmen* e na *Liga Extraordinária*. Ambas as obras de Alan Moore são exemplos notáveis de como ele se apropria de arquétipos e os subverte em suas histórias. Em *Watchmen*, por exemplo, o roteirista britânico Alan Moore recorreu naquela época dos anos 1980 aos personagens recém-adquiridos da Charlton Comics para criar personagens como o Coruja, o Comediante e o Dr. Manhattan e através deles estabelecer uma crítica ao gênero de super-heróis e à cultura política norte-americana da Guerra Fria. Já em *A Liga Extraordinária*, Moore, com auxílio do desenhista Kevin O'Neill, reuniu em uma mesma atmosfera histórica figuras literárias clássicas, como Allan Quatermain, Dr. Jekyll e sua contraparte Mr. Hyde, e Mina Harker, colocando-os juntos em uma equipe para lutar contra o mal em uma narrativa de aventura e ficção científica. Outro exemplo de autor que trabalha com apropriação de arquétipos é Neil Gaiman, também conhecido por sua habilidade em subverter e reinventar arquétipos em suas histórias em quadrinhos e obras literárias. Em *Sandman*, Gaiman cria um universo complexo em torno do personagem Sandman, já existente no universo da DC Comics, mas o transforma em um ser cósmico que governa o mundo dos sonhos. A partir dele, configurou uma série na qual dialogava com diferentes referências literárias e figuras mitológicas. Além disso, em sua obra literária, Gaiman mescla elementos de diferentes mitologias e da cultura popular estadunidense para criar narrativas de fantasia urbana, como, por exemplo, em *Deuses Americanos* e *Os Filhos de Ananse*. Grant Morrison, que em obras como *Os Invisíveis* utiliza personagens e conceitos pré-existentes para criar histórias altamente metafísicas e filosóficas. Em *Os Invisíveis* (no original, *The Invisibles*), por exemplo, Morrison utiliza elementos do

ocultismo e da contracultura para criar uma narrativa que explora temas como a natureza da realidade e da consciência.

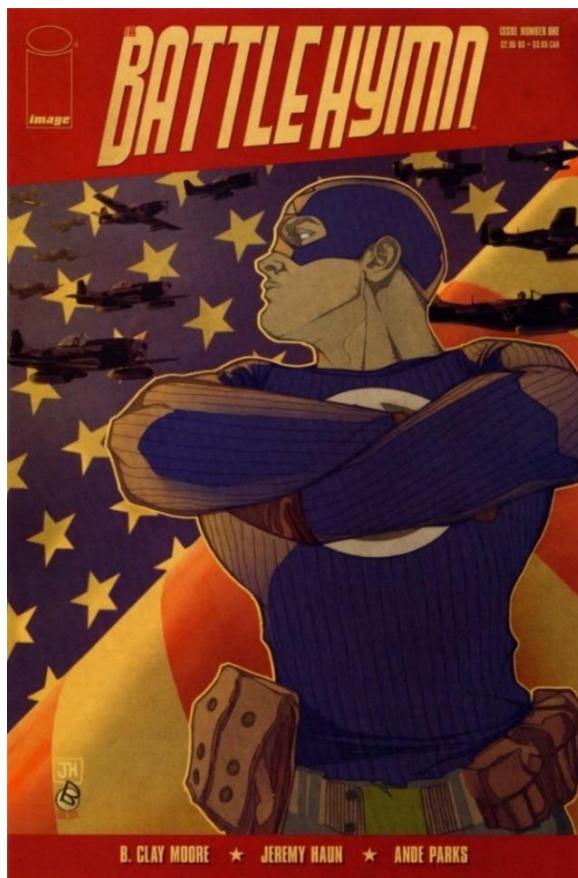
Uma das características mais interessantes de *Battle Hymn* é justamente essa maneira como os arquétipos de super-heróis criados no contexto da Segunda Guerra Mundial são explorados e como através da subversão deles é possível evocar uma memória coletiva de um passado marcado por conflitos ideológicos e uma guerra em escala global. Basta considerarmos o personagem *The Proud American*. Aqui não se trata de uma simples homenagem ao Capitão América, um dos super-heróis mais icônicos e/ou facilmente reconhecíveis do cenário de produções em quadrinhos estadunidenses. Ao invés de focar em uma história convencional de super-heróis patrióticos lutando contra inimigos nazistas, os autores recorrem ao *The Proud American* como um exercício de pensamento sobre o imaginário em torno do Capitão América e de personagens semelhantes, como, por exemplo, *The Shield*<sup>15</sup>, *The Patriot*<sup>16</sup>, *The American Crusader*<sup>17</sup>, e outros. e outros super-heróis patrióticos.

---

<sup>15</sup> *The Shield* (O Escudo, em português) foi criado pelo roteirista Harry Shorten e pelo desenhista Irv Novick. Apareceu pela primeira vez em “*Pep Comics*” #1, em 1940, da editora MLJ (que viria a mudar de nome para Archie Comics). Antecedeu um ano antes o Capitão América (STRÖMBERG, 2010, p.154-155). Tinha um companheiro mirim, com vestes também nas cores da bandeira dos EUA: Dusty. Geralmente é considerado “o primeiro super-herói patriota de todos os tempos”. No entanto, diante dessa afirmação, é importante destacar que se ela for baseada apenas na capa e nas cores de seu traje, outros personagens anteriores também podem ser considerados super-heróis patriotas. Conforme o livro, seus editores “eram três judeus preocupados [com o clima da Segunda Guerra]: Maurice Coyne, Louis Silberkleit e John L. Goldwater. Sua empresa foi nomeada com base em suas iniciais. Seus funcionários, o escritor Harry Shorten e o artista Irv Novick, foram a equipe criativa que deu vida ao The Shield. Esse super-herói foi uma resposta às crescentes preocupações com o que estava acontecendo na Europa e ao aumento do senso de patriotismo nos Estados Unidos. The Shield era secretamente o agente do FBI Joe Higgins.” Tradução de “*The publishers were three concerned Jews: Maurice Coyne, Louis Silberkleit, and John L. Goldwater. Their company was named after their first initials. Their employees, writer Harry Shorten and artist Irv Novick, were the creative team that brought The Shield to life. This superhero was a response to growing concerns about what was happening in Europe and the resulting increased sense of patriotism in the U.S. The Shield was secretly FBI Agent Joe Higgins.*” (YOE, 2018, p.6)

<sup>16</sup> Apareceu pela primeira vez em *Human Torch Comics* #4 (março de 1941), publicado pela Timely Comics, precursora da Marvel. Em 1976, a Marvel revelou que, dentro do universo ficcional da

Figura 6 – Capa da primeira edição de *Battle Hymn*



Fonte: MOORE et al. **Battle Hymn** #1, 2005.

A capa acima busca configurar uma representação icônica do personagem, apresentando-o com uma postura confiante e determinada, de braços cruzados, o que sugere – como o seu próprio nome, *The Proud American*, nos informa – que ele é um americano orgulhoso e patriota. Ao fundo, complementando a imagem, pode-se ver a bandeira dos Estados Unidos, com suas estrelas e listras. Além disso, há também a presença dos aviões em segundo plano, sobrepondo a bandeira e remetendo à Segunda Guerra Mundial. Todo esse conjunto reforça a ideia de que o

---

editora, o personagem havia se tornado o terceiro Capitão América após suas aventuras da era da Segunda Guerra Mundial.

<sup>17</sup> Criado pela Nedor Comics em 1941 e apareceu em *Thrilling Comics* #19. Seu alter ego é o professor Archibald “Archie” Masters, que ganha seus poderes após um experimento de laboratório dar errado. Seus inimigos eram nazistas, cientistas loucos e zumbis nazistas.

personagem está pronto para defender seu país e seus valores a todo custo. As cores vermelha, branca e azul, além de serem as cores da bandeira norte-americana, estão presentes no uniforme do *The Proud American*. Vemos na capa vários símbolos do nacionalismo e da devoção ao país, que são valores centrais para o personagem, mas ao mesmo tempo, a presentificação da história dos Estados Unidos durante um dos maiores conflitos armados em que o país esteve envolvido, a Segunda Guerra Mundial. Essa capa ilustra bem o conceito de atmosfera (GUMBRECHT, 2004), que se refere à criação de um ambiente emocional específico em uma obra ficcional. A capa busca criar justamente uma ambientação em termos históricos lançando mão de elementos facilmente reconhecíveis em torno do patriotismo e heroísmo. Deste modo, temos aqui um exemplo de como as atmosferas podem ser criadas através da linguagem, do tempo e do espaço, e como elas podem afetar a experiência do leitor (no caso, a minha e a de qualquer leitor que através dessa obra será capaz de correlacionar os símbolos da capa com os valores e ideias presentes na história). Em certa medida, isso se relaciona ao que o historiador italiano Carlo Ginzburg argumentou no capítulo 3, de *Medo, reverência, terror* (2014). A imagem para o historiador é uma *Pathosformel*<sup>18</sup>, ou seja, uma fórmula emocional que evoca sentimentos patrióticos e um senso de dever cívico<sup>19</sup>. É possível pensar nessa imagem de capa como uma *Pathosformel*, na medida que, embora seja lida como ficcional, ela evoca sentimentos de orgulho e patriotismo nos leitores. Ela não tem

<sup>18</sup> *Pathosformel* é um conceito proposto por Aby Warburg, um historiador da arte alemão, que se refere a fórmulas emocionais que evocam sentimentos específicos em um espectador. Essas fórmulas são formas pictóricas que são mnemônicas por operações emocionais e podem ser transmitidas, transformadas e restauradas numa nova e vigorosa vida, sempre que impulsos congêneres surgem. Em outras palavras, as *Pathosformeln* são imagens ou símbolos que têm o poder de evocar emoções específicas em um público.

<sup>19</sup> O capítulo em questão, ““Seu país precisa de você”: Um estudo de caso em iconografia política”, oferece uma análise fascinante da iconografia política e como certas imagens foram utilizadas, em contextos específicos, para evocar emoções específicas em um público. Ginzburg destaca particularmente a importância das imagens como a do Tio Sam apontando o dedo e dizendo “*I want you for U.S. Army*” (“Eu quero você para o Exército dos EUA”) na propaganda de guerra e na mobilização do público para apoiar esforços militares.

apenas uma função estética, mas também uma função emocional e ideológica, na medida em que comunica valores e ideias específicas aos leitores. Ela cria uma conexão emocional com o personagem e com a história que ele representa.

Ao abrimos a edição e adentramos pela história, vemos, todavia, que os autores optaram por quebrar todas as nossas expectativas em relação ao personagem e aos demais. Todos os arquétipos dos super-heróis do período e as convenções dos quadrinhos ambientados durante a Segunda Guerra são subvertidas. Vemos que *The Proud American* é um herói um tanto distinto em termos de personalidade do Capitão América. *Proud* é pomposo, arrogante e age mais como um garoto-propaganda do esforço de guerra do que um soldado com valores inteiramente altruístas na linha de frente, como é o caso de Steve Rogers, o Capitão América. Diferentemente do personagem criado por Joe Simon e Jack Kirby, ele é uma figura menos idealizada e mais ambígua. Antes de tudo, *The Proud American* é uma hipérbole daqueles valores estadunidenses promovidos e usados na guerra, ou seja, uma caricatura do patriotismo norte-americano. Um dos aspectos mais interessantes do personagem, a meu ver, é como ele fornece elementos para uma reflexão sobre a relação entre patriotismo, propaganda e guerra.

### Atmosfera histórica

Como mencionado anteriormente, além da figura de *The Proud American*, temos outros baseados em personagens dos anos 1940 da editora que hoje é conhecida como Marvel Comics<sup>20</sup>. São personagens concebidos com certa

---

<sup>20</sup> Anteriormente, mencionamos o nome da Timely Comics. A editora foi uma das principais no segmento de quadrinhos dos Estados Unidos durante a década de 1940. Fundada por Martin Goodman em 1939, a Timely Comics teve um papel fundamental no desenvolvimento dos quadrinhos de super-heróis, publicando títulos como *Captain America*, *Namor the Sub-Mariner*, *The Human Torch* e *Miss America*. Além disso, a editora também publicava histórias de gêneros diversos, como westerns, ficção científica e crime, e foi um importante campo de treinamento

familiaridade ao arquétipo que serviu de base, mas fora do comum para o gênero em termos de personalidade. Betty é forte e independente, Quinn, um governante do reino subaquático das profundezas do Oceano Pacífico, é quase um alienígena, mas mais humano do que o robô *Artificial Man*, Zip é nada virtuoso, sendo um oportunista, e *Mid-Nite Hour* é um herói britânico, culturalmente distinto dos demais e sem interesse em compensações financeiras. Ainda se junta à equipe o *Defender of Liberty*, que seria análogo ao personagem Bucky, que no universo da Marvel é um parceiro do Capitão América. Juntos, eles formam uma equipe totalmente disfuncional, com dinâmicas de rivalidade e desconfiança desde a primeira reunião. Enquanto *The Proud American* é o garoto propaganda do esforço de guerra, Betty tem sua própria agenda e faz o que for preciso para alcançar seus objetivos, mesmo que isso a faça parecer “inadequada” diante dos homens<sup>21</sup>. Quinn Rey é protetor com Betty, mas transmite uma mistura de maldade similar a dos personagens Namor, da Marvel, e *Black Adam*, da DC Comics. Zip está apenas interessado em fama, enquanto *Mid-Nite Hour* é, talvez, o verdadeiro herói da equipe, cumprindo seu dever sem expectativa de reconhecimento. A dinâmica da equipe é tensa desde o início e se torna ainda mais quando o robô *Artificial Man*, “capaz de tomar decisões reais, desde que essas decisões estejam ligadas a uma directiva”<sup>22</sup>, age de forma inesperada, demonstrando uma consciência própria.

Através desses personagens, a série faz uma dissecação não só dos heróis da Segunda Guerra, mas do conflito. A história se passa durante a Segunda Guerra Mundial, mas não se preocupa em retratar a guerra como algo glorioso ou heroico. Em vez disso, apresenta os personagens lutando com questões complexas de

---

para artistas e escritores como Stan Lee (sobrinho de Goodman), Jack Kirby e Steve Ditko. Mais tarde, a Timely se tornou a Marvel Comics.

<sup>21</sup> Betty quase sempre precisa se esforçar mais para provar sua competência por ser uma mulher em um ambiente dominado por homens, sendo isso um reflexo das atitudes sexistas e dos estereótipos de gênero que prevaleciam na época em que a história é ambientada.

<sup>22</sup> Nas palavras do Dr. Cloud, “capable of actual decision-making, so long as those decisions are tied into a directive”.

moralidade e ética em meio ao caos da guerra. Temos aqui como objeto de exame o peso simbólico desses heróis dos quadrinhos dos anos 1940 e do conflito no imaginário popular. Ao mesmo tempo que a série cria uma ambiência histórica, uma atmosfera, tal como se vê em Hans Ulrich Gumbrecht, ela propõe uma desconstrução e reinvenção dos arquétipos desses super-heróis, criando, de certo modo, uma nova mitologia e inserindo-os em outros termos no imaginário coletivo. Pode-se dizer que isso, em maior ou menor grau, expressam anseios da cultura e da sociedade contemporâneas. Em outras palavras, através de uma reconfiguração dos arquétipos, a obra permite que o leitor reflita sobre a forma como esses personagens pré-existentes se relacionam com a cultura de determinado tempo.

A partir dessas observações, é possível também dialogar com as reflexões de Castoriadis e Baczko sobre o imaginário social. Ambos os autores, em suas obras sobre a instituição imaginária da sociedade, abordam a relação entre a criação simbólica e a construção do mundo social a partir de elementos preexistentes. Para Castoriadis, “todo simbolismo se edifica sobre as ruínas dos edifícios simbólicos precedentes, utilizando seus materiais, mesmo que seja só para preencher as fundações de novos templos” (1982, p.147)<sup>23</sup>. Nesse sentido, a utilização dos arquétipos em *Battle Hymn* permite uma reflexão sobre como os quadrinhos constroem e reconstroem suas narrativas, mitos e heróis ao longo do tempo. Por sua vez, Baczko, em seu texto “A imaginação social” (1985) aborda a relação entre o indivíduo e a sociedade, destacando a importância do imaginário para a construção de significados para o mundo social. *Battle Hymn* evidencia aspectos que dialogam com tais teorizações, ao se propor a reconfiguração dos arquétipos dos super-heróis dos anos 1940 e, dessa forma, criar representações que se relacionem com a cultura e

<sup>23</sup> No capítulo intitulado "Apontamentos para a Pesquisa Histórica sobre Quadrinhos" do livro "História e Quadrinhos: contribuições ao ensino e à pesquisa" (2021), destaquei a relevância do imaginário como uma categoria para identificar as redes de referências que os quadrinistas utilizam para desenvolver suas tramas. Além disso, enfatizei a importância de compreender até que ponto essas referências são modificadas dentro de certas condições simbólicas e materiais (p.27).

a sociedade contemporânea. *The Proud American*, por exemplo é um personagem que incorpora os valores do nacionalismo e da devoção ao país, mas que também passa por uma reflexão sobre o papel desses valores no contexto de publicação.

Em 2005, ano em que a série foi publicada, o patriotismo estava em alta nos Estados Unidos devido ao contexto político pós-11 de setembro e à Guerra do Iraque (BODNAR, 2021). Daí, a escolha desse personagem como protagonista da série *Battle Hymn* pode ser vista como uma forma de explorar e questionar a relação entre o patriotismo e a política, bem como refletir sobre as implicações e desafios da construção de identidades nacionais em um outro contexto histórico. É nessa medida que *Battle Hymn* evidencia aspectos que dialogam com tais teorizações em torno do imaginário, ao se colocar como uma narrativa que dialoga com memórias e diferentes repertórios visuais.

Na série uma atmosfera histórica é reconfigurada, como já deixamos claro, através da apropriação e ressignificação de arquétipos e personagens do passado. Personagens são reinventados e apresentados de modo a romper com modelos já estabelecidos dos super-heróis. Além disso, a série dialoga com outras referências culturais do contexto da Segunda Guerra.

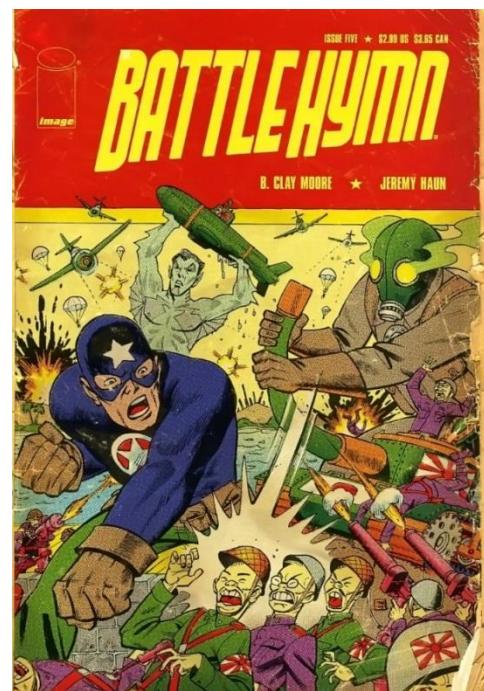


Figura 7 – Capa da edição #5 de *Battle Hymn*

Fonte: MOORE et al. **Battle Hymn** #5, 2005.

A capa acima nos apresenta uma imagem carregada de simbolismos, através da reconfiguração de uma atmosfera que dialoga com o que se via em produções em quadrinhos dos anos 1940. A própria capa emula esteticamente um efeito de desgaste, como se estivéssemos vendo uma revista em quadrinhos antiga encontrada em um baú ou em uma caixa de um sótão empoeirado. Essa reconfiguração busca evocar uma nostalgia daquele período, ao mesmo tempo em que atualiza esses símbolos e imagens para o público atual (ou pelo menos, do momento em que a edição foi lançada). Esse aspecto nostálgico também se justifica pela tonalidade mais amarelada ou desbotada e tentativa de reproduzir marcas de desgaste ao redor das bordas, o que contrasta com padrão de definição das imagens nas produções atuais<sup>24</sup>. Nela, os heróis Quinn Rey, *The Proud American* e *Artificial Man*, em tamanho gigante, simbolizam a grandiosidade e poderio bélico dos Estados Unidos na Segunda Guerra Mundial. Enquanto isso, vemos japoneses estereotipados como inimigos nessa cena de batalha, claramente indicativa da entrada dos EUA na Guerra do Pacífico. *The Proud American* aparece em destaque, socando vários soldados. A imagem do personagem inspirado em Namor levantando um submarino e a do *Artificial Man* entortando o cano de um tanque evidenciam a destreza e a força desses heróis frente a seus inimigos. Além disso, a bandeira imperial japonesa – a Bandeira do Sol Nascente - que aparece em praticamente todos os adversários simboliza não apenas o inimigo em si, mas todas as ideologias fascistas combatidas pelos heróis. Essa capa é uma formulação visual clara das ideologias que permeavam a época da Segunda Guerra Mundial.

---

<sup>24</sup> Essa estética desgastada e *vintage* também sugere, a meu ver, transportar o leitor para uma temporalidade passada e evocando memórias de leituras antigas, recriando uma atmosfera tal como apresentado nas formulações de Gumbrecht, em que o passado é vivido não apenas como um conjunto de fatos e acontecimentos, mas como uma presença estética que pode ser experimentada e sentida no presente.

Vale apontar que os elementos específicos na capa, de aspecto retrô, como os traços e as cores dos personagens, se prestam como uma homenagem a artistas e estilos de quadrinhos do período da Segunda Guerra Mundial. Essa capa lembra um tanto as de personagens hoje esquecidos e em domínio público como *The Shield* e *Daredevil*<sup>25</sup>, entre outros. Esses personagens foram criados por artistas e escritores talentosos da época para editoras como a MLJ Comics (que mais tarde se tornaria a Archie Comics) e a Nedor Comics, e foram muito populares entre os leitores de quadrinhos da década de 1940.

A capa da edição, além disso, não só ilustra a superioridade dos heróis em relação aos japoneses, como também expressa e/ou dialoga com o imaginário político dos EUA no período. Ela é um exemplo de como os quadrinhos foram usados como uma forma de propaganda durante a Segunda Guerra Mundial, corroborando valores que permeavam a cultura americana na época, como assinala Fredrik Strömberg, em seu livro *Comic Art Propaganda: A Graphic History* (2010). Strömberg, nessa obra bastante visual, lança mão de vários exemplos de como as HQs foram

<sup>25</sup> Não confundir com o personagem da Marvel Comics. Esse herói homônimo, da Segunda Guerra Mundial, era propriedade da editora Lev Gleason Publications e foi criado por Charles Biro e Bob Wood em 1940, antes da criação do personagem da Marvel Comics. Diego Moreau, no e-Book complementar do “bloco de notas” chamado *História dos Quadrinhos: EUA*, chega a dizer de forma categórica, sem menor fundamentação em fontes, que “Stan Lee roubou o nome [do personagem] para Marvel (2021, p.25). Isso é particularmente é particularmente controverso, já que não há uma confirmação definitiva de que o roteirista/editor da Marvel realmente roubou o nome da criação da Lev Gleason. É possível que seja apenas uma coincidência, já que o nome “*Daredevil*” é um termo genérico para se referir a um aventureiro corajoso. Apesar do meio dos quadrinhos (até mesmo o brasileiro) ser um espaço em que editores têm condutas duvidosas, inclusive se apropriando de trabalhos alheios – isto é, tirando vantagem e proveito de ideias - e buscando construir a memória de que são virtuosos, é importante lembrar que nem todas as acusações de plágio ou apropriação de ideias são verdadeiras. Às vezes, tais semelhanças são apenas coincidências e/ou resultado de influências culturais e criativas comuns. De qualquer forma, é importante reconhecer e respeitar a história do personagem original da Lev Gleason Publications, que inclusive foi objeto de discussão mais aprofundada no livro “*American Daredevil: Comics, Communism, and the Battles of Lev Gleason*”, de autoria de Brett Dakin, lançado em 2020. A obra aborda a história da editora e seu papel no mundo dos quadrinhos americanos durante o período da Segunda Guerra Mundial e da Guerra Fria. O livro explora a figura de Daredevil e as batalhas legais e políticas que a editora enfrentou durante sua existência, incluindo as tensões com o Comitê de Atividades Antiamericanas na indústria dos comics.

instrumentalizadas como propaganda em diferentes períodos e cenários, não apenas durante a guerra, sendo usados para promover ideologias. No contexto da Segunda Guerra Mundial, produções como as do Capitão América, *The Shield*, *Pat Patriot*<sup>26</sup> se prestaram a criar uma narrativa heroica em torno dos Estados Unidos e de seus aliados<sup>27</sup>. Vale ainda dizer que imagem dos heróis em tamanho gigante é uma forma também um tanto óbvia de simbolizar a força e o poder dos Estados Unidos no conflito, enquanto a representação dos japoneses aparece diminuta, de uma forma estereotipada com claro acento racial. Isso pode ser visto como uma forma de desumanizar o inimigo e tornar mais fácil justificar sua aniquilação. De certo modo, essa capa dialoga com uma retórica existente até então, que buscava justificar a entrada dos Estados Unidos na guerra e a necessidade de derrotar as forças do Eixo.

A caracterização dos japoneses como inimigos estereotipados coloca em evidência a dimensão simbólica dos ataques a Pearl Harbor e às tensões geopolíticas entre os dois países, o que contribuiu para a criação de um sentimento de vingança e patriotismo, que ganhou palco nos quadrinhos. Um personagem da época, *Black Terror*, criado em janeiro de 1941 por Richard E. Hughes e Don Gabrielson<sup>28</sup>, aparecia

---

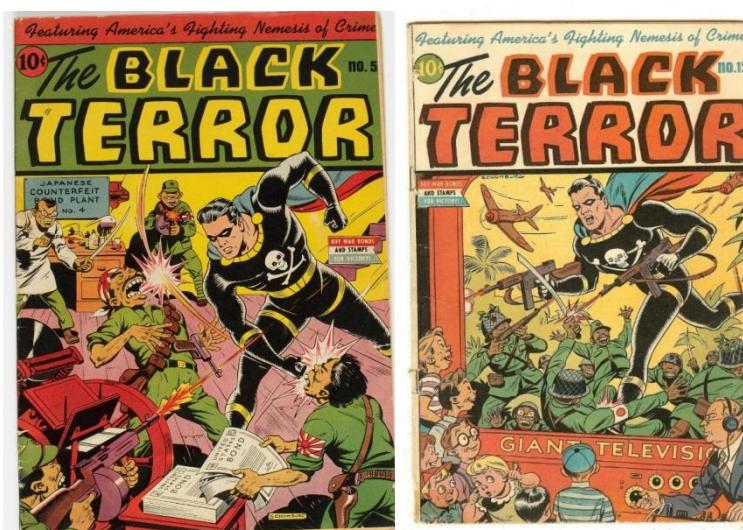
<sup>26</sup> Super-heróina que apareceu pela primeira vez em *Daredevil Comics* #2 em 1941. Seu alter-ego é Patricia Patrios, uma trabalhadora de linha de montagem que se tornou a *Pat Patriot* depois de intervir em um plano nazista para roubar motores de aviões. Para maiores discussões sobre a personagem ver FERTIG, Mark. **Take That, Adolf!** The Fighting Comic Books of the Second World War. 1. ed. Fantagraphics Books, 2017, p.19.

<sup>27</sup> Para uma discussão aprofundada no campo da História dos Quadrinhos nos Estados Unidos ver o capítulo “A Segunda Guerra Mundial e os Quadrinhos em Dois Tempos: da Propaganda Política ao Direito à Memória”, de Victor Callari, publicado no livro *História e Quadrinhos: Contribuições à pesquisa e ao ensino*. No capítulo, Callari aborda como antes e durante a guerra, as HQs de super-heróis foram usados como propaganda política para mobilizar a opinião pública e apoiar os esforços de luta contra o Eixo. Os personagens mencionados por Callari como *The Shield*, *Black Terror*, eram frequentemente apresentados dentro de uma postura intervencionista. Segundo Callari, “é possível dividir a participação dos super-heróis na Segunda Guerra em dois momentos distintos, o primeiro deles marcado por uma preocupação com a ameaça alemã, enquanto que no segundo predominou o inimigo japonês” (2021, p.104).

<sup>28</sup> Dois profissionais estadunidenses da indústria dos *comics* estadunidenses. Richard E. Hughes (1909-1974) era escritor de HQs. Ele foi editor da American Comics Group durante toda a existência da empresa, de 1943 a 1967, e escreveu a maioria das histórias da editora de 1957 a

um exemplo interessante dessa retórica. Inicialmente pensado como um personagem que combatia inimigos internos, como criminosos e sindicatos do crime<sup>29</sup>, *Black Terror* teve sua narrativa alterada nos meses que anteciparam o ataque a Pearl Harbor. Ele passou a dividir seu tempo com questões internas e combate a inimigos estrangeiros, primeiramente os nazistas e depois, com mais ímpeto, os japoneses.

Figuras 8 e 9 – Capas de “*The Black Terror*” com seus estereótipos raciais e propagandas anti-Japão durante a Segunda Guerra Mundial.



Fonte: *The Black Terror* #5  
(Nedor Publications, 1944) e  
*The Black Terror* #12  
(Nedor Publications, 1945)

1967, sob vários pseudônimos. Além do *The Black Terror*, criou *Herbie Popnecker*, sob o pseudônimo de Shane O'Shea, com o artista Ogden Whitney. Hughes também criou e escreveu histórias para personagens como *Fighting Yank*, *Pyroman*, *Commando Clubs* e *Super Mouse*. Após sua morte, sua esposa doou seus papéis para a Universidade de Fairleigh Dickinson, em Madison, New Jersey. Em 2016, Hughes recebeu o prêmio Bill Finger Award postumamente. No livro *Patricia Highsmith: Her Diaries and Notebooks* (2021), há uma pequena nota biográfica dedicada a Hughes. Patricia Highsmith foi uma escritora estadunidense bastante conhecida por seus romances de suspense e mistério, entre eles *O Talentoso Ripley* (no inglês, “*The Talented Mr. Ripley*”) e “*Strangers on a Train*”. Ela também se envolveu em *The Black Terror*, escrevendo algumas histórias para o personagem. Já sobre Don Gabrielson há pouquíssimas informações disponíveis, de modo que muito pouco se sabe sobre sua vida e carreira na indústria de quadrinhos. Gabrielson foi um artista que trabalhou principalmente nas décadas de 1940 e 1950. Não há muitas informações disponíveis sobre sua vida pessoal e/ou trabalhos. É possível que sua obra tenha sido obscurecida pelo tempo ou que ele tenha deixado a indústria cedo em sua carreira. No site da Dynamite ([https://dynamiteentertainment.fandom.com/wiki/Don\\_Gabrielson](https://dynamiteentertainment.fandom.com/wiki/Don_Gabrielson)) não há muitas informações adicionais sobre Don Gabrielson, tampouco seu trabalho específico em termos de estilo e técnicas.

<sup>29</sup> Sua estreia é expressiva disso, onde ele, com a ajuda de seu companheiro mirim, enfrenta um grupo de criminosos com facetas mais próprias do gangsterismo.

Ambas as capas foram ilustradas por Alex Schomburg<sup>30</sup>, que também era responsável pelos desenhos e pelas tintas dentro das páginas. Nelas vemos sempre soldados japoneses estereotipados, retratados com traços caricaturais, olhos puxados e dentes salientes, reforçando estereótipos raciais negativos. A figura do *Black Terror* é apresentada como um herói corajoso, pronto para enfrentar o inimigo estrangeiro. As histórias do personagem ganharam palco inicialmente na *Exciting Comics*, e depois na revista acima, ambas da Nedor Comics. Ao contrário das capas, nem sempre dentro das páginas se via o contexto de luta contra as forças do Eixo, mas inimigos genéricos que representavam ameaças à segurança e à ordem – algo inconcebível dentro desse contexto - ou alusivos aos tipos étnicos combatidos<sup>31</sup>. Tudo isso evidenciava o papel das HQs desse personagem como instrumento de propaganda, mobilização e legitimação de uma posição política<sup>32</sup>.

---

<sup>30</sup> Alex Schomburg foi um artista porto-riquenho conhecido por suas ilustrações em revistas em quadrinhos e revistas pulp. Nascido como Alejandro Schomburg y Rosa em 10 de maio de 1905, em Aguadilla, Porto Rico, e falecido em 7 de abril de 1998, em Hillsboro. premiado com o Inkpot Award em 1985 e induzido ao Will Eisner Hall of Fame em 1999. Fez trabalhos, ao longo de sua carreira, para editoras como a Timely/Marvel, Pines, Prize, Nedor e outras. Algumas capas importantes de sua autoria, particularmente no período da Segunda Guerra, incluem edições de *Marvel Mystery Comics*, *Mystic Comics*, *Sub-Mariner Comics*, *The Human Torch*, *Captain America Comics*, *Young Allies* e outras. Particularmente, compreendemos que os autores de *Battle Hymn* dialogam, em certo nível, com as formas visuais e o espírito heroico dos personagens representados por Schomburg.

<sup>31</sup> Em *The Black Terror* #12 (Figura 9), escrita por Edmond Hamilton, o enredo gira em torno de um plano japonês para envenenar os principais oficiais militares dos Estados Unidos. O protagonista acompanhado por seu parceiro Tim Roland enfrenta vilões genérico japoneses, sem vestes militares, em um cenário que pouco lembra o contexto da guerra ou das forças do Eixo, o que destoa totalmente da expectativa apresentada na capa. A história se concentra em uma ameaça específica e apresenta uma abordagem mais ampla, explorando outras facetas da ação e da aventura dos personagens como propaganda de guerra contra o eixo. Além disso, *The Black Terror* deve ser vista como um exemplo de entretenimento da época que buscava oferecer diversão e escapismo aos leitores, nem sempre com compromissos estritos com a fidelidade histórica ou a representação realista do conflito.

<sup>32</sup> Richard A. Hall no livro *The American Superhero Encyclopedia of Caped Crusaders in History* (2019) escreve sobre o *Black Terror* ter sido um dos super-heróis mais populares durante a década de 1940. Suas aventuras iniciais foram publicadas em 267 edições até 1949, tendo ele ganhado, em 1942, uma revista própria pela “Pines” Comics. Após o fechamento da editora original, o

Na capa de *Battle Hymn* em que vemos os heróis lutando contra japoneses, a atmosfera histórica é reconfigurada para se assemelhar a toda essa linhagem mencionada acima de quadrinhos da década de 1940 e ao imaginário da Segunda Guerra Mundial, mas a publicação original é de 2005, em um momento em que os Estados Unidos estavam envolvidos em outra guerra, a Guerra do Iraque, e o país estava passando por um clima político tenso e polarizado. Ao evocar toda uma tradição visual, a série permite ao leitor mergulhar em um cenário que remonta a um período específico turbulento não somente da história dos EUA, mas do mundo contemporâneo, mesmo que não fosse intencional. A maneira como ambientam essa atmosfera é fundamental para o impacto emocional que a história terá sobre o leitor e é justamente por meio dela que vemos a criação proposital de uma narrativa ambígua, tal como o contexto da guerra entre 1939-1945 e o contexto político dos anos 2000, momento em que a série foi publicada nos Estados Unidos.

Ao contrário dos quadrinhos dos personagens que serviram de alicerce para os de *Battle Hymn*, há na série uma abordagem mais reflexiva e crítica em relação aos conflitos, talvez pelo fato de que a história é contada em um momento posterior ao fim da guerra, permitindo uma visão mais distanciada sobre os acontecimentos. Essa ambiguidade se vê do instante em que olhamos para a capa para em seguida adentrarmos na história. Como tentei demonstrar no artigo, cada capa seria uma espécie de cartão de visitas, criando expectativa e instigando a curiosidade do leitor. O que se vê nelas é algo muito além do entretenimento, justamente pela articulação que fazem com o restante da história a partir dos conceitos de iconografia e simbolismo dos quadrinhos.

---

personagem caiu em domínio público, o que permitiu a outros editores utilizá-lo e reimaginar suas histórias. Hall ainda identifica uma falta de estudos sobre *Black Terror* e seu ajudante, atribuindo isso à dificuldade de acesso às edições originais do personagem. No entanto, considerando a popularidade do herói nos anos 1940 e o interesse dos criadores modernos em revivê-lo, Hall acredita que o *Black Terror* merece mais atenção e análise.

## Nacionalismo e Patriotismo em *Battle Hymn*

Em seu livro *Captain America and the Nationalist Superhero\_ Metaphors, Narratives, and Geopolitics* (2012), Jason Dittmer lançou reflexões sobre um subgênero de super-heróis que se traduzem explicitamente como representantes e defensores de um estado-nação (2012, p.7)<sup>33</sup>. Durante a Segunda Guerra Mundial, o arquétipo do super-herói identificado, particularmente, como “nacionalista” foi estabelecido nos Estados Unidos e, após o conflito, os produtores de histórias em quadrinhos continuaram explorando esse subgênero, tanto dentro quanto fora dos Estados Unidos (p.22). Para Dittmer, os personagens que se enquadram nesse subgênero são aqueles que têm uniformes e nomes estrelados e são criados para defender seu país<sup>34</sup>, como seria o caso do Capitão América e do *Captain Canuck*<sup>35</sup>, por exemplo<sup>36</sup>. No caso

<sup>33</sup> Dittmer argumenta que os super-heróis nacionalistas são uma manifestação do excepcionalismo americano (p.10), que é a crença de que os Estados Unidos são uma nação única e superior em relação às outras nações. Ele afirma que os super-heróis não são apenas reflexos da cultura popular, mas também contribuem para moldar as ideias e discursos sobre nações, estados e assuntos internacionais.

<sup>34</sup> Dittmer (2012, p, 10) sugere que o conceito de super-herói nacionalista é baseado na conexão explícita entre o personagem e um Estado específico, partindo da ideia de que “as convenções do super-herói nacionalista eram agora bem conhecidas, de modo que mesmo aqueles que nunca leram quadrinhos entendiam a ideia de um super-herói explicitamente conectado a um Estado através de nome, traje e valores” (Trecho original: “*The conventions of the nationalist superhero were now well enough known that even those who never read comics understood the idea of a superhero explicitly connected to a state through name, costume, and values*”).

<sup>35</sup> Super-herói canadense de quadrinhos, concebido pelo desenhista Ron Leishman e o artista/escritor Richard Comely. A primeira aparição do personagem nacionalista foi em *Captain Canuck* #1 em julho de 1975. Sua representação é a de um agente secreto canadense, patrulhando o Canadá no ano de 1993, onde “o Canadá se tornou o país mais poderoso do mundo”. Trata-se da primeira série canadense bem-sucedida desde o colapso da cena de HQs do país após a Segunda Guerra Mundial. A primeira iteração do herói canadense foi publicada em Winnipeg, Manitoba, de 1975 a 1981. A partir de 2012, o *Captain Canuck* foi relançado em uma nova e atualizada versão. Dittmer dedica em seu livro uma análise sobre o personagem (p. 73). O autor explica que, quando as HQs do *Captain Canuck* foram retomadas em 1979, após um hiato na publicação, o personagem foi reformulado para ser mais lucrativo no competitivo mercado estadunidense. Uma das mudanças feitas no personagem foi a revelação de que, sem seu conhecimento, ele havia recebido sua capacidade de luta por meio de um raio alienígena do

da bandeira americana, parte considerável desses super-heróis tiveram uma vida breve nos quadrinhos. O *American Eagle*, por exemplo, era um cientista que ganhou superpoderes ao ser exposto a um raio negro misterioso, infundido com o sangue de uma águia. Estreou em *America's Best Comics* # 2, da Standard Comics em novembro de 1942. O *Captain Battle* (Capitão Batalha, em português) era um veterano da Primeira Guerra Mundial que decide impedir a Segunda Guerra antes que ela aconteça. Teve sua estreia em *Silver Streak Comics* #10 da editora Lev Gleason, no mês de maio de 1941, portanto, antes da entrada dos Estados Unidos no conflito. Já o *Captain Courageous* (Capitão Corajoso, em uma tradução literal) usava uma máscara em forma de estrela e tinha poderes sobrenaturais que o tornavam um "espírito da coragem". Sua estreia se deu nas páginas de *Banner Comics* #3, da Ace Magazines, em setembro de 1941. O *Capitão Bandeira* (no original, *Captain Flag*), tal como os demais, usa um traje feito com a bandeira americana, e sua história de origem inclui um acidente com uma águia que lhe deu força. Há também o *Fighting Yank*, que não apresentava as cores da bandeira, mas somente ela estampada discretamente em seu peito. Sua aparência era a de um soldado da Revolução Americana que retorna como um fantasma para ajudar seu descendente. E finalmente *Fighting American*, criado por Joe Simon e Jack Kirby, a mesma dupla que criou o Capitão América, no contexto da Guerra Fria, durante o macarthismo, mas não teve tanto sucesso<sup>37</sup>. Esses

---

espaço. Essa mudança em sua história de origem minou, conforme Dittmer, a identificação de muitos leitores canadenses com a narrativa da identidade canadense que o Capitão Canuck representava.

<sup>36</sup> O Capitão América, dentro da linha de argumentação de Dittmer, seria nacionalista por ter sido criado como um super-soldado pelo governo dos EUA, sendo ele uma encarnação de certos projetos de Estado, uma instrumentalização da figura do herói para fins políticos e ideológicos. Sua criação em plena Segunda Guerra Mundial, embora o país não estivesse imerso no conflito em um primeiro momento, reflete o contexto histórico em que os EUA se viram envolvidos na luta contra o nazismo e o fascismo.

<sup>37</sup> Sobre o *Fighting American* ver as páginas 87 a 89 da minha dissertação. RODRIGUES, Márcio dos Santos. **Representações políticas da Guerra Fria:** as histórias em quadrinhos de Alan Moore na década de 1980. 2011. 212 f. Dissertação (Mestrado em História) – Faculdade de Filosofia e

personagens são geralmente criados em momentos históricos específicos e expressam os valores e as preocupações da época em que foram concebidos. São nacionalistas, justamente por terem sido concebidos em um momento particular da história estadunidense, em que país precisava de simbologias para representar certos interesses e ideais.

O nacionalismo, como conceito, é muitas vezes utilizado pelos criadores de histórias em quadrinhos para representar questões geopolíticas e culturais e, no caso desses super-heróis, a afirmação de uma identidade nacional. O autor reconhece que o termo “super-herói nacionalista” não é amplamente utilizado e que muitos dos argumentos em seu livro podem ser aplicados a super-heróis em geral, já que a maioria dos super-heróis é composta por personagens que podem eventualmente assumir essa função de defesa da nação (até mesmo o Homem-Aranha e Batman) (p.7).

*Battle Hymn* apresenta um grupo de personagens que, do ponto de vista da forma, se enquadram no subgênero dos super-heróis patriotas, mas, do ponto de vista do conteúdo, apresentam uma abordagem crítica e complexa do nacionalismo e da guerra. Eles operam durante a Segunda Guerra Mundial, de maneira semelhante ao Capitão América e a outras figuras fantasiadas nacionalistas que *Dittmer* analisa. Todavia, a maneira como eles se portam uns com os outros acaba revelando uma crítica em relação à ideia de patriotismo e nacionalismo extremos. Em vez de simplesmente glorificarem o heroísmo e o patriotismo, Moore e Haun abordam a temática de uma forma questionadora, colocando em crise o papel dos super-heróis na construção da identidade nacional, em um momento em que o contexto geopolítico e cultural dos Estados Unidos era marcado pela Guerra ao Terror e pela política externa agressiva do governo Bush. A série é ambientada no final da

Segunda Guerra Mundial, mas aborda temas contemporâneos, como o papel dos Estados Unidos como potência global e a ambiguidade moral da guerra.

Essa abordagem mais crítica pode ser vista como uma contribuição contemporânea à discussão sobre o papel dos super-heróis na construção da identidade nacional e na representação simbólica do estado-nação.

Figura 10 - Capa *flip* para a edição #4



Fonte: MOORE et al. *Battle Hymn* #4, 2005.

Na *flip cover* de John Rubio para edição #4 (Figura 10), vemos *The Proud* e uma série de *Artificial Men*. O herói “estrelado” personifica ao longo da série um tipo de patriotismo que valoriza a imagem dos Estados Unidos e a preservação de sua grandeza através de uma iniciativa pessoal, individualizada, que, na capa, está em

contraposição com homens artificiais, sem autonomia, representados pela figura de vários *The Artificial Man*. Nessa edição, as circunstâncias da guerra tornam essa tensão ainda mais evidente e colocam em xeque o equilíbrio entre a defesa do país e um novo cenário que se abre, com a mecanização e a desumanização do mundo. *The Proud*, em edições anteriores, já havia sido retratado como um símbolo personalista e até mesmo egocêntrico, expressivo de uma postura nacionalista que coloca os interesses dos Estados Unidos acima de tudo<sup>38</sup>. Essa conotação foi desenvolvida pelos autores diante do *Defender*, através da qual foram testados os limites do patriotismo e do que realmente significa defender um país.

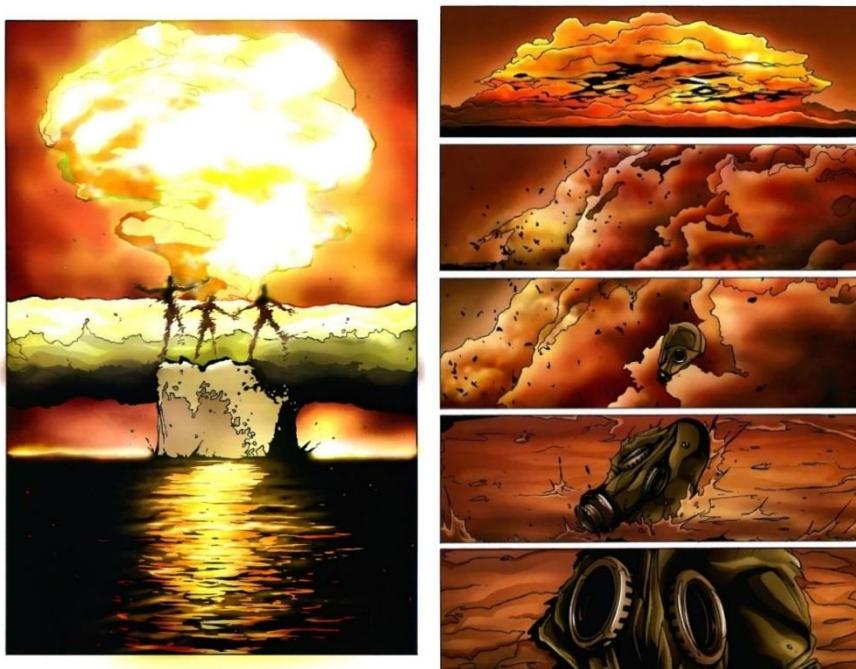
Nos últimos números, a história toma um rumo sombrio e melancólico. Há um ponto de ruptura entre a equipe com o assassinato de *Johnny Zip*, cometido por *Defender*. Esses eventos desencadeiam um desentendimento entre os heróis, com Quinn partindo desiludido com a ideia de trabalhar em equipe. Por sua vez, *Artificial Man* decide que é sua responsabilidade acabar com a guerra sozinho. O androide decide ir para a Alemanha para matar Hitler. Sob a pressão do governo, *The Proud American* é encarregado de detê-lo por quaisquer meios necessários, mesmo que isso signifique recorrer a medidas extremas. O debate acalorado entre *The Proud* e o androide é acompanhado por Quinn, que apenas deseja que ambos fiquem fora de suas águas. Em seguida, os personagens se deparam com um avião transportando uma bomba atômica, que acaba sendo jogada. Atingidos pelo ataque nuclear, *The Proud*, Quinn e o *Artificial Man* acabam sucumbindo.

A bomba atômica simboliza a impotência dos heróis frente à brutalidade da guerra e a destruição que ela causa, mas de um ponto de vista simbólico representa o término de uma era e o início de uma nova época para os arquétipos de super-heróis. A explosão nuclear marca o final da Segunda Guerra Mundial, mas também no

<sup>38</sup> Justamente por isso, poderíamos classificá-lo como um super-herói nacionalista no sentido desenvolvido por Dittmer, ou seja, um personagem que exalta os valores, crenças e tradições de uma nação.

âmbito da indústria o término da “Era de Ouro” e o começo da “Era de Prata dos quadrinhos”<sup>39</sup>. Essa conclusão da série ilustra a relação entre super-heróis e o contexto histórico, tanto da atmosfera histórica, quanto do meio editorial que os envolve.

Figuras 11 e 12 – O fim dos personagens marca uma nova Era



Fonte: MOORE et al.  
**Battle Hymn** #5, 2005,  
p.15-16.

<sup>39</sup> Eras de Ouro e Prata são utilizados neste ponto do texto como categorias nativas, não como períodos específicos que seriam entendidos como precisos ou analíticos para se compreender a historicidade dos quadrinhos nos Estados Unidos. Talvez fugindo um pouco do escopo, defende-se aqui que não sejam entendidas como categorias precisas. Ainda é comum ver trabalhos que encaixam produções dos EUA em uma estrutura rígida de categorias e períodos, simplificando demais a historicidade do meio estadunidense, como é o caso do livro *História dos Quadrinhos: EUA*, da editora Skript, um grande “bloco de notas” repleto de generalizações, falta de referência e modelo de história essencialmente factual e limitado. Categorias como as de Era surgiram na indústria de quadrinhos dos EUA e no fandom – isto é, entre os fãs e entusiastas – para descrever, particularmente, as histórias em quadrinhos de 10 centavos lançadas de 1938 a 1945 (GABILLIET, 2016). Em vez de celebrar as HQs como um meio de expressão, os discursos dos fãs sobre uma “era de ouro” se concentraram nas revistas do período da Segunda Guerra, retratando-as de forma nostálgica. Essa visão nostálgica alimentou a indústria e acabou sendo apropriada de forma acrítica até mesmo por pesquisadores (aqui, por pesquisadores, não me refiro aos autores do “bloco de notas” que chamam de livro, mas a outros estudiosos e até mesmo historiadores dos quadrinhos que, em alguns casos, adotaram essa perspectiva nostálgica como um ponto de partida para suas análises). Para maiores discussões sobre esse aspecto nostálgico e um tanto reducionista ver o artigo *The “âge d’or de la BD” and the “golden age of comics.” On the Franco-Belgian and American uses of the notion that gave birth to a fandom for comics* (1961-2015), do historiador Jean-Paul Gabilliet (2016).

Na sequência acima vemos a conclusão da série. Simbolicamente, ela representa a transição para uma nova fase (daí, o título "*A new age dawning*", que significa "Uma nova era surgindo"). A explosão da bomba atômica simboliza não apenas o fim da Segunda Guerra Mundial, mas também um novo momento histórico, em que a ameaça da guerra nuclear se fará constante. É uma nova atmosfera que se abre, a da crescente tensão da Guerra Fria. As relações geopolíticas serão moldadas por essa sombra nuclear, enquanto a humanidade enfrenta o desafio de coexistir com a constante ameaça de aniquilação total. Além disso, a morte desses personagens icônicos, arquetípicos, destaca a fragilidade da identidade nacional construída em torno dos super-heróis patriotas. Os valores e ideais que eles representavam foram expostos como frágeis e vulneráveis diante da brutalidade da guerra e da violência. Assim, as Figuras 11 e 12 simbolizam a transição para uma nova era de incertezas e desafios, tanto no contexto histórico representado na trama quanto do momento histórico mais amplo em que a série foi produzida, em que a série foi publicada. O encerramento da história expressa, deste modo, a mudança na percepção da sociedade em relação aos super-heróis nacionalistas e sua função no imaginário político.

### **Abrindo em vez de concluir**

Dos anos 1940 aos dias de hoje, a história dos EUA tem sido permeada por uma série de disputas internas e ideológicas, que se tornam ainda mais evidentes em momentos de guerra e conflito. A série *Battle Hymn*, como discutimos, se presta a evidenciar tais disputas e o faz, de forma alegórica, apresentando um grupo de heróis superpoderosos lutando contra os nazistas durante a Segunda Guerra Mundial. A luta contra os nazistas, um inimigo comum, unifica esses heróis em torno de um objetivo maior, mas não apaga suas diferenças ideológicas e políticas. A

mesma situação se viu no mundo “real” durante a guerra de 1939-1945, em que a luta contra o Eixo unificou o país em torno de um objetivo comum, mas não eliminou as divergências políticas e ideológicas entre os ditos americanos.

*Battle Hymn* consegue, assim, criar uma narrativa que não se limita a exaltar uma visão idealizada da sociedade estadunidense ou dos heróis superpoderosos que, do final dos anos 1930 para cá, desfilam nas páginas dos *comics*. Em vez disso, a série apresenta uma abordagem mais crítica, reconhecendo as contradições que permeiam o país e seus símbolos nacionais (incluindo aqui também os super-heróis). Essa abertura para uma narrativa mais problematizadora permite que nós historiadores dos Estados Unidos possamos nos envolver com a série, com seus personagens e com lutas que travam. Através desses temas, *Battle Hymn* traz importantes reflexões sobre a história estadunidense, incluindo o imaginário que moldou o país e o papel que as virtudes e ideais personificados em certos arquétipos desempenham na construção de uma nação.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BACZKO, Bronislaw. **A imaginação social.** In: LEACH, Edmund [et al.]. *Anthropos-Homem*. Lisboa, Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 1985. p. 296-314.

BODNAR, John. **Divided by Terror: Patriotism in Post- 9/11 America.** Chapel Hill: University of North Carolina Press, 2021.

BOYER, Paul. **By the Bomb's Early Light: American Thought and Culture at the Dawn of the Atomic Age.** New York: Pantheon, 1985.

BROOKER, Will. **Batman unmasked: Analyzing a cultural icon.** New York and London: Bloomsbury Publishing USA, 2013.

BURGOS, Carl. “The Human Torch”. **Marvel Comics # 1.** New York: Timely, Agosto/Outubro de 1939.

CASTORIADIS, Cornelius. **A instituição imaginária da sociedade.** Coleção Rumos da Cultura Moderna. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2000.

DAKIN, Brett. **American Daredevil: Comics, Communism, and the Battles of Lev Gleason.** Nova York: Penguin Random House, 2020.

DITTMER, Jason. **Captain America and the nationalist superhero: metaphors, narratives, and geopolitics.** Philadelphia: Temple University Press, 2013.

FERTIG, Mark. **Take That, Adolf! The Fighting Comic Books of the Second World War.** 1. ed. Fantagraphics Books, 2017.

GABILLIET, Jean-Paul. **Des comics et des hommes: histoire culturelle des comic books aux Etats-Unis.** Paris: Editions du Temps, 2006.

\_\_\_\_\_. The “âge d’or de la BD” and the “golden age of comics.” **On the Franco-Belgian and American uses of the notion that gave birth to a fandom for comics (1961-2015).** Le Temps des medias, v. 27, n. 2, 2016, p. 139-151.

GAMSON, William A.; MODIGLIANI, Andre. **Media discourse and public opinion on nuclear power: A constructionist approach.** American journal of sociology, v. 95, n. 1, 1989, p.1-37.

GINZBURG, Carlo. **Medo, reverência, terror: Quatro ensaios de iconografia política.** Tradução de Federico Carotti, Júlio Castaño Guimarães e Joana Angélica d’Avila Melo. São Paulo: Companhia das Letras, 2014.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Production of presence: What meaning cannot convey.** Stanford University Press, 2004.

HALL, Richard A, **The American Superhero: Encyclopedia of Caped Crusaders in History.** Santa Barbara: ABC: CLIO, 2019.

HIGHSMITH, Patricia; VON PLANTA, Anna; SCHENKAR, Joan. **Patricia Highsmith: Her Diaries and Notebooks: 1941-1995.** New York: Liveright Publishing Corporation, 2021.

IMAGE COMICS. **Jeremy Haun.** Disponível em <https://imagecomics.com/creators/jeremy-haun>

MOORE, B. Clay. **Linktree** - **B. Clay Moore**. Disponível em: <https://linktr.ee/bclaymoore>. Acesso em: 15 de março de 2023.

MOORE, B. Clay; HAUN, Jeremy; PARKS, Ande. **Battle Hymn #1**. Berkeley: Image Comics, Janeiro de 2005.

\_\_\_\_\_. **Battle Hymn #2**. Berkeley: Image Comics, Abril de 2005.

\_\_\_\_\_. **Battle Hymn #3**. Berkeley: Image Comics, Junho de 2005.

\_\_\_\_\_. **Ande. Battle Hymn #4**. Berkeley: Image Comics, Setembro de 2005.

\_\_\_\_\_. **Battle Hymn #5**. Berkeley: Image Comics, Outubro de 2005.

MOREAU, Diego; MACHADO, Laluña. **E-Book Biografias: Uma leitura complementar da História dos Quadrinhos: EUA**. Disponível em <https://skripteditora.com.br/site/wp-content/uploads/2021/12/hhq-ebook.pdf>

PEARSON, Roberta E.; URICCHIO, William. **The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and his Media**. London and New York: Routledge, 1991.

RODRIGUES, Márcio dos Santos. **Apontamentos para a Pesquisa Histórica sobre Quadrinhos**. In: CALLARI, Victor; RODRIGUES, Márcio dos Santos (orgs.). **História e Quadrinhos: contribuições ao ensino e à pesquisa**. Belo Horizonte, MG: Letramento, 2021, p.19-61.

\_\_\_\_\_. **Representações políticas da Guerra Fria: as histórias em quadrinhos de Alan Moore na década de 1980**. Dissertação (Mestrado em História) – Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Departamento de História, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011.

SCHOMBURG, Alex et al. **The Black Terror #5**. New York, NY: Nedor Publications, 1944.

SCHOMBURG, Alex et al. **The Black Terror #12**. New York, NY: Nedor Publications, 1945.

STRÖMBERG, Fredrik. **Comic Art Propaganda: A Graphic History**. New York: St. Martin's Griffin, 2010.

THOMAS, Roy (editor); GOODWIN, Archie (editor). **The Invaders #20**. New York: Marvel Comics, 1975.

YOE, Craig. **Super Patriotic Heroes**. San Diego: IDW/Yoe Books, 2018.

Recebido em Maio de 2023.

Aprovado em Junho de 2023.

**O segredo dos castelos  
dos patos nos quadrinhos Disney**

**The secret of ducks' castles  
in disney comics**

*Marcus Vinicius de Paula*<sup>1</sup>

*Lucas Almeida de Melo*<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Professor do Departamento de História e Crítica da Arte e do Programa de Pós-Graduação em Design da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Mestre em História e Crítica da Arte pela PPGAV-EBA/UFRJ. Doutor em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. E-mail: depaulamarcusvinicius@gmail.com. ORCID: 0000-0003-4870-9249

<sup>2</sup> Licenciado em Educação Artística – Artes Plásticas (2018) – e Bacharel em História da Arte (2022), ambos pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Especialista em Ensino Contemporâneo de Arte pela Faculdade de Educação e Colégio de Aplicação da UFRJ (2020). Mestrando em Design pelo Programa de Pós-Graduação em Design da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ. Professor de Artes dos Municípios de Rio das Ostras (RJ) e Casimiro de Abreu (RJ). E-mail: lmelo496@gmail.com. ORCID: 0000-0001-8518-8839

## RESUMO

Este artigo analisa, contrapõe e problematiza três características que influenciaram o design da Família Pato das HQs Disney: a iconografia zoomórfica, o caráter atemporal das narrativas e a ancestralidade medieval. A reflexão parte de uma crítica aos comentários de Ariel Dorfman e Armand Mattelart, em “Para ler o Pato Donald”, a respeito da maneira por meio da qual esses personagens lidam com a passagem do tempo. Seguiremos afirmando que o Tio Patinhas e o Pato Donald, desenhados por Carl Barks, eram figuras fundamentalmente contemporâneas, ou seja, expressavam anseios e questionamentos de seu criador em relação à sua própria época. O objetivo é averiguar, primeiro, de que modo a iconografia zoomórfica participava ou potencializava o caráter crítico desses personagens para, em seguida, tentar compreender em que medida a inserção de uma ascendência feudal europeia os modifica. Essa transformação será analisada sob uma perspectiva iconológica que interliga a semântica visual de animais humanizados e os sentidos simbólicos da imagem do castelo para a Disney.

**PALAVRAS-CHAVE:** quadrinhos Disney, design de personagem, zoomorfismo, iconologia.

## ABSTRACT

This article analyzes, oppose and problematizes three characteristics that influenced the design of the Duck Family of Disney comics: the zoomorphic iconography, the timeless character of the narratives and the medieval ancestry. The reflection starts from a critique of the comments by Ariel Dorfman and Armand Mattelart, in *How to Read Donald Duck*, about the way in which these characters deal with the passage of time. We will continue to say that Uncle Scrooge and Donald Duck, designed by Carl Barks, were fundamentally contemporary figures, that is, they expressed their creator's yearnings and questions about his own time. The objective is to verify, first, how the zoomorphic iconography participated or potentiated the critical character of these characters, and then, try to understand to what extent the insertion of a European feudal ancestry modifies them. This transformation will be analyzed from an iconological perspective that interconnects the visual semantics of humanized animals and the symbolic meanings of the castle image for Disney.

**KEYWORDS:** Disney Comics, Character design, zoomorphism, iconology.

## Introdução

“Não há nada de errado em nascer num terreiro de patos, contanto que você tenha sido chocado de um ovo de cisne.”

O Patinho Feio, de Hans Christian Andersen (TATAR, 2004, p. 302).

Este texto analisa o valor que passa a ser conferido ao passado medieval europeu dos patos antropomórficos das histórias em quadrinhos (HQs) produzidas pela Walt Disney Company, em contraponto ao caráter fundamentalmente contemporâneo atribuído por Carl Barks a esses personagens. A meta final é entender em que medida essas mudanças afetam o simbolismo dos mais ordinários membros da família biológica dos *Anatidae* e, por conseguinte, o conceito visual da família Pato, dos quadrinhos Disney. Começaremos expondo e criticando as observações feitas por Ariel Dorfman e Armand Mattelart, em “Para ler o Pato Donald: comunicação de massa e colonialismo”<sup>3</sup>, sobre o sentido ideológico da passagem do tempo nas histórias criadas por Carl Barks (1901-2000).

Seguiremos estabelecendo paralelos entre os *funny animals*<sup>4</sup> dos quadrinhos e uma longa tradição alegórica e zoomórfica, e também a maneira como a Disney lida e utiliza o passado medieval europeu para a construção de personagens e de sua imagem empresarial.

<sup>3</sup> O livro foi publicado no Chile, em 1971, e no Brasil, com tradução de Álvaro de Moya, em 1977.

<sup>4</sup> *Funny animals* é um gênero de quadrinhos voltado para o humor que surgiu no contexto norte-americano do final do século XIX. Segundo Roberto Elísio dos Santos (2002, p. 78), são “histórias com animais antropomorfizados”, cujo pioneiro foi “The Little Bears”, de James Swinnerton, criado em 1895. O gênero se popularizou nas tiras diárias com “Karzy Kat”, de George Harriman, criado em 1910, e o “Gato Felix”, de Otto Messmer, em 1917. Esses personagens, muitas vezes, “se prestam à crítica social e à sátira política” (SANTOS, 2002, p. 79).

Finalmente, analisaremos trechos de alguns episódios específicos de quadrinhos, coletados entre a década de 1940 até 2006, que mostram castelos, indicando uma origem europeia e aristocrática para a família Pato. Queremos pensar ou repensar de que modo essa questão afeta o zoo-alegorismo que participa do design desses personagens.

A discussão apresentada neste artigo busca responder à seguinte questão: os simplórios “patos civilizados” (DORFMAN; MATTELART, 1977, p.125), apresentados como herdeiros da velha Europa, transformam-se em pretensiosos cisnes principescos ou esse dado paradoxal potencializa o caráter cômico e crítico do zoomorfismo?

### **Os Patos de Carl Barks e o consumo do tempo**

Dorfman e Mattelart explicam que os patos e ratos das histórias em quadrinhos da Disney são abordados por uma perspectiva temporal que poderia ser caracterizada como o “eterno hoje”. Lembram que nesse mundo “tudo se move, mas nada muda” (DORFMAN; MATTELART, 1977, p.106). Com isso, eles querem dizer que cada aventura é independente da outra e, por isso, não constituem uma ação temporal em que um episódio modificaria as circunstâncias do próximo, ou seja, não identificam uma noção de passado e, muito menos, ancestralidade familiar.

Provavelmente essas críticas sobre esse eterno presente são desdobramentos da análise que Umberto Eco (1993) fez do Super-Homem em “Apocalípticos e integrados”, publicado originalmente em 1965. O autor inicia sua análise filosófica lembrando a noção aristotélica de tempo, que “implica uma ideia de sucessão” (p. 254) e causalidade, a qual determina que o tempo precedente indica o sequente. Eco explica que cada aventura está internamente

sujeita à sequencialidade cronológica, mas quando terminava um arco narrativo, o que iniciava partia do mesmo ponto que principiara o precedente. Ele afirma que esse é um fator importantíssimo para criar a dimensão mítica do herói.

Indiferente a essas reflexões ético-filosóficas, a justificativa de Barks era bem mais pragmática e estava diretamente associada à sua consciência de que criava histórias para uma mídia de massa e que a autonomia espaço-temporal<sup>5</sup> de cada episódio permitia que o leitor pudesse acessar cada história de modo independente e isso não obstruiria as vendas. Era uma estratégia mercadológica adotada conscientemente, pois desejava que o leitor pudesse começar por qualquer aventura (ANDRAE, 2017, p. 147). Além disso, Barks não tinha nenhuma intenção de criar qualquer tipo de referencial pregresso para a família Pato, pois queria ter liberdade para alterar o passado e as relações familiares de acordo com as exigências narrativas (ANDRAE, 2017, p.149)<sup>6</sup>. Independentemente do motivo, o fato é que esses personagens foram afetados por esse dado temporal.

Por outro lado, existem outros ingredientes, citados por Dorfman e Mattelart, que problematizam ainda mais a representação do tempo dos patos, pois apesar de colocarem ênfase crítica sobre esse eterno tempo presente a-histórico, não deixam de comentar que o passado surge de duas formas. Primeiro, como nostalgia da infância, como um paraíso perdido. Disso, resulta que Patópolis seja um lugar “onde todos estão vestidos como crianças” europeias do início do século XX (DORFMAN; MATTELART, 1977, p. 106).

<sup>5</sup> Patópolis – Duckburg, em inglês – criada por Carl Barks, em 1944, também não tinha definição geográfica rígida.

<sup>6</sup> Porém, parece que, a partir do episódio “Nadando em dinheiro” (“Only a poor old man”), de 1952, Barks sentiu a necessidade de humanizar o perverso Patinhas e começou a criar um passado de pioneiro para o personagem (ANDRAE, 2017). Esses indícios de passado foram, depois, utilizados por Don Rosa para compor uma saga, da qual trataremos mais tarde.

Habitam, portanto, um passado que coincide com o período da infância de Walter Elias Disney (1901-1966)<sup>7</sup>.

A segunda forma de lidar com o passado seria invadir e tomar posse de diferentes épocas “com a mesma estrutura do presente”, colonizando a história com as “preocupações e valores do momento atual” (DORFMAN; MATTELART, 1977, p. 112). Essa seria, então, a fórmula do “antiquário Disney”, onde se consome “o tempo histórico a preços remarcados” (DORFMAN; MATTELART, 1977, p. 113). Acreditamos que Dorfman e Mattelart não estivessem se referindo a episódios ambientados no passado (como se os patos fizessem viagens no tempo<sup>8</sup>), mas às aventuras ao redor do mundo, que mostravam monumentos e objetos históricos de diversas culturas (inspirados em reportagens da *National Geographic*<sup>9</sup>). Justamente dentro de uma dessas aventuras surgirá um castelo medieval escocês que, diferente de outros monumentos históricos, afetará o passado e o caráter simbólico desses patos.

Desse modo, entendemos que o eterno presente é uma característica das HQs desses patos suburbanos<sup>10</sup>, desenhados por Carl Barks. Vamos, então, tentar verificar de que modo a inserção de uma genealogia feudal contribuiu para redefinir o sentido iconológico desses personagens. Porém, antes, precisamos refletir um pouco sobre as tradições zoo-alegóricas para que

---

<sup>7</sup> Dentro dos limites deste artigo, não discutiremos o simbolismo desse dado nostálgico, mas não é um dado isento de sentido.

<sup>8</sup> Barks raramente escreveu aventuras em que ocorresse uma volta mágica no tempo. Uma exceção é a aventura denominada “Na velha Califórnia” (“In old California”), publicada nos EUA, em 1951, e no Brasil, em 1987.

<sup>9</sup> Thomas Andrae cita, em seu livro, diversas declarações de Barks, explicando a importância dessa revista, pois ele não visitou os locais onde se desenrolavam as aventuras.

<sup>10</sup> Roberto Elídio dos Santos (2002) explica que Barks, geralmente, ambientava as histórias curtas em Patópolis e relatava crises banais na “tranquilidade suburbana” (p. 135-136) de Donald, “um tipo urbano às voltas com tarefas cotidianas” (p. 164). Obviamente, Vovó Donalda não fazia parte desse grupo, pois representava um modo de vida rural e nostálgico.

possamos entender melhor a diferença entre os *funny animals* ordinários, e sem passado, e as bestas com *pedigree* e história que surgem nos longas-metragens da Disney.

### Potencial crítico e marginal do zoomorfismo

W. J. T. Mitchell (1994) cita John Berger para explicar que a relação entre homens e animais está inscrita na origem mítica da metáfora, pois provavelmente as primeiras metáforas visíveis, produzidas pelos homens, foram também suas primeiras pinturas que retratavam animais. O autor acrescenta, perguntando “qual é a função das metáforas zoomórficas?” (p. 333-334). Ele responde que é o domínio do homem sobre a natureza, expressa na figura do homem como animal. Porém, Carl Barks parece questionar o caráter zoo-alegórico da família Pato, declarando: “nunca pensei neles como patos. Sempre imaginei como pessoas.” (ANDRAE, 2017, p. 31). Don Rosa (2021, p. 8), por sua vez, acrescenta que não eram como o Patolino que “levava tiros de caçadores e voava para o sul quando o inverno se aproximava (não ia de avião).” Porém, é preciso levar em consideração que Patolino e Pernalonga, criados em 1943 por Tex Avery, eram animais selvagens e os patos da Disney moram em uma cidade e lembram animais domésticos. A esse respeito, Mitchell complementa que os animais também servem para figurar o sub-humano, o bestial e a servidão mecânica que o homem impingiu aos animais domesticados (inclusive a outros humanos). Chega a comparar o trabalho imposto aos animais ao trabalho mecânico que o sistema capitalista implementou por meio do taylorismo (MITCHELL, 1994, p. 333-334). Portanto, existe um lado da relação zoo-alegórica que diz respeito literalmente ao “burro de carga”, ou seja, animais domésticos, cujo simbolismo está associado ao imediatismo da função pragmática e servil.

É inevitável reconhecer que o *design* desses personagens os caracteriza como *funny animals* (ANDRAE, 2017, p. 19), que satirizam os costumes de norte-americanos brancos, modernos (ANDRAE, 2017, p. 31). Roberto Elísio dos Santos (2002, p. 76), por sua vez, explica que “as histórias de animais falantes ou antropomorfizados fazem parte da cultura e do imaginário ocidental há milhares de anos.” Cita as religiões zoomórficas e as fábulas de Esopo, no século VI a.C. e sua famosa reformulação por Jean de La Fontaine, no século XVII. Lembra que essas fábulas utilizavam animais de forma alegórica para criticar, com humor, o comportamento humano. Segundo J. R. R. Tolkien (2020, p. 29), nas fábulas, “a forma animal é só uma máscara sobre um rosto humano”. Não estamos afirmando que os *funny animals* nos quadrinhos norte-americanos, da Era de Platina fossem a mesma coisa que as fábulas, mas parecem ser um desdobramento dessa tradição. O próprio Barks se perguntou se não “seria ótimo se daqui a mil anos minhas histórias fossem como as fábulas de Esopo?” (ANDRAE, 2017, p. 377).

Thomas Andrae (2017, p. 31) entende que as fábulas são “um tipo de conto didático [...] que parodia a estupidez humana pela representação de tipos de pessoas como animais.” Andrew Teverson (2013, p. 22-23), por sua vez, explica que, geralmente, características simbólicas específicas são atribuídas para cada espécie e as fábulas modernas, cujo grande representante é La Fontaine, têm objetivo de transmitir mensagens moralistas<sup>11</sup>. Informa, também, que essa função zoo-alegórica tem relações estreitas com a tradição dos bestiários.

“Bestiário” é um termo medieval que se referia a um tipo de compilação

<sup>11</sup> A teoria literária sobre as fábulas indica que faziam parte de um repertório milenar transmitido oralmente, que foi registrado em diversas ocasiões. A tradição ocidental aponta que os principais registros foram feitos por Esopo (620-564 a.C.), Fedro (séc. I d. C.) e Jean de La Fontaine (1621-1695). Somente no último teria ficado efetivamente definido um texto de moral da história no final de cada conto.

didática que, a partir do século XII, passou a ser escrita em verso ou prosa, na qual características morais dos mais diversos animais, reais e imaginários, eram destacadas (DELACAMPAGNE; DELACAMPAGNE, 2003, p. 7). Tratava-se de um sistema de “domesticação” moral dos significados, ou seja, era um vocabulário lido segundo sentidos religiosos inequívocos (HECK; CORDONNIER, 2012, p. 26).

Entretanto, Heck e Cordonnier (2012, p. 86) advertem que havia uma parte decaída desse universo alegórico zoomórfico. Essa iconografia era pintada nas margens dos manuscritos iluminados e tinham como função exemplificar o erro e fazer rir (HECK; CORDONNIER, 2012, p. 86). O objetivo era mostrar o mundo de ponta-cabeça para produzir crítica social (HECK; CORDONNIER, 2012, p. 97). É neste grupo marginal que encontramos grande quantidade dos seres que são em parte animais e em parte humanos (HECK; CORDONNIER, 2012, p. 86). Era, também, nesse espaço pictórico marginal que, algumas vezes, as fábulas eram representadas (HECK; CORDONNIER, 2012, p. 100). Essa iconografia periférica poderia, inclusive, parodiar as figuras principais, pintadas no centro das páginas, sujeitas aos significados teológicos dos bestiários (HECK; CORDONNIER, 2012, p. 101).

Essas bestas marginais e decaídas (Figura 1) representam o lado espúrio, sem *pedigree*, da iconografia medieval, ou seja, seres excluídos da tradição enciclopédica dos bestiários oficiais<sup>12</sup>. Porém, existe outro aspecto que nos importa ressaltar, pois há, normalmente, uma função crítica nessas imagens que é nos conduzir para o presente, a atualidade. Queremos dizer com isso que enquanto o bestiário referenciava a iconografia central, protagonistas da página, muitas vezes utilizada para retratar temas históricos – fossem bíblicos, heráldicos, românicos ou astrológicos –, a marginália reintroduzia o tema na

---

<sup>12</sup> Para maiores informações sobre a marginália medieval indicamos CAMILLE, 2015.

atualidade do cotidiano para satirizar os costumes<sup>13</sup>.

Figura 1 – Fólio 182v do “Saltério Luttrell”, cerca de 1320-1340. Iluminador e copista desconhecidos. Acervo da British Library.



Fonte: <https://www.bl.uk/learning/images/medieval/monstrous/large97324.html>

Segundo Hans Belting, eles diferiam substancialmente dos animais catalogados nos bestiários, pois seriam criaturas nas quais as formas escapam a toda interpretação. Diferente de todos os animais da criação cristã, que teriam sido nomeados por Adão, essa iconografia marginal não figura em nenhum bestiário. São bestas inomináveis, conforme afirma Belting (2012, p. 26)<sup>14</sup>.

<sup>13</sup> Isso ocorre, por exemplo, no “Livro de horas”, de Jeanne d’Evreux, produzido por Jean Pucelle, entre 1324 e 1328, no qual a maioria das figuras centrais retratam personagens históricos bíblicos, mas a iconografia marginal, muitas vezes, mostra bestas imorais associadas às figuras humanas, com trajes contemporâneos à época em que o manuscrito foi iluminado.

<sup>14</sup> Por mais que dragões, unicórnios, grifos e sereias, também monstruosos e fantásticos, assemelham-se a esse repertório caótico marginal, e representam, tal como leões e cervos, a mascote, o animal civilizado que com elegância decora brasões da nobreza feudal.

Em oposição a esse zoomorfismo decaído, o dicionário “Informe”, de Yve-Alain Bois e Rosalind Krauss (1997, p. 26), coloca em questão o princípio antropomórfico que rege a estética clássica. Os autores afirmam que o homem (acreditamos que estão propositalmente se referindo ao sexo masculino e não à humanidade) tem orgulho de ser ereto e ter emergido do estado animal, mas advertem que esse orgulho é fundado na repressão e, acrescentaríamos, determina modelos que são utilizados para fins didáticos civilizatórios. Acreditamos que esse porte antropomórfico, fundamental para enaltecer as figuras protagonistas, dialoga com os referenciais morais dos bestiários<sup>15</sup>. Em contrapartida a essa postura, existe a possibilidade de exploração crítica por meio da inversão abjeta e monstruosa que parece caracterizar as bestas marginais, quadrúpedes e rastejantes, que poderiam ser representadas por quimeras ou camponeses (o lugar do homem simples era à margem<sup>16</sup>).

Carl Barks, por sua vez, tenta demonstrar que em suas histórias atemporais não existe lugar para animais fantásticos, oriundos de bestiários. No episódio “Em busca do unicórnio” (1950), o Tio Patinhas incumbe Donald e os sobrinhos da missão de procurar um unicórnio para seu zoológico particular, onde coleciona todos os tipos de animais. Donald alega que os unicórnios não existem, que são frutos da imaginação, mas já haviam passado diante da jaula do “inominável” Gnufi (uma besta com dentes, bico em forma de corneta, asas de morcego e chifres de cervo). No desenrolar da história, o unicórnio comprova ser parte da biologia terrestre e não um ser simbólico-mágico (do mesmo modo que Donald não é um pato falante feérico, como o Gato de Botas,

<sup>15</sup> Esse orgulho antropocêntrico não se refere literalmente à oposição entre figuras eretas ou quadrúpedes. O caráter abjeto que existe no zoomorfismo pode se manifestar numa besta verticalizada; o que importa é que a “nobreza” humana não a tenha contaminado.

<sup>16</sup> Paulo Ramos (2011, p. 37) mostra que a formulação aristotélica sobre a comédia se fundamenta numa oposição ao trágico e que, por isso, define que “a comédia [...] representa os chamados “homens baixos (os não nobres).” Certamente, não estava se referindo ao camponês feudal, mas se adequa ao papel que lhe é destinado na marginália.

por exemplo).

Para completar essa experiência metalinguística, Don Rosa criou uma história curta intitulada “Bicharada mitológica” (de 1987), que cita a caçada ao unicórnio de Barks. Dessa vez, os sobrinhos de Donald vão pesquisar animais silvestres e o tio tenta pregar uma peça, fazendo desfilar bestas inomináveis que ele cria utilizando disfarces. Contrariando as expectativas de Donald, os meninos patos encontram nomes para todas as bestas no famoso Manual dos Escoteiros (Figura 2), que funciona como um bestiário absurdo. A história pode ser vista como uma referência metalinguística para o zoomorfismo dos patos falantes, pois eles mesmos são tão estranhos e tão reais quanto aqueles animais engraçados. No entanto, essa bicharada mitológica é tratada como mero disfarce, pois, dentro daquele contexto, animais fantásticos, paradoxalmente, não existem.

Figura 2 – Último quadro da página 53 do 1º volume de “Tio Patinhas e Pato Donald -



Biblioteca Don Rosa.” Editora Panini Comics. Artista: Don Rosa. Coleção particular.

Mas como se explicam, então, os patos falantes?

O pato é um animal muito esquecido nas fábulas e bestiários. Aparece pouco em Esopo ou La Fontaine e, segundo Christian Heck e Rémy Cordonnier, é um animal que raramente figura nas iluminuras medievais. Mas, por outro

lado, livros de caça e de culinária da Baixa Idade Média atestam sua presença. De acordo com Heck e Cordonnier (2012, p. 117), a raridade de citações está associada à sua função banal-doméstica e ao fato de não ter sido citado pela Bíblia e praticamente ignorado pelos mitos clássicos. Coincidentemente, a maioria do bestiário *funny animals* era composta por animais domésticos, enquanto as fábulas de Esopo e La Fontaine retratam muito mais leões, lobos e raposas (DENTERGHEM, 2015, p. 64). Para piorar, a família Pato se parece mais com marrecos, ou *anas platyrhynchos domesticus*, mais especificamente o *long island duck*, que foi introduzido nos EUA no século XIX, por um homem de sobrenome escocês “McGrath”. Portanto, não é um pato selvagem nativo, mas uma espécie domesticada há 3 mil anos (não veio da Escócia, e sim da China). Com esse histórico simbólico, *made in China*, podemos caracterizar os patos dos quadrinhos Disney como animais associados à trivialidade pragmática e imediata do cotidiano e não a algum simbolismo tradicional, moral e histórico. Além disso, um dos raros contos de fadas que fala de patos, “O patinho feio”, de Hans Christian Andersen (publicado em 1843), os coloca em contraponto aos majestosos cisnes (que povoam o imaginário ocidental como ícones de elegância, magnificência e fidalguia<sup>17</sup>). Podemos deduzir, então, que os patos dos quadrinhos (mesmo o Tio Patinhas com toda a sua fortuna) eram marrecos domesticados, associados ao pragmatismo das necessidades imediatas, simplórios e, definitivamente, sem qualquer *pedigree* escocês. Portanto, o zoólegorismo deles indica que são seres “ordinários, tentando enfrentar a vida do dia a dia” (ANDRAE, 2017, p. 18).

<sup>17</sup> O cisne era símbolo de Vênus e da beleza. Pode-se vê-los, cumprindo essa função, em um famoso afresco de Francesco del Cossa, de 1470, no Palazzo Schifanoia, em Ferrara, na Itália. Além disso, no século XIX o balé de Piotr Tchaikovsky, “O lago dos cisnes” (de 1877), difundiu em todo o mundo o sentido de nobreza desse animal. Ludovico II da Baviera, o “rei de conto de fadas”, utilizou o cisne como símbolo heráldico. Em 1956, a Metro-Goldwyn-Mayer refilmou “O cisne”, uma peça de Ferenc Molnár (1878-1952), escrita em 1914, que utilizava essa ave como símbolo da graça da nobreza europeia.

Para que possamos entender a transformação dos marrecos comuns em aves nobres, precisamos, então, contrapor o eterno presente das aventuras de Barks com o simbolismo historicista que se manifestou no âmago da Disney, desde “Branca de Neve e os sete anões.” Personagens de longa-metragem de animação desfrutam de uma relação com o passado e a história que é bem distinta da desenvolvida por Barks.

### **Nobreza feudal nos contos de fadas da Disney**

Enquanto as fábulas marginais da família Pato, de Barks, aprisionam seus personagens no eterno tempo presente do dia a dia trivial, os contos de fadas libertam o leitor “das realidades enfadonhas da vida cotidiana”. (TATAR, 2004, p. 8) direcionando sua imaginação para um passado longínquo e encantado<sup>18</sup>. Don Rosa (2021, p. 9) declarou que não via os patos das HQs da Disney como “criaturas de contos de fadas” que habitam num mundo feérico, pois acreditava que essa postura estragaria o charme realista “desses personagens barkisianos”. Por mais que uma aventura tivesse elementos de contos de fadas, “não lidam com reis, príncipes e princesas” (ANDRAE, 2017, p. 221).

Benedetto Croce (2018, p. 555) explica que apesar de sabermos que os contos de fadas têm origem na cultura oral e popular, só podemos estudá-los por meio dos registros literários, (CROCE, 2018, p. 555) e informa, também, que um dos primeiros registros que se conhece foi feito por Giambattista Basile (1566-1632), um nobre napolitano. Por esse motivo, a aparência de Cinderela é descrita sob uma perspectiva do luxo cortesão da época (BASILE, 2018, p. 550).

---

<sup>18</sup> J. R. R. Tolkien (2020, p. 88) observa que o começo padrão do “era uma vez”, apesar de indicar que a história vai se desenrolar num tempo passado, “não cita o nome do lugar ou época, terra ou pessoa”.

Basile era um conde que “ao recolher em livro as fábulas populares da região de Campânia, sistematiza o imaginário popular e lhe dá um *status* aristocrático e refinado” (BASILE, 2018, p. 19). Charles Perrault (1628-1703), muito influenciado por Basile, deu prosseguimento a essa tradição, transformando narrativas populares em elegantes relatos povoados por princesas bem-vestidas e príncipes galantes (TEVERSON, 2013, p. 53)<sup>19</sup>. A própria origem da expressão “contos de fadas” está muito comprometida com esse contexto refinado e afastado da cultura oral popular, pois é atribuída à baronesa d’Aulnoy (1652-1705), nobre francesa, contemporânea de Perrault (SILVA, 2021, p. 34)<sup>20</sup>.

Nos contos de fadas também costumam aparecer animais fantásticos, presentes nos bestiários medievais e muito utilizados pela iconografia heráldica, como o dragão, o unicórnio e o grifo, caracterizando desse modo, uma nobreza zoomórfica (SILVA, 2021, p. 30-31)<sup>21</sup>. O melhor exemplo, e que vamos utilizar como modelo de contraponto ao sentido zoomórfico da família Pato, é o *design* da personagem Fera, da animação “A Bela e a Fera”, lançada em

---

<sup>19</sup> Nelly Novaes Coelho (2012, p. 59-62) enfatiza ainda mais essa relação entre a tradição dos contos de fadas e a cultura cortesã, afirmando que muitos contos de fadas – talvez principalmente os que mencionam príncipes encantados – possuem raízes na difusão histórica do ideal do “amor cortês”, ou seja, refletem a mentalidade das damas e cavaleiros bretões do século XII, que se disseminou nas elites feudais europeias.

<sup>20</sup> O par Jacob Grimm (1785-1863) e Wilhelm Grimm (1786-1859), por sua vez, grandes referências do Romantismo, buscaram associar os contos à identidade nacional alemã (TEVERSON, 2013, p. 62), aproximando, em certo sentido, do estilo gótico, que foi revivido com o mesmo intuito nacionalista. O objetivo era resgatar a origem oral, popular, mas acabaram inserindo historicismo medievalista e moralismo burguês.

<sup>21</sup> É preciso frisar também que nos longas-metragens de animação também existem personagens oriundos do universo *funny animals*, que ficavam responsáveis por proporcionar as *gags* e retratar o mundo de animais e humanos sem *pedigrees*, semelhantes aos encontrados nas tiras dos jornais e nos curtas, porém, mesmo esse bestiário foi contaminado pelo historicismo e pelo simbolismo encyclopédico. Mesmo os bestiais ajudantes da vilã Maléfica, em “A bela adormecida”, são indícios de erudição, pois, por mais que tenham sido inspirados justamente na iconografia marginal das bestas inomináveis, representam muito mais uma citação histórica desses elementos do que uma reprodução de suas funções.

1991<sup>22</sup>. Trata-se literalmente de uma besta cortesã, em parte homem e em parte animal. A primeira diferença fundamental é que Fera reconhece seu zoomorfismo e – como declararam Barks e Don Rosa – Donald e Patinhas não se reconhecem como patos, mesmo que sejam chamados de patos (ANDRAE, 2017, p. 18). Além disso, Fera foi transformado em uma besta por um ato de magia, que é inconcebível dentro do cotidiano banal de Patópolis. Para completar, Fera é um personagem fundamentalmente aristocrático e histórico, seu castelo em ruínas demonstra isso. O porte da besta vestida com uma casaca azul rei comprova que dentro do animal reside um imponente príncipe (THOMAS, 1991, p. 172-175). O prólogo da animação, inspirado no historicismo do vocabulário dos vitrais góticos (THOMAS, 1991, p. 139), relata a história pregressa desse senhor feudal. Por fim, o príncipe-fera não existe para ridicularizar costumes, pois não é uma besta de fábulas, mas para proporcionar a experiência de um melodrama repleto de elementos fantásticos, típico dos contos de fadas, e carregado de sentidos tradicionais sobre valores morais disseminados pelos Estúdios Disney.

Para que possamos complementar nossas alegações, precisamos, também, entender melhor esse “sangue azul” da empresa Disney. Vamos, então, analisar sua assinatura corporativa que, por sua vez, está diretamente associada à arquitetura central dos seus parques, coração ideológico da Disney<sup>23</sup>.

Segundo Tison Pugh e Susan Aronstein (2012, p. 2), a Disney utilizou os

---

<sup>22</sup> As observações que faremos sobre o personagem Fera estão diretamente associadas à versão da Disney e não podem ser atribuídas a outras versões. Ana Lúcia Merege (2019, p. 17) explica que faz parte da cultura oral que os relatos sejam modificados de acordo com a época e o público. Desse modo, quando Walt Disney utiliza essas versões literárias, além de não estar mais lidando com os sentidos simbólicos dos contos populares, modifica-os de acordo com os interesses de sua própria época.

<sup>23</sup> Segundo Robin Allan (1999, p. 3): “*It is the ‘Main Street’ heart of Disneyland.*” Entendemos que a rua principal dos parques da Disney tem como ponto focal o castelo.

contos de fadas associados à cultura visual medieval europeia como identidade corporativa e, por isso, todos os parques da Disney possuem um monumental castelo como ponto focal, central. O da Disneylândia é consideravelmente menor que o de Orlando, mas ambos foram construídos para impactar pela aparência imponente e utilizam efeitos óticos para que pareçam ainda maiores. De acordo com Martha Bayless (PUGH; ARONSTEIN, 2012, p. 42), os castelos da Disney são objetos enfeitiçados que tomaram por referência castelos neogóticos, construídos no século XIX, como o Castelo de Neuschwanstein, na Alemanha. O nome desse castelo bávaro é uma referência ao Cavaleiro do Cisne, figura arturiana lendária. O castelo foi inspirado numa das óperas de Richard Wagner (1813-1883), que utilizou essa lenda medieval como argumento para o libreto. A construção foi idealizada pelo rei Luís II, da Baviera, conhecido como “o rei de conto de fadas” (GRUNEWALD, 1986).

A imagem institucional do castelo também surge numa curta animação que confere um selo de qualidade travestida de magia às produções dos Estúdios Disney (PUGH; ARONSTEIN, 2012, p. 40). A breve sequência inclui uma tomada do cume do castelo que se afasta, enquadrando-o e, em seguida, um semicírculo de pó mágico é despejado, como um encantamento que irá garantir que a produção a ser exibida foi enfeitiçada por essa instituição privada, líder no ramo de entretenimento (Figura 3). Esse selo animado confere não só ao produto, mas principalmente à empresa, uma elegância fidalga. A “logo” do magnífico castelo encantado faz da Disney uma herdeira do esplendor feudal da velha Europa<sup>24</sup>.

<sup>24</sup> Segundo Marina Belozerskaya (2012, p. 48-58), o esplendor visual da nobreza foi formulado a partir do período feudal e se consolidou no final da Idade Média, a partir da dinastia Valois, principalmente a corte dos duques da Borgonha que, desejando apresentar maior magnificência que o Rei da França, construiu uma cultura visual totalmente focada nesse interesse, que foi copiada pela maioria das cortes europeias.

Figura 3 – Logo da Walt Disney Company, desde 1956. Baseada na assinatura de Walter Elias Disney.



Fonte: <https://www.einerd.com.br/disney-disnep-gisnep-logo/>

Portanto, existe quase um antagonismo entre a Patópolis do eterno presente e do cotidiano trivial da família Pato e o imaginário historicista medieval da Disney, inspirado no castelo do cisne.

Tendo refletido sobre o imaginário da fidalguia medieval dos contos de fadas da Disney e sobre o caráter banal e atual da família Pato, temos parâmetros para começar a decifrar o segredo dos castelos das HQs.

### **Origem medieval europeia dos patos dos quadrinhos Disney**

A partir de agora, vamos nos referir a vários autores que criaram histórias em quadrinhos para a família Pato, além de Carl Barks, citaremos Don Rosa (1951), Guido Martina (1916-1991), Romano Scarpa (1927-2005) e Marco Rota (1942-Presente). Devemos levar em conta que com a internacionalização da produção de quadrinhos Disney, desde a década de 1990, o grande polo de produção é europeu, principalmente a Itália. Enquanto isso, a produção norte-americana dessas HQs desapareceu (PEGORARO, 2013). Os artistas italianos

passaram a criar não só para franquias italianas como para as dinamarquesas.

Para começar a analisar os exemplos selecionados, alguns extraídos de grandes sagas, precisamos considerar o surgimento do modelo de aventura nos *funny animals* Disney. Os quadrinhos de aventura surgiram a partir de meados da década de 1920 e traziam uma nova opção de enredo que não “eram mais simples adaptações de roteiros e piadas” (ANDRAE, 2017, p. 96). Apesar desse formato mais longo, a família Pato continuava a viver no eterno hoje. Nas histórias curtas, com até 10 páginas, Barks mostrava-os vivendo, em Patópolis, um cotidiano pequeno-burguês que, algumas vezes, lida com muito dinheiro, mas muito afastado de castelos (com exceção da caixa-forte que possui várias características de fortaleza medieval). Porém, o novo modelo de aventuras acabava por levá-los às suas origens histórica e geográfica.

Em 1948, foi publicada a aventura “O segredo do castelo” (“*The old castle's secret*”), escrita e desenhada por Carl Barks. Conferiu à família Pato uma linhagem escocesa e estabeleceu o Tio Patinhas como patriarca do clã e herdeiro desse castelo (ANDRAE, 2017, p. 121). Havia um tom de suspense gótico (ANDRAE, 2017, p. 189) e é provável que a intenção de Braks tenha sido muito mais acompanhar o sucesso dos quadrinhos de terror após a Segunda Guerra, do que conferir um passado aristocrático aos patos, mas acabou por fazer isso.

Thomas Andrae (2017, p. 188)<sup>25</sup> alega que é em “O fantasma da caverna” (“*The ghost of the grotto*”), de 1947, que Barks dá vasão a dilemas dignos de um cavaleiro medieval por meio de uma “ideologia polida de aventura que a aristocracia tinha.” No entanto, Andrae não considera Barks um antiquado apaixonado por historicismos medievais. Usa esse imaginário para criticar os valores da sociedade de consumo do seu tempo. O que vemos nas páginas de “O segredo do castelo” é pouca preocupação com qualquer aspecto

<sup>25</sup> Andrae (2017, p. 188) afirma que esse suposto fantasma se apresenta incorporando o *ethos* da cavalaria, “seguindo a ética feudal de dever e sacrifício”.

monumental dessa origem nobre. As três primeiras páginas se passam em Patópolis e, no primeiro quadrinho da quarta página, surge o castelo num modesto quadro e visto à distância (Figura 4). No segundo quadro da página, ele reaparece um pouco maior, mas num quadro ainda menor<sup>26</sup>. O desenho lembra castelos escoceses, como Glamis e Cawdor. Barks mostra o interior sombrio da construção decorado com muitas armaduras. É uma visão muito mais sinistra do que majestosa. A reação dos personagens não é de deslumbramento, mas de apreensão.



Figura 4 – Página 4 do álbum Pato Donald, “O Segredo do Castelo”, por Carl Barks. Editora Abril. Artista: Carl Barks. Acervo pessoal.

<sup>26</sup> Um castelo alemão aparece em “A fabulosa pedra filosofal”, de 1955. De modo semelhante, Barks não produz nenhum efeito visual que glamourize a fortaleza.

A primeira aparição da fortaleza poderia ter sido a oportunidade perfeita para Barks inserir um painel de meia página para gerar monumentalidade, criar um clima épico e definir o espaço em que a aventura se desenrola. Aliás, a história não possui nenhum quadro de meia página que ajudasse a dar um destaque conceitual ao castelo. Em “O fantasma da caverna”, por exemplo, ele usa pela primeira vez um quadro de meia página, mas para enfatizar o clímax de uma ação. Portanto, nada indica que Barks tivesse qualquer intenção de utilizar o tema para inserir a família Pato, tão contemporânea, no suntuoso imaginário dos castelos Disney. A capa original do álbum mostrava de modo bem mais detalhado duas torres e a muralha do castelo, mas o clima é muito mais de terror cômico do que imponência fantástica.

Em “O cão dos Whiskervilles” (de 1960), Barks mostra Patinhas retornando à Escócia em busca do feudo de sua família<sup>27</sup>. Seu objetivo era provar à elite de Patópolis que ele possuía origens aristocráticas. Dessa vez, o foco não é um tesouro, mas uma prova de fidalguia. É uma história curta e o castelo é mostrado em ruínas. No final da história, Patinhas acaba dando pouca importância a esse símbolo de *status* e usa a prova de sua nobreza para ganhar mais dinheiro.

Foi Don Rosa que, auxiliado pelo próprio Barks (já aposentado), conferiu ao castelo e à origem feudal europeia uma visualidade mais próxima da que vemos no imaginário historicista dos contos de fadas Disney. Inspirado em indícios que Barks havia colocado em suas aventuras a-históricas<sup>28</sup>, Rosa

<sup>27</sup> Outras histórias, como “Herança de família”, de 1955, reafirmam essa ascendência escocesa.

<sup>28</sup> “Embora nunca tenha se preocupado em situar cronologicamente as tramas que desenvolveu, Barks espalhou ao longo delas diversas pistas sobre o passado do pato mais rico do mundo.” (ROSA, 2014, p. 366). Isso pode ter sido porque no final da década de 1940, ele passou a inserir *flashbacks* da vida do Patinhas para melhorar sua imagem de monstro capitalista. O intuito era “construir uma imagem mais heroica” (ANDRAE, 2017, p. 264).

publicou, na Dinamarca, entre 1992 e 1994, doze aventuras que resgatam o passado de Patinhas<sup>29</sup>.

Na primeira história (“O último membro do clã Mac Patinhas”) e na quinta (“O novo dono do castelo Mac Patinhas”), reaparece a fortaleza feudal de “O segredo do castelo”. O estilo gráfico de Rosa, com muito mais detalhes que os desenhos de Barks, confere à construção uma imponência que não havia no original. Pode-se dizer que os patos ordinários recebem um *pedigree* comparável ao príncipe Fera do longa de animação Disney. Barks já havia se referido a um ancestral de nome Sir Quackius Mac Patinhas (Sir Quackly McDuck, em inglês) que teria escondido um tesouro. Cita também Sir Lock Mac Patinhas e Sir Glotonius. Desse modo, deixa claro que os antepassados tinham títulos de nobreza. Barks, no entanto, não diz quase nada sobre a história dessa ascendência privilegiada, pois tudo que menciona se resume aos interesses da trama.

Don Rosa tinha uma pretensão genealógica muito maior, pois pretendia contar uma história milenar que teria início na época do Império Romano, com o surgimento da Escócia, além das Muralhas de Adriano, mas os editores vetaram, exigindo apenas a vida do Patinhas. Portanto, “O último membro do clã Mac Patinhas” narra a infância do pato sovina, no século XIX, que descobre que seu pai, operário de Glasgow, é herdeiro de um sumptuoso castelo abandonado. Nas primeiras páginas do primeiro capítulo de “A saga do Tio Patinhas”, o castelo aparece num quadro introdutório de meia página, onde estão reunidos vários objetos de família e uma foto do castelo está em destaque em uma das páginas do que parece ser um álbum de família. Não é uma

---

<sup>29</sup> Foram publicadas no Brasil, em dois volumes pela Editora Abril, em 2003 e 2007. O álbum de luxo, de capa dura, intitulado “*The Life and Times of Scrooge McDuck*”, foi publicado nos EUA, em 1996, e uma versão com histórias extras, em 2005. No Brasil, esse volume de capa dura foi publicado pela Editora Abril, em 2014, e foi intitulado “A saga do Tio Patinhas.”

imagem que ocupa mais de um quarto desse quadro de meia página, mas possui uma maior quantidade de detalhes que as imagens de Barks. Além disso, esse conjunto nostálgico cria um clima que vai ganhando corpo nos próximos quadros. Tanto nesse primeiro quadro quanto nos dois seguintes a fala de Fergus, o pai de Patinhas, entra como legenda que apresenta uma torre, que se transformou em um ninho de pássaros e o cemitério abandonado. Fergus continua a narrar a história da família e, na 3<sup>a</sup> página, mostra como o tal Sir Quackius, criado por Barks, recebeu um tesouro do rei MacBeth, em 1057.

Na 7<sup>a</sup> página desse episódio, Don Rosa mostra o castelo num painel de meia página (Figura 5). O clima de suspense agora pode ser comparável à primeira aparição do castelo do príncipe Fera (Figura 6), pois a composição do quadro dá à fortaleza uma escala monumental que não havia nos desenhos de Barks. Na 9<sup>a</sup> página, outro quadro maior mostra o interior abandonado, mas igualmente imponente. O jovem Patinhas e o fantasma de Sir Quackius aparecem diminutos diante da escala do pé-direito. Na 10<sup>a</sup> página, o fantasma segue contando a gloriosa história do clã, mostrando armaduras, escudos e tapeçarias. O historicismo dos detalhes iconográficos se impõe e o clima se torna épico, sobrando pouco espaço para piadas.



Figura 5 –  
Último quadro  
da página 16 do  
álbum “A saga  
do Tio Patinhas”.  
Editora: Abril.  
Artista: Don  
Rosa. Coleção  
pessoal.



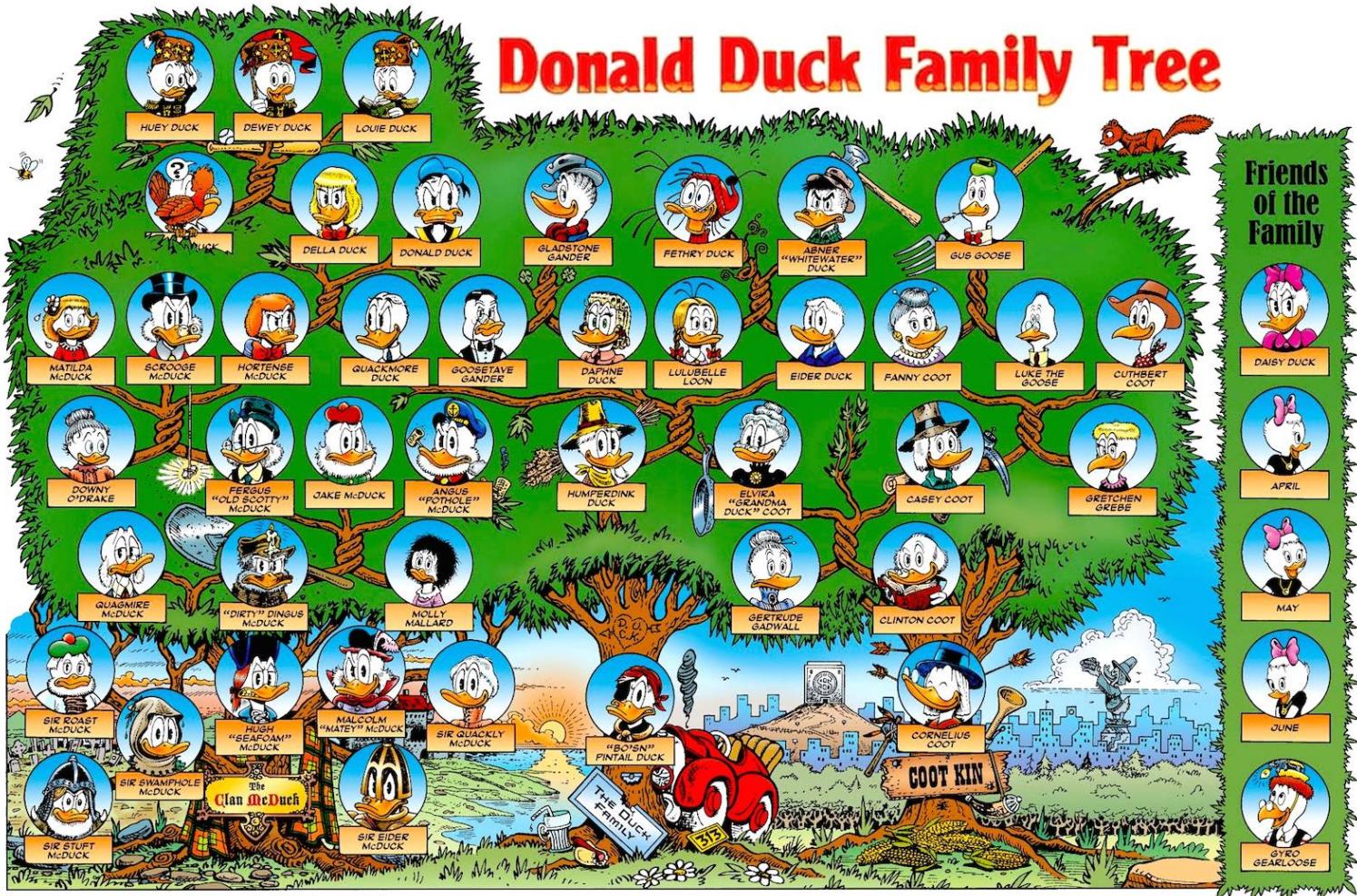
Figura 6 – Frame retirado da animação de longa-metragem “A Bela e a Fera”, lançado em 1991, pela Walt Disney Animation Studios

No quinto episódio dessa saga, o jovem Patinhas, depois de ter ganhado dinheiro nos EUA, retorna à Escócia e tenta expulsar definitivamente os vilões das terras dos seus ancestrais. Vive, então, mais uma aventura no castelo e acaba sofrendo um acidente que o coloca em contato com vários antepassados – a maioria “sir” alguma coisa” – que o ajudam a vencer a batalha contra os MacWhiskers. A partir dessas referências, foi produzida uma árvore genealógica especial (provavelmente de autoria do próprio Don Rosa) para o álbum de capa dura de “A Saga do tio Patinhas” (Figura 7), que mostra a união do ramo Patus ao clã Mac Patinhas, por meio do casamento dos pais de Donald. O clã Mac Patinhas mostra Sir Lock e Sir Quackius, que viveram no século XI. O castelo foi desenhado perto das raízes do tronco do clã Mac Patinhas e, de modo simétrico, Rosa desenhou a caixa-forte de Patópolis<sup>30</sup>. O castelo também

<sup>30</sup> Essa árvore genealógica, baseada em histórias criadas por Carl Barks, possui três raízes: duas na América e uma na Europa. A raiz europeia mostra placa pomposa, mas solo

aparece em duas capas da 1<sup>a</sup> edição da revista *Uncle Scrooge*, publicada pela editora norte-americana Gladstone.

Figura 7 – Árvore genealógica, provavelmente criada por Do Rosa para o álbum “The Life and Times of Scrooge McDuck” (no Brasil, traduzido como “A saga do Tio Patinhas”), publicado em 2005.



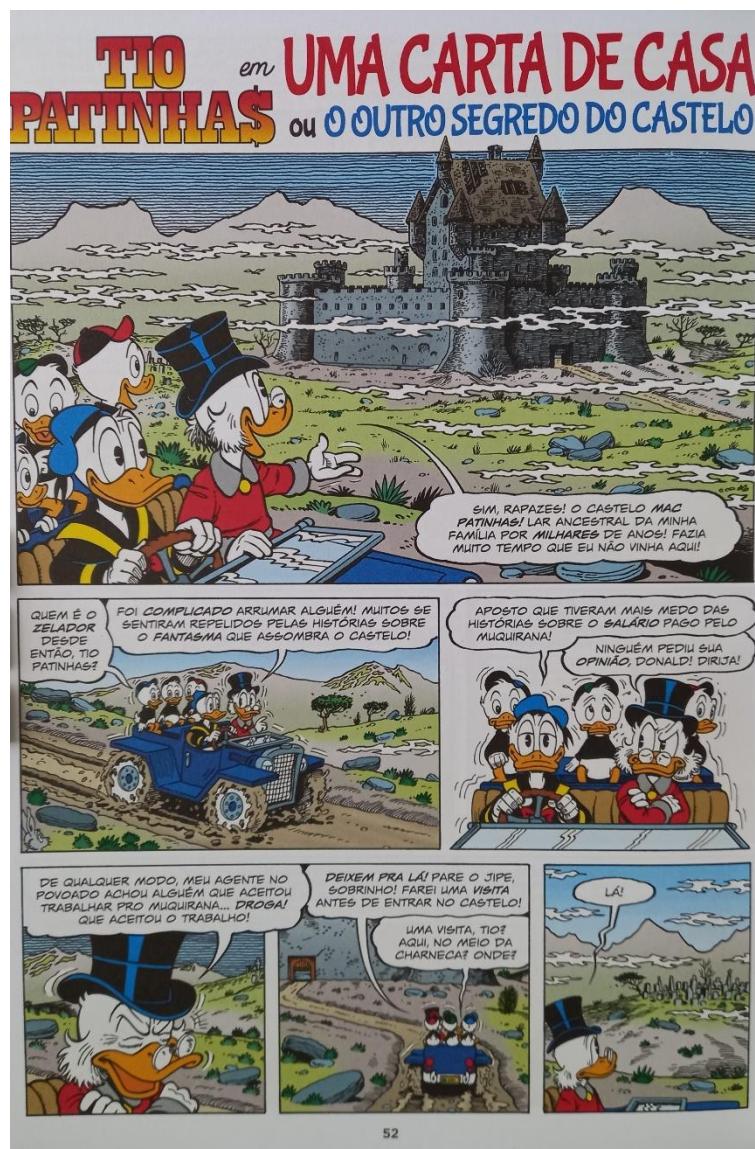
Don Rosa retornou ao castelo mais uma vez na aventura “Uma carta de casa” ou “O outro segredo do castelo”, publicada originalmente na Dinamarca, em 2004. Rosa (2002, p. 177) declarou que “O segredo do castelo” era uma de suas aventuras “barksianas” preferidas. A história criada por Rosa é uma

---

degradado, cemitério abandonado e castelo decadente. Já as raízes norte-americanas mostram placas baratas, mas solo fértil e cidade próspera.

superprodução repleta de detalhes e com direto a um prólogo que fala de segredos dos Cavaleiros Templários. Na verdade, é uma continuação de “A coroa dos Reis Cruzados”, publicada em 2001, que, por sua vez, é um desdobramento de “A fabulosa pedra filosofal”, de Barks, publicada em 1955 (esse complexo entrelace entre as aventuras cria uma relação temporal que coloca em crise a independência narrativa desejada por Barks). Por outro lado, Rosa não explica como o castelo em ruínas, mostrado em “O cão dos Whiskervilles”, reaparece intacto. Logo depois do prólogo, mostra, em um painel de meia página, o panorama do feudo com o castelo escocês, dominando a paisagem (Figura 8). Dessa vez, o tesouro não se limita a um pequeno baú, como ocorre na aventura desenhada por Barks, pois se trata de uma fortuna compatível à encontrada na caixa-forte. A diferença é que não é composta apenas por moedas e notas, mas objetos históricos. O dinheiro cotidiano e tão ordinário quanto os patos foram substituídos por relíquias medievais. A história tem um enredo de ação associado às piadas, mas o ponto focal é um melodrama familiar e, na 9<sup>a</sup> página – quando a família Pato se reúne para tomar um chá próximo à lareira –, possui uma complexidade emocional que o zoomorfismo abjeto do pato se torna esdrúxulo. As piadas não estão mais relacionadas às questões contemporâneas, pois se voltam para referências históricas da família. Como, por exemplo, quando um dos sobrinhos lembra que um item do tesouro foi perdido em “A fabulosa pedra filosofal”, desenhada por Barks. O zoomorfismo continua dentro da dimensão da fábula marginal, mas a grandiloquência do relato se amplia para a escala dos contos de fadas Disney.

Figura 8 – Página 52 do 10º volume de “Tio Patinhas e Pato Donald – Biblioteca Don Rosa”. Editora Panini Comics. Artista: Don Rosa. Coleção particular.



No final de “O outro segredo do castelo”, Patinhas se torna tesoureiro da fortuna fundamental do sistema capitalista, “o maior tesouro de todos os tempos [...]. Que tesouro poderia ser maior, mais valioso e magnífico?!” (ROSA, 2020, p. 177). Don Rosa conta que era “fanático por história” (p. 183) e declarou: “essa foi a pesquisa mais extensiva que já realizei!” (p. 177). Os templários, conhecidos por terem sido os inventores do sistema bancário, delegam ao pato, senhor do castelo, a missão de salvaguardar esse fundamento. Não se trata mais do novo rico dono de uma caixa-forte e uma fortuna sem passado, mas do

descendente de nobres cavaleiros escoceses do “Clã Mac Patinhas e seu castelo ancestral” (ROSA, 2020, p. 177). Continua com sua aparência de pato, mas com estirpe de cisne, ou melhor, de ganso dourado<sup>31</sup>.

A questão que volta a se colocar é: devemos entender como uma paródia crítica ou como uma estratégia de legitimação dos EUA, herdeiro da velha Europa, como guardião do princípio de toda a fortuna mundial? Faz-nos questionar isso ou faz com que achemos mais natural que tesouros e riquezas internacionais sejam naturalmente administrados pelos EUA, legítimo herdeiro dos colonizadores europeus?

Em “A saga do Tio Patinhas”, o eterno presente, denunciado por Dorfman e Mattelart (1977), foi definitivamente abandonado. Roberto Elísio dos Santos informa que é a primeira vez que a morte é abordada nos quadrinhos Disney (SANTOS, 2002, p. 218). Don Rosa colocou literalmente a vida dos patos na história<sup>32</sup>. Tanto porque os transformou em figuras que participam de momentos considerados históricos pelo Ocidente, como passam a pertencer à dimensão do tempo consecutivo.

Porém, antes de Don Rosa, em 1970, os italianos: Guido Martina,

<sup>31</sup> É preciso esclarecer que, apesar dos títulos de cavaleiros, em “O segredo do Castelo”, Barks mostrou “Tio Patinhas como descendente de glutões e fetichistas por dinheiro” (ANDRAE, 2017, p. 285). Porém, na década de 1950, ele entrou em um projeto de suavizar a personalidade do Patinhas e disso resultou “O Naufrágio do Ganso Dourado”, de 1953, no qual o sovina passa a descender de um honrado capitão dos mares, do século XVIII, proprietário do imponente navio Ganso Dourado. Essa aventura pode ter sido inspirada no arco narrativo de “O segredo do Licorne”, de Hergé, publicado entre 1943-1944. Nesses episódios, o Capitão Hadoque remonta sua ancestralidade, tendo como referência um nobre cavaleiro (e seu frondoso navio Licorne) que o leva a herdar o *château* de Moulinsart.

<sup>32</sup> Robin Allan identifica um fato semelhante, quando em 1992, dez dias antes da inauguração da Disney em Paris, Mickey e Minnie apareceram vestidos como figuras da realeza europeia para receber as crianças (ALLAN, 1999, p. 259). Lorde Mickey e Lady Minnie, tal como “Sir” Patinhas, tornaram-se, ao menos naquele momento, figuras históricas mais próximas dos príncipes e princesas dos longas-metragens e distantes do mundo banal dos *funny animals*.

Romano Scarpa, Giovan Battista Capri e Giorgio Cavazzano produziram outra história para a família Pato que começava no Antigo Egito e passava pela Idade Média. Essas histórias foram originalmente publicadas na revista *Topolino*, na Itália e, posteriormente, reunidas num só volume, sendo publicadas em 2015 no Brasil pela Editora Abril, com o título: “História e glória da dinastia Pato”.

No período medieval, encontram-se também na Escócia. Na 4<sup>a</sup> aventura, “As libras esterlinas da Trisavó Donalda”, publicada originalmente na Itália, em 1970, encontramos ancestrais da família Pato (sósias dos personagens conhecidos), vivendo no século XIV. Não falam diretamente sobre pertencerem à nobreza, mas possuem um castelo gótico, igualmente assombrado, às margens do Lago Ness (Figura 9) e mostram a figura da Trisavó Donalda (sósia da Vovó Donalda), gravada numa moeda e vestida como rainha da Escócia (Figura 10). A fortaleza é mostrada num quadro que ocupa dois terços da página, envolta em uma névoa semelhante ao castelo de Barks e Don Rosa.

Figura 9 – Página 126 do álbum “História e glória da dinastia Pato”. Editora Abril.  
Artistas: Guido Martina, Romano Scarpa, Giovan Battista Capri e Giorgio  
Cavazzano. Coleção particular.

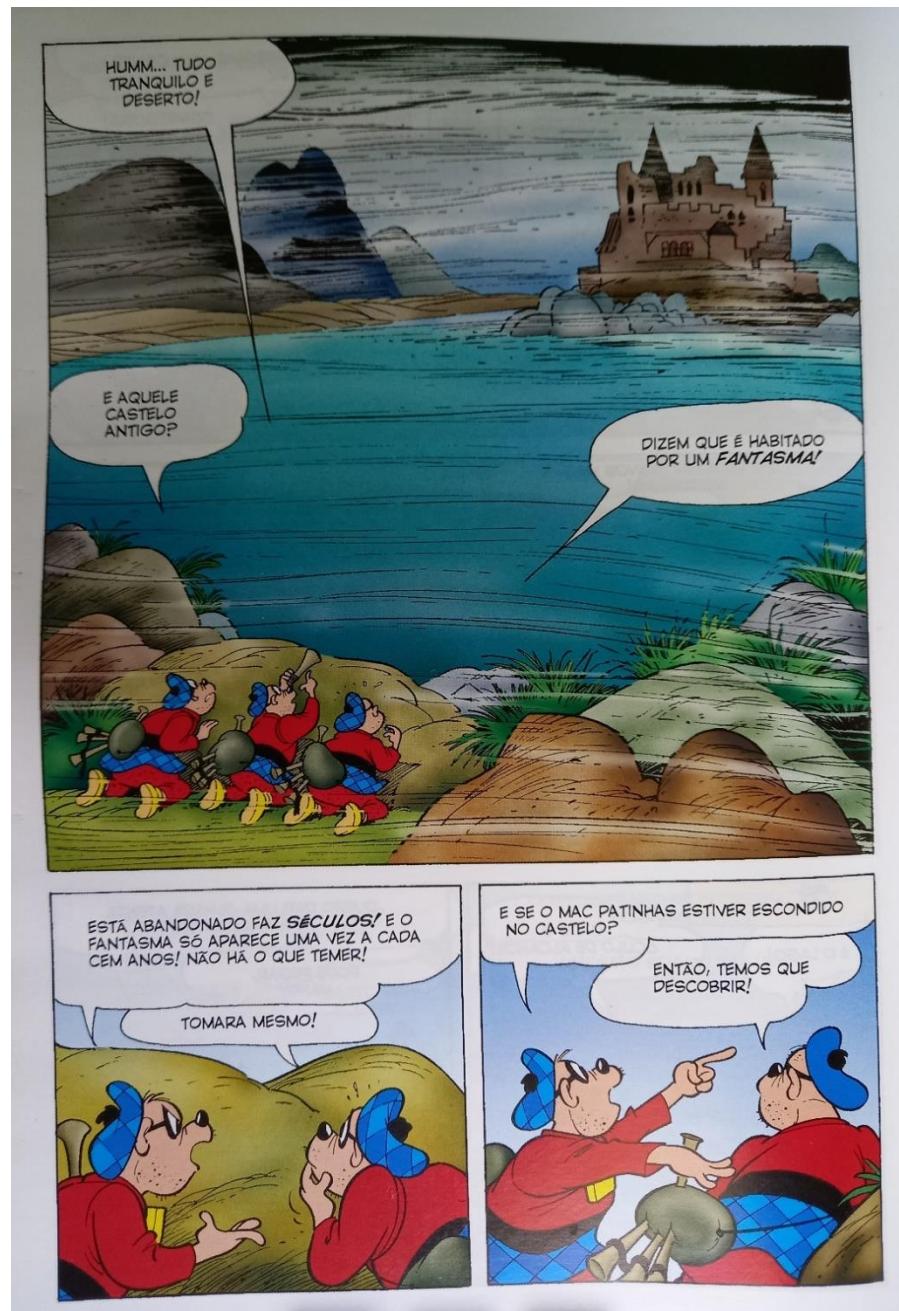


Figura 10 – Terceiro quadro da página 137 do álbum “História e glória da dinastia Pato”. Editora Abril. Artistas: Guido Martina, Romano Scarpa, Giovan Battista Capri e Giorgio Cavazzano. Coleção particular.



Porém, diferentemente das histórias do castelo de Don Rosa, o que vemos aqui são os ordinários patos domésticos em aventuras engraçadas e não em um melodrama complexo pontuado por piadas sobre a história dos patos. O castelo sinistro é um pretexto para uma boa piada de um falso monstro do lago. O desenho de Scarpa é desprevensioso e evita os detalhes historicistas de Don Rosa. Em sua primeira aparição, o castelo possui contornos sumários, apesar de a imagem ocupar boa parte da página (Figura 9). Definitivamente, a imagem não produz a sensação de monumentalidade. A efígie da Trisavó Donaldada, por sua vez, em trajes majestáticos é uma *gag* (Figura 10). A fazendeira simplória parece incrivelmente desconfortável com uma gola suntosa que lembra a indumentária da Rainha Má, da Branca de Neve.

Patinhas, ou melhor, Mac Patinhas, como sempre movido por uma ambição alucinada, também está à procura de um tesouro escondido no castelo, mas as origens desse tesouro não chegam nem perto dos detalhes historicistas criados por Don Rosa. Em suma, a solução iconográfica, as referências

históricas, o ritmo da trama e o argumento, tudo está de acordo com o simbolismo marginal dos patos. No entanto, é preciso pontuar que o álbum, publicado no Brasil em 2015, usou a palavra “dinastia” para se referir à família Pato e na primeira página, após a ficha catalográfica, existe um pequeno texto intitulado “Épico emplumado”. Tudo indica que essas palavras imponentes são utilizadas com sentido jocoso, pois são incompatíveis com a vida medíocre de um pato.

A última aventura medieval que vamos examinar é outra “saga”, “A saga de Mac Donald”, publicada no Brasil, em 2020, em álbum de capa dura, pela Panini Comics. Possui roteiro e desenhos de Marco Rota e foi originalmente publicada, entre 1975 e 2006, em revistas italianas, dinamarquesas e suecas. Conta várias histórias, a maioria com mais de dez páginas, que narram as trapalhadas de um sócia do Donald que vive o papel do comandante da guarda do fictício Castelo Malcot, no ano de 794 d.C. A página de apresentação informa que essas aventuras “remetem às narrativas históricas produzidas por Carl Barks” (ROTA, 2020, p. 3). No final do álbum, um texto diz que Rota desenvolveu “uma verdadeira adoração pela primeira HQ de Carl Barks que teve contato: ‘O Segredo do Castelo.’” (ROTA, 2020, p. 216). O próprio Rota explica que buscou emular o estilo de Barks (p. 9).

O castelo Malcot, apesar de estar localizado na Escócia, como o de Barks, o de Rosa e o da “Dinastia Pato”, não é gótico, lembra uma fortaleza normanda, mas é historicamente anacrônico, pois esse estilo de construção só aparece por volta do século XI. É provável que Rota tenha optado por esse estilo para conferir uma maior imponência, pois tudo indica que as fortificações no século VIII d.C. eram ainda de madeira.

“A Saga de Mac Donald” está ambientada na Alta Idade Média, durante as invasões *vikings*, nas Ilhas Britânicas. As aventuras possuem datação histórica precisa e Rota insere objetos com caráter arqueológico, como os barcos *vikings* e

pedras com runas. Por diversas vezes, o castelo é retratado em painéis de meia página, extremamente detalhados. Na abertura de “O grande amor *viking*”, um desses grandes painéis mostra um pergaminho desenrolado que serve de legenda para o início da aventura, e parte do título foi escrito numa flâmula. O castelo é mostrado em um promontório sobre o mar, o que lhe confere uma imponência (Figura 11) que poderíamos encontrar, por exemplo, na visão do castelo de “Valente”, da Pixar Animation Studios, lançado em 2012 (Figura 12). Porém, um grande balão, cujo formato remete às convenções gráficas que correspondem a um grito, contém um enorme “quaac!” e, ao mesmo tempo, dois pequenos esquilos, vestidos com trajes medievais, estereotipados, namoram no canto inferior direito do painel. Além disso, o histórico pergaminho que serve de legenda é sustentado pelo Comandante Mac Donald, com seu olhar cômico. Esse mesmo modelo de abertura se repete em “O feitiço da runa”, “O Duque Joãozinho” e “O imposto que foi imposto”. Em todos, a imponência do castelo é subvertida por *gags*, normalmente contidas em balões de fala.

Figura 11 – Página 110 do álbum “A saga de Mac Donald”. Editora Panini Comics.  
Artistas: Marco Rota. Coleção particular.



Figura 12 – Frame retirado da animação de longa-metragem “Valente”, lançado em 2012, pela Pixar Animation Studios.

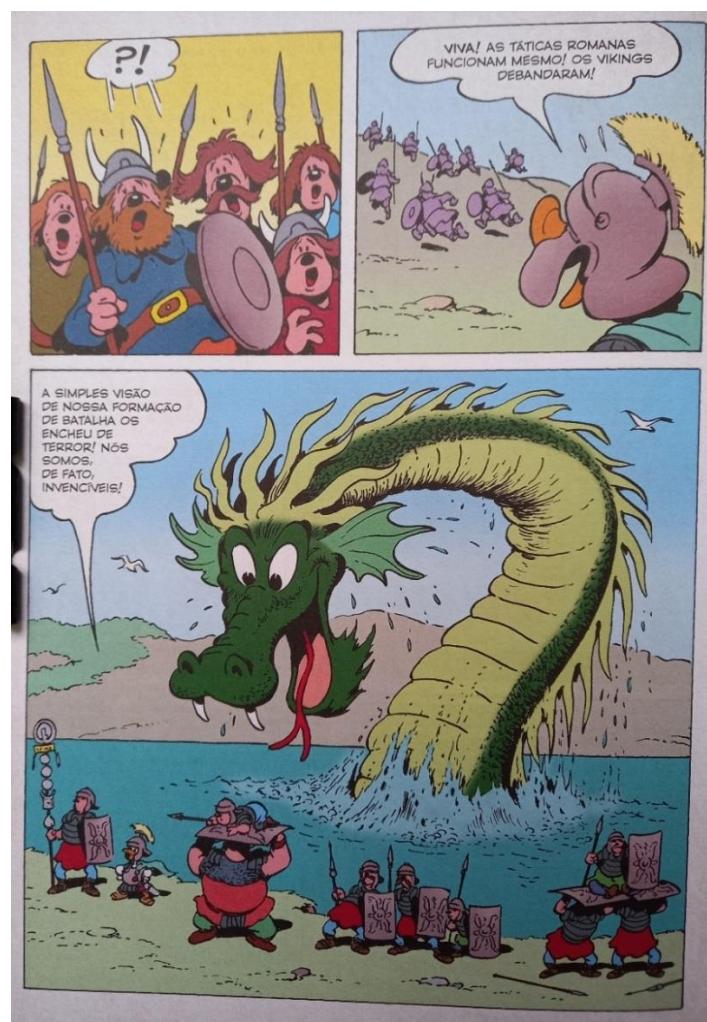


A primeira história tem início com Donald, encontrando um antigo livro de mitos e lendas da antiga Caledônia. Apesar de ser um códice com folhas de pergaminho, tem um formato pequeno e nada imponente. O roteiro das histórias varia, mas é fundamentado em *gags* ocasionadas pela covardia dissimulada do comandante diante dos invasores *vikings*. Todo o ambiente histórico, que é muito próximo às épicas aventuras de “O Príncipe Valente”, é constantemente desfigurado pela configuração *funny animal* do pato. Até mesmo o personagem mais ilustre, o duque Brado O’Fominha, que pode ser um ganso ou até mesmo um cisne, não possui porte majestático (Figura 13). O colossal monstro do Lago Ness, que surge, por sua vez, num painel que ocupa dois terços da página, traz um sorriso nos lábios em vez de um ar ameaçador (Figura 14) – que vemos, por exemplo, no dragão da animação “A bela adormecida”. Porém, o fator mais importante é que as diversas histórias que compõem o álbum seguem o mesmo modelo temporal de Barks, ou seja, uma aventura não é sequência da outra. Apesar de o contexto indicar um passado distante, os episódios são atemporais entre si e, por isso, não compõem uma efetiva saga. Portanto, por mais que a narrativa se autocaracterize como uma lenda da antiga Caledônia, encontrada num antigo códice de pergaminho e ambientada num imponente castelo medieval e num período histórico precisamente datado, a visualidade tem *status* de marginália zoomórfica, aprisionada no eterno hoje.

Figura 13 – Segundo quadro da página 171 do álbum “A saga de Mac Donald”. Editora Panini Comics. Artistas: Marco Rota. Coleção particular.



Figura 14 – Página 188 do álbum “A saga de Mac Donald”. Editora Panini Comics. Artistas: Marco Rota. Coleção particular.



## Considerações Finais

Percebemos que a obra de Barks é pontuada por aventuras longas e curtas estruturadas pela atemporalidade. Ele associava sua mentalidade crítica à banalidade da família Pato para produzir histórias sobre cidadãos norte-americanos, brancos e comuns. Eles poderiam ser empregados subalternos, desempregados, pequenos empreendedores (representados pelo Donald), ou até mesmo milionários sovinas em busca de mais tesouros, mas seriam sempre *funny animals* mediocres e marginais<sup>33</sup>. Criou um castelo ancestral para esses personagens, mas apenas com o intuito de construir mais uma aventura contemporânea.

Don Rosa, por sua vez, costurou os indícios biográficos do Patinhas e lhe conferiu uma dignidade de fidalgo herdeiro de um tesouro histórico – que o conecta a cavaleiros medievais e à origem do sistema bancário –, digno de um nobre feudal transformado em besta dos contos de fadas de longa-metragem Disney. Em “A saga do Tio Patinhas” e em “O outro segredo do castelo”, Patinhas, com atitudes muito mais antropomórficas, expressa olhares melodramáticos que combinam com o requinte de detalhes iconográficos, referências históricas e a grandiloquência dos cenários. O próprio Don Rosa (2020, p. 177) informou que sobrecregou sua história com “folclore templário e o drama familiar” e que para privilegiar esse tom épico teve de sacrificar o humor.

A “História e glória da dinastia Pato” e “A saga de Mac Donald” possuem títulos imponentes e foram encadernados em luxuosos álbuns de capa

<sup>33</sup> Em alguns momentos, Barks tentou mudar essas personalidades e lhes conferir brio e heroísmo, mas a maior parte da produção não teve esse perfil.

dura que reafirmam a ideia de estabelecer um *pedigree* para esses patos. No entanto, o estilo gráfico sumário da primeira e as *gags* repetitivas e contemporâneas da segunda contradizem esse aparente objetivo. Os castelos chegam a conferir uma “fidalguia Disney”, mas apenas como paródia.

Portanto, o norte-americano Don Rosa costura as referências históricas de Carl Barks com incrível precisão, conseguindo produzir uma mudança fundamental no simbolismo zoomórfico dos patos, fazendo desabrochar elegantes cavaleiros-cisnes britânicos em suas almas. Em contrapartida, os italianos Romano Scarpa e Marco Rota utilizam essas referências despreocupadamente ou apenas como inspiração para criar aventuras de patos norte-americanos, brancos, banais, que lembram o romance histórico, cômico, de Mark Twain, “Um ianque na corte do rei Artur”, de 1889, o qual satiriza uma das maiores lendas ocidentais, ou seja, funcionam como engraçadas aventuras de anacrônicos marrecos *yankees* na Europa medieval.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALLAN, Robin. **Walt Disney and Europe**. London: John Libbey & Company Ltd, 1999.
- ANDRAE, Thomas. **Carl Barks e os quadrinhos Disney: desmascarando o mito da modernidade**. São Paulo: Ed. Criativo, 2017.
- BASILE, Giambattista. **O Conto dos Contos, Pentameron**. São Paulo: Ed. Nova Alexandria, 2018.
- BELOZERSKAYA, Marina. **Rethinking the Renaissance: burgundian arts across Europe**. Cambridge: Cambridge University Press, 2012.

BELTING, Hans. **El Bosco: El Jardín de las Delicias**. Madrid: Abada Editores, 2012.

BOIS, Yve-Alain. KRAUSS, Rosalind. **Formless: user's guide**. New York: Zone Books, 1997.

CAMILLE, Michael. **Images on the Edges: the margins of medieval art**. London: Reaktion Books Ltd, 2015.

COELHO, Nelly Novaes. **O Conto de Fadas: símbolos – mitos-arquétipos**. São Paulo: Editora Paulinas, 2012.

CROCE, B. Posfácio. In: BASILE, Giambattista. **O Conto dos Contos, Pentameron**. São Paulo: Ed. Nova Alexandria, 2018.

DELACAMPAGNE, Ariane. DELACAMPAGNE, Christian. **Here Be Dragons: a fantasy bestiary**. Princeton: Princeton University Press, 2003.

DENTERGHEM, Diego E. de K. **O Antropomorfismo nos Quadrinhos Adultos: uma pesquisa explanatória**. Dissertação (Mestrado) - Programa de Ciências da Comunicação da ECA-USP. Orientador: Waldomiro Vergueiro. São Paulo, 2015.

DORFMAN, Ariel. MATTELART, Armand. **Para Ler o Pato Donald: comunicação visual e colonialismo**. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 1977.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: ed. Perspectiva, 1993.

GRUNEWALD, Cosntantin de. **Louis II: le destin tragique d'une roi de conte de fée**. Genebra: Ed. Minerva, 1986.

HECK, Christian. CORDONNIER, Rémy. **The Grand Bestiary: animals in illuminated manuscripts**. New York: Abbeville Press Publishers, 2012.

MALAXECHEVERRÍA, Ignacio. **Bestiário Medieval**. Madrid: Ediciones Siruela, 2008.

MEREGE, Ana Lúcia. **A História por trás dos Contos de Fadas**. In: **Contos de Fadas em suas Versões Originais**. São Caetano do Sul: Editora Wish, 2019.

MISHIMURA, Margot M. **Imagens in the Margins: the medieval imagination.** Los Angeles: Paul Getty Museum, 2009.

MITCHELL, W.J.T. **Picture Theory.** Chicago: The University of Chicago Press, 1994.

PEGORARO, Celbi V. M. **Produção Cultural nos Quadrinhos Disney: desafio em um mercado globalizado.** São Paulo: Anais das 2as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, 2013.

PUGH, Tison. ARONSTEIN, Susan. **The Disney Middle Ages: a fairy-tale and fantasy past.** New York: Palgrave MacMillan, 2012.

RAMOS, Paulo. **Faces do Humor: uma aproximação entre piadas e tiras.** Campinas: Zarabatana Books, 2011.

ROSA, Don. **A Saga do Tio Patinhas.** São Paulo: Ed. Abril, 2014.

\_\_\_\_\_. **Tio Patinhas e Pato Donald “O Filho do Sol” Biblioteca Don Rosa.** São Paulo: Panini Brazil, 2021.

\_\_\_\_\_. **Tio Patinhas e Pato Donald “Uma Carta de Casa” Biblioteca Don Rosa.** São Paulo: Panini Brazil, 2020<sup>a</sup>.

\_\_\_\_\_. **Tio Patinhas e Pato Donald “O Retorno dos Três Cavaleiros” Biblioteca Don Rosa.** São Paulo: Panini Brazil, 2020b.

ROTA, Marco. **A Saga de Mac Donald.** Barueri: Panini Brasil, 2020.

SANTOS, Roberto Elísio dos. **Para Releer os Quadrinhos Disney: linguagem, evolução e análise de HQs.** São Paulo: Paulinas, 2002.

SILVA, Alexandre Meireles da. **Boas-vindas, viajante, ao mundo celta.** In: Os Melhores Contos de Fadas Celtas. São Caetano do Sul: Editora Wish, 2021.

TARTAR, Maria (org.). **Contos de Fadas: Edição Comentada & Ilustrada.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2004.

TEVERSON, Andrew. **Fairy Tale.** London: Routledge, 2013.

THOMAS, Bob. **Disney’s Art of Animation: from Mickey Mouse to Beauty and The Beast.** New York: Hyperion, 1991.

THOMAS, Frank. JOHNSTON, Ollie. **Disney Animation: The Illusion of Life.** New York: Abbeville Press, 1981.

TOLKIEN, J. R. R. **Árvore e Folha.** Rio de Janeiro: Ed. Harper Collins, 2020.

Recebido em Maio de 2023.

Aprovado em Junho de 2023.

**Para Além de Wertham:  
As campanhas antiquadrinhos do pós-Segunda  
Guerra Mundial**

**Beyond Wertham:  
The anti-comics campaigns of the post-World War II era**

*Rodrigo Cardoso Polatto*<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Mestre em História pela Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-graduação em História. E-mail: [rpolatto@gmail.com](mailto:rpolatto@gmail.com).

## RESUMO

Este artigo é parte dos resultados obtidos em minha dissertação de mestrado, "O Furor dos Quadrinhos nos EUA do Pós-Guerra, 1940-1954: *EC Comics* e crítica social". Defendo no artigo que a importância atribuída à figura controversa do psiquiatra Fredric Wertham, conhecido por associar revistas em quadrinhos à delinquência juvenil, no processo que levou à implementação do código dos quadrinhos é superdimensionada. Argumento que as campanhas antiquadrinhos que levaram ao código foram o resultado de conjunturas históricas específicas e de três fatores principais: (I) o clima doméstico dos EUA gerado pela Guerra Fria que temia a infiltração de ameaças externas; (II) a eclosão de problemas sociais gerados durante a Segunda Guerra Mundial, mas que eclodiram nos primeiros anos da Guerra Fria; (III) as mudanças e desenvolvimentos da indústria de quadrinhos na década do pós-guerra. Concluo que a figura de Wertham e sua teoria foi instrumentalizada por um processo político maior que buscou legitimar as campanhas antiquadrinhos com um verniz de ciência quando em realidade ela foi levada a cabo por diversos grupos diferentes - políticos, religiosos e associações civis - que se opunham às revistas por razões diversas como moralidade, política e elementos estéticos pautados no debate de alta e baixa cultura.

**PALAVRAS-CHAVE:** Código dos quadrinhos; Campanhas antiquadrinhos; Fredric Wertham; Guerra Fria.

## ABSTRACT

This article is part of the results obtained in my master's thesis "The Comics Furor in the Post-War USA, 1940-1954: EC Comics and social criticism". In the article, I argue that the importance attributed to the controversial figure of psychiatrist Fredric Wertham, known for associating comic books with juvenile delinquency, in the process that led to the implementation of the comic book code is overstated. I argue that the anti-comics campaigns that led to the code were the result of specific historical conjunctures and three main factors: (I) the US domestic climate generated by the Cold War that feared the infiltration of external threats; (II) the outbreak of social problems generated during the Second World War but which erupted in the early years of the Cold War; (III) the changes and developments of the comics industry in the post-war decade. I conclude that the figure of Wertham and his theory was instrumentalized by a larger political process that sought to legitimize anti-comics campaigns with a veneer of science when in reality it was carried out by several different groups - political, religious and civil associations - who opposed to magazines for various reasons such as morality, politics and aesthetic elements based on the debate of high and low culture.

**KEYWORDS:** Comics Code; Anti-Comics Campaigns; Fredric Wertham; Cold War.

### Approved by the Comics Code Authority

Em 1954, após um longo e conturbado debate público que em última instância foi parar no senado estadunidense, a indústria de revistas em quadrinhos aprovou um selo autorregulatório que entrou para a história dos quadrinhos, do entretenimento e da censura. Esse selo chamado *Comics code* [Código dos quadrinhos] estabelecia uma série de parâmetros que uma revista em quadrinhos deveria atender se quisesse chegar às prateleiras, a publicação que estivesse em conformidade com o código poderia carregar na capa o selo de aprovação [FIGURA 1].



Figura 1: *Comic Code*. Fonte: <https://cbldf.org/the-comics-code/>.

O argumento central para a implementação do código pela *Comic Magazine Association of America* [CMAA] foi coibir e regular a representação de conteúdo supostamente prejudicial e ofensivo, principalmente violência e sexo. A ideia era a de que a presença desses conteúdos nas publicações estaria prejudicando as crianças que as liam. Os críticos argumentavam que as revistas prejudicavam o desenvolvimento intelectual e ético das crianças, além de as tornarem violentas por emulação daquilo que liam nas histórias (WERTHAM,

1954; NORTH, 1940). Nessa linha o código dos quadrinhos estipula, por exemplo, que o crime não deveria ser representado de forma a criar simpatia pelo criminoso e que o “bem” deveria sempre triunfar sobre o “mal” nas histórias; proibia também representações ou sugestões de estupro e “perversão sexual”<sup>2</sup> (COMIC CODE, 1954).

Embora o código tenha sido aprovado com o subterfúgio de coibir a violência e conteúdo erótico ele muito extrapola essas questões. Ele avança para estabelecer como instituições como o casamento, o governo e a polícia deveriam ser representados estabelecendo por exemplo, que o casamento deveria ser representado sempre de forma positiva e o divórcio sempre como indesejável; a polícia e a igreja não deveriam ser ridicularizados ou atacados. De modo geral, o texto do código demonstra a moralidade dominante e hegemônica do momento em que foi produzido, reforçando a manutenção do *status quo* e tornando proibitivo qualquer ataque a ele.

O que a princípio pode parecer uma pauta de pessoas preocupadas ou desconfortáveis com crianças lendo sobre sexo e violência, defendendo ser em realidade um movimento político maior, com implicações que vão muito além do mercado de quadrinhos. Havia a preocupação de fato com violência e sexo nas revistas em quadrinhos do pós-guerra, mas por trás dela havia preocupações mais abrangentes e complexas concernentes ao que significava a coesão social e a segurança nacional nos anos 1950. O furor gerado pelos quadrinhos no pós-guerra e a implementação do código são expressões de um receio relacionado a ameaças externas e influenciado pelo contexto de esforço “contra subversivo” (SCHRECKER, 2002) de um dos períodos mais acirrados da Guerra Fria.

<sup>2</sup> O comic code [Código dos Quadrinhos] de 1954 está disponível online em <<https://cbldf.org/the-comics-code-of-1954/>> Acesso em 27/02/2023. O código dos quadrinhos sofreu modificações ao longo do tempo até ser definitivamente abolido em 2011. As demais versões do código estão disponíveis em <<https://cbldf.org/the-comics-code/>>. Acesso em 27/02/2023.

O processo que levou a regulação dos quadrinhos por meio do código é com frequência atribuído a figura controversa do psiquiatra Fredric Wertham. Ele é conhecido principalmente por advogar que a leitura de quadrinhos era um fator causal da delinquência em jovens e crianças, principalmente devido a seu livro *“Seduction of the Innocent”* (1954) no qual sistematiza sua teoria. A ele com frequência é dado o crédito pela aprovação do código e pela consequente reorganização da indústria, como se ele fosse o principal responsável. Apesar de Wertham ter sido uma voz importante no debate principalmente ao “identificar” nos quadrinhos a causa do suposto aumento da delinquência juvenil nos anos 1950, o processo em questão é muito mais complexo e não pode ser reduzido à figura dele.

As campanhas antiquadrinhos do pós-guerra foram eminentemente políticas e começaram antes mesmo de Wertham começar a escrever sobre a relação de quadrinhos e comportamento “delinquente” em crianças no final dos anos 1940<sup>3</sup>. Argumento neste artigo que as campanhas antiquadrinhos só foram possíveis devido a uma conjunção de fatores: (I) os problemas gerados durante a Segunda Guerra Mundial, (II) o início da Guerra Fria, e os (III) desenvolvimentos na indústria de quadrinhos da década depois do final do conflito (1945-1954). Essa conjunção de fatores é por muitas vezes largamente ignorada em prol da explicação reducionista de que um psiquiatra seria capaz de destruir uma indústria gigantesca com a publicação de um livro. A responsabilidade de Wertham no processo, que defendia que a questão dos quadrinhos era de “saúde pública”, é bem menor do que a sua fama faz parecer. Neste artigo procuro desmistificar a participação de Wertham no furor dos quadrinhos no pós-guerra e defendo que em última instância as campanhas

---

<sup>3</sup> A primeira vez que as ideias de Wertham vêm a público é em uma matéria da *Collier's Magazine* chamada *“Horror in the Nursery”* de 1948 na qual Judith Crist entrevista Wertham sobre suas “descobertas”. Àquela altura já estava ocorrendo queimas públicas de quadrinhos que datavam de pelo menos 1945 (HAJDU, 2008).

antiquadrinhos foram políticas: parte de um esforço em defesa da manutenção do *status quo* e parte do projeto de contra-revolução permanente levada de forma explícita pelos EUA na década de 1950 que se traduziu no que ficou conhecido como Doutrina da Contenção. Wertham não foi a causa desse processo, ele foi cooptado e instrumentalizado por ele, e dessa forma a campanha ganhou um rosto, embora ele tenha sido mero joguete de forças políticas maiores em disputa.

### **Quadrinhos e o contexto político da Guerra Fria.**

Wertham não merece o crédito por ter criado a associação de quadrinhos com delinquência juvenil. Essa associação nasce em parte do preconceito com o entretenimento popular e embebida no debate de alta e baixa cultura de meados do século XX. Um dos primeiros registros da correlação está presente em um editorial de 1940 publicado por um crítico literário e escritor de livros infantis chamado Sterling North. No editorial ele defendia que revistas em quadrinhos serviam como um “estimulante” violento para as crianças e as tornavam insensíveis a melhores mais saudáveis leituras<sup>4</sup> (NORTH, 1940). Apesar de o editorial ter sido republicado diversas vezes e ter fomentado bastante discussão sobre a questão, o debate não avançou significativamente e ficou circunscrito a pequenos círculos.

Isso ocorreu principalmente devido à entrada dos EUA na Segunda Guerra Mundial em 1941. O envolvimento do país no conflito mudou o foco da preocupação pública de questões internas para externas. A política internacional passou a pautar o debate público e a questão dos quadrinhos foi

---

<sup>4</sup> O artigo “A National Disgrace” foi publicado originalmente em 8 de maio de 1940 no jornal Chicago Daily News. Disponível em <<https://crisisofinnocence.library.torontomu.ca/items/show/201>>. Acesso em 14 de fevereiro de 2023

temporariamente colocada em espera. A preocupação de certos setores sociais quanto às revistas ainda existia, porém, não havia clima político para o surgimento de um movimento amplo como o que eclodiria no pós-guerra. O envolvimento dos então extremamente populares super-heróis no esforço de guerra contribuiu para criar uma melhor imagem dos quadrinhos e aplacar críticas.

No final de 1941, as famílias americanas estavam absorvidas por perigos mais claros e mais presentes do que os quadrinhos. Assim como a Primeira Guerra Mundial apagou as primeiras críticas às tiras de jornal, a Segunda abafou o debate sobre os quadrinhos antes que pegasse fogo. Na verdade, a ideia de super-heróis começou a parecer agudamente patriótica - um símbolo simples, democrático e doméstico do poder e certeza de propósito<sup>5</sup> (HAJDU, 2008, p.47, tradução minha).

O envolvimento da indústria dos quadrinhos no esforço de guerra e sua instrumentalização como impulsionadores de moral de tropas nos fronts desestimulou qualquer investida de maior fôlego contra os quadrinhos. Apesar da associação das revistas com o público infantil, nessa época - e no pós-guerra - eles foram amplamente lidos por adultos. Durante a Guerra os quadrinhos foram enviados aos montes para as tropas no exterior, onde sua popularidade entre os soldados superou revistas como *Life* e *Reader 's Digest* em dez para um (SABIN, 2010, p.187). Domesticamente as revistas, alinhadas ao governo e cooperando com o Departamento de Guerra (ACTION COMICS,1942) exportavam crianças a sair pelo bairro coletando recicláveis ou a comprarem selos de economia de guerra ou *War Saving Stamps*<sup>6</sup> para “pagar parte de

<sup>5</sup> No original: *By the end of 1941, American families were absorbed with dangers clearer and more present than comic books. Much as the first world war had snuffed early criticism of newspaper strips, the Second damped the debate over comic books before it caught fire. In fact, the idea of superheroes began to seem acutely patriotic - a simple, democratic, home-grow symbol of American might and surety of purpose* (HAJDU, 2008, P.47).

<sup>6</sup> Os selos de guerra ou “war save stamps”, eram selos emitidos pelo Departamento do

uma arma, avião ou navio que seus pais, irmãos ou tios estão usando para a defesa de nosso país”<sup>7</sup> (MORGENTHAU, JR. apud HAJDU, 2008, p.361, tradução minha).

Os quadrinhos tiveram, portanto extrema popularidade durante a Guerra e não é muito difícil de compreender como seu alinhamento com o *status quo*, principalmente no apoio à guerra, fossem capazes de mudar de foco as atenções e desencorajar críticas. Mas com o final da Segunda Guerra principalmente a partir de 1946 o clima político e sociocultural dos EUA havia mudado. Esse clima era a expressão da nova configuração geopolítica do mundo no pós-guerra caracterizada pela polarização ideológica entre o capitalismo estadunidense e o socialismo soviético, conhecida como Guerra Fria. O conflito teve como consequência uma mudança de foco da sociedade civil e política para questões internas e não é fácil superestimar a extensão do medo de ameaças externas nos EUA daquele momento. Era o medo de que a sociedade pudesse estar sujeita a infiltração comunista ou a outras ameaças externas - e internas - que colocassem em perigo o *American Way of Life*.

Esse medo em seu ápice levou nos anos 1950 ao Macarthismo (1950-1954) que foi a alcada da perseguição a comunistas ou “subversivos” à política de Estado. A perseguição político-ideológica se tornou comum e foi levada a níveis quase irracionais e absurdos contra aqueles que eram considerados de uma forma ou de outra “subversivos”, quase sempre sob o rótulo de comunista<sup>8</sup> (HALLIDAY, 1984; SCHRECKER, 2002). Para a historiadora Ellen Schrecker, o esforço de “contra-subversão” do Macarthismo foi responsável pelo período de maior repressão da história dos EUA (SCHRECKER, 2002). Eu defendo não ser

---

Tesouro dos EUA com o objetivo de ajudar a financiar a guerra.

<sup>7</sup> No original: (...) to pay for part of a gun, plane or ship which your fathers, brothers or uncles are using for the defense of our country.

<sup>8</sup> Em 1938 foi criada a *House Un-American Activities* (HUAC) que conduziu investigações durante os anos 1940 e 1950 sobre alegadas atividades comunistas. Ela investigou cidadãos, empregadores e organizações sob a suspeita de subversão.

coincidência que as campanhas contra os quadrinhos tenham ressurgido nesse contexto com força suficiente para levar a uma série de audiências no senado para investigar a delinquência juvenil em 1954. A forma como a questão foi tratada e explorada midiaticamente é bastante semelhante aos casos altamente publicizados do período da campanha anticomunista. O solo era fértil para o tipo de campanha que estava sendo feita contra os quadrinhos se expandisse e ganhasse apoio da opinião pública.

A evidência disto é que foi logo nos primeiros anos da Guerra Fria que as críticas aos quadrinhos ressurgem e tomam a proporção de uma campanha nacional ao mesmo tempo que o anticomunismo vai se exacerbando cada vez mais<sup>9</sup>. Esse contexto promoveu o clima político favorável à tais campanhas por permitir a condenação de revistas com temáticas indesejáveis ao *status quo* ou ao plano de segurança nacional idealizado nos primeiros anos da Guerra Fria<sup>10</sup>, ainda que sob a desculpa de coibir a violência e conteúdo “obsceno”. Começou a vicejar a noção de que as revistas em quadrinhos fossem uma dessas “ameaças externas” que colocavam em perigo a saúde da sociedade e que teriam o objetivo de influenciar negativamente as crianças para possivelmente desestabilizar o sistema.

O que ajudou a gestar esse estado de nervos de medo “comunista” que permitiu as campanhas antiquadrinhos ressurgirem foi uma confluência de política de Estado e espetacularização midiática de certos casos envolvendo espionagem no governo. Foi estabelecida logo no início da Guerra Fria as bases do que seria a Doutrina da Contenção: série de políticas adotadas pelos EUA

---

<sup>9</sup> Nesse momento inicial da Guerra Fria, como afirma o historiador Fred Halliday (1984) houve um acirramento do controle estatal. Esse controle doméstico foi expresso através da repressão daqueles suspeitos de carregarem simpatias pelo lado adversário e pelo estreitamento do discurso político (MUNHOZ, 2004; HALLIDAY, 1984).

<sup>10</sup> Um indicador da relação entre manutenção do *status quo* e o furor dos quadrinhos está nos títulos que mais sofreram críticas. Eles foram aqueles que de uma forma ou de outra questionavam o *status quo* ou forneciam *leituras possíveis* de um ataque a instituições.

para coibir o avanço do comunismo. Essas bases foram inicialmente ditadas pelo russófilo e diplomata Georg F. Kennan em um documento de 1946 chamado *Long Telegram*, no qual ele afirma que o maior perigo que a URSS representava não era bélico, mas sim sua capacidade de atração ideológica nas sociedades capitalistas. Kennan argumenta no documento que o maior perigo para os EUA naquele momento eram os “problemas internos” da própria sociedade porque o comunismo apenas se “alimenta de tecido doente” (KENNAN, 1946). Porém, a sociedade estadunidense do pós-guerra era tudo menos coesa, vivendo entre muitas outras contradições, um verdadeiro apartheid racial. Uma sociedade não coesa e cindida por conflitos raciais, de classe e de gênero poderia, no pensamento político da Doutrina da Contenção, estar inclinada a gravitar para a ideologia comunista.

Tendo em vista as diretrizes de Kennan era imprescindível criar uma coesão interna e consenso com o qual combater a Guerra Fria. Tendo como base as ideias do diplomata, a política doméstica dos EUA se desenvolveu para uma corrupção do esquema inicial proposto por Kennan e rumou em direção a atitudes autoritárias internamente e bélicas externamente. Se fosse em prol da saúde e da coesão da nação passou a ser justificada a supressão de certos direitos, como o da liberdade de expressão e de livre associação. O que não era algo novo na história dos EUA<sup>11</sup>, mas que se intensificou nos primeiros anos da Guerra Fria.

---

<sup>11</sup> Apesar do discurso em defesa da liberdade, os EUA têm um histórico de repressão da defesa de ideias que não se aliem com seus interesses através de legislação. Como por exemplo o “*Alien and Sedition Acts*” (1798), que entre outras medidas limitava o discurso crítico ao governo, o “*Hatch Act*” (1939), que impedia comunistas e outros grupos que o governo considerasse autoritário de ingressarem no serviço público, o “*Voorhis Act*” (1940) que estipulava que grupos com filiações estrangeiras se registrarem junto ao governo e tinha o objetivo de forçar o partido comunista dos EUA a cortar suas relações com a URSS e o *Smith Act* (1940) que tornou um crime federal “ensinar ou defender” a derrubada do governo ou ingressar em qualquer organização que o fizesse. (SCHRECKER, 2002).

O receio era que uma sociedade “doente” e não coesa, dividida, pudesse estar suscetível a infiltrações externas, com o objetivo de destruir a nação de dentro para fora. O medo de infiltração comunista interna, embora distorcida de muitas formas, tinha a plausibilidade necessária para ser convincente. Foi criada em torno da figura do membro do partido comunista a ideia de que eles eram parte de uma grande conspiração à serviço de Moscou. Segundo a historiadora Ellen Schrecker (2002) a imagem continha alguma verdade, embora o perigo fosse bastante exagerado, não era de todo fictício. De fato, houve casos de espionagem feitos por membros do Partido Comunista<sup>12</sup>, mas a maioria da espionagem ocorreu durante a Segunda Guerra Mundial e parou abruptamente após 1945.

Casos altamente publicizados do pós-guerra alimentaram a percepção pública de que a nação estava sob perigo e sujeita a infiltração de inimigos mesmo em lugares supostamente seguros como o governo. No final dos anos 1940 ocorreu o caso de Alger Hiss, um funcionário do governo acusado de espionagem; onze líderes do Partido Comunista estadunidense foram condenados em outubro de 1949 sob a acusação de “advogarem a derrubada violenta do governo dos Estados Unidos”. Além disso, ocorreu também o trágico julgamento de Julius e Ethel Rosenberg no início de 1951, condenados à pena capital por terem supostamente transmitido segredos atômicos para a URSS. Casos como esses, e sua espetacularização fomentaram no público o medo de que quinta-colunistas<sup>13</sup>, espiões ou comunistas pudessem estar

---

<sup>12</sup> Schrecker (2002) fala sobre cerca de duzentas pessoas envolvidas com o partido comunista que transmitiram informações para a URSS. Incluindo informações suficientes para que os soviéticos adquirissem armas nucleares antes do que teria sido feito de outro modo.

<sup>13</sup> Termo surgido durante a Guerra Civil Espanhola. Significa a pessoa ou organização que ajuda o inimigo de seu país; ou o grupo ou pessoa que se infiltra no interior de um partido ou organização com o objetivo de sabotagem.

infiltrados em qualquer lugar. E por que não nos quadrinhos que careciam de qualquer regulamentação?

A Guerra Fria, portanto, não criou as campanhas contra os quadrinhos, mas foi um fator importante para que as campanhas ocorressem. Ela impulsionou as polêmicas e montou o tabuleiro sobre o qual os atores puderam se movimentar sem soarem absurdos em seus argumentos de subversão da juventude. Se os comunistas estavam infiltrados mesmo no governo, e haviam conseguido proezas como contrabandear segredos atômicos para os soviéticos, o que impedia que os mesmos ou outros grupos “subversivos” se infiltrassem na cultura. E se grupos subversivos tentassem implodir os EUA debaixo para cima, a partir da poluição das mentes sugestivas das crianças com ideias antiamericanas ou comunistas<sup>14</sup>? Partindo desse princípio tornava-se possível e justificável a perseguição aos quadrinhos com base em ideais abstratos de segurança nacional e liberdade.

O clima político era favorável à caça de “inimigos internos”, como a perseguição a comunistas que começou a se intensificar cada vez mais no pós-guerra, até chegar ao seu auge no Macarthismo dos anos 1950. E o furor dos quadrinhos, portanto, não é estranho às campanhas anticomunistas e guardam semelhanças entre si. Ambos os movimentos em última instância fizeram parte do mesmo esforço de “limpeza doméstica” de dissidências ou supostos perigos à coesão social.

O anticomunismo está, portanto, ligado às campanhas antiquadrinhos (HAJDU, 2008) por terem vindo da mesma forja de esforço contra subversivo e

---

<sup>14</sup> Esse tipo de crítica era bastante comum principalmente entre grupos religiosos como a *National Organization for Decent Literature* (NODL). Isso aconteceu porque eram grupos que se opunham aos quadrinhos com bases morais, e tinham como bandeira a defesa de valores e instituições como o casamento, família nuclear patriarcal e respeito à autoridade. Sobre ver: O'CONNOR, Thomas F. The National Organization for Decent Literature: A Phase in American Catholic Censorship. *The Library Quarterly: Information, Community, Policy*, Vol. 65, No. 4. University of Chicago Press, 1995. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/4309066>. Acesso em 24 de out. de 2022

perseguição às alegadas ameaças internas. Os quadrinhos foram muitas vezes acusados de estarem veiculando ideias comunistas, apesar dos esforços da indústria em se alinharem ao *status quo*. Da mesma forma como nos anos iniciais da Guerra Fria o anticomunismo se tornou mais exacerbado e muitos indivíduos fizeram seus nomes por meio da bandeira anticomunista, ou até mesmo estabeleceram carreiras como anticomunistas profissionais (SCHRECKER, 2002), as campanhas antiquadrinhos do mesmo período também serviram de trampolim para figuras se alçarem ao debate público<sup>15</sup> ou alavancarem suas carreiras. Isso aconteceu de forma bastante semelhante ao trato do anticomunismo com a midiatização e a espetacularização das campanhas antiquadrinhos, descambando para o sensacionalismo inflado pela imprensa, que certas pessoas buscaram instrumentalizar para seus objetivos pessoais.

### **A família em crise: A eclosão dos problemas surgidos durante a Guerra.**

Quando a Segunda Guerra Mundial terminou uma série de empecilhos para o *American Way of life* gestados durante o conflito começaram a emergir. Com a volta das atenções para o ambiente doméstico, um dos principais problemas identificados foi a disruptão da ideia de família tradicional nuclear estadunidense, em que a mulher era incentivada à domesticidade e o homem ao mercado de trabalho. Isso foi um dos efeitos colaterais ocasionados pelo envio de um grande contingente masculino para os fronts a partir de 1941, deixando vagos vários postos de trabalho que precisaram ser preenchidos pelas mulheres que ficaram. Como Nara Widholzer (2005) afirma :

---

<sup>15</sup> No caso dos quadrinhos podemos citar mais notadamente o psiquiatra Fredric Wertham e o senador Estes Kefauver.

Se, na década anterior, devido ao longo período de desemprego<sup>16</sup>, o imaginário que havia sido alimentado discursivamente para as mulheres era o da domesticidade, no novo contexto histórico, social e econômico, elas foram estimuladas a trabalhar nas fábricas para suprirem a falta de mão-de-obra (WIDHOLZER, 2005 p.24).

O próprio governo havia durante a guerra por necessidade econômica incentivado a entrada da mulher no mercado de trabalho. O que ocasionou uma nova independência e empoderamento feminino, com o qual os homens se depararam quando voltaram da guerra esperando assumir seus antigos postos na organização social da família pré-guerra. Porém, encontrando uma nova realidade começou-se a falar de uma crise da “masculinidade americana” conforme os homens, antes os provedores incontestes, viram suas posições sociais e identidades construídas em torno de certos ideais de masculinidade colocados em risco. Some-se isso um aumento da taxa de divórcios entre 1945 e 1950 (MAY, 2008) e a publicação em 1948 do estudo sobre sexualidade conhecido como *“Kinsey Reports”*,<sup>17</sup> que afirmava que mais de um terço dos homens já haviam tido algum tipo de relação homossexual, e que 50% já haviam traído as esposas (SAVAGE JR, 1990).

Esses dados contribuíram para a percepção de que a família estava efetivamente em um estado de fragilidade periclitante. E havia o agravante de que agora, com a Guerra Fria, a família nuclear hererossexual ter passado a ser considerada parte do projeto de segurança nacional (MAY, 2008). A família parecia estar em perigo, e como Elaine Tyler May argumenta:

(...) muitos líderes, especialistas e observadores temiam que os verdadeiros perigos para a América fossem os internos: conflitos raciais, mulheres emancipadas, conflito de classes e

<sup>16</sup> Em decorrência da crise de 1929.

<sup>17</sup> Os estudos conhecidos como *“Kinsey Reports”* são dois: "Sexual Behavior in the Human Male" (1948) e "Sexual Behavior in the Human Female" (1953).

desorganização familiar. Para aliviar esses temores, os americanos se voltaram para a família como um bastião de segurança em um mundo inseguro, enquanto especialistas, líderes e políticos promoviam códigos de conduta e promulgavam políticas públicas que fortaleceriam o lar americano. Como seus líderes, a maioria dos americanos concordaram que a estabilidade familiar parecia ser o melhor baluarte contra os perigos da Guerra Fria<sup>18</sup> (MAY, 2008, p.9, tradução minha, destaque meu)

Por conseguinte, esses elementos: a emancipação da mulher por meio do mercado de trabalho, disruptão da família nuclear e altas taxas de divórcios, pareciam indicar que a família dentro do que poderia ser chamado “valores tradicionais” estava em perigo. E o momento era visto como delicado para os Estados Unidos, em 1947 foi aprovada a Doutrina Truman que estabelecia o comprometimento ilimitado dos EUA no auxílio a povos que estivessem “resistindo a tentativas de subjugação por minorias armadas ou por pressões externas” (SCHRECKER, 2002), que fazia parte dos rumos que a Doutrina de Contenção estava tomando no início da Guerra Fria<sup>19</sup> (MUNHOZ, 2020). Em 1948, ocorreu o cerco a Berlim pela URSS, e a Otan foi criada em agosto de 1949 com o objetivo de restringir o alegado expansionismo soviético. No mesmo ano aconteceu a Revolução Chinesa e no início da década de 1950 estourou a Guerra da Coréia<sup>20</sup>.

---

<sup>18</sup> No original: many leaders, pundits, and observers worried that the real dangers to America were internal ones: racial strife, emancipated women, class conflict, and familial disruption. To alleviate these fears, Americans turned to the family as a bastion of safety in an insecure world, while experts, leaders, and politicians promoted codes of conduct and enacted public policies that would bolster the American home. Like their leaders, most Americans agreed that family stability appeared to be the best bulwark against the dangers of the cold war.

<sup>19</sup> Segundo Sidnei Munhoz (2020), a Doutrina Truman após sua implementação “foi ampliada para a defesa de qualquer área real ou supostamente ameaçada pelo comunismo e tornou-se um dos eixos da política externa dos EUA nos anos que se seguiram” (MUNHOZ, 2020, p.174-5).

<sup>20</sup> Além disso, como afirma Halliday (1984), nessa quadra histórica houve uma expansão militar com ênfase nas armas nucleares. Em 29 de agosto de 1949 ocorreu o primeiro teste

Neste contexto, May (2008) argumenta como as pessoas se voltaram para o ambiente doméstico em busca de segurança. Portanto, no mundo inseguro e complicado da Guerra Fria a casa e a família se converteram não apenas em símbolos de segurança e realização pessoais, mas em parte do projeto de segurança nacional (MAY, 2008). A crise da instituição familiar recaiu em dois elementos que nada tinham de relação causal com ela: o surgimento de uma cultura jovem, longe da tutela da autoridade institucional ou familiar, representada aqui pelo consumo de quadrinhos<sup>21</sup> e uma percepção - altamente discutível - de aumento da delinquência juvenil.

Os quadrinhos serviram de bode expiatório, como outras mídias fizeram em outros momentos históricos, para medos e problemas sociais muito mais complexos e que fugiam ao escopo de qualquer mídia. Quadrinhos eram acusados de estarem causando delinquência juvenil que por sua vez estava solapando a família. A associação do aumento de criminalidade, principalmente entre jovens com a mídia, não é algo novo. Ela existe pelo menos desde o século XIX, e nos EUA já havia ocorrido antes no caso do cinema que resultou no *Hays Code*, mais tarde inspiração para o código dos quadrinhos. Essa associação surge com toda força depois da Segunda Guerra Mundial quando se começa a explicitamente associar revistas em quadrinhos a um suposto aumento da delinquência juvenil. Essa associação teve um sucesso tão grande que em 1948, em um dos momentos mais dramáticos das campanhas antiquadrinhos

---

nuclear soviético e em setembro de 1948 a URSS explodiu a sua primeira bomba atômica. Em resposta em 1950 os EUA começaram a fabricação da bomba H, e em 1953 os soviéticos começaram a testar a sua própria. A proliferação das armas nucleares criou um mal-estar perene na população, que temia um confronto nuclear com a URSS que tinha o potencial de devastar a humanidade.

<sup>21</sup> Os quadrinhos eram comprados diretamente pelas crianças e jovens não passando por intermédio dos adultos. Dessa forma criou-se uma cultura de pares entre os próprios jovens que liam quadrinhos que escolhiam, os trocavam entre si e os discutiam. Essa era uma forma de sociabilidade entre os jovens que era estranha para os adultos e que constituía um alcada da vida social jovem longe da autoridade adulta.

ocorreram uma série de queimas públicas de revistas em quadrinhos pelos EUA.

O que explica essa ojeriza crescente gerada pelas revistas foi a culpa equivocadamente colocada nos quadrinhos por alguns educadores, professores, bibliotecários, e supostos “especialistas” como Wertham, de “problemas” sociais que haviam sido gestados durante a Segunda Guerra Mundial como a reorganização da família com o relativo apagamento da figura masculina, e o suposto aumento dos números estatísticos de delinquência juvenil.

O debate sobre a delinquência juvenil é central para compreender o surgimento das campanhas antiquadrinhos porque tais campanhas foram levadas a cabo em grande parte com a bandeira do combate à criminalidade juvenil que estaria supostamente sendo causada pela leitura de revistas em quadrinhos. O medo da delinquência juvenil que varreu os Estados Unidos nos anos 1950 tem muito em comum com o do comunismo [*Red Scare*]. Se a reação ao comunismo foi exacerbada no pós-guerra o mesmo pode ser dito da delinquência juvenil, termo guarda-chuva sem uma definição precisa que abarcava quaisquer comportamentos que o adulto quisesse colocar nele, e a ausência de uma definição precisa está ligada à percepção do seu “aumento” no pós-guerra. A delinquência surge como um problema no debate público dos EUA em 1946 e com altos e baixos em importância permanece até o início dos anos 1960. Como o historiador James A. Gilbert afirma, é peculiar que a delinquência tenha tomado uma proporção tão grande:

As razões para esta manifestação de preocupação são, após exame, extremamente complexas por uma razão importante. O que todos os participantes da ampla discussão pública supunham ser verdade – que a delinquência havia aumentado em quantidade e gravidade desde a Segunda Guerra Mundial – agora parece questionável ou *pelo menos difícil de provar*. Apesar das manchetes inflamadas e da repetição de acusações sobre brutalidade, a incidência de crimes juvenis não parece ter aumentado

*enormemente durante esse período<sup>22</sup> (GILBERT, 1986, p. 66, tradução minha, destaque meu).*

É mais provável que a questão da delinquência tenha sido criada no pós-guerra pela forma como a imprensa tratou o tema e em como as estatísticas sobre criminalidade juvenil foram coletadas. O constante debate sobre delinquência juvenil trazido em jornais, revistas, programas de rádio e TV e mesmo no cinema davam a impressão para o público de que ela estava em toda parte.

Para além disso, as estatísticas sobre delinquência juvenil do pós-guerra são bastante problemáticas. Em primeiro lugar, (I) a adição durante e depois da guerra de novas atividades que eram passíveis de serem rotuladas como delinquência juvenil tornou a comparação com períodos anteriores problemática porque haviam mudado os parâmetros com os quais as estatísticas eram coletadas. Foram adicionados novos crimes para o escopo do que era considerado estatisticamente delinquência juvenil como por exemplo, infrações de trânsito. Em segundo lugar (II) houve uma mudança de comportamento das agências de aplicação da lei que buscaram exercer maior controle sobre os jovens, o que resultou em mais detenções que se manifestaram nas estatísticas (GILBERT, 1986).

Em outras palavras, a delinquência da qual se falava no pós-guerra era em grande parte uma questão de definição: quais comportamentos praticados por um jovem são passíveis de serem caracterizados como delinquentes. Em parte, são também uma questão do quanto intensamente esses comportamentos e indivíduos são policiados. Portanto, como Gilbert (1986) argumenta, as

---

<sup>22</sup> No original: The reasons for this outpouring of concern are, upon examination, made extremely complex for one important reason. What every participant in the broad public discussion assumed to be true—that delinquency had increased in quantity and severity since World War II—now seems questionable or at least difficult to prove. Despite inflammatory headlines and the repetition of charges about brutality, the incidence of juvenile crime does not appear to have increased enormously during this period.

estatísticas de delinquência juvenil estão sujeitas ao contexto social em que foram criadas. Enquanto a expressão “delinquência” possa levar a pensar em uma série de delitos como assassinato, assalto, agressão ou destruição de propriedade, nessas estatísticas do pós-guerra que apontavam um crescimento da delinquência, entravam também muito dos chamados “crimes de *status*”, atos que podem ou não ser criminosos. É o caso de atos que são considerados delitos pela idade da pessoa que os comete, como beber álcool ou quebrar um toque de recolher.

Há também a questão de como a volta das atenções para questões domésticas com a Guerra Fria levou a uma pressão maior de pais, instituições religiosas e outras organizações por um maior controle dos jovens, que levou a maior policiamento dessa demografia, que aliada às novas definições do que era um delito “criou” mais crimes ao colocar sob maior escrutínio a população jovem devido às preocupações quanto aos rumos dos Estados Unidos. Em suma, o “grande medo” da onda de criminalidade jovem no pós-guerra, o qual a maioria dos *experts*, tais como Wertham afirmavam estar acontecendo, em retrospectiva, reside em 3 fatores: 1) Um aumento da vigilância prestada à denominada criminalidade juvenil; 2) uma mudança do comportamento das agências de aplicação da lei, estimuladas pelo governo, grupos privados de pressão, como associações de pais e professores, para afirmar autoridade sobre o comportamento da população jovem; 3) mudanças no comportamento da juventude suscetível a ser interpretado como criminoso (GILBERT, 1986).

Neste contexto as revistas em quadrinhos lidas por cerca de 90% dos jovens, foram isoladas como uma influência externa que estava solapando a família de dentro para fora. Isso era corroborado por críticos, associações civis e religiosas e por especialistas como Wertham. O sucesso do uso dos quadrinhos como bode expiatório reside em fornecer uma explicação simples e que podia ser facilmente compreendida pelo cidadão médio além de apelar para o senso

comum de que o entretenimento popular era ruim. As mães trabalhando fora estavam longe da criação dos filhos, o que deixava espaço para as revistas nocivas preencherem o espaço deixado vago pela influência parental. As revistas com seu conteúdo violento estavam influenciando as crianças a se tornarem delinquentes. Essa explicação pareceu ainda mais verossímil devido às mudanças da indústria de quadrinhos ocorrida na década do pós-guerra, que se tornaram mais violentas e adquiriram tons eróticos<sup>23</sup>.

### **Os Quadrinhos no pós-guerra**

A associação de revistas em quadrinhos com delinquência juvenil que levou às campanhas antiquadrinhos não teria tido tanto sucesso se não encontrassem algum respaldo na realidade. Se era debatível que os quadrinhos eram os culpados dos problemas da família estadunidense e do suposto aumento da delinquência juvenil, restava pouca dúvida de que as revistas haviam escalonado em violência depois da Segunda Guerra Mundial. Também era verdade que a indústria não contava com qualquer tipo de regulamentação que não o bom senso dos próprios editores, diferente do que acontecia no cinema por exemplo, que como mencionado, era regulamentado desde a década de 1930. Era verdade também que grande parcela do mercado consumidor era composto por crianças, adolescentes e jovens. Se o conteúdo que eles estivessem lendo se constituísse apenas de super-heróis ou de *funny animals*<sup>24</sup> seria difícil construir um caso convincente contra os quadrinhos.

---

<sup>23</sup> Devido principalmente ao fato de a leitura adulta ter sido impulsionada durante a Segunda Guerra Mundial por soldados. Dessa forma é notável o caráter erótico, permeado pelo *Male Gaze*, de muitas publicações que exibiam desenhos de mulheres com pouca roupa, seios grandes e quadris largos e em poses provocantes.

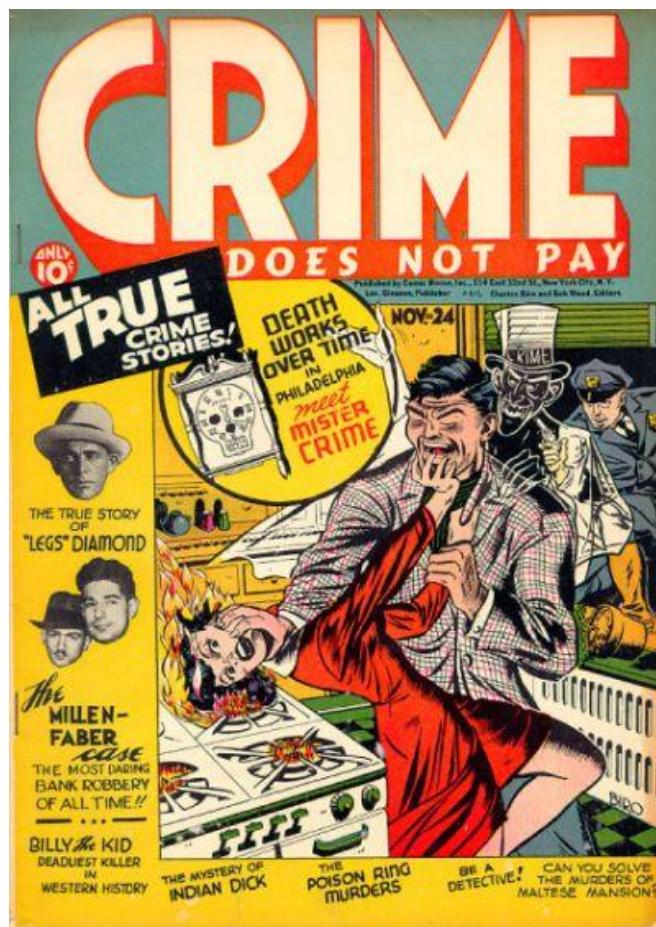
<sup>24</sup> Gênero extremamente popular na época, direcionado principalmente para crianças. Eram histórias sobre animais falantes antropomorfizados, como os personagens da Disney como Pato Donald e Mickey então publicados pela editora Dell. Eles foram, segundo Gabilliet (2010), o gênero mais popular na época.

Porém, entre 1945 e 1955 com o mercado editorial de quadrinhos estava prosperando e havia muito mais nas revistas que animais falantes ou heróis fantasiados. Os números evidenciam um crescente interesse por quadrinhos nesse período, entre 500 e 650 títulos estavam disponíveis todos os meses somando um número de aproximadamente 60 milhões de cópias mensais (SAVAGE JR, 1990) e a indústria tendo conquistado também muitos leitores adultos no tempo da guerra havia se expandido em temáticas. Visando atender públicos variados, diversos gêneros foram criados para atender demandas específicas, havia quadrinhos de crime, de romance, ficção-científica, guerra, faroeste e a partir principalmente de 1950 horror.

No final da década de 1940 devido principalmente a revistas do gênero de crime como *Crime Does not Pay* (1942-1955) e *True Crime Comics* (1947-1949), os quadrinhos haviam adquirido a fama de propagar apologia ao crime, desrespeito pelas forças policiais e conterem extrema violência<sup>25</sup>. De fato, essas revistas eram bastante violentas, o que os filmes não podiam exibir os quadrinhos se encontravam desimpedidos para fazer e sem limitações técnicas quanto a efeitos especiais. Pessoas eram espancadas, baleadas, esfaqueadas, queimadas vivas e o que mais a imaginação dos autores pudesse inventar. Quando o gênero se popularizou em 1948, as revistas passaram a competir umas com as outras em quais tinham as histórias mais impactantes, e as capas buscavam expressar o conteúdo dessas publicações com cenas espalhafatosas de crimes brutais [Figura 2]. Apesar do alegado objetivo das revistas de suposta “conscientização” de que o envolvimento em práticas criminosas sempre acabava sendo punido, a punição era apresentada de forma secundária e o verdadeiro foco estava nos criminosos e nos atos hediondos cometidos por eles.

<sup>25</sup> As revistas do gênero crime tinham 9% do mercado em 1947, variaram entre 10 e 13% de 1948 e 1951, e permaneceram em torno de 6% até 1955 (GABILLIET, 2010).

Figura 2. Capa violenta de uma revista de crime.



Fonte: CRIME DOES NOT PAY ARCHIVES: Volume 1. Milwaukie: Dark Horse Comics, Inc, Vol.1, No. 22-25, 2012.

A Partir de 1950, devido ao sucesso da linha de horror e crime da *EC Comics*<sup>26</sup>, o gênero horror começou a saturar o mercado e ao final de 1952 já haviam cerca de 150 títulos do gênero (HAJDU, 2008). As editoras em sua disputa pela atenção dos mesmos leitores buscaram atraí-los como havia acontecido com o gênero de crime, por meio da violência. Mês a mês a violência foi escalonando, e a *EC* era uma das mais violentas e sangrentas de todas, a violência fazia parte de sua identidade visual: As capas da *EC* exibiam, entre diversos crimes, coisas como um homem atirando na própria cabeça, um enforcamento, um homem segurando um machado e a cabeça decepada de uma

<sup>26</sup> Famosa editora dos anos 1950 conhecida por sua linha de crime e horror. Foi um dos principais alvos das campanhas antiquadrinhos.

moça, esse era o tom. De forma que ela ficou merecidamente conhecida como uma das mais violentas dos anos 1950, e essa fama se espalhou para as demais revistas em quadrinhos. William Schoell (2014) fez um levantamento dos quadrinhos de horror dos anos 1940 aos anos 1980 para seu livro *"The Horror Comics: Fiends, Freaks and Fantastic Creatures, 1940s-1980s"* e segundo o autor:

Lendo algumas histórias da EC hoje, o leitor moderno pode se surpreender, se não chocado com o que esses quadrinhos (pelo menos por um tempo) se livraram na década de 1950, já que o material em sua natureza gráfica geralmente era muito mais violento do que os adolescentes e as crianças mais novas estavam vendo no drive-in, e mais sangrentas do que todos exceto os quadrinhos de horror mais recentes<sup>27</sup> (SCHOELL, 2014, p.33, tradução minha)

Ao mesmo tempo que é verdade que os quadrinhos de fato estavam violentos - sob essa premissa foi construído o caso contra eles nas audiências do senado em 1954 - esses quadrinhos violentos eram uma minoria. É importante notar como eles foram superdimensionados, eles não eram maioria e constituíam um pequeno nicho de mercado. Uma revista da EC Comics que vendesse bem tinha uma tiragem de 400 mil cópias, um número bastante baixo para os padrões do mercado que tinha revistas que vendiam até 3 milhões de cópias<sup>28</sup> (GABILLIET, 2010).

Porém essa diversificação da indústria e sua orientação para temáticas mais adultas, foi um dos fatores que permitiram o sucesso da associação de quadrinhos com delinquência juvenil. Existência de revistas violentas como *Crime Does Not Pay* ou as de horror da EC Comics permitiram que os opositores

---

<sup>27</sup> No original: Reading some EC stories today a modern reader may well be surprised if not startled by what these comics got away with (for a time, at least) in the 1950s, as the material in its graphic nature generally was much grosser than what teens and younger children were seeing at the drive-in, and gorier than all but the most recent horror comics.

<sup>28</sup> Caso de algumas revistas com personagens da Disney publicados pela Dell.

dos quadrinhos pudessem pescar “evidências materiais” de suas afirmações e construir em cima delas, distorcendo seu alcance e tamanho. Quando se colocava como evidencia um quadrinho que apresentava um assassinato na capa por exemplo, dificilmente era indagado qual a circulação daquela revista, sua mera existencia por si só já depunha contra os quadrinhos, que no pós-guerra eram rigidamente definidos pelos críticos como uma mídia essencialmente infaltil (SABIN, 2010).

### **Fredric Wertham: o rosto de um processo social e político.**

Como é notável, Wertham foi mencionado apenas de forma marginal neste trabalho. Com isso quis demonstrar como ele é em muitas das análises sobre as campanhas antiquadrinhos superestimado e superdimensionado. Essas campanhas e o *comics code*, não são nem de perto obra de Wertham, basta para isso constatar que o próprio ficou descontente com o resultado das audiências do Senado. Wertham desejava não que o conteúdo das revistas fosse coibido, mas que se estipulasse uma faixa etária para comprá-las, ele sugeria dezesseis anos (UNITED STATES SENATE, 1954).

O psiquiatra e sua teoria foram assimilados e depois instrumentalizados por um projeto político em curso de cunho conservador proveniente de diversos setores sociais preocupados com os rumos dos EUA: religiosos, associações de pais e professores, alguns acadêmicos, políticos, críticos literários e mesmo, membros da própria indústria dos quadrinhos. Pode soar contraintuitivo que membros da própria indústria tenham trabalhado para a criação de um selo autorregulatório que iria restringir o discurso das revistas, porém, havia uma voraz competição de editoras pelos leitores. Editoras como a Dell, uma gigante nos anos 1950 com um valioso contrato para publicar quadrinhos dos personagens da Disney, achou vantajosa para si a

implementação do código uma vez que ele não a afetava em nada e tirava competidores do mercado.

É, portanto, muito mais complexa a reação que os quadrinhos geraram na sociedade estadunidense dos primeiros anos da Guerra Fria do que o resultado das ideias de um único psiquiatra. Na verdade, mesmo as ideias de Wertham quanto a relação entre revistas em quadrinhos - ou “cultura de massa” - e efeitos no comportamento da audiência não eram inéditos, ela já existia de forma desorganizada desde o século XIX<sup>29</sup>. O argumento de que o entretenimento popular é causa de disruptões sociais é documentado, por exemplo, pela reação causada pelas *Dime Novels*<sup>30</sup> no século XIX por meio do livro de Anthony Comstock “*Traps for the Young*” (1883)<sup>31</sup>, cujo conteúdo dos argumentos é bastante semelhante aos presentes em “*Seduction of the Innocent*” (1954) de Wertham<sup>32</sup>. Da mesma forma, quando o cinema começa a se popularizar na década de 1930, atingindo um grande público, o medo de que o que era exibido na tela pudesse afetar negativamente a audiência surge novamente, e como nos quadrinhos, emergiu a discussão da delinquência juvenil. Críticos afirmavam que tudo o que os espectadores assistiam nas telas:

(...) se transformava direta e imediatamente em ação. Se as crianças assistissem a filmes policiais, se tornariam criminosos; Se eles assistissem a filmes que tratassesem de assuntos "imorais", eles abraçariam esses valores e rejeitariam os esforços feitos em

---

<sup>29</sup> Isto é, não organizada de forma coerente dentro de uma teoria psicológica explicativa. Essa foi a grande contribuição de Wertham em última instância: organizar noções do senso comum quanto aos quadrinhos em uma teoria alegadamente “científica”, emprestando assim, um ar de legitimidade ao processo.

<sup>30</sup> Livros de ficção popular de baixo custo, impressos em material de baixa qualidade com cerca de cem páginas populares no final do século XIX e início do século XX.

<sup>31</sup> Disponível em <<https://archive.org/details/trapsforyoung00comsiala/page/n5/mode/2up>>. Acesso em 01 /03/ 2023.

<sup>32</sup> Note a semelhança mesmo no sentido do título das duas obras, a primeira podendo ser traduzida para algo como “Armadilhas para o Jovem” e o segundo para “Sedução do jovem”.

sua casa, escola e igreja para inculcar os valores tradicionais da classe média<sup>33</sup> (BLACK, 1999, p.19, tradução minha).

Críticas semelhantes foram empregadas nas campanhas antiquadrinhos dos anos 1940 e 1950, no caso do Rock nos anos 1970, da internet no final dos anos 1990 e início dos anos 2000, e por essa mesma época essa associação também é encontrada quanto aos videogames. O que dá coerência a esse fenômeno recorrente quanto às mídias populares, do século XIX ao XX, é uma teoria conhecida como “efeitos nocivos da mídia<sup>34</sup>” (BAKER; PETLEY, 2001) e atitudes negativas quanto ao entretenimento popular enraizadas no senso comum. Wertham apenas aplicou aos quadrinhos ideias referentes à cultura pop correntes nos anos 1940 e 1950, mas essas ideias o antecederam e não foram criadas por ele.

Em conclusão, as campanhas antiquadrinhos foram possíveis devido a uma série de fatores de conjuntura histórica específica a esse processo<sup>35</sup> aliadas a atitudes perenes de oposição ao entretenimento popular ou a “cultura de massa”. Foi um processo que teve início no começo dos anos 1940, arrefeceu devido a Segunda Guerra Mundial, e emergiu com todo vigor a partir de 1946 principalmente devido a Guerra Fria e ao clima político doméstico dos Estados Unidos. A associação de revistas em quadrinhos com delinquência juvenil não

<sup>33</sup> No original: Para ella, todo lo que veían en la pantalla se transformaba directa e inmediatamente en acción. Si los niños veían películas de crímenes, se volverían criminales; si veían películas que trataran de temas «inmorales», adoptarían esos valores y rechazarían los esfuerzos realizados en su casa, escuela e iglesia para inculcarles los valores tradicionales de la clase media.

<sup>34</sup> Essa teoria pontua entre, vários argumentos, que a violência é uma categoria passível de ser mensurada objetivamente, que o consumidor da mídia é um agente passivo, que o conteúdo midiático é absorvido e afeta a todas as pessoas da mesma forma. Sobre estudos aprofundados sobre a questão conferir: BAKER, Martin; PETLEY, Julian (Eds). *Ill Effects. The media/violence debate*. 2 ed. London and New York: Routledge, 2001.

<sup>35</sup> Cada processo de oposição à mídia é diferente e tem particularidades. As campanhas antiquadrinhos ocorridas no mesmo período no Reino Unido, tinham um caráter diverso, entre os argumentos estava a oposição à "americanização" da cultura, e ela foi apoiada por setores da esquerda.

foi criação do psiquiatra Fredric Wertham e já existia como parte das atitudes em relação à cultura pop encontradas no senso comum. Wertham foi responsável apenas por organizar de forma alegadamente científica essa associação e dar um rosto para o processo. Ele foi cooptado pelo movimento por dar uma aura de coisa científica para uma campanha que, em realidade, contava com as mais variadas motivações, desde coibir discurso político não alinhado com os parâmetros da Guerra Fria, a oposição com viés moral por grupos religiosos, e ainda por argumentos estéticos por parte de críticos literários.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

**ACTION Comics.** No. 55. Detective Comics: New York, 1942

BAKER, Martin; PETLEY, Julian (Eds). **Ill Effects. The media/violence debate.** 2 ed. London and New York: Routledge, 2001.

BLACK, Gregory D. **Hollywood Censurado.** Madrid: Cambridge University Press, 1999.

COMIC MAGAZINE ASSOCIATION OF AMERICA, INC. **The Comics Code of 1954.** disponível em: < <http://cbldf.org/the-comics-code-of-1954/> >. Acesso em: 03 de agosto de 2021.

COMSTOCK, Anthony. **Traps for the Young.** Funk & Wagnalls Company: New York and London, 1883. Disponível em: <https://archive.org/details/trapsforyoung00comsiala/page/n5/mode/2up>

**CRIME DOES NOT PAY ARCHIVES:** Volume 1. Milwaukie: Dark Horse Comics, Inc, Vol.1, No. 22-25, 2012.

CRIST, Judith. **Horror in the Nursery.** Collier 's Magazine, 27 March 1948. Disponível em: <https://crisisofinnocence.library.torontomu.ca/items/show/475> . Acesso em 17 de out de 2022

GILBERT, James. **A Cycle of Outrage: America's Reaction to the Juvenile Delinquent in the 1950s.** New York: Oxford University Press, 1986

HAJDU, David. **The Ten-Cent Plague: The Great Comic Book Scare and How it Changed America.** New York: Farrar, Straus and Giroux: 2008.

HALLIDAY, Fred. **The Making of the Second Cold War.** 2 ed. Thetford:Thetford Press Limited, 1986.

KENNAN, George. **Long Telegram.** 1946. Disponível em: em: <https://nsarchive2.gwu.edu/coldwar/documents/episode-1/kennan.htm>. Acesso em 21 de out. de 2022.

MAY, Elaine Tyler. **Homeward Bound: American Families in the Cold War Era.** New York: Basic Books, 2008

MUNHOZ, Sidnei. **Guerra Fria: Um debate interpretativo.** In: O Século Sombrio: guerras e revoluções do século XX. SILVA, Francisco Carlos Teixeira da (Coordenador). Rio de Janeiro: Elsevier, 2004. pgs 261-281.

MUNHOZ, Sidnei J. **Guerra Fria: História e Historiografia.** Curitiba: Appris, 2020

NORTH, Sterling. **A National Disgrace.** In: A Crisis of Innocence. Disponível em: <http://crisisofinnocence.library.ryerson.ca/items/show/201>. Acesso em: 28 de julho de 2021

SABIN, Roger. **Adult Comics.** Routledge: London and New York, 2010.

SAVAGE JR, William W. **Comic Books And America, 1945-1954.** University of Oklahoma Press: Norman and London, 1990

SCHOELL, William. **The Horror Comics: Fiends, Freaks and Fantastic Creatures, 1940s-1980s.** Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2014.

SCHRECKER, Ellen. **The Age of McCarthyism: A Brief History with Documents.** Second Edition. Boston, New York: Bedford/ ST. Martin 's, 2002.

UNITED STATES SENATE. **Juvenile Delinquency (Comic Books): Hearings before the Subcommittee to Investigate Juvenile Delinquency of the**

**Judiciary United States Senate.** 83rd Congress, 2nd session. April 21,22 and  
june 4, 1954. Disponível em: <  
<https://crisisofinnocence.library.torontomu.ca/items/show/646> . Acesso em 24 de  
out de 2022.

**WERTHAM, Fredric. *Seduction of the Innocent: The influence of comic books  
on today's youth.*** New York, Toronto: Rinehart & Company, Inc, 1954

**WIDHOLZER, Nara. A Publicidade como Pedagogia Cultural e Tecnologia de  
Gênero: Abordagem Linguístico-Discursiva.** In: FUNCK, Susana Bornéo  
(Org.); WIDHOLZER, Nara (Org.). Gênero em Discursos da Mídia.  
Florianópolis: Mulheres, 2005. v. 1. 334p .

Recebido em Maio de 2023.

Aprovado em Junho de 2023.

**Capitão América vs. Capitão América:  
Disputas sobre a “real” imagem dos Estados  
Unidos**

**Captain America vs. Captain America:  
Disputes about the “real” image of the United States**

*Rodrigo Aparecido de Araújo Pedroso<sup>1</sup>*

---

<sup>1</sup> Doutor em História Social pela Universidade de São Paulo (USP), professor de História na rede pública de ensino da Prefeitura Municipal de São Roque (SP). E-mail: [ropedroso@alumni.usp.br](mailto:ropedroso@alumni.usp.br)

## RESUMO

Steve Rogers o Capitão América original, é um personagem patriótico de histórias em quadrinhos criado em 1941 durante a Segunda Guerra Mundial e que ao longo de seus 80 anos de existência tornou-se um símbolo identitário estadunidense. Representando ideias que deveriam inspirar e orientar seus leitores a serem cidadãos melhores. A partir disso, a ideia central deste texto é apresentar e analisar narrativas onde ele teve que enfrentar outras versões de si mesmo nos anos 1970 e 1980. E como esses confrontos foram utilizados para definir – mesmo que temporariamente – valores que são considerados “falsos” e/ou “errados” em contraposição aos valores “verdadeiros” apresentados e incorporados pelo Capitão original.

**PALAVRAS-CHAVE:** Capitão América; Identidade; Patriotismo; Histórias em Quadrinhos.

## ABSTRACT

Steve Rogers, the original Captain America, is a patriotic comic book character created in 1941 during World War II and who throughout its 80 years of existence has become an American identity symbol. Representing ideas that should inspire and guide its readers to be better citizens. From this, the central idea of this text is to present and analyze narratives where he had to face other versions of himself in the 1970s and 1980s. In addition, how these confrontations were used to define – even if temporarily – values that are considered “false” and/or “wrong” as opposed to the “true” values presented and incorporated by the original Captain.

**KEYWORDS:** Captain America; Identity; Patriotism; Comics.

## Introdução

O presente texto tem como objetivo analisar algumas mudanças sofridas pelo personagem Capitão América desde sua origem na década de 1940 até o final da década de 1980. A princípio, irá expor brevemente como era o personagem em seu início, durante a Segunda Guerra, e sua relação com esse contexto. Posteriormente, o texto focará nas mudanças vivenciadas pelo personagem durante os anos 1950, quando este se tornou um violento e implacável “esmagador de comunistas”. Na sequência, será analisado o retorno do personagem em 1964, na revista *The Avengers* n. 4, escrita por Stan Lee e ilustrada por Jack Kirby, momento em que o passado do personagem pós-1945 é ignorado. E fica estabelecido que o Capitão original, Steve Rogers, não retornou da Segunda Guerra, ele desapareceu em combate e posteriormente foi encontrado congelado pelo grupo de super-heróis os Vingadores. Essa mudança renega diversas aventuras do personagem publicadas entre 1945 e 1954, principalmente as de 1954, as mais controversas, já que apresentam um Capitão América anticomunista. Esse período da trajetória do personagem foi atribuído a uma cópia do Capitão original, chamada William Burnside, que voltou às histórias como vilão em 1972 e 1979. Ao final, será analisado o embate entre Steve Rogers e seu novo substituto John Walker, um herói patriota mais agressivo e motivado por fama e fortuna.

A ideia central desta pesquisa é discutir a relação entre o Capitão América original e essas versões do personagem, e, a partir disso, analisar quais valores são considerados “falsos” e/ou “errados” em contraposição aos valores “verdadeiros” apresentados e incorporados pelo Capitão original.

## Quem é o Capitão América?

O Capitão América é um personagem patriótico que fez sua estreia nas histórias em quadrinhos (HQs) em março de 1941, criado pelos artistas Joe Simon<sup>2</sup> e Jack Kirby<sup>3</sup>, sob encomenda da editora estadunidense Timely Comics<sup>4</sup>. As HQs narram as aventuras de Steve Rogers, um jovem patriota que desejava se alistar no exército dos Estados Unidos e foi rejeitado devido a sua estrutura física. No entanto, voluntariou-se para ser cobaia em um projeto secreto que buscava criar um supersoldado por meio da injeção de um soro experimental. O procedimento obteve sucesso e deu a Steve uma superforça e uma superagilidade, dando origem ao Capitão América. Desde o início de sua trajetória, o personagem atuou como um adversário dos nazistas, fato que fica claro pela capa da primeira edição da HQ, que traz o Capitão dando um soco no rosto de Adolf Hitler (fato que não ocorre na história dessa revista). Na luta contra os nazistas, o Capitão contava com ajuda de seu amigo Bucky.

O Capitão América é um dos muitos personagens patrióticos dos quadrinhos estadunidenses, porém tornou-se um dos mais conhecidos longevo, pois os outros tiveram pouco sucesso e um histórico de publicações impreciso e errático. A criação do personagem está relacionada à Segunda Guerra Mundial e à possível entrada dos Estados Unidos no conflito, temas que mobilizavam e preocupavam diversos setores da sociedade no período. De acordo com a

---

<sup>2</sup> Joseph Henry “Joe” Simon (1913-2011), cujo nome de batismo era Hymie Simon, foi um dos grandes artistas dos quadrinhos estadunidenses. Criou, escreveu e desenhou para diversas editoras do ramo, no entanto, o Capitão América segue sendo sua criação de maior sucesso e reconhecimento.

<sup>3</sup> Pseudônimo de Jacob Kurtzberg (1917-1994), um roteirista e desenhista de quadrinhos que é o cocriador do Capitão América. Nos anos 1960, em parceria com Stan Lee, criou diversos personagens do que viria a ser o Universo Marvel, compartilhado por super-heróis com poderes variados.

<sup>4</sup> Timely Comics é o nome original da editora que viria a ser a Marvel Comics, que também já utilizou o nome Atlas Comics.

historiadora Priscilla Ferreira Cerencio, o Capitão América tornou-se o super-herói patriótico mais conhecido e popular dos Estados Unidos “porque combateu inimigos diretamente relacionados com o mundo real, mas que, devido à distância, estavam mais presentes no imaginário do que no cotidiano [...]” (CERENCIO, 2011, p. 71). Para a autora, o que diferenciou e garantiu o sucesso do personagem foi sua luta imediata contra os nazistas, e posteriormente contra os japoneses. De certa forma, os quadrinhos do Capitão América “adiantaram” em alguns meses a entrada dos Estados Unidos na Segunda Guerra, que só ocorreu em dezembro de 1941 após o ataque japonês a Pearl Harbor, base naval estadunidense. Outro fator que Cerencio destaca como responsável pelo sucesso do personagem é o apelo propagandista de sua revista. As HQs do Capitão – e de outros personagens – foram massivamente usadas para arrecadar dinheiro para ajudar as tropas estadunidenses, por meio do incentivo à compra de títulos e selos de guerra e também convidando os leitores a entrarem para o fã-clube de nome “Sentinelas da Liberdade”<sup>5</sup>, que tinha parte da taxa de adesão revertida para ajudar os Estados Unidos na guerra (Ibid., p. 76-119).

Essa versão inicial do Capitão América é caracterizada por um grande maniqueísmo e estereotipação dos inimigos, no caso nazistas e japoneses. Os inimigos do Estados Unidos à época eram representados com feições monstruosas: nazistas geralmente eram representados como homens feios e que usavam monóculos; e japoneses eram apresentados de maneira semelhante, mas, normalmente, com presas e unhas enormes<sup>6</sup>. Além disso, eram

<sup>5</sup> *Sentinels of Liberty*, em inglês, é o nome do fã-clube oficial do Capitão América criado pela editora da HQs. De acordo com a propaganda na primeira edição de *Captain America*, os leitores deveriam enviar 10 centavos de dólar para a editora para se tornar membros do clube e ajudar o Capitão a combater os “espiões inimigos”.

<sup>6</sup> Para maiores detalhes sobre essas representações dos inimigos, recomendamos a leitura do artigo de MOSER, John E. Madmen, Morons, and Monocles: the portrayal of the Nazis in Captain America. In: WEINER, Robert G. (org.) *Captain America and the Struggle of the Superhero: critical essays*. North Carolina: MacFarland & Company, 2009.

representados como pessoas incompetentes com planos megalomaníacos fadados ao fracasso, e a interferência do Capitão, em muitos casos, era apenas para punir os envolvidos. Em diversos momentos o personagem deixava que os inimigos morressem ou indiretamente causava a morte deles.

Podemos afirmar que a intenção principal desse tipo de representação dos inimigos era despertar o medo nos leitores, que assim teriam mais motivos para temer e rejeitar os inimigos (quer dizer, os seres do Eixo), dando maior apoio à guerra, que era representada como uma luta do bem contra o mal (PEDROSO, 2016, p. 91-92).

As narrativas do Capitão América seguiram esse esquema bem-sucedido, maniqueísta e propagandístico até o final da Segunda Guerra, em 1945. Com a derrota das forças do Eixo (Alemanha, Itália e Japão), o personagem perdeu seus principais antagonistas. Sem a guerra para motivar suas, a partir de 1945 o Capitão e Bucky tornaram-se combatentes do crime urbano, perseguindo e prendendo assaltantes, mafiosos, traficantes etc. Além disso, gradativamente a Guerra Fria foi se tornando um elemento importante no imaginário estadunidense, e a propaganda anticomunista começou a ganhar força em diversos meios de comunicação. Nesse período o Capitão começou a enfrentar os primeiros vilões classificados como comunistas. Até o grande antagonista do Capitão, o nazista Caveira Vermelha<sup>7</sup> [Red Skull] deixou de lado suas antigas crenças políticas e se tornou um comunista. Essa nova versão do personagem pode ser incluída dentro de uma longa tradição de publicações anticomunistas existentes nos Estados Unidos desde o início da década de 1920. De acordo com

---

<sup>7</sup> O Caveira Vermelha é o principal inimigo do Capitão América. Ele tornou-se recorrente nas HQs do Capitão e passou por mudanças que o atualizaram para que continuasse sendo uma ameaça em diferentes contextos. Para maiores informações recomendamos a leitura da dissertação em História intitulada *A história em quadrinhos enquanto representação política: Capitão América e Caveira Vermelha (1941/1999)* de Shesmman Fernandes Barros de Melo, Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2011, disponível em: <<http://nou-rau.uem.br/nou-rau/document/?code=vtls000197084>>.

o historiador Márcio Rodrigues, nesse período inicial da propaganda anticomunista, ela:

[...] serviu aos interesses do governo norte-americano e das classes hegemônicas no sentido de restringir a atuação de sindicatos operários, bem como foi utilizada para interromper o fluxo de imigrantes provenientes do Leste Europeu, considerados como potencialmente radicais (RODRIGUES, 2011, p. 81).

Nas histórias em quadrinhos o anticomunismo ganhou mais força a partir do início da Guerra Fria, em meados de 1947, e foi caracterizado por uma multiplicidade de publicações encomendadas por órgãos governamentais, ou por organizações sociais ligadas a empresas e instituições religiosas. Estes grupos acreditavam que era necessário produzir um material lúdico e didático que alertasse os jovens sobre o “grande inimigo” que se apresentava após a derrota do nazifascismo. Grande parte dos quadrinhos de super-heróis e heróis entraram nessa onda. De acordo com o historiador William Savage Jr. (1998), o anticomunismo estava presente em praticamente todos os tipos de quadrinhos.

Essas, publicações procuravam destacar os perigos do comunismo e de seus agentes infiltrados na sociedade estadunidense. As representações de soviéticos e chineses comunistas seguiam estereótipos usados durante a Segunda Guerra; o inimigo era representado como pessoas feias e muitas vezes com forma monstruosa. Na concepção dessas obras, a forma física “defeituosa” do inimigo tinha relação direta com as ideias defendidas por ele, consideradas também defeituosas. Em compensação, os soldados, agentes e super-heróis dos Estados Unidos eram sempre representados com formas físicas idealizadas consideradas belas, homens fortes, olhos e cabelos claros etc. Havia também uma comparação indiscriminada e proposital entre o nazifascismo e o comunismo. Ambos eram apresentados como regimes totalitários que desejavam dominar o mundo e escravizar e exterminar aqueles que não

estivessem de acordo com seus ideais. Apesar disso, Savage afirma que nas HQs anticomunistas o comunismo era representado como um perigo oriundo de alguns indivíduos e nações fanáticas; não era associado a toda população de um local como ocorreu com os japoneses durante a Segunda Guerra, por exemplo. Além disso, de acordo com o autor elas sugeriam: “[...] que a maioria das nações do mundo poderia escapar da Ameaça Vermelha com apenas uma pequena ajuda de amigos americanos” (SAVAGE, 1998, p. 40, tradução nossa).

O auge do anticomunismo nas HQs do Capitão América ocorreu em 1954 quando a editora Atlas Comics, após um hiato de quatro anos, voltou a publicar as aventuras do Capitão América. Essa nova fase durou apenas três edições, e apresentava o título *Captain America... Commie Smasher* [Capitão América... Esmagador de Comunistas]. O foco principal desses quadrinhos era mostrar como o Capitão e Bucky estavam fazendo tudo o que era possível para identificar e prender, ou punir de forma violenta, os inúmeros traidores e espiões comunistas que estavam infiltrados entre os cidadãos estadunidenses e também em outros países.

As três publicações de *Capitão América* desse período declaradamente anticomunista apresentavam como temática central o combate à espionagem comunista. Entretanto, dentro desse tema podemos identificar outros subtemas que dialogavam, até certo ponto, com questões que também preocupavam, ou deveriam preocupar a sociedade estadunidense. Como a ação dos Estados Unidos e da Organização das Nações Unidas (ONU) na luta contra o comunismo em outros países (China, Coreia, Vietnã e uma nação fictícia na Europa); a ameaça de agentes comunistas a civis estadunidenses ou estrangeiros; e possíveis ataques comunistas ao território dos Estados Unidos. Nas HQs do Capitão América é possível identificar a permanência de uma retórica maniqueísta semelhante a das HQs da Segunda Guerra Mundial. O comunismo e seus agentes representavam o mal e por isso deveriam ser duramente combatidos. Dado o grau de perigo que representavam, era

necessário usar de métodos violentos, como tortura e pena de morte, para combater essa ameaça. Isso fica evidente logo na primeira edição, quando o Capitão deixa um espião morrer queimado e diz: “Ele morreu do jeito que ele queria que o Mundo Livre morresse... Em chamas!” (ROMITA, 1954, p. 7 tradução nossa).

Os temas abordados e o discurso do Capitão América nessas HQs reproduzia basicamente o que foi estabelecido pela chamada “Doutrina Truman”. Em 12 de março de 1947, o presidente Harry S. Truman fez um pronunciamento ao Congresso dos Estados Unidos pedindo a liberação de grandes quantias de dinheiro para ajudar Grécia e Turquia, para afastá-las da influência soviética. O conjunto de medidas relacionados à Doutrina Truman era, em grande parte, baseado em uma distinção maniqueísta entre os países considerados “livres” (do bem) capitalistas e os “totalitários” (do mal) comunistas. Os Estados Unidos, juntamente com a ONU, teriam a obrigação de defender o chamado “Mundo Livre” da expansão do totalitarismo.

Além disso, essa versão anticomunista do Capitão América pode ser associada à campanha extremada de perseguição aos comunistas idealizada e conduzida pelo senador Joseph McCarthy<sup>8</sup> e seus seguidores, entre os anos de 1950 e 1957. McCarthy é provavelmente um dos agentes mais controversos desse período inicial da Guerra Fria. Sua atuação política foi marcada por uma incessante “caça aos comunistas”, que estariam infiltrados na sociedade, e muitos deles, inclusive, faziam parte do governo. Um indício do exagero de McCarthy é o fato de que ele chegou a pronunciar “um discurso, no qual atribuiu a supostos comunistas infiltrados no Departamento de Estado a culpa pelos reveses da política exterior dos Estados Unidos” (BANDEIRA, 2005, p.

---

<sup>8</sup> No início de sua carreira política foi filiado ao Partido Democrata, depois se filiou ao Partido Republicano e foi senador pelo estado de Wisconsin de 1947 a 1957. Informações extraídas de: *Joseph McCarthy: Biography* - Appleton Public Library. Disponível em: <<http://www.apl.org/book/export/html/1012>> Acesso em: 05 mar. 2023.

168). As denúncias de infiltração comunista difundidas pelo senador tinham um tom de veracidade devido a um conhecido caso ocorrido em 1950, “a prisão do cientista Julius Rosenberg e de sua esposa, Ethel Rosenberg, acusados de espionagem em favor da União Soviética” (Ibid.). O casal Rosenberg foi julgado por espionagem e ambos foram executados em 1953. O caso criou um clima de desconfiança, e isso estimulou a imaginação do senador, que foi ainda mais longe em suas acusações, “ele chegou ao ponto de acusar o general George C. Marshall de participar de imensa conspiração comunista” (Ibid.).

Para alcançar seus objetivos políticos, McCarthy usou de sua influência e, também, dos meios de comunicação, que na época estavam direcionados a estabelecer uma eficiente rede de difusão de informações anticomunistas. E veiculavam informações que valorizavam o chamado *American way of life* (modo de vida americano) e o capitalismo em detrimento do modo de vida soviético, classificado como “atrasado e escravizador”, pois submeteria as pessoas aos piores tipos de autoritarismo e a privações de bens de consumo. Ted Morgan afirma que apesar de ter sido um período conturbado:

O macarthismo não foi uma epidemia, mas uma série de surtos dispersos. Nunca houve uma purgação por atacado, seja nas universidades, seja no mundo do entretenimento. Em vez de um “reinado de terror” descrito por certos escritores, houve um “reinado de dúvida”, que demagogos como McCarthy se aproveitaram (MORGAN, 2003, p. 547, tradução nossa).

Essa definição do período macarthista como um “reinado de dúvidas” ajuda a entender a necessidade de uma constante propaganda anticomunista que reafirma os valores liberais democráticos capitalistas e construía um grande inimigo externo. A propaganda anticomunista pode ser vista como uma expressão de uma incerteza sobre a estabilidade das instituições democráticas dos Estados Unidos. A constante autoafirmação presente nas HQs *Capitão América*, indica que havia uma grande preocupação de que as instituições e

valores democráticos não fossem sólidos o suficiente para vencer o comunismo. Nesse ponto, os quadrinhos do personagem tinham uma importante função pedagógica, de reforçar as ideias liberais democráticas e de estigmatizar o comunismo como uma ideologia contrária a essas ideias. Vale ressaltar que as instituições políticas dos Estados Unidos procuravam combater o comunismo e o macarthismo ao mesmo tempo, pois ambos eram considerados ameaças ao poder estabelecido. O primeiro por se tratar de um conjunto de ideias que promoveria a emancipação da classe trabalhadora e a consequente derrubada da classe dominante burguesa; e o segundo por promover uma desconfiança sobre a credibilidade dos agentes governamentais e pessoas com algum poder e influência social.

Esse período anticomunista mais extremado do Capitão América não obteve grande sucesso, e a publicação acabou sendo cancelada. Após essa breve fase, seus quadrinhos deixaram de ser publicados por quase dez anos. Até que em março de 1964, o escritor Stan Lee<sup>9</sup> e o desenhista Jack Kirby o trouxeram de volta à vida. O Capitão América retornou às histórias em quadrinhos na quarta edição da revista do grupo de super-heróis Os Vingadores (*The Avengers*). Nessa narrativa, Lee ignorou todas as aventuras publicadas pós-1945, e criou uma trama que dizia que o verdadeiro Capitão América, Steve Rogers, de fato não havia retornado da guerra. Ele teria desaparecido em combate, e devido a um acidente no ártico teve seu corpo congelado. Quase vinte anos depois, ele foi resgatado e descongelado.

Assim, o Capitão passou a fazer parte do grupo dos Vingadores, e também voltou a protagonizar aventuras solo. Essa nova configuração foi marcada por uma certa inadequação temporal. Steve Rogers era um homem dos anos 1940 vivendo nos Estados Unidos da década de 1960, um período marcado por intensas manifestações por direitos civis e críticas ao governo que o Capitão

<sup>9</sup> Pseudônimo usado por Stanley Martin Lieber (1922-2018), escritor, empresário e editor de histórias em quadrinhos bastante conhecido nos Estados Unidos.

América sempre defendeu e representou sem questionar. Em muitas aventuras o Capitão tentava se atualizar e compreender melhor o país no qual estava vivendo.

Com o tempo, o Capitão foi adquirindo características liberais progressistas, que remetiam mais a alguns ideais míticos dos Estados Unidos, como o “Sonho Americano” e a liberdade. Entretanto, isso variou de acordo com o roteirista que escreveu suas aventuras e o contexto no qual elas se inseriam. Mesmo vivenciando uma crise existencial, ele não deixava de combater os inimigos que atacavam seu país. Nazistas (ou neonazistas) e comunistas eram inimigos frequentes em suas aventuras entre os anos 1960 e 1970.

O cientista político e pesquisador de quadrinhos Matthew J. Costello afirma que a Marvel Comics e seus super-heróis surgiram extremamente relacionados à Guerra Fria. Alguns eram fruto da ambição pela conquista espacial, como o Quarteto Fantástico, outros adquiriram poderes por meio de acidentes radioativos, como o Homem-Aranha, o Hulk e o Demolidor; e outros tinham suas origens totalmente vinculadas com a guerra e o anticomunismo, como o Homem de Ferro, que surgiu durante a Guerra do Vietnã. De acordo com Costello:

O super-herói da Marvel nasceu na Guerra Fria e tem a retórica da Guerra Fria e seus ideais enraizados em seu DNA de quatro cores. As histórias em quadrinhos da Marvel dos anos 60 levam em conta a identidade nacional consensual, representando uma América valorosa e virtuosa que se defende de comunistas imorais e corruptos empenhados na dominação do mundo. Embora nem todos os quadrinhos tratem diretamente da Guerra Fria, todos os personagens principais que povoam o universo Marvel foram criados entre 1961 e 1964 (as principais exceções são o Submariner<sup>10</sup> e o Capitão América, criados em

<sup>10</sup> Personagem criado em 1939 por Bill Everett, no Brasil conhecido como Namor, ele é o rei de um povo atlante que vive no fundo do oceano. O personagem oscila entre herói e vilão, pois em alguns momentos ele declara guerra à humanidade para defender seu povo.

1941 e revividos no início dos anos 60), e a maioria foi criada como produtos da Guerra Fria ou em circunstâncias da Guerra Fria (COSTELLO, 2009, p. 61, tradução nossa).

Além disso, os personagens da Marvel Comics apresentavam como diferencial características mais humanizadas. Stan Lee, criador e escritor de grande parte das HQs da editora à época, é conhecido por introduzir nas aventuras de seres com superpoderes sentimentos, inquietações e problemas cotidianos comuns a qualquer ser humano. Apesar disso, como afirma Costello, os quadrinhos desse período mantiveram representações estereotipadas de chineses e soviéticos e tinham como foco ressaltar a superioridade bélica e ideológica dos Estados Unidos e do Mundo Livre (Ibid., p. 63). Ou seja, não havia de fato nenhuma grande mudança nesses super-heróis, eles só se apresentavam como seres mais sensíveis, que além de ajudarem seu país, também tinham que resolver problemas pessoais e existenciais. Portanto, os heróis da editora, mesmo que indiretamente, traziam em suas narrativas ideais e sentimentos relacionados à Guerra Fria. Demonstravam, entre outras coisas, que os Estados Unidos eram uma nação repleta de seres especiais e fortes, prontos para proteger o mundo das piores ameaças.

Para Costello, os quadrinhos desse período eram fonte de veiculação de um forte individualismo, já que os personagens eram representados como cidadãos comuns que por algum motivo em particular se tornaram vigilantes:

[...] para buscar a justiça, o super-herói quase que por definição defende o privado sobre o público. Como o homem da fronteira, *cowboy* ou detetives particulares heróis que o precederam, o super-herói tem um senso de justiça mais apurado do que as autoridades legais que são limitadas por procedimentos burocráticos, legalidades ou política (Ibid. p. 65, tradução nossa).

Os heróis das HQs apresentavam o individualismo como elemento fundamental do poder moral e da liberdade promovida pelos EUA. Esse tipo de retórica pode ser identificada facilmente em diversas publicações. No caso do Capitão América, por exemplo, em uma das duas histórias<sup>11</sup> em que o personagem foi ao Vietnã, após enfrentar diversas ameaças comunistas ele resgata um soldado estadunidense que questiona por que o Capitão ariscou sua vida por ele, e ocorre o seguinte diálogo: “*Soldado*: Mas, todo o Mundo Livre precisa de você, Capitão...! *Capitão América*: Ele precisa de você também, filho! Ele precisa de todos nós!” (LEE; KIRBY, 1965. p. 5, tradução nossa).

Há uma clara repetição das temáticas da década de 1950, porém com um enfoque na importância de cada indivíduo/cidadão/soldado na luta contra o comunismo. A HQ em questão é totalmente focada em mostrar as diferenças físicas e morais entre os comunistas vietnamitas e o Capitão América. Os primeiros são apresentados como seres fisicamente fortes, porém feios, suas ações têm como justificativa mostrar que são melhores que os Estados Unidos e a relação entre soldados é pautada pelo medo, como indicam os quadrinhos nos quais os soldados manifestam o medo de serem punidos por seu general, um lutador de sumô. Já o Capitão é apresentado como um homem altruísta, apesar de um tanto arrogante, empenhado em uma missão, considerada nobre, de resgatar um colega militar. As relações entre os estadunidenses, mesmo dentro da rígida hierarquia militar, são representadas como amigável e não autoritária. Todos os super-heróis são indivíduos muito poderosos que usam suas habilidades para manter o mundo e os Estados Unidos seguros de toda aqueles que os ameaçam. Além disso, essa

---

<sup>11</sup> O Capitão América foi ao Vietnã em dois momentos, o primeiro em 1965, em uma aventura publicada na revista *Tales of Suspence* n. 61; e em 1970, numa aventura publicada em *Captain America* n. 125. Ambas as histórias foram escritas por Stan Lee e mostram o personagem em uma missão de resgate e sem interesse de se envolver na luta armada. Para uma análise dessas duas narrativas ver: PEDROSO, Rodrigo A. Araújo. “A Guerra do Vietnã e suas representações nas histórias em quadrinhos do Capitão América (1965-1970)”. In: *Revista Contemporânea*, ano 5, v. 2, n. 8, 2015 (p. 1-28).

[...] veneração do individualismo na história da Marvel durante a Guerra Fria gera uma lógica para a ideologia dos quadrinhos. Como o valor central é definido como liberdade, o mal central do sistema comunista é o esmagamento da liberdade individual (COSTELLO, p. 67, tradução nossa).

A construção dessa ideologia nos quadrinhos da Marvel Comics também pode ser atribuída a Stan Lee, pois ele foi o editor-chefe da empresa até 1972. Durante o período em que Lee escreveu as aventuras do Capitão América, de 1964 até 1971, foram introduzidas diversas mudanças na vida ficcional do personagem. Além da inadequação temporal, o Capitão tornou-se gradativamente mais reflexivo, e passou a questionar seu papel como símbolo do governo dos Estados Unidos e também, se fosse o caso, o próprio governo. Uma HQ que mostra esse questionamento é a edição 122 da revista *Captain America*, de fevereiro de 1970, em que o personagem indaga-se sobre sua relevância no mundo atual, seu papel como defensor da democracia estadunidense, e se esses ideais ainda têm algum valor. O Capitão se vê vivendo em um tempo no qual seus ideais são ignorados: “Agora há aqueles que desprezam o amor pela bandeira... o amor pelo país! Aqueles para quem patriotismo é apenas uma palavra fora de moda!” (LEE; COLAN, 1970, p. 2, tradução nossa). O herói sente-se perdido em um tempo cheio do que ele classifica como “rebeldes” e “dissidentes”, no qual a tendência não é defender o “establishment”, mas sim destruí-lo. “E, em um mundo cheio de injustiça, ganância e guerras sem fim... quem pode dizer que os rebeldes estão errados?” (Ibid., p. 3). Suas lamentações terminam com a seguinte frase: “Deveria ter lutado menos e questionado mais!” (Ibid.).

Essa inquietação do personagem dialoga com diversas mudanças que estavam ocorrendo na sociedade estadunidense entre os anos 1960 e 1970. De modo geral, o período foi marcado pela eclosão de uma série de movimentos por direitos civis – de negros, mulheres, homossexuais, e de outras “minorias” excluídas das políticas oficiais do governo – que além de exigir seus diretos,

pediam o fim da Guerra do Vietnã. Foi um período bem conturbado para os governantes dos Estados Unidos, que ficaram diante de impasses difíceis de serem resolvidos.

Stan Lee é considerado um empresário e escritor atento às mudanças sociais e culturais que podem ser revertidas em maiores vendas de quadrinhos. Por isso, ele introduziu em seus quadrinhos – dentro de suas limitações e de acordo com sua visão particular – temas e personagens que faziam referência e comentavam as mudanças e demandas que se apresentavam. Um exemplo disso é a inclusão de personagens negros nas histórias. No final dos anos 1960, Lee percebeu que as manifestações por direitos civis e o movimento negro representavam demandas sociais que poderiam ser revertidas em produtos. Assim, ele criou, em 1966, aquele que é considerado o primeiro super-herói negro de destaque das HQs, o Pantera Negra (*Black Panther*), e posteriormente introduziu um parceiro negro nas aventuras do Capitão América, o personagem Falcão (*The Falcon*), em 1969.

O Falcão tornou-se tão importante na publicação que seu nome passou a aparecer nas capas das revistas a partir de 1971 até 1978. Em linhas gerais, a parceria entre o Falcão e o Capitão tinha como objetivo divulgar e estimular a cooperação entre brancos e negros. Propunha um caminho não extremado para resolver a segregação racial, e procurava mostrar que, apesar de diferentes, pessoas brancas e negras podem e devem trabalhar juntos para a construção de um Estados Unidos mais justo e democrático.

Essas mudanças introduzidas por Lee fizeram um certo sucesso, mas com o passar do tempo e o excesso de trabalho suas tramas se tornaram repetitivas, e o público foi perdendo o interesse nas HQs do Capitão América. Lee acabou deixando de escrever seus quadrinhos e delegou essa tarefa a outros artistas, e passou a cuidar de outros interesses comerciais da editora.

## **Steve Rogers contra os outros Capitães América**

Em 1972 o escritor Steve Englehart assumiu os roteiros da revista do Capitão América e em sua primeira história ele decidiu preencher uma lacuna deixada por Lee desde de 1964. Se o verdadeiro Capitão América ficou congelado entre 1945 e 1964, quem foi a pessoa que atuou em seu lugar nesse período?

Entre setembro e dezembro de 1972, nas edições de n. 153 a n. 156 da revista *Captain America and The Falcon*, Englehart e o desenhista Sal Buscema criaram uma trama na qual trouxeram de volta o Capitão e o Bucky da década de 1950. Esse Capitão na verdade era o professor universitário William Burnside, um pesquisador e grande fã do personagem original. Burnside em suas pesquisas acabou descobrindo um diário que explicava como reproduzir o soro do supersoldado<sup>12</sup>. Então, ele convenceu o governo estadunidense a transformá-lo em um novo Capitão América, juntamente com seu aluno Jack Monroe que se tornaria o novo Bucky, e eles pretendiam ir para a Coreia combater os comunistas. Porém, a guerra da Coreia terminou antes do esperado e o governo decidiu que não precisava mais de um Capitão América. Posteriormente, quando o vilão Caveira Vermelha atacou a sede da ONU, Burnside, que havia feito cirurgias plásticas para ficar parecido com o Capitão original, decide que ele e Bucky devem fazer algo. Injetam em si mesmos o soro de supersoldado e partem para combater o crime e os comunistas, mesmo sem a aprovação do governo dos Estados Unidos.

Contudo, o soro que lhes deu superpoderes também afetou sua mente. Isso ocorreu porque eles não foram expostos aos chamados Raios Vita que estabilizam os efeitos degenerativos do soro. Assim, eles adquiriram um tipo de paranoia e passaram a ver comunistas e inimigos dos Estados Unidos em todo

---

<sup>12</sup> Essa história é narrada pelo próprio Capitão dos anos 50 na edição n. 155, novembro de 1972.

lugar, mas principalmente entre a comunidade negra e imigrantes latinos e asiáticos. Devido a isso, foram tirados de circulação e congelados até o governo decidir o que fazer com eles.

Em 1972, os dois foram retirados de seu estado de hibernação criogênica por um político não identificado, que temia que a viagem do presidente Richard Nixon à China<sup>13</sup> fosse um sinal da entrega dos Estados Unidos ao comunismo. Livres, o Capitão e Bucky começam a espancar, sem motivo, cidadãos negros do Harlem (bairro de Nova York) com objetivo de atrair a atenção do Falcão; que acaba sendo preso e torturado pelos insanos personagens dos anos 1950. Eles desejam saber onde está o Capitão América atual para eliminá-lo, pois o consideram um traidor:

Falcão, eu sou o Capitão América! Seu amigo é um esquerdista<sup>14</sup> que enganou o público americano. Que está tentando vender essa grande nação aos Vermelhos! Eu sou a verdadeira força da democracia. E você logo admitirá isso. Ou eu vou estourar seus miolos! (ENGLEHART; BUSCEMA, 1972, p. 9, tradução nossa).

A fala dos dois personagens dos anos 50 é repleta de expressões racistas. Eles menosprezam a população negra do Harlem, porém acabam sendo momentaneamente derrotados por um grupo da comunidade que se reúne para resgatar o Falcão, que após isso tenta avisar o Capitão verdadeiro sobre o perigo que está correndo. No entanto, nesse momento o Capitão original estava

---

<sup>13</sup> Em fevereiro de 1972, Nixon foi à China em uma viagem diplomática com a intenção de melhorar a relação entre as duas nações. Do ponto de vista diplomático, a visita foi bem-sucedida, pois resultou em uma maior aproximação entre os países. Nos Estados Unidos essa viagem foi considerada um marco na história das relações internacionais no período da Guerra Fria, mas também foi vista com desconfiança por grupos conservadores anticomunistas que apoiavam Nixon. Para uma análise detalhada dessa viagem, recomendamos a leitura de: TUDDA, Chris. *A Cold War turning point: Nixon and China, 1969-1972*. Louisiana: Louisiana State University Press, 2012.

<sup>14</sup> O texto original utiliza a palavra “pinky” que é uma expressão depreciativa usada para designar aqueles que têm alguma inclinação ou admiração pelo comunismo. Optamos por traduzir para “esquerdista”, um termo que apresenta certa proximidade ao original.

tirando férias na praia com Sharon, sua namorada. As cópias dos anos 50 os atacam de surpresa, o Falcão tenta ajudá-los, mas todos são vencidos e capturados. Na edição n. 156, o Capitão original consegue salvar a todos e parte para uma batalha final contra sua cópia em um local no Havaí. Antes da luta final, o Capitão conversa com um policial e afirma que essa talvez seja sua luta mais difícil. Assustado, o policial diz: “Você está brincando, C.A.? Você já lutou contra tudo, desde o Caveira Vermelha até monstros espaciais!” (ENGLEHART; BUSCEMA, 1972, p. 15, tradução nossa). O personagem não responde verbalmente, mas temos acesso aos seus pensamentos:

Claro, Sargento, mas eu nunca lutei com o lado mal da minha própria natureza. E é isso que ele é afinal de contas... um homem que começou com os mesmos sonhos que eu... e terminou como um superpatriota insano e intolerante! Ele é o que é porque ele me admirava, queria me copiar. Ele não sabe que eu sou o homem que ele idolatrava, mas eu sei disso! De uma forma muito real, sou responsável por todo o mal que ele fez! Agora eu tenho que encará-lo e terminar isso. Mas posso vencer um homem que é meu maior fã? (Ibid., p. 15)

O personagem manifesta uma grande incerteza quanto a suas ações e, de certa forma, reconhece que sua cópia é uma versão do que ele poderia ser, e de fato era se não houvessem mudado sua narrativa. Steve Rogers também se sente responsável por todos os crimes que sua versão macarhistista cometeu, mas segue, ainda que inseguro, para a batalha final. Durante o combate final os dois Capitães têm o seguinte diálogo (Figura 1):

*Burnside:* [...] o traidor Capitão América dos anos 70 e eu, o Cap dos anos 50, o legítimo sucessor do Cap original!

*Capitão:* Senhor, você é como uma cópia da Mona Lisa, você parece a coisa real, mas seu material é muito barato para enganar alguém. Você acha que eu sou um traidor? Cresça, cara, os tempos mudaram! A América está em perigo por

dentro assim como por fora! Há crime organizado, injustiça e fascismo, ou você não reconheceria isso?

*Burnside*: Você está me chamando de fascista? Seu rato hipócrita! Você está com medo de enfrentar os comunas em uma guerra como um homem de verdade! Eu sou um homem de verdade! E vou matar você para provar isso!

*Capitão*: (pensando) Ele está doente, muito doente, mas ele também é mais forte do que eu! (falando) Senhor, eu não tenho medo de ninguém!

*Burnside*: Você é um bom lutador, eu admito, mas isso vem com o trabalho, não é? Vejo que a minha ideia, de ter pessoas que personificam o Cap original, pegou depois que eles me afastaram, obviamente, eles teriam escolhido um cara como você! Mas você já era, rato, você só não sabe! Somos ambos cópias da coisa real, mas sou mais forte que você! Eu não tive nenhum raio Vita para me amolecer.

*Capitão*: É aí que você errou, senhor, porque não somos as duas cópias! Eu sou o Cap original! (Capitão conta sua história, Burnside fica surpreso e é derrotado) (Ibid., p.17).

Figura 1 – Luta final entre os dois Capitães América.



Fonte: ENGLEHART, Steve; BUSCEMA, Sal. *Captain America and The Falcon*. New York: Marvel Comics, n. 156, 1972, p. 17.

As falas do Capitão original indicam que ele é um homem que percebeu que nos Estados Unidos existem problemas internos tão importantes quanto a luta contra o comunismo internacional. Enquanto símbolo patriótico de seu país, ele não pode ignorar esses problemas internos, mas também não consegue dar conta de tudo. Logo, Steve Rogers decidiu que ajudar os cidadãos de seu país era mais importante do que se engajar em uma guerra no exterior, no caso o Vietnã. O Capitão também indica que existe uma crescente tendência fascista

na sociedade estadunidense. Não é possível afirmar que o autor se referisse a algum fato específico do período, até mesmo, porque as HQs do Capitão América são povoadas por vilões nazifascistas. É possível inferir que o autor, por meio do personagem, estivesse manifestando suas preocupações com a crescente onda de conservadorismo e racismo do período.

De acordo com o pesquisador Michael Ahmed, Englehart pode ser considerado um escritor de uma nova geração que começou a trabalhar com quadrinhos durante os anos 60 e que trouxe consigo um novo ponto de vista social e político, oriundo do movimento contracultural do período. Ahmed afirma que nos quadrinhos produzido por Steve Englehart e outros artistas para a Marvel Comics é possível identificar “[...] uma sensibilidade contracultural que abraçava drogas, música rock, psicodelia, política e idealismo antissistema” (AHMED, 2013, p. 157-158, tradução nossa). O autor classifica o trabalho de Englehart na publicação como um marco, pois redefiniu o personagem e de fato o colocou em sintonia com os Estados Unidos dos anos 1970.

Stan Lee havia tentado fazer isso, porém suas mudanças foram limitadas devido ao fato de que o escritor pertencia a uma outra geração. Assim, Lee deixou como “herança” um Capitão América que podemos caracterizar como um herói questionador de seu papel enquanto agente governamental e que, apesar de se sentir temporalmente deslocado, procura se adaptar às novas demandas que o povo de seu país lhe apresenta. Ou seja, é um personagem que se tornou mais aberto ao diálogo, porém não deixa de combater aqueles que considera como ameaças à segurança e aos valores de sua nação. E nos anos finais da década de 1960 além do comunismo, outro elemento que ameaçava os Estados Unidos era a possibilidade de que as manifestações por direitos civis se tornassem motins violentos e originassem uma guerra civil. O Capitão América de Lee manifesta potencial para se tornar um símbolo voltado para garantir a segurança interna do país, e o caminho sugerido pra isso é tentar unir o povo em torno de ideais comuns a todos. Porém, o máximo que Lee conseguiu fazer

foi introduzir protagonistas negros e colocar o Capitão em um dilema moral e existencial, no qual ele não sabia se aderia a causas dos rebeldes ou se continuava seguindo cegamente as ordens do governo.

Englehart procurou extrapolar essas questões e fez com que o Capitão, momentaneamente, tomasse partido. Isso ocorreu em uma série de histórias posteriores, chamada de saga do “Império Secreto” (*Secret Empire*)<sup>15</sup>, na qual o Capitão América investiga e combate uma organização secreta que controla o governo estadunidense. Ao fim da saga, fica subentendido que o líder da organização era o próprio presidente dos Estados Unidos (uma provável referência ao escândalo de Watergate envolvendo o presidente Nixon). Ao descobrir essa verdade, Steve Rogers desiste de ser o Capitão América por um tempo. Depois, ele adota provisoriamente uma nova identidade heroica, e passa atuar como “Nômade, o homem sem país” (*Nomad, a man without a country*)<sup>16</sup>. E após reavaliar seu papel como herói e símbolo de seu país, volta a ser o Capitão América.

Portanto, o trabalho de Englehart sobre o Capitão América deve ser visto à luz de uma crescente conscientização dos jovens escritores de quadrinhos, e um aumento no número de leitores com formação universitária (o discurso público de Stan Lee incluía um *tour* muito popular pelas universidades americanas), dos problemas na sociedade americana que incluíam a guerra em andamento no Vietnã, os assassinatos políticos de John e Robert Kennedy, Martin Luther King e Malcolm X, e as ramificações do escândalo de Watergate. A abordagem de Englehart no Capitão América tinha como objetivo destacar especificamente as questões sociais e problemas que ele viu dentro da sociedade americana (AHMED, 2013, p. 158, tradução nossa).

---

<sup>15</sup> As aventuras dessa fase foram publicadas nas edições 173 até 176, entre maio e agosto de 1974.

<sup>16</sup> Rogers adota essa identidade a partir da edição n. 180, de dezembro de 1974, e a usa até a edição n. 183, de março de 1975.

Com base no excerto, podemos inferir que ao colocar o Capitão América original em combate com sua versão dos anos 1950, Englehart procurou transmitir uma mensagem na qual deixava claro que posturas políticas extremas, racistas e paranoicas não eram mais bem-vindas nos Estados Unidos dos anos 1970. Nas mãos de Englehart o Capitão torna-se um herói mais comprometido com o povo de seu país, principalmente a comunidade negra, e não tanto com as instituições governamentais. O anticomunismo ainda está presente nas HQs, mas a mensagem transmitida é que antes de se preocupar com a União Soviética ou a China o governo deveria resolver seus problemas internos, concedendo liberdade e direitos iguais a todos os cidadãos.

O período de Steve Englehart como roteirista do Capitão América terminou em junho de 1975, na edição n. 186. Ele foi substituído por diversos escritores, entre eles o cocriador do personagem Jack Kirby<sup>17</sup>, que estava de volta à Marvel após um período trabalhando para a concorrente DC Comics. Ao reassumir os roteiros e os desenhos, Kirby fez algumas modificações no personagem, ou melhor, desfez as modificações que foram feitas. Nesse período, o personagem foi se tornando menos contestador e suas aventuras eram mais voltadas a mostrar cenas de ação do que expor ideias políticas. Para Kirby, o Capitão representava o “Sonho Americano”, e era uma forma de o autor expor suas interpretações sobre o patriotismo. Kirby era um veterano da Segunda Guerra e suas narrativas eram marcadas por essa experiência.

Em seu período posterior do personagem foram frequentes as aventuras que relembravam a Segunda Guerra e traziam inimigos neonazistas para serem combatidos. Isso fez com que as aventuras do Capitão adquirissem um tom nostálgico e pouco interessante ao público dos anos 1970. Para Michael Ahmed, essa fase de Kirby foi importante para definir a personalidade do Capitão América que seria adotada em publicações subsequentes:

<sup>17</sup> Kirby escreveu as aventuras do Capitão entre janeiro de 1976 e outubro de 1977, correspondente às edições de n. 193 a n. 214.

Kirby notavelmente ignorou a interpretação de Englehart do Capitão América e do Falcão, e, para coincidir com o aniversário do bicentenário dos Estados Unidos, inventou uma história que envolvia as super-heróis frustrando uma trama de conspiradores antiamericanos para destruir a América. Em uma reversão dos sentimentos antissistemas de Englehart, o Capitão América é mostrado lutando em nome do governo americano, e é ajudado por agências governamentais, como o Serviço Secreto e o Exército. [...] Sob a autoria de Kirby, os problemas sociais, raciais e políticos que definiram muitas das histórias de Englehart desapareceram. [...] O papel do Falcão diminuiu gradualmente e o personagem foi silenciosamente descartado, e o gibi voltou ao seu título original, *Capitão América*. Embora o Capitão América de Kirby estivesse mais próximo de sua versão original dos anos 1940, outros escritores seguiram sua interpretação. O Capitão América poderia permanecer crítico do governo americano, mas nunca dos Estados Unidos, ou questionar o Sonho Americano (AHMED, 2013, p. 172, tradução nossa).

Com relação ao excerto, vale salientar que durante o período de Kirby o nome do Falcão ainda aparecia na capa, ele deixou de aparecer na edição n. 223 (julho 1978), escrita por Steve Gerber. A versão de Kirby para o personagem pode ser considerada como uma mistura de identidades que o Capitão já teve, e seu ponto fundamental é a defesa do “Sonho Americano”, mesmo que isso vá contra as instituições governamentais.

Além disso, a forma como Kirby escrevia as histórias estava um pouco ultrapassada e provocou uma significante queda nas vendas da publicação; assim outros roteiristas assumiram o lugar de Kirby. Entre eles o escritor Roger McKenzie, que a partir da edição n. 226 começa a modificar o personagem. Uma das principais mudanças feitas por McKenzie foi terminar definitivamente com a parceria entre o Capitão e o Falcão. Após uma série de aventuras na qual o Capitão resgata o Falcão, que havia sido capturado por um grupo terrorista chamado de a “Corporação”, eles decidem terminar sua longa parceria, mas continuam a combater o crime individualmente. Outra mudança, está

relacionada à forma como o Capitão dialoga com as instituições de seu país. Em uma entrevista, quando questionado sobre quais eram suas ideias quando escreveu o Capitão América, McKenzie deu a seguinte resposta:

Minha maior lembrança do Capitão América foi ver a versão de Jack Kirby pela primeira vez, quando eu era um garoto revoltado. Foi em uma história de *Strange Tales Human Torch*. Oh. Uau! Daquele momento em diante, o Capitão foi um dos meus personagens favoritos de todos os tempos! Que emoção foi quando comecei a roteirizar suas aventuras muitos anos depois! E sim. O Capitão AMA a América. É a América. Lutou pela América na Segunda Guerra Mundial. Na minha cabeça, ele sangra em vermelho, branco e azul. E foi assim que eu escrevi para ele<sup>18</sup>.

Com base na declaração do escritor, fica evidente uma ligação com o trabalho de Jack Kirby, e podemos presumir que ao escrever as aventuras do Capitão América ele desejava trazer de volta o patriotismo e o amor pelo país que o personagem expressava em um dos momentos que seu cocriador produzia suas aventuras. Em suma, o Capitão América de Roger McKenzie era um personagem extremamente patriota, e os vilões que ele enfrentava eram caracterizados como grandes ameaças aos Estados Unidos e ao mundo, consequentemente.

McKenzie trouxe de volta William Burnside, o Capitão América da década de 1950, durante uma trama desenvolvida nas edições n. 231 e n. 237 da revista *Captain America*<sup>19</sup> publicadas entre março e setembro de 1979. Burnside retornou como um vilão neonazista chamado de Grande Diretor (*Grand Director*), líder de um grupo de supremacistas brancos chamado de Força Nacional (*National Force*), que usam máscaras e roupas brancas, e ostentam

<sup>18</sup> MCKENZIE, Roger. Interview by Brad Hamlin. Mystery Island Publications, s/p (tradução nossa). *Mistery Island*, 2015. Disponível em: <[http://mysteryisland.net/roger\\_mckenzie.html](http://mysteryisland.net/roger_mckenzie.html)> Acesso em: 05 mar. 2023.

<sup>19</sup> Essas HQs foram escritas e desenhadas respectivamente por Roger McKenzie e Sal Buscema.

suásticas nazistas em seus braços. Na trama, o Grande Diretor, durante um pronunciamento público, no qual exalta a necessidade de purificar a América (Figura 2), diz que: “A única maneira de assegurar a força da América é fazendo ela pura! Porque uma América branca é uma América Forte!” (MCKENZIE; BUSCEMA, 1979, p. 15 (tradução nossa).

Figura 2 – O Grande Diretor proferindo seu discurso racista e patriota.



Fonte: MCKENZIE, Roger; BUSCEMA, Sal. *Captain America*. New York: Marvel Comics, n. 231, 1979, p. 15.

As falas dele são ouvidas por um público formado por brancos e negros, e nenhum concorda com o que está sendo dito. Na plateia está Sharon Carter,

agente secreta que investigava a organização, que também é a namorada do Capitão América. Em um momento de tumulto o Grande Diretor ordena a seus seguidores que coloquem fogo numa grande cruz de madeira, referência a um ato constantemente praticado por membros da Ku Klux Klan, organização supremacista estadunidense. Nisso, todas as pessoas brancas instantaneamente aderem às ideias racistas e começam atacar os negros.

Sharon Carter também muda de lado e começa a fazer parte do grupo extremista. No decorrer da trama o Capitão tenta descobrir o que houve com sua namorada e, ao mesmo tempo, procura impedir que a Força Nacional promova um genocídio no bairro do Harlem. O Capitão acaba descobrindo que parte das pessoas que seguem a Força Nacional foram vítimas de um processo de lavagem cerebral, conduzido pelo vilão nazista Doutor Faustus, que desenvolveu um gás capaz de manipular a mente das pessoas brancas para que passassem a odiar negros. O objetivo do vilão era destruir o Capitão América, dominar Manhattan, posteriormente os EUA e o mundo.

A princípio o Capitão acaba sendo vencido e também sofre uma lavagem cerebral e torna-se um defensor do nazismo – ele até pinta uma suástica em seu escudo – e chega a fazer um pronunciamento na TV reproduzindo o bordão racista da Força Nacional e declarando guerra a toda comunidade negra do país. O Capitão só consegue escapar do efeito do gás devido à intervenção do herói Demolidor (*Daredevil*), que faz com que o protagonista relembré seu amor pelo Estados Unidos ao olhar para seu escudo sem a suástica. Na sequência, ambos trabalham juntos para impedir os planos do vilão e descobrir o que houve com Sharon. Como era esperado, o Capitão consegue impedir os planos de Faustus e descobre que sua namorada cometeu suicídio, pois os membros da Força Nacional quando capturados acionam um dispositivo que incinera seus corpos. Isso coloca o personagem em um período de luto e o faz mudar algumas coisas em sua vida como Steve Rogers; ele deixa de atuar como policial e se torna um negociante de artes, e muda-se de casa.

Quanto ao personagem William Burnside, agora o Grande Diretor, as narrativas não exploram muito sua personalidade e discurso, como havia ocorrido em 1972. Ele também foi vítima do gás de ódio racial de Faustus, porém dado seu estado mental já perturbado ele não foi capaz de se libertar do efeito como o Capitão original. Burnside é apresentado como um homem que está sendo manipulado, ele não tem nenhuma vontade própria e em momentos da narrativa aparece em posição fetal chorando, tentando vencer o domínio de Faustus. Quando fez a lavagem cerebral em Burnside, Faustus, como prova de sua lealdade, o induziu a matar seu amigo Bucky. Inconscientemente, Burnside se lembra disso e lamenta. No final da trama, Burnside comete suicídio utilizando o dispositivo de incineração de seu uniforme.

Nessa nova aparição do Capitão América dos anos 1950 não há nenhuma menção ao comunismo ou ao anticomunismo. A grande ameaça é o racismo e o neonazismo. Burnside era um homem com ideias extremistas, mas que odiava tanto os nazistas quanto os comunistas. Provavelmente se não tivesse sofrido a lavagem cerebral ele não teria aderido às ideias de Faustus, apesar de o seu discurso anticomunista também carregar um grande preconceito racial, similar ao da Força Nacional. As HQs indicam que há uma proximidade entre o discurso macarthista e o nazifascismo, e que com o devido estímulo um extremista anticomunista pode se tornar um nazista. O desfecho da trama, com a morte de Burnside, sugere que na sociedade estadunidense do final dos anos 1970 não há mais espaço para macarthistas e racistas/nazistas. E reforça a posição do Capitão América como um inimigo de todo o tipo de extremismo político/ideológico; fica a dúvida se o personagem representa uma via política mais moderada ou se suas ações só estão seguindo uma tendência do momento.

A narrativa de Roger McKenzie carece de explicações mais profundas em alguns momentos, o ponto forte de sua trama são as cenas de ação. Seu Capitão América não profere grandes discursos ou trava debates ideológicos com seus inimigos. Essa versão do protagonista também não o apresenta mais como um

homem inseguro quanto a seu papel de símbolo nacional. O Capitão de McKenzie é autoconfiante e independente, e chega a brigar e a discutir com agentes federais e militares, pois não está disposto a se submeter à burocracia que essas instituições representam. Esse Capitão América é mais individualista, e ao mesmo tempo está comprometido em ajudar as forças institucionais enquanto um agente especial, que não deve se sujeitar às regras dos demais. McKenzie, em suas narrativas posteriores, foi reconstruindo o personagem como um representante de um país poderoso e altivo, e também muito perigoso.

Nos final dos anos 1970, a Guerra Fria estava passando por um período menos conturbado, a Guerra do Vietnã havia chegado ao fim e a população e o governo dos Estados Unidos tentavam superar o trauma e o desgaste provocado pela derrota no conflito. A não menção à Guerra Fria nessa trama escrita por McKenzie é um sinal de que a sociedade, ou pelo menos o autor, estava saturada de narrativas anticomunistas. Suas tramas focam no racismo, nazismo e em outras ameaças sugerindo uma tentativa de desviar o foco para problemas internos e ameaças anacrônicas, porém plausíveis. Fazer com que os leitores da revista do Capitão América pensem em outras temas, relembram como foi grandiosa a vitória do país e dos Aliados na Segunda Guerra.

No início dos anos 1980, a Guerra Fria voltou a ter um maior destaque na política externa e na propaganda governamental devido à eleição de Ronald Reagan para presidente em 1981. Durante seu governo, Reagan empenhou-se em diminuir os investimentos estatais em diversos setores e programas de assistência social, dividindo os custos com estados e com empresas privadas. Essas medidas deixaram as camadas mais pobres da sociedade, principalmente a comunidade negra, em situação de maior desamparo e carência. Além disso, Reagan promoveu um “reaquecimento” das disputas com a União Soviética, com a implantação da chamada “Doutrina Reagan”, um conjunto de ideias políticas que visavam a recuperar a hegemonia geopolítica militar dos Estados

Unidos. Essa doutrina foi pautada por grandes gastos com o setor militar, na tentativa de desenvolver um projeto de defesa contra mísseis, “Programa Guerra nas Estrelas” – *Strategic Defense Initiative - SDI* – que não ocorreu como planejado<sup>20</sup>, e apoio a diversos grupos armados de orientação anticomunista na América Latina e no Oriente Médio.

Nos quadrinhos do Capitão América também ocorreram mudanças. Entre 1980 e 1985, as HQs do personagem passaram a ser escritas por diversos roteiristas, como Roger Stern, J. M. DeMatteis entre outros; nesse período o personagem continuou, em parte, com as mesmas características herdadas dos anos 1960 e 1970. Suas aventuras mantiveram o foco em combater ameaças internas e centraram-se no combate a grupos terroristas e/ou neonazistas, como a Hidra e a Sociedade da Serpente, e o vilão recorrente Caveira Vermelha. A partir de julho de 1985 (edição n. 307), o escritor Mark Gruenwald<sup>21</sup> assumiu os roteiros da publicação e nela permaneceu até 1995. O escritor estava disposto a dar um novo rumo para o personagem, que estava sob a ameaça de ser cancelado em razão da baixa nas vendas, atribuída ao fato de que o Capitão América e os ideais que ele representava já não atraiam os jovens leitores. Em uma entrevista concedida à revista *Amazing Heroes* n. 146 (1988), Gruenwald afirma que: “Alguns fãs aparentemente querem que eu faça um Capitão América estilo Rambo, faça ele mais agressivo, mais ao estilo do Justiceiro e do

---

<sup>20</sup> Para detalhes básicos sobre o projeto, consultar: LOBO, Carlos Eduardo R. e CORTEZ, Ana Claudia S. “O Programa “Guerra nas Estrelas” e o governo Reagan”. *CADUS*, v. 1, n. 1, jul. 2015. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/polithicult/article/download/23724/17006>>. Acesso em: 06 mar. 2023.

<sup>21</sup> Gruenwald teve uma carreira bem-sucedida no mercado de quadrinhos, começou como artista de fanzines e rapidamente se destacou escrevendo quadrinhos para a DC e para a Marvel Comics, nesta última chegou a ter o cargo de editor-chefe. Porém, sua carreira foi abreviada devido à sua morte prematura aos 43 anos, em consequência de um ataque cardíaco.

Wolverine”<sup>22</sup>. Os dois personagens mencionados são respectivamente, um vigilante urbano que mata criminosos e um herói com poderes mutantes membro do grupo X-men, e ambos fizeram um grande sucesso nos anos 1980, apresentando-se como alternativas mais violentas que os tradicionais heróis de quadrinhos. Gruenwald entendia que o Capitão América, Steve Rogers, não poderia se transformar em um herói desse tipo. De seu ponto de vista “seria uma total violação do personagem Steve Rogers como eu o conheço. Então, se eles querem um Capitão assim eu lhes darei, mas não será Steve Rogers” (GRUENWALD, 1988, p. 24, tradução nossa).

O escritor deu início a uma longa trama, difícil de ser resumida, que culmina na edição n. 332 da revista *Captain America*, de agosto de 1987. Nessa edição, Steve Rogers é chamado para uma reunião de um órgão governamental chamado “*Commission on Superhuman Activities*” (Comissão sobre Atividades Super-humanas), que exige que o Capitão América deve se tornar um agente exclusivo do governo, e não pode mais realizar atividades que não sejam designadas oficialmente. Afinal, seu nome e seu uniforme pertencem ao governo estadunidense. Rogers não se decide imediatamente, porém depois de refletir sobre suas ações desde que se transformou no Capitão, e como sua visão de mundo mudou desde que foi descongelado em 1964, o personagem decide deixar de ser o Capitão América e vai até a sede da Comissão para entregar seu uniforme (Figura 3).

---

<sup>22</sup> GRUENWALD, Mark. A tale of two Captains: An Interview with Mark Gruenwald on Captain America by Peter Sanderson. In: *Amazing Heroes*. Westlake Village: Fantagraphics Books, n. 146, August 1988, p. 24 (tradução nossa).

Figura 3 – Steve Roger desiste de ser o Capitão América, pois não pode se sujeitar a ser um simples soldado que cumpre ordens.



Fonte: GRUENWALD, Mark; MORGAN, Tom. *Captain America*. New York: Marvel Comics, n. 332, 1987, p. 24, 1987.

Sua escolha é justificada na seguinte fala:

Senhores, eu pensei sobre o que discutimos ontem, uma grande decisão para pensar, e eu lamento dizer... que em boa consciência eu não posso aceitar suas condições de trabalho. O Capitão América foi criado para ser um mero soldado, mas eu o fiz além disso. Voltar a ser um mero soldado é trair tudo pelo que tenho lutado, ao longo da minha carreira. Para servir o país do jeito de vocês terei que desistir da minha liberdade pessoal...

e me colocar numa posição na qual que terei de abrir mão de meus ideais pra obedecer às suas ordens.

Eu não posso representar o governo americano, o presidente faz isso, eu devo representar o povo americano. Eu represento o Sonho Americano, a liberdade de lutar para obter tudo que você sonha. Ser o Capitão América tem sido meu Sonho Americano.

Para me tornar o que vocês querem, eu teria que comprometer esse sonho... abandonar o que eu represento. Meu compromisso com os ideais do país é maior do que meu compromisso com um documento de apenas 40 anos.

Eu lamento, mas é assim que tem que ser. Senhores, acredito que isso é de vocês. (GRUENWALD; MORGAN, 1987, p. 24, tradução nossa).

No final da passagem, Rogers deixa seu escudo e seu uniforme na mesa da Comissão e sai do local. No trecho, fica evidente que o Capitão América se entende como um representante do povo e como símbolo do “Sonho Americano”; de certa forma essa postura do personagem é condizente com as modificações que ele já havia sofrido em períodos anteriores. O diferencial é que na narrativa idealizada por Gruenwald, Steve Rogers se vê obrigado pelo próprio governo a se posicionar. O personagem assume para si mesmo, e para os leitores, que ele não é um servo do governo, sua luta é por ideais maiores do que o governo e as leis criadas por este. No entanto, Gruenwald não deseja que os leitores interpretem que o Capitão é um personagem que se julga acima da lei, em sua visão ele não está acima da lei. “[...] mas ele quer estar acima dos políticos. E a única maneira de fazer isso é continuar sendo um agente livre” (GRUENWALD, 1988, p. 28, tradução nossa).

Na sequência da trama, Steve Rogers adota um novo uniforme (semelhante ao antigo, mas agora da cor negra) e passa a atuar sob o pseudônimo de Capitão. Ao mesmo tempo, o governo dos Estados Unidos recruta um novo Capitão América, John Walker<sup>23</sup>, que era o super-herói que

---

<sup>23</sup> Para mais informações sobre história do personagem consultar, o seguinte artigo: <<https://comicvine.gamespot.com/usagent/4005-14992/>>.

atendia pelo nome de Superpatriota. O personagem foi criado por Gruenwald e Paul Neary, e tornou-se coadjuvante das HQs do Capitão América a partir da edição n. 323. Walker passou por um processo que lhe deu superforça e agilidade semelhantes às de Rogers, e enquanto atuava como Superpatriota se apresentava como representante dos verdadeiros ideais dos Estados Unidos. Apesar de possuir poderes semelhantes e visualmente ser parecido com o Capitão original, Walker é um homem ambicioso, violento, preconceituoso, não hesita em matar seus adversários e é (a princípio) totalmente obediente às ordens do governo. Essa última característica foi a que o fez se tornar o candidato adequado para assumir o lugar de Steve Rogers.

John Walker é um personagem muito interessante e complexo, quando ele surge como o Superpatriota evidencia-se que ele almeja ser um substituto do Capitão América, pois este já estaria muito velho para o cargo. Walker também deseja ter fama e dinheiro, por isso ele tem seu próprio agente e procura fazer apresentações públicas e ganhar dinheiro com isso. Quando se confrontam, Rogers e Walker têm diálogos pouco politizados; de início o Capitão não vê o Superpatriota como um inimigo, mas entende que novo herói é demasiadamente ambicioso e imprudente, por isso, acha necessário conversar e convencer Walker a moderar suas ações e falas. Já Walker acredita que o tempo do Capitão América já passou e ele é o mais indicado para assumir como novo símbolo dos Estados Unidos. Gruenwald concebeu o personagem para ser o representante do que ele classifica como um uso inadequado do patriotismo, “o lado obscuro do patriotismo”. Walker tem uma abordagem do patriotismo e do “Sonho Americano” bem particular e restrita, de acordo com o autor: “Ele acredita que o Sonho Americano é ficar rico e então se aposentar” (GRUENWALD, 1988, p. 26, tradução nossa).

Enquanto Capitão América, Walker, se envolve em diversas missões perigosas contra terroristas e grupos paramilitares. Grande parte delas termina com a morte de alguém, e ponto alto dessa jornada do personagem é quando

sua identidade secreta é exposta e em consequência disso seus pais são assassinados. A partir desse ponto o personagem se torna totalmente violento e busca se vingar dos criminosos de qualquer forma. Devido a essa insanidade do novo Capitão América, Steve Rogers se vê obrigado a confrontar seu substituto, e isso ocorre na edição n. 350, publicada em fevereiro de 1989. A luta entre os dois ocorre sem diálogos políticos, porém no decorrer da trama eles descobrem que tudo fazia parte de um plano da Caveira Vermelha para destruir o Capitão América e os valores democráticos e liberais que ele representa. Ao descobrirem a existência desse adversário em comum Rogers e Walker se unem e derrotam o Caveira Vermelha. Depois disso, os dois Capitães conversam com a Comissão e fica determinado que Walker deve agir de forma mais moderada. Na sequência os dois conversam a sós, e Walker desiste de ser o Capitão América, pois não aguenta a pressão e o peso que essa função exige, ele é um homem interessado em fama e dinheiro, e atuar como Capitão América não é algo fácil. Assim, Steve Rogers volta a ser o Capitão América.

O desfecho dessa trama demonstra que apesar de serem diferentes, Rogers e Walker podem trabalhar em conjunto. Aparentemente, com esse final Gruenwald procurou demonstrar que as diferentes visões patrióticas dos Estados Unidos podem coexistir de forma pacífica e trabalhar juntos para livrar o país de grandes ameaças e manipuladores que visam apenas destruir os valores morais da sociedade. Para o pesquisador David Walton (2009), a oposição entre Steve Rogers e John Walker é uma metáfora para discutir uma mercantilização dos valores patrióticos. A trama mostra que determinados valores nacionais não podem ser comercializados ou apropriados por pessoas ambiciosas. No entanto, dada a finalização da trama, fica sugerido que a tendência mercadológica não pode ser destruída completamente, pois seria algo que iria contra os valores democráticos e de livre expressão defendidos pelo personagem. A solução seria a moderação dessa tendência e o apoio a livre agentes, como o Capitão América, para garantir que isso ocorra.

## Considerações finais

Quando surgiu em 1941, o Capitão América (Steve Rogers) representava as ideias liberais e democráticas do período; e tinha uma forte postura belicista e patriótica voltada a derrotar, ficcionalmente, as forças do Eixo. Sua atualização após a guerra preservou a característica bélica e o transformou em um guerreiro urbano e anticomunista. “Com a ressurreição do personagem em 1964, o supersoldado foi reescrito como “o Sonho Americano”, e o Capitão América tornou-se discursivamente ligado ao imperialismo liberal internacionalista” (DITTMER, 2013, p. 136, tradução nossa). Portanto, com o tempo ele se tornou uma representação simbólica do que os Estados Unidos almejavam ser ou deveriam ser. Ele passou a representar um ideal e: “[...] como um super-herói explicitamente americano ele se estabeleceu ao mesmo tempo como um representativo de uma nação Americana idealizada e como um defensor do *status quo* americano” (DITTMER, 2005, p. 627, tradução nossa).

Os ideais que o personagem representa mudaram de acordo com a época e a equipe envolvida na produção de suas narrativas. No entanto, por meio do confronto entre o personagem e aqueles que são considerados seus inimigos, é possível identificar quais ideias ou ações são tidas como inadequadas, e que deveriam ser combatidas e eliminadas da sociedade estadunidense, mesmo que de um ponto de vista imaginário.

Em 1954, o comunismo representava o grande vilão, que deveria ser exterminado a qualquer custo. Nos anos 1960, esse passado do herói foi ignorado. Em 1972, ocorreu uma ressignificação das ações do personagem, seu anticomunismo extremo agora era o inimigo, incorporado por um Capitão América falso, um indicativo de que os Estados Unidos de “verdade” não toleravam, ou não deviam tolerar ações extremadas como as do período macarthista. E as narrativas de 1979 apresentam a mesma perspectiva, agora

vinculando diretamente o macarthismo ao (neo)nazifascismo, e deixando claro que os Estados Unidos na figura simbólica do Capitão América já não se veem representados por discursos racistas e xenófobos, pelo menos no mundo dos quadrinhos. E nos anos 1980 o personagem se assume como um representante do povo estadunidense, seu novo rompimento provisório com o governo estabelece que seu patriotismo está acima das demandas governamentais. Os ideais de Steve Rogers não estão à venda, como os de John Walker. Rogers é o Capitão América porque ele de fato acredita nos ideais sob os quais seu país foi fundado. Seu patriotismo é altruísta e desinteressado. E como ele mesmo afirmou, “ser o Capitão América é a realização de seu Sonho Americano”. Quando Rogers enfrenta suas outras versões e as vence, fica implícito que a forma como ele interpreta os ideais e valores de seu país é a mais correta, ou pelo menos deveria ser.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AHMED, Michael. **Captain America, Watergate and the Falcon.** In: *Intensities, The Journal of Cult Media*, n. 5, 2013, p. 151-176. Disponível em: <<https://intensitiescultmedia.com/issue-5-springsummer-2013/>> Acesso em: 07 mar. 2023.

BANDEIRA, Moniz. **A formação do império americano: da guerra contra a Espanha à guerra no Iraque.** Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005.

CERENCIO, Priscilla Ferreira. **O escudo da América: o discurso patriótico na revista Captain America Comics (1941-1954).** Dissertação (Mestrado em História Social) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011.

COSTELLO, Matthew J. **Secret identity crisis: comic books and the unmasking of Cold War America.** Nova York: Continuum, 2008.

DITTMER, Jason. **Captain America and the nationalist superhero: metaphors, narrative and geopolitics.** Pennsylvania: Temple University Press, 2013.

\_\_\_\_\_. **Captain America's Empire: reflections on identity, popular culture, and post-9/11 geopolitics.** In: Annals of the Association of American Geographers, v. 95, n. 3, p. 626-643, 2005. Disponível em: <[http://www.academia.edu/2446135/Captain\\_Americas\\_Empire\\_Reflections\\_on\\_Identity\\_Popular\\_Culture\\_and\\_Post9\\_11\\_Geopolitics](http://www.academia.edu/2446135/Captain_Americas_Empire_Reflections_on_Identity_Popular_Culture_and_Post9_11_Geopolitics)> Acesso em: 07 mar. 2023.

ENGLEHART, Steve; BUSCEMA, Sal. **Captain America and The Falcon.** New York: Marvel Comics, n. 153, n. 154, n. 155, n. 156, 1972.

GRUENWALD, Mark. **A tale of two Captains: An Interview with Mark Gruenwald on Captain America by Peter Sanderson.** In: Amazing Heroes. Westlake Village: Fantagraphics Books, n. 146, August 1988.

\_\_\_\_\_; MORGAN, Tom. **Captain America.** New York: Marvel Comics, n. 332, p. 24, 1987.

LEE, Stan; KIRBY, Jack. **Tales of Suspense/Captain America.** New York: Marvel Comics, n. 61, 1965.

\_\_\_\_\_; COLAN, Gene. **Captain America.** New York: Marvel Comics, n. 122, 1970.

MCKENZIE, Roger. **Interview by Brad Hamlin.** Mystery Island Publications, 2015. Disponível em: <[http://mysteryisland.net/roger\\_mckenzie.html](http://mysteryisland.net/roger_mckenzie.html)> Acesso em: 07 mar. 2023.

\_\_\_\_\_; BUSCEMA, Sal. **Captain America.** New York: Marvel Comics, n. 231, n. 232, n. 233, n. 234, n. 235, n. 236, 1979.

MORGAN, Ted. **Reds: McCarthyism in twentieth-century America.** New York: Random House, 2003.

MOSER, John E. **Madmen, Morons, and Monocles: the portrayal of the Nazis in Captain America.** In: WEINER, Robert G. (Org.) *Captain America and the Struggle of the Superhero: critical essays.* North Carolina: MacFarland & Company, 2009.

PEDROSO, Rodrigo Ap. A. **Vestindo ainda mais a bandeira dos EUA: o Capitão América pós-atentados de 11 de setembro.** São Paulo: Paco Editorial, 2016.

\_\_\_\_\_. **A Guerra do Vietnã e suas representações nas histórias em quadrinhos do Capitão América (1965-1970).** In: Revista Contemporânea, ano 5, v. 2, n. 8, 2015 (p. 1-28). Disponível em: <<http://www.historia.uff.br/nec/dossie-8-guerras-e-revolucoes-no-seculo-xx>> Acesso em: 07 mar. 2023.

RODRIGUES, Márcio dos Santos. **Representações política da Guerra Fria: as histórias em quadrinhos de Alan Moore na década de 1980.** Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Federal de Minas Gerais, 2011. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/handle/1843/BUOS-994G9X>> Acesso em: 07 mar. 2023.

ROMITA. John. **Captain America... Commie Smasher.** New York: Atlas Comics, n. 76, n. 77, n. 78, 1954.

SAVAGE JR., William W. **Commies, Cowboys, and Jungle Queens: comic books and America, 1945-1954.** Oklahoma: Wesleyan University Press, 1998.

WALTON, David. **Captain America must Die: The many afterlives of Steve Rogers.** In: WEINER, Robert G. (Org.) **Captain America and the Struggle of the Superhero: critical essays.** North Carolina: MacFarland & Company, 2009.

Recebido em Maio de 2023.

Aprovado em Junho de 2023.

**Diálogos entre os quadrinhos de super-heróis e o  
movimento feminista estadunidense**

**Dialogues between superhero comics and the North American  
feminist movement**

*Bruna Amanda Godinho Rocha*<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Mestra em História pelo Programa de Pós-Graduação na Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos) e Graduada em História pela Universidade de Santa Cruz do Sul (UNISC). E-mail: [brunarochha@gmail.com](mailto:brunarochha@gmail.com).

## RESUMO

O presente trabalho busca investigar a representação feminina nos quadrinhos norte-americanos de superaventura, em especial, de editoras *mainstream*, como a *Marvel* e a *DC Comics*. Para subsidiar essa pesquisa, lancei mão de estudos a respeito do movimento feminista e seus impactos na sociedade. De modo geral, desde o surgimento dos quadrinhos contemporâneos, têm se debatido sobre aspectos sociais, políticos e culturais no interior deles. Contudo, apenas a partir da década de 60 devido ao crescente interesse acadêmico é que eles passam a ser analisados como manifestação artística, com possibilidades de crítica, manutenção ou ainda subversão dos modelos tradicionalmente fabricados e naturalizados.

**PALAVRAS-CHAVE:** Feminismo; *comics*; super-heróis

## ABSTRACT

This work aims to investigate the female representation in North American superhero comics, especially in mainstream publishers such as Marvel and DC Comics. To subsidize this research, I used studies about the feminist movement and its impacts on society. In general, since the emergence of contemporary comics, social, political, and cultural aspects have been debated within them. However, only from the 1960s, due to the growing academic interest, they began to be analyzed as an artistic expression, with possibilities for criticism, maintenance, or even subversion of traditionally manufactured and naturalized models.

**KEYWORDS:** Feminism; *comics*; superheroes.

## A inserção feminina a partir dos anos 1960 nos quadrinhos em consonância com o movimento feminista

O século XX foi marcado por manifestações de inúmeros movimentos sociais, com grande ebullição nos Estados Unidos na segunda metade do século, entre eles, o movimento feminista. Em consonância, pautas decorrentes desses movimentos foram apresentadas em variadas produções culturais da época, como é o caso das histórias em quadrinhos (ou simplesmente, HQs). Especificamente, acerca do feminismo, o movimento atravessou o século, sucedendo alterações em suas próprias pautas e ações, que foram – e ainda são – abordadas nos *comics*. Nesse sentido, é possível visualizar certas mudanças que ocorreram no movimento ao analisar determinado produto, como o desenvolvimento de algumas super-heroínas nos quadrinhos da *DC* e da *Marvel Comics* (duas das maiores editoras do ramo), em que o feminismo é apropriado e representado em seus enredos e personagens.

Nas HQs a presença feminina foi ampliada a partir da década de 30, mas foi a partir dos anos 1960 que se tornou mais perceptível seu protagonismo e as mudanças em suas abordagens e desenvolvimentos, fruto de uma discussão mais atual do movimento, que aponta para novas problematizações, não se restringindo apenas a reivindicar presença, mas buscando representações adequadas dentro da cultura pop. Assim, criticando a fórmula pronta que a indústria quadrinhesca utilizava até então – em que papéis femininos eram restringidos as donzelas em perigo, meros interesses amorosos ou ainda a ajudantes de outros super-heróis masculinos – mas com nuances, complexidade, destaque e com menos objetificação. Questões que serão examinadas em profundidade nos dois próximos itens.

## Feminismos: fases e seguimentos do movimento

Para identificar elementos do movimento feminista apropriados nas HQs, primeiramente, é necessário compreender a complexidade desse movimento. Geralmente, abordado tanto por uma perspectiva histórica, em ondas, devido às conquistas ocorrerem de forma espaçada, como também por tipologias, em função das diferentes pautas que surgiram e dos seguimentos que se formaram. Nesse sentido, Manuel Castells (2008, p. 229) alerta que se pode cair numa análise reducionista ao utilizá-las, já que são contrárias ao que muitas práticas feministas buscam, “[...] uma vez que as mulheres têm reagido, justificadamente, contra a sua eterna classificação e rotulação, ao longo de todos os tempos, como objetos e não como sujeitos”. Contudo, convém considerar essas abordagens para compreender mudanças em suas práticas e pautas ao longo dos anos, bem como distanciamentos e aproximações entre distintos seguimentos. Como Castells (2008, p. 2010) ainda aponta, “O movimento feminista, manifestado na prática e em diferentes discursos, é extremamente variado”, por isso, o estudo também é mais direcionada aos EUA a partir de meados do século XX.

Acerca das ondas feministas, essa divisão foi concebida em 1968 por Martha Lear – num artigo intitulado *The Second Feminist Wave*, na *The New York Times Magazine* – para diferenciar as pautas e objetivos entre o grupo feminista situado na passagem do século XIX para o XX e o formado em meados do século XX.

Nas narrativas do feminismo existe a noção de que essas ideias têm formado várias ondas. Na Primeira Onda (final do século XIX e início do XX), as mulheres reivindicavam direitos políticos, sociais e econômicos; na Segunda Onda (a partir da metade dos anos 1960), elas passaram a exigir direito ao corpo, ao prazer, e lutavam contra o patriarcado. (PEDRO, 2011, p. 271)

A classificação em fases foi assumida e desenvolvida posteriormente por muitos autores e estudos acerca do feminismo. Juciane Gregori (2017) discorre acerca de três fases, com a *primeira onda* se referindo ao movimento sufragista; a *segunda onda* na década de 1960, com a crítica ao papel desenvolvido pela mulher na sociedade e o modelo de família vigente; e a *terceira onda* nos anos 1990, com maior abertura e adesão de várias mulheres, como as negras, lésbicas e trans<sup>2</sup>. Parte da academia já discute a existência de uma *quarta onda*, caracterizada principalmente pela era digital e sua utilização como forma de organização.

Céli Pinto (2010, p. 15) aborda que ao decorrer da história ocidental sempre houve mulheres que resistiram à condição imposta a elas, buscando se organizar de variadas formas e em diversos momentos. Inclusive, alguns deles ficaram marcados por eventos e avanços – acerca da desigualdade de gênero na sociedade – que foram classificados como ondas. Portanto, a luta contra a opressão feminina é antiga, a própria autora destaca que o processo da Inquisição da Igreja Católica foi extremamente repressivo para mulheres que desafiassem ou não se adequassem aos padrões e princípios da sociedade no período.

A luta feminista já dava seus primeiros passos no século XVIII, mas tem como marco oficial o século XIX, em que a lógica capitalista busca ampliar o papel da mulher na sociedade, inserindo-a no mercado de trabalho para aumentar os lucros – já que recebiam salários inferiores aos dos homens. Em decorrência disso, passam a reivindicar direitos trabalhistas e mais tarde políticos, com o movimento sufragista no início do século XX e as primeiras conquistadas legais.

---

<sup>2</sup> Pessoas que têm uma identidade de gênero que difere do sexo atribuído ao nascer.

Assim, o feminismo, nos seus aspectos basilares, caracteriza-se através de um processo constante de ações coletivas que se referem à emancipação política e conquista de direitos que refletem no empoderamento das mulheres. Além de elaborar continuadamente uma crítica e denúncia das injustiças da sociedade patriarcal, é um movimento plural que confronta o sistema de dominação, propondo a transformação social. (GREGORI, 2017, p. 49)

De acordo com isso, a luta feminista nasceu do movimento das mulheres contra a condição de inferiorização e subordinação que estavam submetidas na sociedade e adquiriu caráter de movimento apenas nos últimos séculos, bem como sua defesa e proteção jurídica. Assim como Joana Pedro (2011) aponta, as chamadas ondas não ocorrem de modo igual e simultâneo em todos os países, com muitas das pautas de uma fase permanecendo nas seguintes. Além disso, como já mencionado, geralmente essa classificação é utilizada na historiografia e, ajuda a visualizar algumas bandeiras levantadas em certos períodos e lugares, bem como determinadas mudanças.

### **Segunda onda feminista**

A segunda onda feminista atingiu a sociedade norte-americana de modo geral, refletindo em diversos meios, como nos quadrinhos de super-heróis, em que a presença feminina passou a ser ampliada e abordada de modo diferente de como era feito até então. Nesse sentido, é importante destacar elementos que contribuíram e possibilitaram que essas mudanças ocorressem.

Na divisão em ondas, há um intervalo de 30 anos entre a primeira e a segunda, e conforme Pinto (2010, p. 16), “[...] um livro marcará as mulheres e será fundamental para a nova onda do feminismo: *O segundo sexo*, de Simone de Beauvoir, publicado pela primeira vez em 1949”. Dessa forma, a segunda fase

do movimento é influenciada por Beauvoir (1983), em sua obra *O segundo sexo*<sup>3</sup>. No livro a autora reflete sobre as construções sociais e mostra que ser homem ou ser mulher consiste numa aprendizagem, em conformidade com a socialização que recebem, não necessariamente de acordo com o seu sexo. Uma grande reflexão sobre o corpo feminino, fazendo a distinção entre sexo e gênero, que de acordo com ela, o primeiro termo está relacionado à questão biológica do corpo humano, enquanto o segundo é uma construção social. Ou seja, ser mulher ou homem não é algo natural, mas um papel elaborado pela sociedade, em que cada cultura criou padrões de ação e comportamento para definirem determinado gênero. Além disso, Beauvoir demonstra a trajetória da mulher numa sociedade que superestima o papel do homem, colocando-a num papel de subordinação.

A segunda onda, que irrompeu nos anos 1960, se estende ao longo da década de 70, e segundo Aline Hernandez e Sayak Triana (2019, p. 615) teve “[...] como pautas principais a desigualdade de gênero, a sexualidade das mulheres, a família, os direitos reprodutivos e as condições de trabalho”. Logo, suas principais bandeiras se referiam principalmente aos direitos sexuais e reprodutivos, igualdade formal de direitos e contestação dos papéis e condutas delegadas às mulheres. As autoras ainda destacam que “Foi diferente da 1<sup>a</sup> onda, que pautou predominantemente a superação de obstáculos legais: o sufrágio feminino e as questões de propriedade”. (HERNANDEZ; TRIANA, 2019, p. 615)

Ana Martins (2015) discorre que o movimento passa a agregar pautas culturais, relacionadas a padrões sociais que atribuem papéis específicos a mulheres e homens, em variadas esferas, como na política, no trabalho e em relações afetivas.

<sup>3</sup> *O segundo sexo* foi publicado originalmente na França em 1949, traduzido para a língua inglesa em 1953 e no Brasil publicado em 1960, em duas edições: a primeira chamada de *Fatos e mitos* e a segunda intitulada *A experiência vivida*.

Nesse momento, em que direitos políticos e civis já estavam em processo de consolidação em diversos países ocidentais, estabeleceram-se os alicerces de uma teoria feminista, destinada a compreender as origens e as causas das desigualdades entre os sexos. Atribuiu-se uma dimensão política ao problema da opressão feminina, sintetizado pelas feministas dos anos 60 pelo slogan “o pessoal é político”. Esse foi um dos emblemas mais importantes do feminismo na segunda metade do século XX, segundo o qual a sexualidade perde seu domínio eminentemente privado e passa a ser compreendida como uma relação de poder entre os sexos. A sexualidade teria, a partir de então, essência política, sendo constitutiva da ordem patriarcal. Logo, se há, a partir de então, um lugar de onde emana a condição unificada das mulheres, esse lugar é o universo da sexualidade e da intimidade, o espaço da vida privada. (MARTINS, 2015, p. 234)

Há, portanto, nesse momento do feminismo, significativo deslocamento do lugar de onde fala o sujeito. Se, na primeira onda do feminismo, se evidenciam, em diversos lugares do mundo, movimentos de mulheres que reivindicam a participação no espaço público e a garantia de condições igualitárias no mundo do trabalho, a segunda onda relocaliza o sujeito e o situa no espaço privado, de onde estariam a emanar todas as desigualdades. O imaginário de igualdade e da superação das opressões transita, nesse processo, da rua para a casa, da fábrica para o lar. O opressor, do mesmo modo, é personalizado na figura do patriarca – aquele que, no âmbito das relações domésticas e familiares, estaria a inibir por meio da violência física e emocional, a fruição dos direitos e o avanço das conquistas das mulheres. (MARTINS, 2015, p. 234-235)

É também uma fase caracterizada pela revolução sexual, decorrente do surgimento do primeiro anticoncepcional nos anos 60 nos EUA, que promoveu maior domínio da mulher sobre seu corpo – já que agora possuía acesso a um método contraceptivo.

Foi [...] nos primeiros anos da década [de 60] que foi lançada a pílula anticoncepcional, primeiro nos Estados Unidos, e logo depois na Alemanha. A música vivia a revolução dos Beatles e Rolling Stones. Em meio a esta efervescência, Betty Friedan

lança em 1963 o livro que seria uma espécie de “bíblia” do novo feminismo: *A Mística Feminina*. Durante a década, na Europa e nos Estados Unidos, o movimento feminista surge com toda a força, e as mulheres pela primeira vez falam diretamente sobre a questão das relações de poder entre homens e mulheres. O feminismo aparece como um movimento libertário, que não quer só espaço para a mulher – no trabalho, na vida pública, na educação –, mas que luta, sim, por uma nova forma de relacionamento entre homens e mulheres, em que esta última tenha liberdade e autonomia para decidir sobre sua vida e seu corpo. Aponta, e isto é o que há de mais original no movimento, que existe uma outra forma de dominação – além da clássica dominação de classe –, a dominação do homem sobre a mulher – e que uma não pode ser representada pela outra, já que cada uma tem suas características próprias. (PINTO, 2010, p. 16-17)

Betty Friedan, em seu livro denominado *A Mística Feminista* (1963), retoma ideias de Beauvoir, desmistificando o papel da mulher na sociedade da época e destacando a questão do pessoal ser também político, elemento marcante na segunda onda. Segundo Friedan (1971, p. 17), “Cada dona de casa lutava sozinha com ele, enquanto arrumava camas, fazia as compras, [...] comia com os filhos sanduíches [...] e deitava-se ao lado do marido, à noite, temendo fazer a si mesma a silenciosa pergunta: «É só isto?»”.

Essa questão ficou evidente na época e a autora buscou iluminar a insatisfação que muitas mulheres enfrentavam com o isolamento doméstico e a influência que sofriam numa sociedade guiada pelo consumo (como a norte-americana), que prezava por um modelo ideal de mulher e família, inserindo essas e outras pautas que ajudaram a reascender o movimento feminista. Friedan (1971, p. 325) salienta ainda que “Mal foi iniciada a busca da mulher pela própria identidade. Mas está próximo o tempo em que as vozes da mística feminina não poderão abafar a voz íntima que a impele ao seu pleno desabrochar”. Destacando o desejo por outros papéis além da maternidade e do matrimônio, em que a mulher não precisa mais viver somente através do marido e dos filhos.

A segunda onda difere-se da primeira, pois há uma mudança nos ideais de luta: a busca pela igualdade já não é mais a principal bandeira de luta. As mulheres não querem mais ser consideradas iguais aos homens, mas sim reconhecidas como um gênero distinto, que apesar de necessidades diferentes, devem ser detentoras dos mesmos direitos concedidos aos homens. (TONDOLO, 2017, p. 34)

O livro de Friedan desempenhou um papel importante na promoção de uma consciência feminista, influenciando outras mulheres, movimentos e pautas.

O livro [*A Mística Feminista*], rapidamente se tornou um best-seller instantâneo que inspirou toda uma geração na luta pelos direitos das mulheres. Ainda que a matriz dos argumentos de Friedan (1963) estivesse assentada nas preocupações das mulheres brancas de classe média e média-alta, o feminismo da segunda onda rapidamente estabeleceu alianças e coalizões com os protestos contra a guerra do Vietnã e com a luta pelos direitos civis, engrossando as discussões em torno das relações étnico-raciais nos Estados Unidos. No eixo principal das reivindicações, encontrava-se a luta contra o patriarcado e a resistência ao masculinismo, a crítica às discriminações no campo civil e busca pela igualdade de oportunidades (principalmente no campo econômico e no acesso à educação formal). (ALÓS; ANDRETA, 2017, p. 20)

Apesar da importância dessa obra para o movimento do período, a autora também foi criticada por não dar conta de todas as mulheres, mas de apenas um grupo – pertencente à classe média. A condição que ela abordou em seu livro não afetava todas as mulheres do país, desviando a atenção principalmente da classe e da raça.

Figura 1: Manifestação feminista, em 1961, com diversos cartazes contendo algumas ideias e reivindicações da segunda onda do movimento



Fonte: <https://medium.com/qg-feminista/o-que-s%C3%A3o-as-ondas-do-feminismo-eed092dae3a>

A segunda onda feminista foi orientada principalmente por feministas liberais, das quais Friedan tratava, especialmente por esse seguimento alcançar maior visibilidade através dos meios de comunicação de massa. Como Amy Farrell (2004) destaca, um exemplo é a criação da revista chamada *Ms. Magazine*, em 1972, que buscava um feminismo popular, com ampla circulação. Conforme apontado anteriormente, outros grupos se formaram inspirados e influenciados pela mobilização feminista, como associações destinadas especificamente as mulheres da classe trabalhadora, negras, lésbicas, marxistas, entre outras.

Outras tensões internas no movimento feminista surgem precisamente na sua expansão por toda a gama de classes sociais e grupos étnicos dos Estados Unidos. Enquanto as pioneiras que redescobriram o feminismo nos anos 60 eram, em sua esmagadora maioria, brancas, de classe média e alto nível educacional, nas três décadas seguintes os temas feministas focalizaram as lutas das mulheres afro-americanas, latinas e de outras minorias étnicas em suas respectivas comunidades. Por meio de sindicatos e organizações autônomas, operárias mobilizaram-se em torno de suas exigências, aproveitando-se da legitimidade outorgada às lutas feministas. O resultado foi

uma diversificação cada vez maior do movimento feminista e certa falta de clareza quanto à autodefinição feminista. (CASTELLS, 2008, p. 219)

Figura 2: Grupos feminista, de vertente socialista e marxista, em manifestação, em 1970



Fonte: <https://qgfeminista.org/a-historia-nao-contada-da-segunda-onda-feminista/>

Não foram apenas as obras de Beauvoir e Friedan que se tornaram referência para o feminismo nos EUA e no mundo, Cavalcanti (2005) aponta outras teóricas e ativistas importantes para esse processo, como Kate Millet, Germaine Greer e Gloria Steinem, além de diferentes vertentes que também foram desenvolvidas.

Os debates intelectuais ocorridos oscilavam entre as propostas liberais e as linhas mais ortodoxas do marxismo. Aqui merece referência Shulamith Firestone, feminista marxista que buscou enfatizar em suas pesquisas a condição feminina dentro da perspectiva dialética das relações sociais e econômicas, bem como sua utilidade no sistema capitalista global. (CAVALCANTI, 2005, p. 245)

Pautas extremamente significativas para a luta feminista foram levantadas nessa fase, afetando a cultura dominante e entrando para a agenda política nos Estados Unidos – e também internacional. É nesse contexto, em meio a um movimento em expansão, que é realizada a *Convenção sobre a*

*Eliminação de Todas as Formas de Discriminação contra a Mulher* (1979), um dos tratados presentes no Direito Internacional dos Direitos Humanos (DIDH)<sup>4</sup>, acerca da questão de gênero.

Para os fins da presente Convenção, a expressão ‘discriminação contra a mulher’ significará toda a distinção, exclusão ou restrição baseada no sexo e que tenha por objeto ou resultado prejudicar ou anular o reconhecimento, gozo ou exercício pela mulher, independentemente de seu estado civil, com base na igualdade do homem e da mulher, dos direitos humanos e liberdades fundamentais nos campos político, econômico, social, cultural e civil ou em qualquer outro campo. (BRASIL, 2002, p. s.p.)

Assim, é possível perceber que o feminismo nesse período se ampliou, com algumas de suas pautas sendo abordadas em convenções, tratados e resoluções acerca dos direitos humanos. Vanessa Cavalcanti (2005, p. 245) salienta que foi uma onda mais “[...] matizada e reconhecida por marchas políticas e pronunciamentos radicais, [...] Feministas foram às ruas – depois de um prolongado hiato – pedindo igualdade no sentido liberal-libertário”.

Mesmo com novos feminismos se formando, ainda havia mulheres que não concordavam com o movimento em si, pois preferiam o papel tradicional – de donas de casa, esposas e mães. Estavam em sintonia com a ideologia dominante transmitida pelo Estado, Igreja, mídia e pela própria família. Entretanto, como salienta Farrell (2004), de modo geral, foi uma fase do movimento com grande expansão e com muita adesão por diferentes grupos femininos. As realizações da segunda onda tiveram longo alcance, as mudanças que beneficiaram as mulheres atingiram profundamente a sociedade.

---

<sup>4</sup> Como aponta Viola (2007), o DIDH estabelece práticas dos governos com o objetivo de promover e proteger os direitos humanos, incluindo nele os direitos econômicos, sociais e culturais.

O renascimento do debate feminista e a emersão da chamada segunda onda ocorreram na esteira da revolução sexual, motivada, principalmente, pelo impacto do advento da pílula anticoncepcional, [...] Isso permitiu às mulheres uma autonomia no controle da natalidade – e, consequentemente, nas maneiras pelas quais as mulheres administravam os usos políticos de seus corpos – nunca antes imaginada. Esse feminismo renovado [...] teve um diálogo intenso com o movimento pelos direitos civis nos Estados Unidos, o movimento hippie e o movimento sindical dos trabalhadores. Isto é, um feminismo que começou a ficar mais atento (e menos ingênuo) às questões de raça, classe e sexualidade. Como resultado de acalorados debates na esfera pública, apareceram, no mercado editorial, livros fundamentais ainda hoje para o pensamento feminista [...]. (ALÓS; ANDRETA, 2017, p. 17-18)

Dessa forma, na década de 60 o movimento feminista ressurgiu com força, dando início a uma nova fase de lutas e reivindicações, mais voltadas para a politização do papel social da mulher e para o combate às estruturas sexistas de poder, com temáticas como o aborto, a violência e a equidade de gênero no campo de trabalho. A segunda onda incluiu mulheres de diversos grupos oprimidos e origens – étnicas e políticas – e não ocorreu apenas nos EUA, mas espalhou-se pelo mundo, influenciando outros movimentos femininos.

A construção de um feminismo que atendesse às necessidades específicas das mulheres negras começou a se consolidar, nos EUA, a partir de reflexões e ações propostas por militantes nos anos 70. Embora desde o século XIX já ecoasse ali a pergunta “Não sou eu uma mulher?”, feita por Sojourner Truth para demonstrar as injustiças cotidianas relacionadas às questões de raça, classe e gênero que se abatiam sobre as mulheres recém-saídas da [...] foi somente nas últimas décadas do século XX que começou a ganhar corpo uma produção teórica sobre o feminismo negro. (ADÃO, 2019, p. 255)

À vista disso, ainda que essa fase tenha abordado pautas variadas, muitas acabaram sendo preteridas, como é o caso da questão racial. Por essa razão e de acordo com Anselmo Alós e Bárbara Andreta (2017, p. 18), “o

advento da virada teórica na academia possibilitou uma reformulação de inúmeras questões marginais que não foram suficientemente discutidas pela – segunda onda –”.

Houve descontinuidades no pensamento das mulheres afro-americanas que, às vezes, tiveram suas vozes ouvidas e em outros momentos foram silenciadas. Nos anos 1960 e 1970, assinalaram a conformação inequívoca do feminismo negro. Naquele período, as mulheres negras criticavam os movimentos feminista e dos direitos civis dos anos 1960 e 1970 por não trabalharem com as temáticas de raça e gênero respectivamente; tal tensão era tão profunda que, às mulheres negras, era colocado um dilema: a militância nas fileiras do movimento negro OU no movimento feminista tal como se fosse impossível pensar raça e gênero em sua articulação como forma de compreensão das opressões. Frustradas com o feminismo e com o movimento pelos direitos civis dos negros, as mulheres negras rompem o silêncio e começam a se organizar e a falar por si próprias – não sem muita resistência de ambas as inserções políticas [...]. (SANTOS, 2018, p. 11)

Figura 3: Grupos feminista negro em manifestação, em 1973



Fonte: <https://qgfeminista.org/a-historia-nao-contada-da-segunda-onda-feminista/>

Portanto, apesar da questão racial aparecer com as feministas negras, ela foi colocada em segundo plano nessa onda. Apenas no final da década de 80 é que terá uma posição mais central no movimento, inaugurando uma nova fase,

que segundo Castells (2008, p. 220) “[...] um movimento feminista bastante espalhado, distinto e multifacetado, ativo e expandindo-se na década de 90, embora com intensidade e características diferentes”. Nesse sentido, é na terceira onda que as próprias feministas passam a questionar o movimento e seus estudos (que eram baseados até então em experiências que representavam principalmente mulheres brancas e de classe média). Em relação aos quadrinhos, é importante ressaltar que as demais ondas também causam alterações em seus enredos e personagens, mas é em consonância com a segunda onda que algumas mudanças começam a ser notadas.

### **A presença feminina nas produções em quadrinhos de heróis**

Acerca da estética nos quadrinhos, as super-heroínas não possuíam em meados do século XX a mesma representação dos heróis masculinos, apesar de estarem num papel similar e ainda hoje é possível encontrar grandes diferenças. Rossi Filho, Origuela e Silva (2015, p. 17) comentam que embora as personagens possuam corpos padronizados, eles também “são esguios e erotizados”. Nesse sentido, Maria Borges (2019, p. 75) salienta que “Poder e inteligência são considerados, normalmente, atributos eróticos masculinos e beleza e juventude, atributos eróticos femininos. As virtudes femininas tradicionalmente não estão ligadas ao espírito ou à inteligência, mas à beleza do corpo”.

A estética do herói atinge a maioria dos personagens que seguem essa linha nos quadrinhos, principalmente os heróis que estão na mídia por muito tempo. Todos os filmes e HQs que vemos representam estes protagonistas com características e aspectos que foram citados pelos desenhistas e especialistas nos livros usados para o estudo desse tópico, mas o que não vemos é a cobrança e as críticas em relação ao corpo estereotipado dos homens como vemos nas mulheres com superpoderes. (NASCIMENTO; ZANVETTOR, 2018, s.p.)

As autoras destacam ainda que a aparência física dos super-heróis não é alvo de críticas, mesmo que apresentem um corpo pouco real, por outro lado, as figuras femininas são reprovadas quanto a sua fisionomia recorrentemente, com a justificativa de não representarem as mulheres de fato. Nascimento e Zanvettor (2018, s.p.) refletem que “Isso acontece por uma série de consequências de uma mídia que objetifica apenas o corpo feminino”. Clariana Sommacal e Priscila Tagliari (2017, p. 254) também completam que constantemente a representação feminina resumide “[...] a um objeto, haja vista que o seu destino é o consumo masculino, que idealiza uma mulher perfeita, sem ranhuras ou avarias. Esse fenômeno é denominado objetificação da mulher”. Assim, a estética permeia todos, seja nos *comics* ou fora deles, mas a maior cobrança geralmente é direcionada às mulheres.

Apesar disso, mesmo que por meio de figuras femininas se reforcem estereótipos, houve um movimento de transformações nos quadrinhos que as atingiu, alterou e minimizou esse quadro. Um processo lento, que iniciou em meados do século XX, mas que trouxe mudanças significativas nos enredos e nas personagens, em que alcançaram mais destaque e que gerou discussões sobre suas representações nesse meio.

Nos quadrinhos de super-heróis, observa-se como, ao longo de 70 anos de narrativas repletas de conflitos e jogos de poder, os temas se tornaram cada vez mais complexos, passando da simples dialética do herói contra o vilão para relações de preconceito, ódio racial, disputas políticas e econômicas, entre outras. Até mesmo os códigos que antes regiam a conduta do herói, do qual se esperava o bom exemplo para o cidadão “comum”, hoje são questionados e flexibilizados. (VIEIRA, 2008, p. 4)

À vista disso, essas alterações não ocorreram apenas com personagens femininas. Houve uma revolução editorial a partir da segunda metade do século XX, reflexo do contexto em que essas histórias estavam sendo

desenvolvidas e que recaíram sobre o universo quadrinhesco de forma geral.

[...] nos quadrinhos contemporâneos, ocorre um repositionamento da mulher, de dona de casa ou “mocinha em perigo”, a mulher emancipada. No entanto, mesmo que a mulher se apresente como ser pensante e atuante, capaz de gerar sua própria renda e conduzir sua vida, elas acabam apresentando seus corpos segundo expectativas masculinas. (ROSSI FILHO; ORIGUELA; SILVA, 2015, p. 19)

De modo geral, os movimentos sociais do século XX influenciaram os meios de comunicação e entretenimento, com a denúncia de representações distorcidas de identidades sociais, promovendo um estudo maior acerca do que era produzido pela indústria cultural a partir da década de 60. Como foi o caso do feminismo que reverberou de modo intenso na sociedade nessa época, fazendo com que isso refletisse nos quadrinhos. Nesse sentido, conforme Nascimento e Zanvettor (2018, s.p.), um dos maiores exemplos disso foi as grandes mudanças que a super-heroína Mulher Maravilha sofreu no período devido a críticas realizadas pelo movimento feminista.

No começo das HQs, para as mulheres restavam apenas dois papéis: vítima das maquinações dos vilões, ou desempenhando uma atividade secundária, auxiliando o super-herói masculino. Se a sociedade era masculina, patriarcal, reservando somente ao homem o protagonismo social, político e cultural, restava à mulher somente a subjugação ao domínio masculino, as histórias em quadrinhos refletiam este mesmo modelo. A passividade feminina estava incorporada nas mentes das mulheres nas décadas de 1920 e 1930, quando nasceram as primeiras HQs de super-heróis. Sabemos muito bem que não é por subordinado(a) ou oprimida(o) que tem-se uma visão libertária. (WESCHENFELDER; COLLING, 2011, p. 438-439)

Mesmo com figuras femininas presentes nas HQs de super-heróis desde o começo de sua produção, elas possuíam pouca relevância para as narrativas, apresentavam diversos esterótipos e também estavam em menor número.

As HQs retratavam a supremacia masculina instalada no social, restando à mulher o papel de submissão aos homens, sempre como mocinhas coadjuvantes ou como auxiliares do super-herói. Quando a sociedade ocidental avançou nas garantias de direitos e cidadania às mulheres, as HQs passaram a representar esta nova mulher, agora com superpoderes. (WESCHENFELDER; COLLING, 2011, p. 451)

Assim, os *comics* repetiam as convenções da sociedade, como reprodutores e divulgadores desses padrões.

### De coadjuvantes a protagonistas

No gênero de super-heróis, a *DC Comics* foi uma espécie de precursora ao inserir personagens femininas. Inicialmente, criou a personagem Lois Lane<sup>5</sup>, em 1938, uma jornalista e interesse amoroso do *Superman*, que geralmente acabava sendo salva por ele nas HQs. Em 1940 é concebida a Mulher Gavião<sup>6</sup>, contraparte feminina e coadjuvante de Gavião Negro, com quem tinha um romance e que prestava apoio nas missões, mas que geralmente era defendida por ele. No mesmo ano, em março, a Mulher Gato<sup>7</sup> aparece pela primeira vez, retratada como vilã do *Batman*, e, mais tarde restabelecida como anti-heróina, além de interesse romântico desse mesmo super-herói. Porém, de acordo com Savio Lima (2016), a primeira grande super-heróina – sem relações com qualquer outro herói do gênero masculino – só surgiu um ano mais tarde, sendo chamada de Mulher Maravilha.

A Mulher-Maravilha foi criada em 1941 por um psicólogo, Dr.

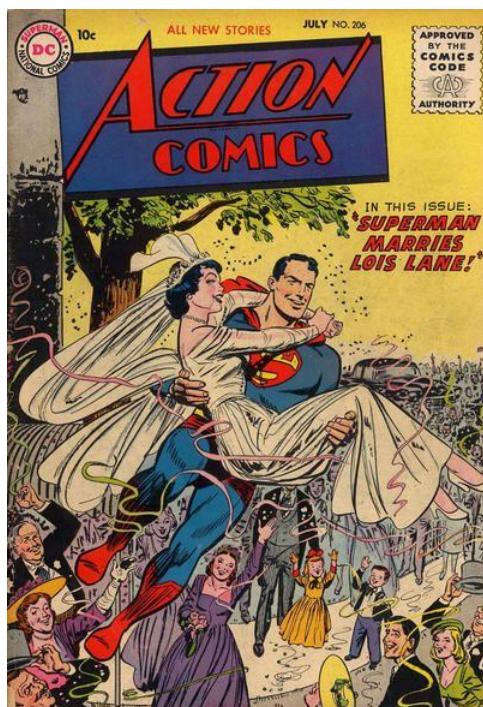
<sup>5</sup> Criada por Jerry Siegel e Joe Shuster, com a primeira aparição na *Action Comics* #1.

<sup>6</sup> Criada por Gardner Foz, Sheldon Moldoff, Geoff Johns e James Robinson, com sua primeira aparição na revista em quadrinhos *Flash Comics* #1.

<sup>7</sup> Criada por Bill Finger e Bob Kane, com sua primeira aparição em *Batman* #1.

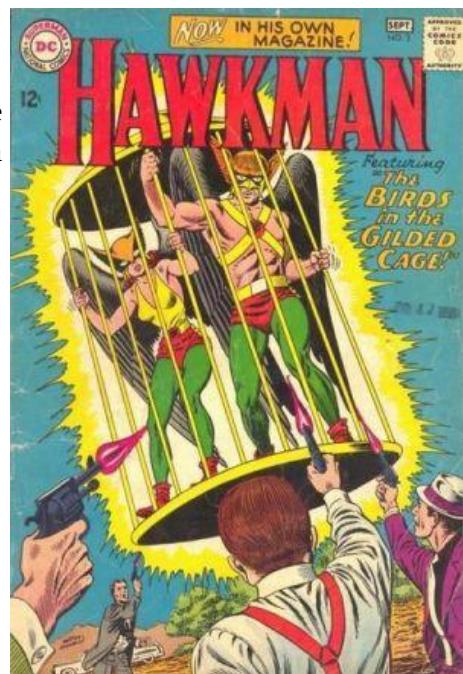
William Moulton Marston, que defendia a igualdade de gêneros e a liberdade sexual. Marston partiu de seus estudos sobre a cultura greco-romana para elaborar a personagem, que nasceu com o objetivo de estabelecer entre crianças e jovens um padrão libertário de feminilidade, enfatizando a coragem como característica essencial - para combater a ideia de que mulheres são inferiores aos homens [...]. (NASCIMENTO; ZANVETTOR, 2018, p. 2)

Figura 4: Casamento de Lois com *Superman*, em 1938



Fonte:  
<https://24.com.br>

Figura 5: Mulher Gavião aparece como ajudante do Gavião Negro em suas revistas, como na capa abaixo em 1964



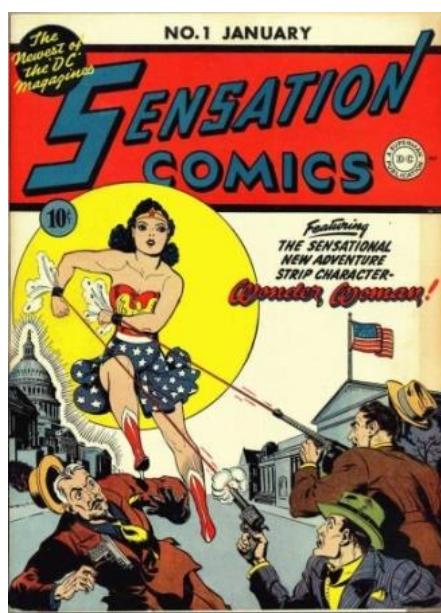
Fonte:[https://pt.wikipedia.org/wiki/Gavi%C3%A3o\\_Negro#/media/Ficheiro:Hawkman\\_v1\\_3.jpg](https://pt.wikipedia.org/wiki/Gavi%C3%A3o_Negro#/media/Ficheiro:Hawkman_v1_3.jpg)

Figura 6: Mulher Gato e *Batman* num de seus primeiros confrontos, em 1940



Fonte: <https://rollingstone.uol.com.br/noticia/mulher-gato-faz-80-anos-5-melhores-versoes-da-amante-e-inimiga-de-batman-da-dc-comics/>

Figura 7: Mulher Maravilha em sua primeira aventura, em 1941



Fonte: <https://issuu.com/revistazint/docs/zinted.1/s/4114>

Ao longo de sua jornada, a heroína sofreu diversas mudanças e muitas

das alterações realizadas eram contrárias à sua essência, mas de acordo com o mercado e o contexto em que estava sendo escrita.

A heroína não foi revolucionária em toda sua trajetória; chegou a ser comparada mais com uma dona de casa comportada do que com o Super-Homem. Em outros períodos, assumiu mais diretamente a representatividade de mulher forte, quebrando estereótipos. Suas mudanças ao longo do tempo ocorreram em paralelo a alterações sociopolíticas no mundo e particularmente nos Estados Unidos [...]. (NASCIMENTO; ZANVETTOR, 2018, p. 2)

Segundo Lima (2016), na década de 60, a personagem retorna as suas origens e passa a ser mais influenciada pelo feminismo – inclusive, adotada como um símbolo pelo movimento nesse contexto. Além dessas personagens femininas, Viera (2008) destaca que a DC ainda criou em 1948 a Canário Negro<sup>8</sup>, que inicialmente atuou como vilã e na década de 50 assumiu-se definitivamente como uma vigilante, que combatia o crime durante a noite. Em 1958 surge a *Supergirl*<sup>9</sup>, prima do *Superman* (como sua contraparte feminina), uma alienígena que chega a Terra e se torna uma super-heroína.

Em 1961 há a inserção de *Batgirl*<sup>10</sup> nas histórias de *Batman* e Robin, que auxiliava os heróis em suas aventuras, e como nenhum deles tinha superpoderes, treinavam vários estilos de lutas e contavam com a tecnologia. Já Mera<sup>11</sup> é introduzida em 1963, rainha de Xebel – um reino do oceano – e casa-se com *Aquaman*, super-herói e rei de Atlântida – outra civilização submarina. No ano seguinte, em 1964, Zatanna<sup>12</sup> é criada, uma poderosa mágica e ilusionista

<sup>8</sup> Criada por Robert Kanigher e Carmine Infantino, com sua primeira aparição na revista *Flash Comics* #86.

<sup>9</sup> Criada por Otto Binder e Curt Swan, com sua primeira aparição na HQ *Superman* #123.

<sup>10</sup> Criada por Bob Kane e Sheldon Moldoff, com sua primeira aparição em *Batman* #139.

<sup>11</sup> Criada por Jack Miller e Nick Cardy, com sua primeira aparição em *Aquaman* #11.

<sup>12</sup> Criada por Gardner Fox e Murphy Anderson, com sua primeira aparição no *comics Hawkman* #4.

que possui diversas habilidades.

Figura 8: Canário Negro na revista *Flash Comics* #86, em 1948



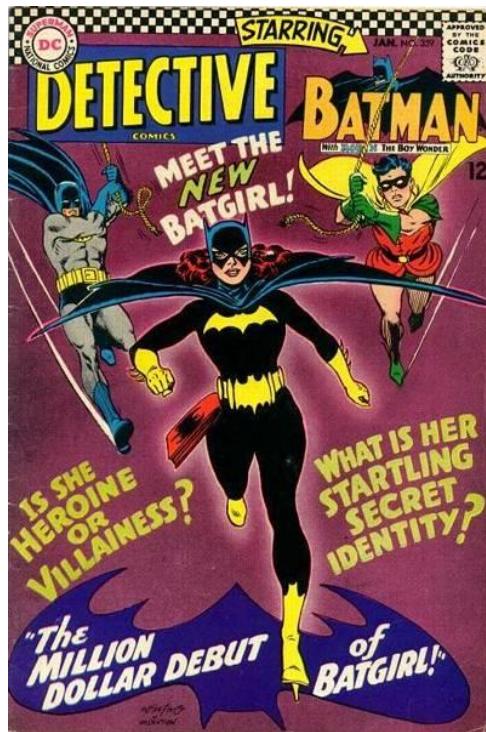
Fonte:  
<https://hqrock.com.br/2013/01/23/arrow-versao-original-da-canario-negro/>

Figura 9: Supergirl na revista do Superman, em 1959



Fonte: <https://ovicio.com.br/guia-de-leitura-supergirl/>

Figura 10: *Batgirl* em uma de suas primeiras missões com *Batman* e *Robin*, em 1967



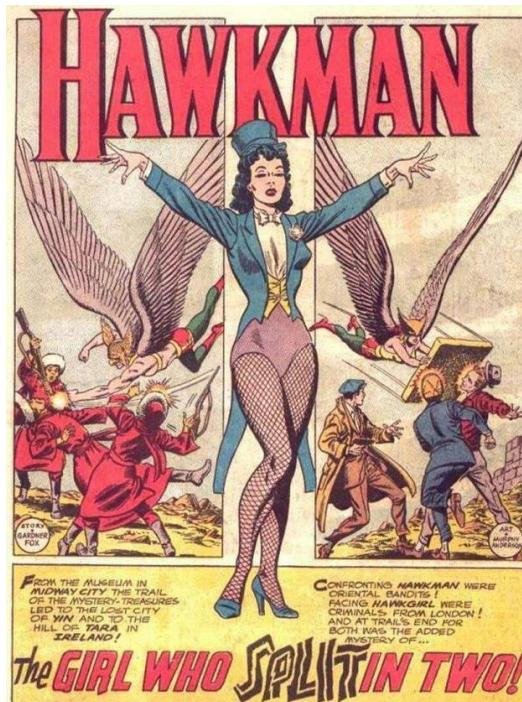
Fonte: [https://aminoapps.com/c/comics-portugues/page/blog/10-coisas-que-voce-nao-sabia-sobre-a-batgirl/KJ61\\_XECMuBYxo2dx1aj7xw7lREBbdqmv6](https://aminoapps.com/c/comics-portugues/page/blog/10-coisas-que-voce-nao-sabia-sobre-a-batgirl/KJ61_XECMuBYxo2dx1aj7xw7lREBbdqmv6)

Figura 11: Mera em sua primeira história, junto a Aquaman, em 1963



Fonte: <http://sereismo.com/2017/05/24/mera-aquaman/>

Figura 12: Zatanna em sua primeira aparição, em 1964



Fonte: <https://www.hqzona.com.br/2021/03/29/guia-de-leitura-conheca-a-zatanna/>

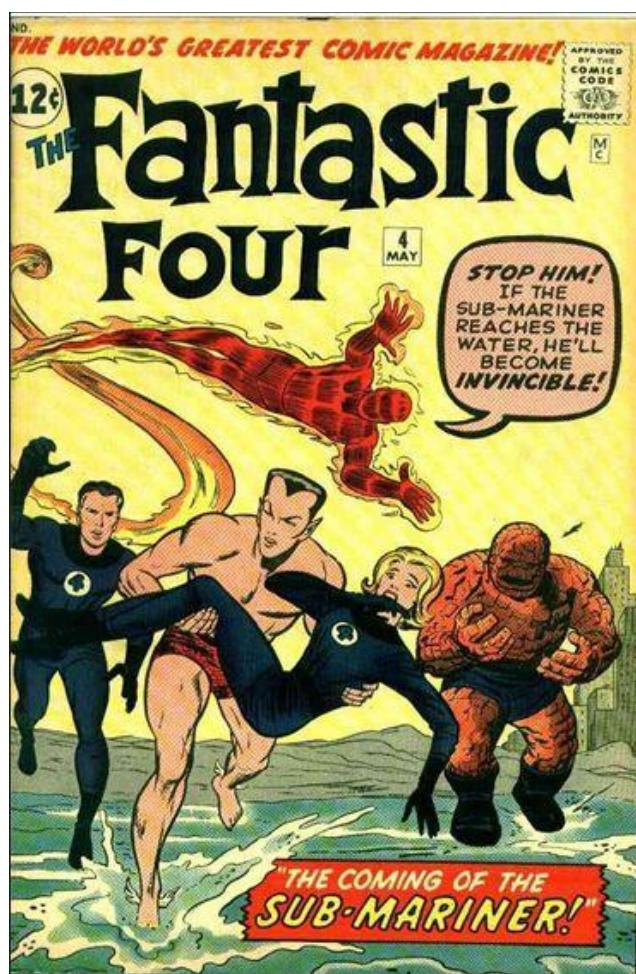
De acordo com Erica Barros (2015), A *Marvel Comics* passou a investir em personagens femininas apenas na década de 60, primeiramente com a Mulher Invisível<sup>13</sup>, em 1961. No entanto, a super-heróina geralmente era retratada como a donzela em perigo do grupo, precisando constantemente ser salva, mesmo possuindo grandes poderes.

A primeira super-heróina conhecida da Marvel foi apresentada ao público em 1961, [...] chamada Susan Storm, alter ego da Mulher Invisível, era uma personagem que se esforçava demais e com inclinação a desmaios – [seguida de] Vespa, criada em 1963 por Stan Lee e Jack Kirby. A personagem viria a ser uma das fundadoras e quem deu a ideia do nome da equipe d'Os Vingadores, além de ser parte de uma grande polêmica dentro do universo da Marvel. Na edição 213 de *The Avengers*, lançada em 1981, a Vespa é agredida por seu marido, o Homem Formiga [...] – o que Jim Shooter, editor chefe da época,

<sup>13</sup> Criada por Stan Lee e Jack Kirby, com sua primeira aparição na HQ *The Fantastic Four Vol. 1 #1*.

escreveu no ano de 2011 no seu site oficial que o ocorrido era para ter sido acidental e o desenhista fez daquilo uma agressão direta. O fato ficou eternizado no universo da Marvel, especialmente na coleção *Ultimate*, que conta a história de personagens já conhecidos mas que tiveram sua origem modificada afim de moderniza-los, onde o Homem Formiga realmente agride sua esposa [...]. Isto é condenado por outros personagens e mostra como a Marvel se atém a problemas do “mundo real” em suas histórias. (BARROS, 2015, 44-45)

Figura 1 Capa de uma revista do Quarteto Fantástico em que a Mulher Invisível encontra-se em perigo, em 1961



Fonte:<https://quadrinheiros.com/2018/12/03/cinco-consequencias-serias-para-os-heróis/>

Figura 14: Capa de uma das HQs do Homem Formiga, em que Vespa era uma personagem recorrente, em 1963



Fonte: <https://h-alt.weebly.com/vespa.html>

Assim, a personagem Vespa foi criada em sequência, enfrentando situações semelhantes à Mulher Invisível. No entanto, a questão mais polêmica foi à agressão física que a mesma sofreu por parte de seu companheiro, bastante reprovada pelos demais heróis que atuavam com eles. Dessa forma, mesmo perpetuando estereótipos fortes da época, a editora buscou dar profundidade às super-heróinas em diversas narrativas, como foi o caso da Vespa e dos *X-men*.

No meio do turbilhão do movimento por direitos civis e da libertação feminina [...] Stan Lee cria os *X-men*, os mutantes que trazem explicitamente, para as páginas das HQs questões como discriminação e gênero [a partir dos anos 70]. A HQs dos *X-men* foi à primeira revista da *Marvel Comics* a apresentar super-heróinas em papéis de grande destaque. Jean Grey era uma das

primeiras personagens femininas a entrar para a Escola para Jovens Super Dotados, o Instituto Xavier, o restante eram todos homens. Mas as *X-women* da década de 1970, como por exemplo, a superheroína Tempestade, refletia a mudança social da época. Eram pensadoras independentes, tinham uma vontade forte e eram rígidas como ferro. (WESCHENFELDER; COLLING, 2011, p. 441)

Figura 15: Primeira revista dos *X-men*, com Jean Grey integrando a equipe inicial, em 1963



Fonte: <https://www.planocritico.com/critica-x-men-primeira-aparicao-uncanny-x-men-1-1963/>

Figura 16: Capa da *Giant-Size X-Men* #1 (1975), com a primeira aparição da Tempestade



Fonte: Acervo da autora

A *Marvel* cria mais personagens ao longo dos anos que se tornam bastante conhecidas no meio. Em 1964 surgem Feiticeira Escarlate<sup>14</sup> – uma mutante<sup>15</sup> que inicia como vilã nas HQs dos *X-men* e mais tarde vira uma heroína e migra para as revistas dos Vingadores, outra equipe de super-heróis da editora – e Viúva Negra<sup>16</sup> – que aparece também como antagonista, uma espiã russa que logo se transforma numa anti-heroína. Mesmo atuando ao lado de super-heróis, sua classificação como anti-heroína se dá devido aos meios que recorre para a realização das missões (como o uso excessivo de violência), pois como mencionado anteriormente, esse termo é usado para se referir a figuras que praticam atos moralmente questionáveis, mesmo que movidos por boas intenções.

Figura 17: Feiticeira Escarlate em um de seus primeiros confrontos com os *X-men*, em 1964



Fonte: <https://www.planocritico.com/critica-the-x-men-4-primeira-aparicao-feiticeira-escarlate-e-mercurio/>

<sup>14</sup> Criada por Stan Lee e Jack Kirby, com sua primeira aparição em *Uncanny X-men* #4.

<sup>15</sup> Indivíduos que nascem com habilidades ocultas, da editora *Marvel Comics*, considerados *Homo superiores* (humanos numa nova escala evolucionária).

<sup>16</sup> Criada por Stan Lee, Don Rico e Don Heck, com sua primeira aparição em *Tales of Suspense* #52.

Figura 18: Viúva Negra em sua primeira aparição nos quadrinhos, em 1964



Fonte: <https://www.legiaodosherois.com.br/lista/natasha-romanoff-tudo-sobre-viuva-negra-marvel.html>

Além delas, em 1968, Carol Danvers aparece pela primeira vez numa revista em quadrinhos, concebida inicialmente como interesse amoroso de outro personagem masculino, chamado Mar-Vell (ou Capitão Marvel). Segundo Joana Maltez (2019), Danvers começa como chefe de segurança e piloto de caça feminina da Força Aérea dos EUA – elemento que faz com que a personagem aborde questões trabalhistas que as mulheres enfrentavam na época. Todavia, somente em 1977 torna-se de fato uma super-heróina, devido a sua popularidade e a influência do feminismo, utilizando inicialmente o codinome de *Ms. Marvel* até assumir o manto de *Captain Marvel* em 2012.

Figura 19: *Ms. Marvel* V.1 - Primeira edição, em 1978



Fonte: Acervo da autora

Portanto, mesmo que sua construção como heroína tenha sido demorada, a personagem buscou suporte no feminismo para se distanciar de uma dependência estritamente masculina e evoluiu consideravelmente ao longo das décadas, com inúmeras alterações.

### A lenta mudança do papel feminino nos quadrinhos

Gelson Weschenfelder (2013) reconhece que o papel da maioria das personagens femininas nos quadrinhos, por décadas, eram os de mocinhas em perigo ou coadjuvantes. As HQs – como uma produção cultural – exemplificam bem esse processo, em que as figuras femininas são constantemente inferiorizadas se comparadas às masculinas, além de serem extremamente sexualizadas (por se tratar de um material que tem como maior público os homens), questões que foram sendo amenizadas e por vezes problematizadas a partir da segunda metade do século XX, mas que não desapareceram totalmente.

[...] a partir da década de 1960 que surgiram as primeiras produções de histórias em quadrinhos que problematizavam/ironizavam a quase ausência de perfis femininos empoderadores no interior das histórias em quadrinhos, especialmente em virtude dos esforços da quadrinista e pesquisadora Trina Robbins e outras como Willy Mendes, Cat Yronwode, que, ao estilo *underground*, [...] problematizando entre outras coisas a representação feminina no universo dos quadrinhos. (CUNHA, 2016, p. 16)

Portanto, em meados do século XX ocorre uma transformação na forma como as personagens femininas eram escritas, além da inserção de novas super-heróinas, como fica visível com a Marvel Comics. Carol Danvers é um exemplo disso, já que foi criada inicialmente como apoio para outro personagem masculino. Nesse sentido, ao mesmo tempo em que adquirem destaque, a cobrança estética sobre elas é intensificada, como ocorre com a Mulher Maravilha – que apesar de ser considerada um ícone dentro do universo quadrinhesco e adotada como um símbolo no feminismo mais tarde – foi extremamente sexualizada em muitas histórias, produzidas em boa parte de sua trajetória por escritores masculinos.

[...] o mito da beleza como algo que define padrões estéticos e de comportamento das mulheres, como elas deveriam ser para agradar a indústria comandada por homens. [...] após os grandes acontecimentos feministas da Segunda Onda as mulheres se libertaram da mística feminina da domesticidade e para que o Estado e a sociedade não perdesse o controle completo dessas mulheres o mito da beleza invade esse terreno vazio como forma de controle social. (NASCIMENTO; ZANVETTOR, 2018, s.p.)

À vista disso e de acordo com Yanira Añazco (2018), é possível perceber qual o papel destinado às mulheres no período, tanto na sociedade como na ficção. A autora analisa as relações entre corpo, subjetividade e poder para demonstrar seus vínculos, buscando evidenciar as múltiplas maneiras de

sujeição da mulher na sociedade, que as destaca como uma identidade subalterna.

En las postrimerías del siglo XX, la emergencia del movimiento de liberación sexual macará un punto de inflexión en la orientación social disciplinadora de la sexualidad [...] femenina. Con todo, es dudoso que, a partir del siglo XX, el cuerpo de las mujeres haya logrado desembarazarse completamente de las fuerzas de control que pretéritamente le han sometido. Es evidente que la aparición de [...] herramientas [...] dotaron a las mujeres de un control inédito sobre sus cuerpos y que influyentes investigaciones contribuyeron a desmitificar la idea de que la sexualidad femenina es la simple contraparte pasiva de la sexualidad masculina. Empero, otros hechos, como el desarrollo de una pujante industria de la pornografía y la eclosión de la figura de la mujer sexualmente liberada, han llevado a cabo una operación regulatoria de normalización de la sujeción sexual femenina, solo que bajo nuevos clivajes. (AÑAZCO, 2018, p. 220)

Dessa forma, Anázco discorre sobre as formas de sujeição impostas às mulheres e o surgimento da mulher sexualmente liberta que apenas regula novamente sua submissão, mesmo que de outro modo.

En la cultura actual, el cuerpo femenino ha devenido un fetiche; se ha hecho responsable de su exposición a las propias mujeres (que se han “liberado”), y con ello se ha logrado mantener, bajo una renovada apariencia, la visión voyeurista que sostiene la hegemonía de la mirada del varón. (AÑAZCO, 2018, p. 220)

Apesar da influência do feminismo nessa época, nos quadrinhos as personagens – tanto as que já existiam quanto as que foram criadas nesse contexto – enfrentaram o preconceito e vários estereótipos, sendo subestimadas e sexualizadas. Exemplo disso é a Mulher Invísivel e seu papel de coadjuvante na equipe que participa, pois mesmo sendo uma das mais figuras poderosas do grupo, geralmente torna-se alvo e precisa ser salva por outro integrante. Outro caso em que é possível ver isso é com a Viúva Negra, representada como *femme*

*fatale*, ou seja, geralmente seduzindo e enganando outros personagens para obter algo, por meio de atitudes e roupas provocantes. Contudo, são inegáveis os avanços que começaram a surgir em meados do século XX, com maior presença e mudanças em algumas figuras já existentes, mesmo que de forma sutil e lenta. Nesse sentido, algumas personagens ganham novos uniformes, que cobriam mais seus corpos, como veremos no capítulo seguinte com Carol Danvers, enquanto outras alcançaram maior protagonismo, como Jean Grey, que mesmo integrando uma equipe composta majoritariamente por heróis masculinos transformou-se uma das super-heroínas mais fortes da Marvel Comics.

Mudanças ainda mais significativas dentro dessa mídia ocorrem no final do século XX e início do século XXI, com a ampliação do mercado consumidor feminino e devido às novas pautas que surgem dentro do movimento feminista. O público feminino não se limitava mais apenas a cobrar presença e destaque nesse meio, mas reivindicavam principalmente representações diferentes das que eram realizadas até então (repletas de estereótipos), com o consequente desenvolvimento de temas mais relacionados à desigualdade de gênero. Losandro Tedeschi (2019, p. 640) afirma que “Ao discorrer sobre os papéis de gênero, na busca de uma definição identitária, os grupos sociais se atribuem símbolos, discursos, comportamentos, definindo e sendo definidos coletivamente pelos outros, em relação a um nós”, para a autora ainda, a noção de “nós” possui uma denominação que contém um sentido.

A representação também está ligada ao olhar, à visão. De uma forma ou de outra, o papel do olhar masculino na objetificação da mulher, tem sido central à análise feminista. Mary Louise Pratt (1999) na obra “Os olhos do império” desenvolve uma teoria relacionada ao colonialismo, onde coloca que visão e representação, observação e registro, são também inseparáveis estratégias de inscrição utilizada pela ciência e na construção da moderna teorização do social. Segundo a autora, a representação também resulta de um regime de visão. Nessa

perspectiva, visão e representação – em conexão com o poder – se combinam para produzir a alteridade, a identidade e os papéis sociais. (TEDESCHI, 2019, p. 642)

Os meios de comunicação em massa foram desde seu princípio dominados por homens e em decorrência disso, segundo Tedeschi também (2019, p. 642), “É pelo olhar que o homem transforma a mulher em objeto: imobilizada e disponível para o seu consumo”. Como já exposto, a representação não significa a solução para essa questão. Muitas das representações naturalizam estereótipos e generalizações, com o objetivo de manter as relações de poder e desigualdade ao produzir, propagar e legitimar imagens negativas e distorcidas relativas às mulheres. O autor afirma que “Podemos perceber então como o patriarcalismo constrói leituras particulares do mundo, concebendo, para si e para os outros, identidades que atendam a seus interesses” (TEDESCHI, 2019, p. 641).

Como sabemos, há uma estreita ligação entre o processo de produção da identidade e da diferença que caracteriza a representação e a produção cultural e social da identidade. A produção da identidade e da diferença se dá em grande parte, na e por meio da representação. Como representação, o feminino e o masculino estão diretamente envolvidos nesse processo. Ao usarmos a categoria representação nos estudos de gênero podemos destacar os mecanismos de produção dos papéis sexuais, das verdades impostas no cenário social sobre o que é o feminino e o masculino, levando-nos assim a questionar os códigos, as convenções, os artifícios, a arquitetura do como essas representações foram construídas e impostas. (TEDESCHI, 2019, p. 642-643)

Quando se alcança maior presença feminina na mídia, se fala em representação, mas não se traduz de fato em diversidade, questão é mais profunda. Evidentemente a ausência precisa ser questionada, mas a presença por si só não garante representações adequadas e diversas, podendo ser problemática. Nesse sentido, como já discorrido, desde a criação das HQs havia

a presença feminina em seus enredos, porém, na maioria das vezes sem relevância e/ou com a função de manutenção de estereótipos.

[...] neste sentido, a representação do feminino [...] na maioria das vezes, vem pelo olhar da cultura predominantemente masculina, sendo ainda marcado por uma relação de poder em que o homem é tido como mais forte, equilibrado e responsável pela mulher e, por outro lado, muitas vezes, o discurso feminino será considerado como menos importante. É comum, ainda, uma visão estereotipada da mulher, personagens como a loira que é burra, a inteligente feia, ou a mulher frágil e dependente vão aparecer em muitos filmes e muitas cenas, apontando que existe apenas uma representação do gênero feminino, mas não uma representatividade de fato. Percebe-se, neste caso, que há uma ampliação do espaço, mas ainda é preciso avançar na representatividade. (MAGALDI; MACHADO, 2016, p. 253)

Esse cenário foi sendo lentamente modificado, principalmente nos últimos anos com tais questionamentos ficando em evidência, não apenas nos quadrinhos, mas em produções derivadas deles – como nos *blockbusters*. Em vista disso, as editoras passaram a publicar novos títulos de personagens femininas, mas não se limitaram a isso, abriram também espaço para as mulheres no meio editorial. Consequentemente, trouxeram um olhar diferente do que era feito tradicionalmente nesse meio ao assumirem títulos de super-heróinas, criando equipes femininas, desenvolveram novos uniformes para elas – visando a não sexualização das mesmas – e abordaram temas como assédio sexual, violência de gênero e desigualdade salarial.

São exemplos disso a quadrinista norte-americana Sana Amanat, que buscou levar questões de diversidade para a Marvel Comics em suas narrativas, com a heroína Kamala Khan. Além dela, é possível apontar a criação e os enredos da personagem Jessica Jones<sup>17</sup>, uma super-heróina aposentada que

---

<sup>17</sup> Criada por Brian Michael Bendis e Michael Gaydos, com sua primeira aparição na revista *Alias* #1.

começa a trabalhar num escritório de investigação. Sua estreia ocorreu em 2001 e em 2015 conquistou uma série de televisão devido sua popularidade, possuindo um arco bastante conhecido, no qual é abusada e controlada mentalmente pelo vilão *Kilgrave*<sup>18</sup>.

Figura 20: Jessica Jones, em 2013, na revista *Spider-Man* #5



Fonte: <https://br.ign.com/quadrinhos/31235/news/jessica-jones-ganha-nova-hq-por-seus-criadores-originais>

Portanto, nos últimos anos é que ocorre uma problematização efetiva sobre as questões femininas nesse meio e se alcança mudanças mais profundas na forma como o feminismo é retratado, acompanhando também as demais ondas feministas e as novas pautas que vão surgindo em meio a esses movimentos.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADÃO, M. C. de O. **Feminismo Negro**. In COLLING, A. M.; TEDESCHI, L. A.

<sup>18</sup> Criado por Stan Lee e Joe Orlando, com sua primeira aparição em *Daredevil* #4 (1964).

(Org.). Dicionário crítico de gênero. 2. ed. Dourados, MS: UFGD, 2019. p. 255-259.

CRENSHAW, Kimberlè. **Documento para o encontro de especialistas em aspectos da discriminação racial relativos ao gênero.** Revista de Estudos Feministas, v. 7, n. 12, p. 171-88, 2002. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/ref/a/mbTpP4SFXPnJZ397j8fSBQQ/?format=pdf&lang=pt>>. Acesso em: 20 out. 2020.

ALÓS, A. P. ANDRETA, B. L. **Crítica literária feminista: revisitando as origens.** Fragmentum (online), p. 15-31, 2017. Disponível em: <<https://periodicos.ufsm.br/fragmentum/article/view/26594/pdf>>. Acesso em: 15 abr. 2020.

AÑAZCO, Y. Z. **Cuerpo, Género y Derecho.** Revista Ius et Praxis, ano 24, n. 1, 2018, p.209-254. Disponível em: <[https://www.academia.edu/39937884/%20Cuerpo\\_g%C3%A9nero\\_y\\_derecho\\_ius\\_et\\_praxis](https://www.academia.edu/39937884/%20Cuerpo_g%C3%A9nero_y_derecho_ius_et_praxis)>. Acesso em: 11 set. 2020.

BARROS, E. P. **Super-heroínas nos quadrinhos: a representação da mulher em Thor.** 109 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social), Pelotas, Universidade Católica de Pelotas – UCPel, 2015. Disponível em: <[https://www.academia.edu/25969375/SUPER-HERO%C3%8DNAS\\_NOS\\_QUADRINHOS\\_A\\_REPRESENTA%C3%87%C3%83O\\_DA\\_MULHER\\_EM\\_THOR](https://www.academia.edu/25969375/SUPER-HERO%C3%8DNAS_NOS_QUADRINHOS_A_REPRESENTA%C3%87%C3%83O_DA_MULHER_EM_THOR)>. Acesso em: 2 jan. 2021.

BEAUVOIR, Simone. de. **O segundo sexo.** 3. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1983. 2 v.

BORGES, M. **Beleza e gênero.** In COLLING, A. M.; TEDESCHI, L. A. (Org.). Dicionário crítico de gênero. 2. ed. Dourados, MS: UFGD, 2019. p. 74-79.

BRASIL. **Decreto n. 4.377, de 13 de setembro de 2002.** Promulga a Convenção sobre a Eliminação de Todas as Formas de Discriminação contra a Mulher, de 1979, e revoga o Decreto nº 89.460, de 20 de março de 1984. Diário Oficial da União, Brasília, 16 set. 2002.

CARNEIRO, S. **Mulheres em Movimento.** Estudos Avançados, São Paulo, v. 17, p. 7-372, 2003. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/ea/a/Zs869RQTMGGDj586JD7nr6k/?format=pdf&lang=pt>>. Acesso em: 13 jan. 2021.

CASTELLS, Manuel. **O poder da identidade**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2008. 550 p. (A era da informação : economia, sociedade e cultura ; v. 2).

CAVALCANTI, V. R. S. **Mulheres em ação: Revoluções, protagonismo e práxis dos séculos XIX e XX**. Projeto História (PUCSP), São Paulo, v. 30, n.30, p. 243-264, 2005. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/revph/article/view/2265>>. Acesso em: 26 jun. 2020.

COSTA, S. G.. **Movimentos Feministas**. In COLLING, A. M.; TEDESCHI, L. A. (Org.). Dicionário crítico de gênero. 2. ed. Dourados, MS: UFGD, 2019. p. 522-527.

CUNHA, J. dos S.. **A representação feminina em Mulher Pantera e Mulher Maravilha**. 2016. 151p. Dissertação (Mestrado em Estudos da Linguagem). Universidade Federal de Goiás, Catalão, 2016. Disponível em: <[https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/570/o/Disserta%C3%A7%C3%A3o\\_Jaque\\_line\\_dos\\_Santos\\_Cunha.pdf](https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/570/o/Disserta%C3%A7%C3%A3o_Jaque_line_dos_Santos_Cunha.pdf)>. Acesso em: 17 set. 2020.

FARRELL, A. E.. **A Ms. magazine e a promessa do feminismo popular**. São Paulo: Barracuda, 2004.

FRIEDAN, B.. **Mística feminina** – Tradução de Áurea B. Weissemberg. Rio de Janeiro: Vozes, 1971.

GREGORI, J. de. **Feminismos e Resistência: trajetória histórica da luta política para conquista de direitos**. Caderno Espaço Feminino (UFU), p. 47-68, 2017. Disponível em: <<https://seer.ufu.br/index.php/neguem/article/view/38949>>. Acesso em: 20 jan. 2021.

HAUCH, E.. **Mulher Maravilha: uma jornada por suas re(a)presentações**. 95 p. Monografia (Graduação em Letras – Português), Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, 2017. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/182676>>. Acesso em: 22. Jan. 2020.

HERNANDEZ, A. R. C.; TRIANA, S. V. **Pós-Feminismo**. In: COLLING, A. M.; TEDESCHI, L. A. (Org.). Dicionário crítico de gênero. 2. ed. Dourados, MS: UFGD, 2019. p. 614-617.

LEAR, M. W. **The second feminist wave**. The New York Times Magazine, 10 March 1968.

LIMA, Sávio Queiroz. **Mulher Maravilha e segunda onda do feminismo: transições da personagem dos quadrinhos durante a reforma feminista das décadas de 60 e 70.** In: Universo, n. 13, Niterói, 2016. Disponível em: <<http://revista.universo.edu.br/index.php?journal=1reta2&page=article&op=viewArticle&path%5B%5D=6789>>. Acesso em: 15 dez. 2020.

MAGALDI, C. A.; MACHADO, C. S. **Os testes que tratam da representatividade de gênero no cinema e na literatura: uma proposta didática para pensar o feminino nas narrativas.** Textura, v. 18, p. 250-264, 2016.

MALTEZ, J. **Capitã Marvel: conheça a história e os poderes da super-heroína.** In: Aficionados, 2019. Disponível em: <<https://www.aficionados.com.br/capita-marvel>>. Acesso em: 2 jul. 2019.

MARTINS, A. P. A. **O Sujeito nas ondas do Feminismo e o lugar do corpo na contemporaneidade.** Revista Café com Sociologia, v. 4, p. 231-245, 2015. Disponível em: <[https://revistacafecom sociologia.com/revista/index.php/revista/article/view/443/pdf\\_1](https://revistacafecom sociologia.com/revista/index.php/revista/article/view/443/pdf_1)>. Acesso em: 23 abr. 2020.

MUÑOZ, G. S. **Mujeres Árabes.** In COLLING, A. M.; TEDESCHI, L. A. (Org.). Dicionário crítico de gênero. 2. ed. Dourados, MS: UFGD, 2019. p. 527-532.

NASCIMENTO, J. B. do; ZANVETTOR, K. **A perda de poderes da Mulher-Maravilha nos anos de 1960 como consequência de manifestações feministas nos Estados Unidos.** In: Intercom, Belo Horizonte, 2018. Disponível em: <<https://www.portalintercom.org.br/anais/sudeste2018/resumos/R63-1413-1.pdf>>. Acesso em: 10 dez. 2020.

PEDRO, J. M. **Relações de gênero como categoria transversal na historiografia contemporânea.** Topoi - Revista de História, v. 12, p. 270-283, 2011. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/topoi/a/yy9vP5JS9VSb9MCmrxCWZBG/?format=pdf&lang=pt>>. Acesso em: 5 jan. 2021.

PINTO, C. R. J. **Feminismo, História e poder.** Revista de Sociologia e Política (UFPR. Impresso), v. 18, p. 15-23, 2010. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/rsocp/a/GW9TMRsYgQNzxNjZNcSBf5r/?format=pdf&lang=pt>>. Acesso em: 20 jan. 2020.

ROSSI FILHO, S.; ORIGUELA, M. A. ; SILVA, C. L. **A forma corporal dos**

**super-heróis de histórias em quadrinhos e a educação para o lazer.** Coleção Pesquisa em Educação Física, v. 14, p. 15-22, 2015. Disponível em: <<https://seer.sis.puc-campinas.edu.br/reveducacao/article/view/5423/4485>>. Acesso em: 7 mar. 2021.

**SANTOS, A. C. V. R. Para “abrir” gênero: raça, corporeidade e sexualidade como tensões teóricas e políticas produtivas para o feminismo.** Caderno Espaço Feminino (UFU), v. 31, p. 07, 2018. Disponível em: <<https://seer.ufu.br/index.php/neguem/article/view/41522>>. Acesso em: 10 abr. 2020.

**SOMMACAL, C. L.; TAGLIARI, P. D. A. A cultura de estupro: o arcabouço da desigualdade, da tolerância à violência, da objetificação da mulher e da culpabilização da vítima.** REVISTA DA ESMESC, v. 24, p. 245-268, 2017.

**TEDESCHI, L. A. Representação.** In: COLLING, A. M.; TEDESCHI, L. A. (Org.). Dicionário crítico de gênero. 2. ed. Dourados, MS: UFGD, 2019. p. 639-643.

**TONDOLO, A. Sociedade brasileira e as questões de gênero: a atualidade de Simone de Beauvoir.** 72 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Direito), Ijuí: Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul – Unijuí, 2017. Disponível em: <<https://bibliodigital.unijui.edu.br:8443/xmlui/bitstream/handle/123456789/4610/Aline%20Tondolo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 23 mar. 2020.

**VIEIRA, M. Corpo, identidade e poder nos quadrinhos de super-heróis: um estudo de representações.** In: II Seminário Interno PPGCOM - Uerj, 2008. *Contemporânea* - Edição especial. Rio de Janeiro: UERJ. v. 6. p. 207-221. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/contemporanea/article/view/17255/2012696>>. Acesso em: 2 fev. 2020.

**VIEIRA, V. de F. Comunicação e Feminismo: as possibilidades da era digital.** 2012. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação). Universidade de São Paulo, USP, São Paulo. 2012. Disponível em: <<https://teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27152/tde-22052013-163040/publico/VERAVIEIRA.pdf>>. Acesso em: 6 jun. 2020.

**WESCHENFELDER, G. V.; COLLING, A. As Super - Heroínas como instrumento de gênero nas Histórias em Quadrinhos.** Diálogos (Maringá, Impresso), v. 15, p. 437-454, 2011. Disponível em: <<https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/20Dialogos/article/view/36207>>.

Acesso em: 26 fev. 2020.

\_\_\_\_\_. **Histórias em Quadrinhos de Super-Heroínas: Do movimento feminista às questões de gênero.** INTERthesis (Florianópolis), v. 8, p. 200-218, 2011. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/interthesis/article/view/1807-1384.2011v8n1p200/18432>>. Acesso em: 26. fev. 2020.

Recebido em Maio de 2023.

Aprovado em Junho de 2023.

**A América está morta:  
Juiz Dredd como uma sátira autoritária aos Estados  
Unidos**

**America is dead: Judge Dredd as an authoritarian satire on the  
United States**

*Lucas Silva de Oliveira<sup>1</sup>*

---

<sup>1</sup> Doutorando e Mestre em História Política pelo Programa de Pós-graduação em História da Universidade Estadual de Maringá. Graduado em História pela Universidade Estadual de Maringá. Participa do Laboratório de Estudos do Tempo Presente (LABTEMPO/UEM). E-mail: [lucassuem@gmail.com](mailto:lucassuem@gmail.com).

## RESUMO

Conhecido como juiz, júri e executor, o Juiz Dredd é um dos mais famosos personagens de histórias em quadrinhos do Reino Unido. Publicado pela primeira vez em 1977, ele foi concebido como uma sátira à retórica de Lei e Ordem do Partido Conservador britânico. Contudo, ao longo de suas publicações, o personagem se provou, também, uma sátira aos Estados Unidos. Neste artigo, buscamos analisar "América", um conjunto de histórias do personagem que foram publicadas entre 1990-1991 na então *Judge Dredd The Megazine*. Nessa história, John Wagner (2020) buscou satirizar valores normalmente atribuídos aos EUA como terra da liberdade e igualdade, ao mesmo tempo que vemos dois amigos de infância percorrendo caminhos diferentes na vida, mas sendo esmagados pela totalidade repressora do Sistema Judicial.

**PALAVRAS-CHAVE:** Juiz Dredd; Estados Unidos; Histórias em Quadrinhos; Autoritarismo;

## ABSTRACT

Known as judge, jury and executioner, Judge Dredd is one of the UK's most famous comic book characters. First published in 1977, he was conceived as a satire on the Law and Order rhetoric of the British Conservative Party. However, over the course of his publications, the character has also proved to be a satire on the United States. In this paper, we seek to analyse "America", a set of stories by the character that were published between 1990-1991 in the then *Judge Dredd The Megazine*, which synthesize criticism of the American country. In this story, John Wagner (2020) sought to satirize values normally attributed to the USA as a land of freedom and equality, at the same time that we see two childhood friends walking different paths in life, but being crushed by the repressive totality of the Judicial System.

**KEYWORDS:** Judge Dredd; United States; Comic Books; Authoritarianism;

## Considerações Iniciais

Escrito por John Wagner e desenhado por Carlos Ezquerra, o Juiz Dredd é um dos mais famosos personagens de histórias em quadrinhos do Reino Unido. Lançado em 1977, o personagem ainda hoje é publicado na revista de ficção científica *2000 A.D* e *Judge Dredd Megazine*. Conhecido pelos leitores como juiz, júri e executor, Dredd foi influenciado por filmes e produções culturais que tinham nos *thrillers* policiais a ideia de que o policial durão e seus métodos não tradicionais de lidar com os bandidos seriam mais eficazes que o próprio Processo Legal.

Nas histórias, ele é juiz de Mega-City Um, uma megalópole localizada na América do Norte. Com 800 milhões de habitantes, a megacidade tem altos índices de pobreza, criminalidade, violência e desemprego. Tudo o que separa Mega-City Um do caos são os Juízes, uma força de policiamento ostensivo empoderada com a aplicação sumária da Lei onde quer que estiverem. Assim, o universo criado por Wagner é tido como extremamente autoritário e Dredd é visto como a encarnação da própria Lei, do abuso de poder e da violação dos Direitos Humanos.

A presente proposta é resultado de uma pesquisa de mestrado desenvolvida pela Universidade Estadual de Maringá, intitulada “Ele é a Lei! Uma projeção autoritária para o futuro: desemprego, Lei e Ordem, Guerra Fria e sátira aos EUA em Juiz Dredd (1977-1991)”, defendida em 2022. Como resultado, entre outras coisas, percebemos que o personagem foi concebido como uma sátira à retórica de uma nova Direita que estava surgindo no fim dos anos 1970. Mais do que isso, o personagem é uma crítica à retórica punitivista do Partido Conservador, este liderado por Margaret Thatcher. Como Primeira-

ministra, ela implantou uma série de políticas de cunho Neoliberal<sup>2</sup> que provocaram instabilidade econômica, desemprego em massa, ao mesmo tempo que advogava por penas mais duras à criminosos, o fortalecimento da polícia e o endurecimento da repressão policial.

Dessa forma, dado ao contexto de Guerra Fria, instabilidade econômica e mudanças sócio-políticas marcantes na segunda metade do século XX, o personagem é um produto do pessimismo que tomou conta das produções culturais desse período, fruto do declínio econômico que tomou de assalto o Ocidente e desencadeou uma onda de criminalidade. Contudo, o personagem é, também, uma sátira aos Estados Unidos da América. Semelhante ao Reino Unido, a crise econômica chegou ao país e as forças políticas estadunidenses entraram em confronto durante a década de 1970, repudiando as conquistas sociais da década anterior, levando a ascensão de uma nova direita<sup>3</sup> com Ronald Reagan.

---

<sup>2</sup> Segundo Wendy Brown (2019), o Neoliberalismo é comumente associado a um “conjunto de políticas que privatizam a propriedade e os serviços públicos, reduzem radicalmente o Estado social, amordaçam o trabalho, desregulam o capital e produzem um clima de impostos e tarifas amigável para investidores estrangeiros” (BROWN, 2019, p. 28).

<sup>3</sup> Segundo Sean Purdy, o termo “nova direita” denomina um conjunto de correntes políticas, intelectuais, religiosas e culturais que surgiram entre as décadas de 1950 e 1960. Para ele, essas correntes têm várias origens diferentes, mas a mais comum é composta por eleitores brancos do subúrbio que defendem questões fiscais e os valores de suas propriedades, o fim da segregação racial no Sul e o que chamou de “excessos” dos movimentos sociais que caracterizou a década de 1960. Há, também, setores neoconservadores preocupados com a intromissão do Estado na economia; setores religiosos compostos em grande parte por cristãos evangélicos contrários aos novos valores sexuais que emergiram durante a década de 1960. Por fim, há os grupos que advogavam por uma política de “lei e ordem”, cortes sociais, inviolabilidade da propriedade privada e economia livre. Enfim, “ideais freqüentemente relacionados a preocupações raciais, isto é, opondo-se à luta dos negros por direitos civis e econômicos. Formaram a base de apoio para vários governos estaduais e municipais nos anos 1960 e 1970, como o do governador Ronald Reagan, na Califórnia, e de George Wallace, no Alabama, bem como desafiaram as máquinas federais eleitorais dos partidos Republicano e Democrata, tentando quebrar o consenso liberal do New Deal. Consolidaram-se na década de 1980 com a eleição de Reagan e de Bush Sr., bem como com a extensão da sua influência na mídia, na vida intelectual e na cultura pop” (PURDY, 2007, p. 269)

Assim, é possível perceber a maneira como os autores colocam Dredd e seu universo como uma versão pessimista do país americano, ou seja: um juiz do futuro em um Estados Unidos distópico, que combate o crime com medidas ineficazes enquanto a população é assolada pela violência, consumismo e, em boa medida, o poder das corporações e de um Estado policial autoritário. É notável a maneira como o próprio universo do personagem tende ser uma crítica inglesa ao que são os Estados Unidos. Não podemos descartar, também, o fato de John Wagner ser um autor anglo-americano<sup>4</sup>.

Portanto, através do conceito de Representação (Chartier, 1990), este artigo terá foco em analisar as representações dos Estados Unidos feitas por John Wagner e como ele criticou e subverteu as concepções mais comuns sobre o país, como a ideia de Terra dos Livres, terra da Democracia e da Liberdade. Para tal, usaremos o *Essential Judge Dredd – America*, um compilado de histórias que tratam do arco<sup>5</sup> América, publicado na revista *Judge Dredd Megazine* nº 1 ao 7 (1990-1991).

### **As particularidades do contexto estadunidense**

Para entender as críticas de John Wagner à ideia do que os Estados Unidos representam, é preciso fazer uma breve contextualização da situação do país na segunda metade do século XX. As décadas seguintes o fim da Segunda

---

<sup>4</sup> John Wagner é um roteirista de quadrinhos escocês de origem estadunidense. Trabalhou na editora DC Thomson em Dundee, na Escócia. Lá, conheceu Pat Mills e juntos trabalharam para diversos títulos que marcaram o mercado de quadrinhos britânicos, como *Whizzer and Chips*, *Valiant*, *Jet* e *Tammy*. Junto de Mills, editor e responsável por criar a revista *2000 A.D.*, Wagner co-criou o personagem Juiz Dredd, este desenhado por Carlos Ezquerra. Além de Dredd, o autor criou personagens como *Stromtium Dog*, *Ace Trucking*, *Al's Baby*, *Button Man* e *Mean Machine*. Fora da *2000 A.D.*, ele foi creditado por trabalhar com *Star Wars*, *Lobo*, *O Justiceiro* e a história aclamada pela crítica *A History of Violence*.

<sup>5</sup> Arco é uma expressão conhecida dos leitores de quadrinhos para designar um grupo de histórias que se fecham em um tema.

Guerra Mundial, consolidaram os Estados Unidos como a nação mais poderosa do planeta. No plano militar, o país saiu fortalecido do conflito e ocupou boa parte da Europa Ocidental e do Japão. No plano econômico, seu isolamento geográfico permitiu que sua indústria se desenvolvesse plenamente durante a guerra. A década de 1950 foi marcada pelo *boom* econômico, pela paranoíta da Guerra Fria e pelo Macartismo, uma onda persecutória que se alastrou pela sociedade estadunidense com intuito de encontrar comunistas infiltrados no país, gerando perseguições e destruição de reputações.

Na década de 1960, os Estados Unidos vivenciaram um período de mudanças políticas, sociais e econômicas. Politicamente, a sociedade estava dividida numa eleição entre o Republicano Richard Nixon, representando o continuísmo da administração de Dwight Eisenhower (1953-1961); e o Democrata John F. Kennedy, visto como um rompimento significativo com administração Republicana. Assim, apesar da disputa, Kennedy foi eleito o presidente mais jovem e o primeiro católico a assumir o cargo.

No plano econômico, as administrações de John F. Kennedy e seu sucessor Lyndon Johnson, tentaram consolidar o que Sean Purdy (2007) chamou de *New Deal* suavizado. Políticas de cunho social que propiciaram serviços médicos para idosos e pobres, investimentos em educação e infraestrutura. Paradoxalmente, ambos os presidentes se comprometeram em manter o país na Guerra do Vietnã e acirraram os ânimos com a União Soviética.

No plano social, o país presenciou uma onda de protestos liderados por diversos movimentos sociais que tomaram o debate público, a começar pelos movimentos contra a Guerra do Vietnã e pelos Direitos Civis. O primeiro, alimentou-se do protagonismo jovem que estava em voga no período, fruto do chamado *baby boom* e da expansão da educação superior. O segundo, lideranças do movimento atuaram tanto no Sul e no Norte, combatendo o preconceito, a

violência racial e a segregação. Com isso, as organizações políticas negras que propiciaram o desenvolvimento de um movimento político por direitos civis.

Na década seguinte, um dos muitos eventos mais significativos foi o chamado *Watergate*. Reportagens do jornal *The Washington Post* revelaram que o comitê de reeleição de Nixon estava tentando sabotar os Democratas. Sob ordens do próprio presidente, o edifício da sede do Partido Democrata foi invadido, de modo que os invasores foram pegos ao tentarem implantarem escutas. Como resultado, em 1974 Nixon renunciou para evitar sofrer *impeachment*. Segundo Martin Gilbert (2016), foi a primeira vez na história do país que um presidente renunciou ao cargo. Esse evento abalou a fé dos estadunidenses nas instituições, em especial na figura do Presidente.

Como no Reino Unido com o Partido Conservador, os Estados Unidos viram uma contraofensiva conservadora capitaneada pelo Partido Republicano. Até o meio da década de 1970, o país enfrentou o que Purdy (2007) chamou de “crise de autoridade”, quando a Suprema Corte acelerou a expansão das noções de liberdade, igualdade e cidadania que foram iniciadas nos anos 1950, ao mesmo tempo que outras instituições democráticas estavam desacreditadas pela população. A retirada das tropas estadunidenses do Vietnã e a renúncia de Nixon marcaram fortemente esse período e a mentalidade da população.

Na década seguinte, onda conservadora culminou na eleição de Ronald Reagan em 1980, dando uma guinada mais à direita e implementando o Neoliberalismo no país. Não obstante, ele retomou a corrida armamentista contra a União Soviética e acirrou os ânimos entre ambas as superpotências. Ao ser eleito, Reagan aproveitou do ressentimento com a elite política do país, do orgulho ferido pela derrota militar e de uma parcela cristã da sociedade que viu nos excessos do que era entendido como “permissividade” da contracultura e dos movimentos pelos Direitos Civis, um ataque aos valores cristãos, da família tradicional e do “estilo de vida americano”.

Por fim, é pertinente mencionar os Estados Unidos no pós-Guerra Fria, sob o governo de George Bush (1989-1993). Segundo Sean Purdy (2007), o fim do século XX estabeleceu um “novo consenso conservador”, “reduzindo o papel do Estado na economia e na sociedade americanas e contendo muitas das liberdades sociais e culturais que haviam sido conquistadas pelos movimentos sociais” (PURDY, 2007, p. 274). Como havia proclamado o intelectual conservador Francis Fukuyama em 1989, os Estados Unidos haviam triunfado após o fim da União Soviética, em que proclamou “o fim da História” (PURDY, 2007), ou seja, não havia nenhum outro desafio que poderia ofuscar o poder do capitalismo estadunidense. Com isso, os Estados Unidos empreenderam guerras e invasões pelo mundo: em 1989, Bush invadiu o Panamá e depôs o governo de Manuel Noriega; no Oriente Médio, como a intervenção do país na guerra do Iraque e Kuwait (1990-1991), que contou com apoio britânico. No plano doméstico, houve um fortalecimento dos setores da nova Direita e uma consolidação da política de Lei e Ordem. Como afirmou Purdy (2007):

O tom triunfante de Fukuyama, porém, não podia esconder duas tendências importantes que afetavam os Estados Unidos. Políticas neoliberais não resolveram fundamentalmente a crise econômica provocada pela superprodução e a baixa taxa de lucros. Até o fim dos anos 1990, a instabilidade econômica geral e os enormes orçamentos militares geraram uma dívida nacional sem precedente e crescentes questionamentos da economia política do governo. Surgiram também diversas reações internacionais contra muitos aspectos da globalização capitalista e da influência dos Estados Unidos na política, na economia e na cultura de outros povos (PURDY, 2007, p. 274).

Enfim, foi nesse período em que o personagem britânico aqui analisado foi concebido. Como mencionado, Dredd é um produto do pessimismo característico desse contexto. Dessa forma, como veremos a seguir, as histórias do Juiz Dredd procuraram representar os ânimos desse período, satirizando os Estados Unidos e subvertendo seus símbolos em direção ao autoritarismo

judiciário característico do personagem.

### **América: a terra dos livres sob os pés da Lei**

Apesar de ser um personagem britânico, é inegável a conexão de Juiz Dredd e seu universo com os Estados Unidos. Segundo David Bishop (2006) o fato de John Wagner mudar ainda garoto para o Reino Unido, deu-lhe “uma perspectiva de fora das duas nações. Isso certamente deu o ponto de vista satírico das histórias de Dredd” (BISHOP, 2006, p. 27)<sup>6</sup>.

O caráter satírico de Dredd e seu universo pode ser percebido em várias histórias ao longo dos anos. John Wagner, Alan Grant, Pat Mills e outros autores que escreveram o personagem ao longo de 45 anos, tanto na 2000A.D., como na *Judge Dredd Megazine* (no período de publicação de América, a revista se chamava *Judge Dredd the Megazine*), colocaram no personagem uma forte dose de ironia e sarcasmo, de modo a entendermos esse caráter satírico como uma crítica social dos escritores à sua própria sociedade e o que percebiam como problemas imediatos dela. Mega-City Um, por exemplo, é uma representação da Costa Leste dos Estados Unidos no fim da década de 1970, assolada pela criminalidade; a indumentária de Dredd possui as cores da bandeira estadunidense; e grande parte do espectro cultural desenvolvido nas histórias do personagem são uma forma de ironizar aspectos da cultura britânica e estadunidense.

O arco Terra Maldita, escrito por John Wagner e Pat Mills e publicado em 1978, foi um conjunto de histórias nas quais Dredd precisou cruzar a vasta terra radioativa que um dia foi o interior dos Estados Unidos, apresentando elementos característicos da cultura estadunidense. Essas histórias exploram

---

<sup>6</sup> No original: Wagner was born in America but moved to Britain while still a boy, giving him an outsider's perspective of both nations. That has certainly informed the satirical viewpoint of Dredd's stories (tradução nossa)

bem essa concepção dos autores sobre o país.

No entanto, a história que melhor sintetiza a ideologia de Juiz Dredd e a sátira do personagem ao país é: *América*. Escrita por John Wagner (2020) e desenhada por Colin MacNeil, a história é narrada em primeira pessoa e apresentou América Jara e Bennett Benny, dois jovens comuns de Mega-City Um. O autor tratou de contar como é crescer sob o regime autoritário dos Juízes. Na trama, tanto Jara como Benny cresceram juntos, mas se separam com o passar dos anos: ela se juntou ao movimento pró-democracia, tido como um movimento terrorista que tinha como objetivo derrubar o Sistema Judicial; enquanto seu amigo se tornou um cantor famoso e, por conta de sua condição social, era indiferente ao regime dos Juízes. Assim, eles se reencontram após se tornarem adultos e, juntos, tentam derrubar o governo dos Juízes à força, mas América é traída por Benny e morta pelos Juízes em uma emboscada.

Trabalhando com as noções de Liberdade, Igualdade e o Sonho Americano, ideais comumente atribuídos aos Estados Unidos e reproduzidos por seus cidadãos para a consolidação de uma narrativa de excepcionalidade, Wagner (2020) buscou satirizar como a “Terra dos Livres e dos Bravos” se tornou um severo e repressivo sistema de aplicação da lei personificado pelo Juiz Dredd. Não somente isso, o autor, também, buscou refletir como os Estados Unidos se tornaram aquela sociedade violenta e repressora que caracterizou a década de 1980, assim como a consolidação desse modelo nos anos 1990.

Durante todo o arco, John Wagner (2020) faz um jogo de símbolos com a história, a começar pelo nome da protagonista: América. Ela é filha de imigrantes porto-riquenhos que imigraram para o continente na esperança de uma vida melhor. A ideia do imigrante indo aos Estados Unidos para buscar o tão almejado “Sonho Americano” é, em boa medida, a ideia da fundação daquele país como um Estado-nação.

Figura 1 – Jogo de símbolos.



Fonte: *Essential Judge Dredd: America*, p. 49-50.

Um dos primeiros jogos de símbolos que Wagner (2020) tratou ao longo do arco pode ser observado logo nas duas primeiras cenas da história. Na imagem à esquerda, observamos Dredd visto de baixo em uma pose de autoridade e triunfo. Sob seus pés, está a bandeira dos Estados Unidos ensanguentada. Ele disse:

Qual é a minha posição? Eu vou te dizer qual é a minha posição. Minha posição é absolutamente do lado da Justiça. Eu defendo a disciplina, a boa ordem e a aplicação rígida da lei – e Deus ajude qualquer liberal bicha<sup>7</sup> que diga o contrário. As pessoas conhecem a minha posição. Eles precisam de leis para

<sup>7</sup> No original, John Wagner usou o termo *Limp-wrist*, que é uma gíria estadunidense usada para denominar gays ou homens afeminados. O autor procurou dar a ideia de que a aplicação da lei seria “coisa de macho”. Importante destacar que a escolha dos termos “liberal bicha” deram mais fidelidade ao texto e ao contexto de produção da obra não sendo, assim, a nossa visão.

viver – eu as forneço. Eles quebram as leis, eu os quebro. É assim que funciona. As pessoas gostam das coisas assim. Eles precisam saber seu lugar. Direitos? Claro. Eu sou totalmente a favor de direitos. Mas não à custa da ordem. É por isso que gosto de ver aquela Estátua do Julgamento parada ali, erguendo-se sobre a liberdade. Uma espécie de símbolo (WAGNER, 2020, p. 45)<sup>8</sup>.

Já nessas primeiras páginas podemos analisar duas coisas: a imagem de Dredd pisando na bandeira suja de sangue e seu discurso. Segundo Jan Nederveen Pieterse (2009), os Estados-nações criam para si o que chamou de “Corpo Metafórico”, ou seja, a construção de uma autoimagem cujo objetivo é mostrar uma versão idealizada de si para o mundo. Assim, esse “corpo” é composto por um aparato simbólico que se apoia em narrativas criadas e constantemente reproduzidas ao longo dos anos, consolidando, dessa maneira, os ideais positivistas de fundação do Estado Nacional. Em outras palavras, narrativas patrióticas que tratam de mitos de fundação, hinos nacionais, heróis consagrados do passado; que podem ser ressignificados e instrumentalizados para dar origem à uma visão idealizada da história desses Estados. Dessa forma, segundo o autor:

Nós nos relacionamos com os Estados Unidos por meio do corpo metafórico do Tio Sam, das narrativas que os americanos repetem uns aos outros para o mundo a respeito dos Estados Unidos. Dado que a história dos EUA é marcada pelas múltiplas rupturas das migrações intercontinentais, do colonialismo e da revolução anticolonialista, as narrativas afirmam a excepcionalidade dos Estados Unidos (PIETERSE, 2009, p. 22).

---

<sup>8</sup> No original: Where do I stand? I'll tell you Where I stand. I stand four-square for justice. I stand for discipline, good order and the rigid application of the law – and grud help any limp-wrist liberals who say different. The people, they know where I stand. They need rules to live by – I provide them. They break the rules, I break them. That's the way it works. The people like it that way. They need to know where they stand. Rights? Sure. I'm all for rights. But not at the expense of order. That's why I like to see that statue of Judgement standing there, towering over liberty. Kind of a symbol (tradução nossa).

A percepção que os Estados Unidos vendem de si é que seu país é o símbolo da tradição democrática, da garantia de liberdade individual e de expressão, esta última garantida pela Constituição. Sua bandeira é a personificação desse corpo metafórico, visto que o país faz questão de associá-la à Liberdade e à Democracia com suas cores e estrelas. Assim, tê-la sob os pés de Dredd representa a derrubada dessa ideia; derruba a noção de Liberdade sob condição da Lei, uma vez que Dredd é a encarnação da lei. Em outras palavras, a bandeira dos Estados Unidos e tudo o que ela representa foi violentamente submetido ao poder da lei.

Não obstante, segundo Peter Burke (2004), imagens de ideias têm sido usadas como propaganda para representar o governante e o poder que ele exerce sobre seu reino ou império. Desse modo,

conceitos abstratos têm sido representados através da personificação desde a época da Grécia antiga, se não antes. As figuras da Justiça, da Vitória, da Liberdade, etc. são usualmente femininas [sic] (BURKE, 2004, p. 76).

Para imagens individuais, o autor afirma que a solução mais comum de tornar algo concreto ou abstrato seria fazer com que pessoas encarnem ideais e valores. Assim, ele aponta para o que chamou de “organização de imagem”, ou seja, a maneira como o fotógrafo ou o artista procura mostrar o líder em questão. Segundo o autor, “em *Triunfo da Vontade*, Hitler foi fotografado de baixo para cima e mostrado contra o céu, para que sua imagem parecesse mais alta e mais heroica” (BURKE, 2004, p. 90), exatamente como é mostrado Dredd na primeira página de *América*. No nosso caso, podemos observar como Colin MacNeil representou Dredd não como a personificação da Justiça, mas sim da Lei.

Na imagem à direita, vemos que na verdade a bandeira está cobrindo o corpo de uma pessoa. Ao lado, uma arma. Dredd permanece estático com um dos pés sob o corpo e este sob a bandeira. Ao fundo: a Estátua da Liberdade quebrada. Ela, também, está pichada com os dizeres “Guerra Total”, o nome de um grupo considerado pelos juízes como terrorista por ser pró-democracia. Atrás, uma gigante estátua de um juiz em posição de autoridade olhando para Mega-City Um. A estátua é conhecida como a Estátua do Julgamento, sendo maior que a primeira estátua, mostrando que a lei é maior que a própria liberdade. Acima, também, Dredd disse: “A justiça tem um preço. O preço é a liberdade” (WAGNER, 2020, p. 46).

Figura 2 – O nascimento da América.



Fonte: *Essential Judge Dredd: America*, p. 53.

Quando de fato a história começa, somos introduzidos à América Jara.

Como mencionado, ela é filha de imigrantes vindos de Porto-Rico e nasceu em Mega-City Um, uma metáfora para filhos de imigrantes que nascem nos Estados Unidos. Na figura acima, o pai da garota, ao ser perguntado qual seria o nome da menina que acabara de nascer, disse em um inglês pobre:

Bem, eu te digo! Nós viemos aqui, nós, pobres imigrantes bobos. Não temos nada! Essa cidade nos acolheu – nos deu abrigo. Quer dizer, ainda não temos muito, cara, mas pelo menos temos esperança. Temos perspectivas! Estamos aqui – América – a terra dos livres e dos bravos! E a honra de nossa nova casa, é assim que vamos chamá-la – **América!** (WAGNER, 2020, p. 53)<sup>9</sup>.

Com a bandeira ao fundo, aqui vemos a clássica ideia dos Estados Unidos não só como a terra dos livres e dos bravos como é dito (trecho que remete à primeira parte do poema de Francis Scott Key, que se tornou o hino do país), mas como também a nação construída por imigrantes. Nesse trecho, há uma metalinguagem por parte do autor quando coloca o nascimento de uma criança chamada América por imigrantes, como o país que foi fundado pela maciça imigração ao longo dos séculos subsequentes à independência, ou seja, o nascimento do país atrelado ao nascimento da criança.

---

<sup>9</sup> No original: Well, I tell you! We come here, we jos' poor dumb immies. We got nothin! Thees city, she take us een – geev us shelter. I mean, we still ain't got much, man, bot at least we got hope. We got prospects! We are here – America – the lan' o' the free an' the brave! An' een honour of our new home, that's wha' we gonna call her – America! (tradução nossa)

Figura 3 – Crescer sob o regime dos Juízes.

Fonte: *Essential Judge Dredd: America*, p. 55-56.

Nas páginas seguinte, é mostrado que América e Benny foram intimidados por outras crianças de seu bloco. Em seguida, chegou um juiz. Em outras palavras, a premissa como mencionado foi mostrar ambos os jovens crescendo dentro do sistema dos Juízes. Na imagem à esquerda, no primeiro quadro há duas crianças olhando para a sombra ameaçadora de um juiz. Benny disse que não consegue se lembrar da primeira vez que esteve ciente dos juízes, mas disse: "suponho que seja porque eles sempre estiveram lá, uma presença sombria no fundo de nossas vidas – tanto uma parte do crescimento quanto o ar que respiramos e as ruas em que brincamos" (WAGNER, 2020, p. 55)<sup>10</sup>.

No segundo quadro, Benny disse: "aonde quer que fôssemos, eles

<sup>10</sup> I suppose it's because they were always there, a dark presence in the background of our lives – as much a part of growing up as the air that we breathed and the streets that we played on (tradução nossa).

estavam lá. Sempre vigiando. Eles poderiam consertá-lo com um tipo especial de olhar, como se pudessem olhar diretamente para sua alma" (idem)<sup>11</sup>; no mesmo quadro, podemos observar que cidadãos são observados por um juiz de patrulha, sempre alerta. No terceiro quadro, o protagonista afirmou: "os adultos, eles nos diriam que os juízes estavam lá para o nosso bem, para nos proteger e tornar nossas ruas seguras" (idem)<sup>12</sup>; o interessante é como colocado no quadro em que podemos ver que um juiz estava agredindo violentamente alguém em um beco; na linha do horizonte e centro da imagem, vemos uma mãe puxando seu filho enquanto o garoto assistia a cena. Estariam os juízes deixando as ruas seguras? A ideia aqui é contestar com a arte se, de fato, os juízes estavam lá para garantir a segurança. Se estivessem, precisariam recorrer da violência?

Nos quadros inferiores, em especial no segundo, vemos a cena pelo ponto de vista do garoto. Um juiz está segurando um homem; uma segunda pessoa estava desacordada ao chão e o juiz estava com seu cassetete ensanguentado enquanto olhava fixamente para o garoto; Benny disse: "mas ouviríamos o tremor em suas vozes quando falavam sobre eles e veríamos suas expressões furtivas sempre que um juiz chamasse sua atenção – e saberíamos que eles estavam com medo" (idem)<sup>13</sup>. Interessante é que no quadro seguinte, estamos em um quarto infantil; Benny afirmou: "e à noite as mães nos cobriam com terríveis advertências – durma ou os **juízes** viriam atrás de nós" (idem)<sup>14</sup>, ou seja, os juízes se tornaram uma espécie de "bicho-papão" que as mães

---

<sup>11</sup> No original: Wherever we went they were there. Always watching. They could fix you with a special kind of stare, like they could look right into your soul (tradução nossa).

<sup>12</sup> No original: Dults, they'd tell us the Judges were there for our good, to protect us and make our streets safe (tradução nossa).

<sup>13</sup> But we'd hear the tremor in their voices when they talked about them and see their furtive expressions whenever a Judge caught their eye – and we'd know they were afraid (tradução nossa).

<sup>14</sup> And at night mothers would tuck us in with dire warnings – sleep or the **Judges** would come for us (tradução nossa).

contam para suas crianças caso não se comportem, tamanho é o medo que eles causam em seus cidadãos, o que é uma indicação interessante do poder de repressão que o Sistema Judicial, personificado em Dredd consegue atingir.

Na imagem à direita, nos três primeiros quadros onde Benny falou sobre a forte possibilidade dos juízes irem atrás dele, é mostrado um juiz invadindo a casa de uma pessoa do outro lado do corredor enquanto ele observava tudo por uma fresta na porta. No mundo desenvolvido para o Juiz Dredd, os juízes podem entrar e vasculhar a casa de qualquer cidadão, a chamada *Crime Swoop* e nenhuma pessoa tem direito de se opor a isso, afinal, todos são considerados culpados em Mega-City Um. Assim, ele disse:

Portanto, não precisávamos de fantasmas, duendes ou vampiros. Tínhamos os juízes. E eles eram piores. Nós sabíamos que eles existiam. E havia uma grande possibilidade de que eles viessem nos buscar. Então, não me lembro quando tomei conhecimento deles. Mas eu me lembro do meu primeiro encontro. Meu estômago ainda dói quando penso nisso. A este único momento eu atribuo meu terror de autoridade de toda a vida (idem)<sup>15</sup>.

O interessante é que essa história foi narrada pela ótica de quem mais sofre com o autoritarismo e arbitrariedade do Departamento de Justiça. Assim a maneira como o personagem disse não lembrar da primeira vez que tomou conhecimento deles, fato este que leva em consideração sua presença ostensiva nas vidas das pessoas, é uma ideia da totalidade do Sistema Judicial<sup>16</sup>.

<sup>15</sup> No original: So we didn't need ghosts or goblins or vampires. We had the Judges. And they were worse. We knew they did exist. And there was a strong possibility they would come for us. So I don't remember when I became aware of them. But I do remember my first encounter. My stomach still gets up when I think of it. To this single moment I attribute my lifelong terror of authority (tradução nossa).

<sup>16</sup> Importante pontuar que o Sistema Judicial do universo de Juiz Dredd não se propõe a ser um sistema totalitário, mas que possui, sim, uma presença ostensiva no dia a dia da cidade. Juízes patrulhando as ruas diariamente; há iniciativas do Departamento de Justiça voltadas para crianças, estimulando-as a denunciarem seus pais e familiares; linhas diretas para denúncia; e programas de televisão que estimulam a apresentação espontânea em caso de

Nos dois últimos quadros da imagem à direita, um juiz fez Benny chorar. Na página seguinte, América tomou as dores do amigo e enfrentou o juiz, afirmando que ele deveria estar perseguindo os garotos que estavam batendo em seu amigo, não fazendo-o chorar. Ele perguntou seu nome e ela disse: "meu nome é América Jara. Eu moro no apartamento 41-31, Bloco Fred Nietzsche – e posso dizer que eu quiser, porque meu pai diz que esta é a **América** e é um **país livre**" (WAGNER, 2020, p. 57, tradução nossa)<sup>17</sup>. O Juiz, por sua vez, disse: "É? Em que século ele está vivendo? Isso não é mais a América, garota. Esta é o Mega-City Um – e você e seu velho têm muito que aprender" (idem)<sup>18</sup>. Novamente, o autor busca reforçar essa ideia inocente que a protagonista tem de que América é um país livre, mesmo que seja só o território geográfico, não a entidade política.

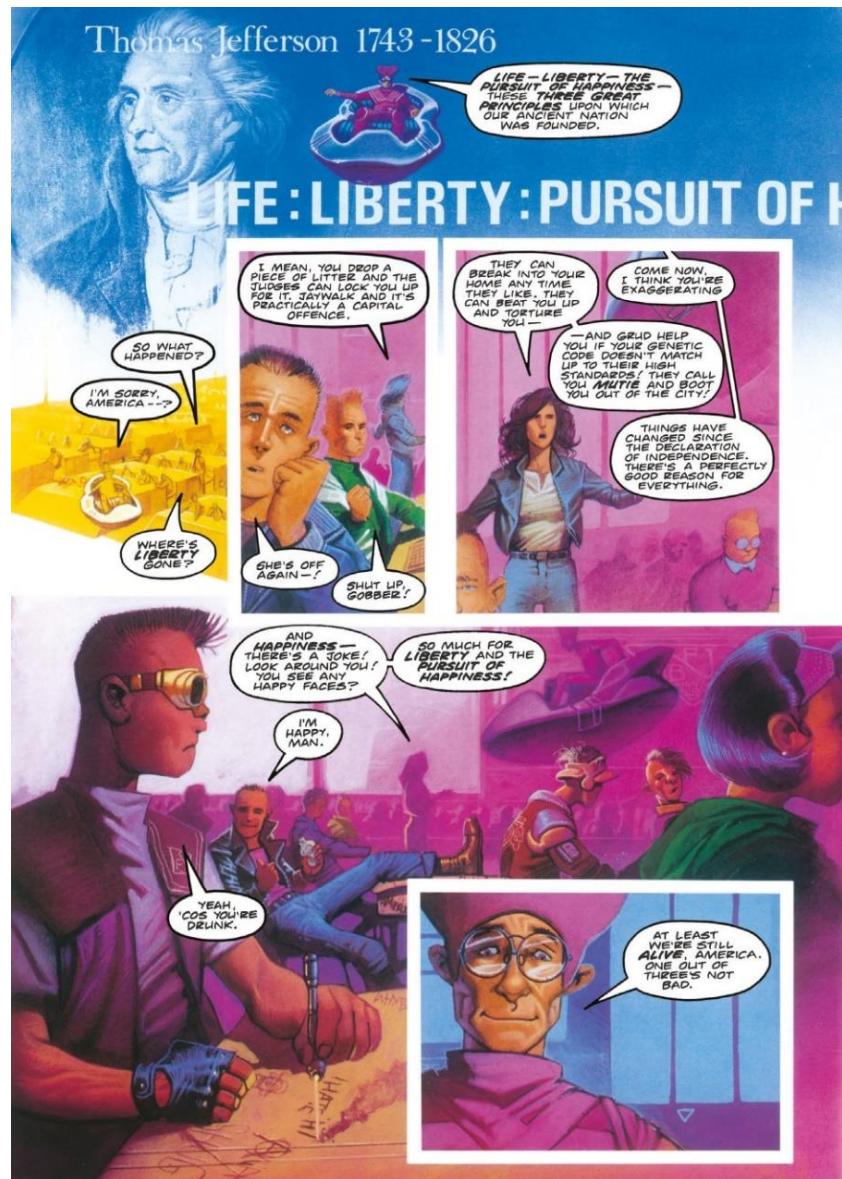
---

crime. Para não mencionar em toda uma mitologia criada na cidade para a celebração da Lei como uma "festa cívica", apesar de Mega-City Um não se constituir como um Estado Nacional dotado de uma identidade étnico-linguística, muito menos um sistema de governo que forme cidadãos.

<sup>17</sup> No original: My name is America Jara. I live at the apartment 41-31, Fred Nietzsche Block – and I can say what a like, 'cos my dad says this is **America** and it's a **free country** (tradução nossa).

<sup>18</sup> No original: Yeah? What century's he living in? This ain't America anymore, kid. This is Mega-City One – and you and your old man have got a lot to learn (tradução nossa).

Figura 4 – Vida, Liberdade e a Busca da Felicidade.



Fonte: *Essential Judge Dredd: America*, p. 60.

Acima é outro momento em que podemos ver a maneira como Wagner (2020) trabalha com noções comumente atribuída aos Estados Unidos. À medida que cresce, América fica desiludida com o governo dos Juízes. Na imagem acima, por exemplo, em uma sala de aula, a protagonista confronta seu professor que leciona a história dos antigos Estados Unidos. Segundo ele: "Vida – Liberdade – a Busca da Felicidade – existem três grandes princípios sobre os

quais nossa antiga nação foi fundada" (WAGNER, 2020, p. 60)<sup>19</sup>. Como podemos observar no topo da figura, ao fundo, uma foto de Thomas Jefferson e o lema citado pelo professor. América, por sua vez, perguntou o que aconteceu, para onde foi a liberdade? E disse:

Quero dizer, você deixa cair um pedaço de lixo e os juízes podem prendê-lo por isso. Ande fora da faixa e é praticamente um crime capital. Eles podem invadir sua casa quando quiserem. Eles podem espancá-lo e torturá-lo – e Deus te ajude se o seu código genético não corresponder aos seus altos padrões! Eles chamam você de mutante e o expulsam da cidade! E felicidade – é uma piada! Olhe a sua volta! Você vê algum rosto feliz? Tanto pela Liberdade e a Busca da Felicidade! (idem)<sup>20</sup>.

Aqui, vemos a crítica do autor ao que se tornou os Estados Unidos e seu "corpo metafórico" em que se coloca sob o excepcionalíssimo de terra principal da liberdade. Enquanto o professor descreve que os três princípios que fundaram a antiga nação são ensinados, América critica-os. Como poderiam aqueles ser os princípios fundadores se eles não eram reais? Enquanto ela diz isso, o professor discordou. Segundo ele:

Vamos, acho que você está exagerando. As coisas mudaram desde a Declaração de Independência. Há uma razão perfeitamente boa para tudo. Pelo menos ainda estamos vivos, América. Um em cada três não é ruim (idem)<sup>21</sup>.

<sup>19</sup> No original: Life – Liberty – the Pursuit of Happiness – there three great principles upon which our ancient nation was founded (tradução nossa).

<sup>20</sup> No original: I mean, you drop a piece of litter and the Judges can lock you up for it. Jaywalk and it's practically a capital offense. They can break into your home any time they like. They can beat you up and torture you – and grud help you if your genetic code doesn't match up to their high standards! They call you mutie and boot you out of the city! And happiness – there's a joke! Look around you! You see any happy faces? So much for Liberty and the Pursuit of Happiness! (tradução nossa).

<sup>21</sup> No original: Come now, I think you're exaggerating. Things have changed since the declaration of independence. There's a perfectly good reason for everything. At least we're still alive, America. One out of three's not bad (tradução nossa).

Apelando para o exagero de América ao descrever esses princípios, o professor afirma que as coisas haviam mudado e que pelo menos o primeiro, a Vida, estava valendo. Afinal, eles ainda estavam vivos.

Figura 5 – A decisão de integrar o movimento pró-Democracia.



Fonte: *Essential Judge Dredd: America*, p. 61-62.

Aqui é o momento em que América decide lutar e se engajar pelo movimento pró-democracia, assim como o momento que de certa forma separa os caminhos trilhados por ela e Benny. Há algumas coisas interessantes em ambas as figuras acima, a começar pelo primeiro quadro da página à esquerda: é possível ver as seguintes frases: “Who judges the Judges?” (Quem julga os Juízes?), uma clássica frase do poeta Juvenal, em sua obra *Sátiras*. Segundo o

poeta, “*Quis custodiet ipsos custodes?*”, ou seja, “quem guardará os guardas?” ou “quem vigia os vigilantes?”<sup>22</sup>. Aqui pode ser tanto uma intervenção do próprio autor da obra, ou seja, John Wagner ou do desenhista Colin MacNeil, mas o ponto é que essa frase foi escrita pelo poeta em um contexto diferente. Apenas posteriormente ela ganhou essa conotação política que vai no sentido de perguntar quem que julga ou vigia quem está no poder. Quem julgaria os Juízes por suas ações?<sup>23</sup>

Enfim, conversando com seu amigo, América disse: “como os juízes conseguiram todo esse poder? Eles simplesmente **pegaram!** E ninguém parece dar a mínima!” (WAGNER, 2020, p. 61)<sup>24</sup>. Benny, por sua vez, cantou uma canção:

Eu sou um velho juiz mau. Meu nome é Dredd, faça o que mandam ou vou arrebentar sua cabeça! Não fale de Liberdade, liberdade é para tolos, você fará muito melhor em obedecer a essas regras – curve-se e ajoelhe-se! Você descobrirá que sou muito justo! Contanto que você se lembre – apenas plante seus lábios bem aqui! [apontando para seu traseiro] (idem)<sup>25</sup>.

---

<sup>22</sup> Essa frase aparece, também, na história em quadrinhos *Watchmen*, escrita por Alan Moore e lançada em originalmente como uma minissérie em doze edições mensais pela editora DC Comics entre 1986 e 1987.

<sup>23</sup> Na prática, no universo de Dredd sabemos quem julga os juízes: o SJS (Special Judicial Squad, Esquadrão Judicial Especial em português), uma espécie de corregedoria, em que julgam os juízes que promovem tortura, assassinatos extrajudiciais e corrupção. Curiosamente, ela promove tortura contra os juízes da “força regular”, os juízes de rua. São odiados pelas outras categorias que compõem o Departamento de Justiça. Seus líderes possuem poderes quase ilimitados, respondendo apenas ao Juiz Chefe. Frequentemente são usados em golpes de Estado em Mega-City Um e remetem à SS (Schutzstaffel), milícia ligada ao Partido Nazista, na Alemanha entre 1933-1945.

<sup>24</sup> No original: How did the Judges get all that power? They just took it! And nobody seems to give a damn! (tradução nossa).

<sup>25</sup> No original: I'm a mean old Judge. My name is Dredd, do what you're told or I'll bust your head! Don't talk of freedom, freedom is for fools, you'll do much better to obey these rules – bow down and knuckle under! You'll find I'm very fair! So long as you remember – just plant your lips right there! (tradução nossa).

Como podemos observar pela letra da canção, a população tem noção da percepção de Dredd que “liberdade é para tolos”, consequentemente a própria democracia é para tolos. No sétimo quadro, Wagner (2020) articula na fala de América o ideal de liberdade que ele satiriza. Segundo ela:

Você não vê, as pessoas vieram para a América para **escapar** da tirania, para serem livres, para ter o direito de decidir por si mesmas como gostariam de viver. Os juízes tiraram tudo isso de nós e nada vai mudar, a menos que estejamos preparados para fazer algo a respeito – levante-se e diga a eles para dar o fora de nossas vidas! (idem)<sup>26</sup>.

Já na imagem à direita, é interessante observar que Beny fica apavorado ao ver que América está carregando cartazes para o movimento democrático. Diferentemente como pensava América, a defesa do movimento democrático em Mega-City Um era ilegal, algo visto pelos Juízes como um movimento para depor o governo. Portanto, colar cartazes para eles poderia se enquadrar nas mesmas ofensas, de modo que a prisão com certeza seria o destino de personagem. Na narração, Benny disse que “eu implorei para ela parar. Tentei fazê-la ver que você poderia seguir as regras deles e ainda assim ter uma vida boa...” (idem)<sup>27</sup>. Em seguida, América disse:

Você está errado. Vida, Liberdade e a Busca pela Felicidade – eles não são apenas palavras vazias. Eles importam. Pessoas **morreram** para ter certeza de que sempre seriam nossas por **direito**. Podemos fazer quase tudo, Benny... podemos voar, podemos viajar para as estrelas. Eles vão nos dizer que não somos capazes de assumir o controle de nossas próprias vidas...? Os juízes, eles são como uma camisa de força – jogue-

<sup>26</sup> No original: Don't you see, people came to America to escape from tyranny, to be free, to have the right to decide for themselves how they wanted to live. The Judges have taken all that away from us and nothing will ever change unless we're prepared to do something about it – stand up and tell them to keep the hell out of our lives! (tradução nossa).

<sup>27</sup> No original: I begged her to stop. I tried to make her see you could play it by their rules and still live a good life... (tradução nossa).

os fora e estaremos livres novamente. Está em nossas mãos. Nós podemos fazer isso. Se apenas quisermos o suficiente (idem)<sup>28</sup>.

Crescer dentro do Sistema dos Juízes e nas ruas de Mega-City Um fez América perceber o quão os fundamentos enraizados na história dos Estados Unidos são importantes. Nas páginas seguintes, Benny descreve como sua relação de amizade foi se afastando conforme ela foi sendo “consumida” pelo movimento. O garoto disse que foi com ela uma noite para colar cartazes, mas ficou com muito medo e não retornou. Aos 15 anos, América pegou sua primeira condenação de três meses na prisão juvenil por colagem ilegal. É curioso que Benny culpa o movimento democrático por se afastar, da mesma maneira que ele se culpa por não a ter seguido.

Como podemos observar acima, é uma passagem em que Benny descreveu como América passou a ficar mais confiante e empoderada de seu amadurecimento, tornando-se mulher. Ele, por sua vez, contou como sua relação com a melhor amiga foi ficando cada vez mais distante conforme ela entrou em outros grupos, como o movimento democrático e conhecendo novas pessoas. Segundo ele, conforme América foi ficando mais por dentro do movimento, ela mudou-se para o setor oeste de Mega-City Um, longe de seu amigo, o que significava que não poderia visitá-lo mais. Assim, ela passou a escrever para ele com frequência.

---

<sup>28</sup> No original: You're wrong. Life, Liberty and The Pursuit of Happiness – they're not just empty words. They matter. People died to make sure they'd always be our by right. We can do almost anything, benny... we can fly, we can travel to the stars. Are they going to tell us we're not capable of taking control of our own lives...? The Judges, they're like a strait-jacket – throw them off and we'll be free again. It's in our hands. We can do it. If we just want it enough (tradução nossa).

Figura 6 – A desilusão com a América.



Fonte: *Essential Judge Dredd: America*, p. 66.

Meses mais tarde, aconteceu o funeral da mãe de Benny. América não pode comparecer, pois estava em algum protesto de estudantes, mas seu pai foi prestar suas condolências. Acima, tanto ele como o pai de América estão tristes: o rapaz pela morte de sua mãe e por ter sido deixado sozinho; o pai de América está desiludido com o que a “Terra dos Livres” havia se tornado. Assim, ele disse ao garoto:

Ah, sim, si! Nós ouvimos [sobre a música de Beeny]! Você vai ser uma estrela, hein? O menino pequeno da Sra. Beeny vai se tornar grande. Sua mãe, ela cuida de você. Eu não estou feliz aqui. Não é o que eu acho. – Ei, você, pegue aquele papel – ei, pare aí – ei, você, contra a parede! ‘Não faça nada – não trabalhe – dê um passo fora da linha e’ bang!<sup>29</sup> Você morreu! Eu gostaria que nunca viéssemos... não é o lugar dos grandes sonhos – não é mais a América. Estou preocupado com ela, Beeny, ela não voltou mais para casa – ela só ficou com os democratas. E

<sup>29</sup> De acordo com as leis de Mega-City Um, jogar papel no chão é crime. Assim como a fala do pai de América sobre não trabalhar é uma referência ao desemprego gritante que existe na megalópole.

aquele cara do Dood -! Nada de bom virá de disso, o que você pode fazer? América, ela vai fazer o que quiser, o que você disser... (WAGNER, 2020, p. 66)<sup>30</sup>.

O pai de América diz que o país, no caso Mega-City Um, não é o lugar dos sonhos que pensava ser. Toda a ideia de que Mega-City como o antigo país que acolhia os imigrantes, agora estava corrompida pelos juízes, sua burocracia e sua truculência.

Já distante, Benny escreveu para América dizendo que iria se mudar. Anos se passaram e ele se tornou um cantor de sucesso na cidade, mas havia perdido contato com sua amiga. Em seus relacionamentos com mulheres, ele passou a ter encontros causais e, em um deles, encontrou América disfarçada como uma garota de programa. Sem saber, Benny se viu em uma armadilha preparada pelo Guerra Total para matar alguns juízes, usando América como isca. Ao descobrirem que América o conhecia e que ele testemunhou todo o ocorrido, o rapaz foi deliberadamente atingido por um colega de luta de América por presenciar o atentado. No hospital, ele é assediado por Dredd para delatar os responsáveis, mas ele não cedeu.

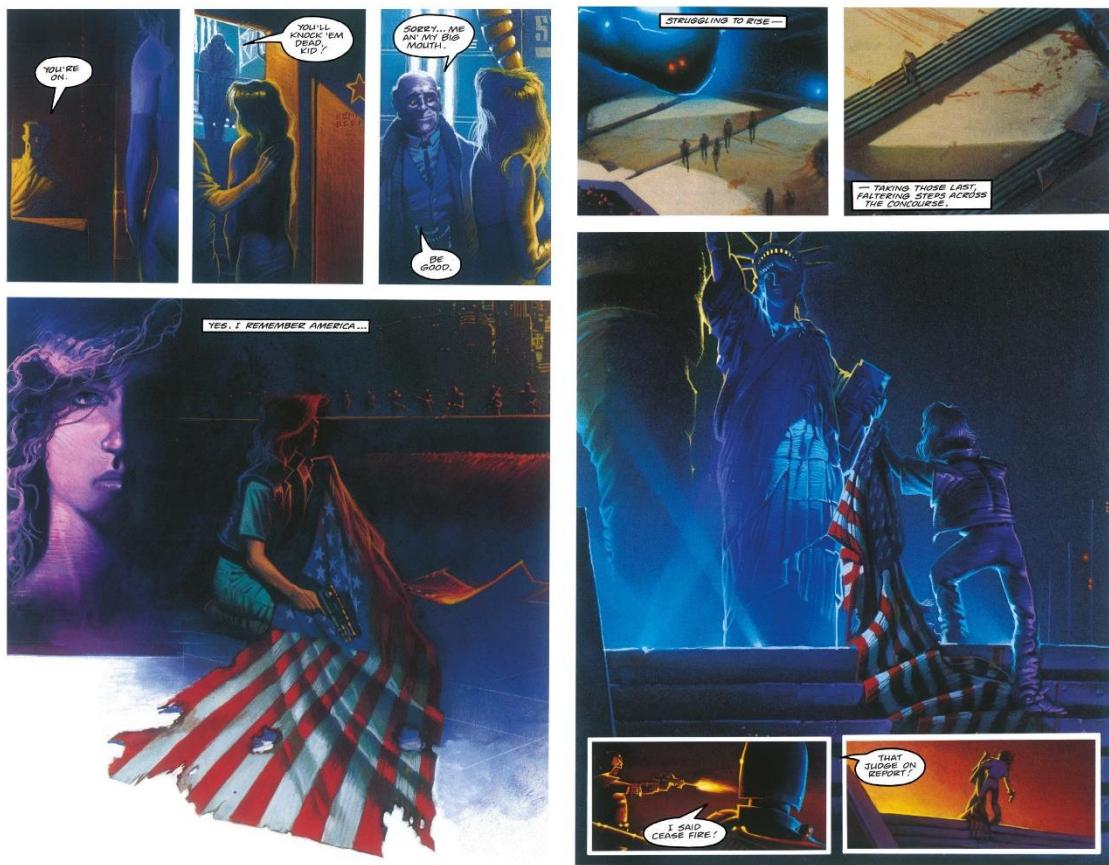
Nas páginas seguintes, América procurou o amigo para se desculpar. Eles conversaram e ela contou sobre o período em que se afastaram: ela estava grávida quando foi à marcha pró-democracia, quando os juízes reprimiram o ato, prenderam-na e a torturaram. Após anos sem se verem, Benny tentou compensar o tempo que perdeu com sua amiga ao ajudá-la em sua luta. Ele decidiu ajudar com o financiamento do movimento. América diz que o dinheiro

---

<sup>30</sup> No original: Ah, yes, si! We hear! You gonna be the beeg star, eh? Mrs Beeny's leetle boy gonna make eet beeg. Your momma, she be prof of you. Me, I no' happy here. Ees no what I theenk. 'Hey, you, pick op that paper – hey, you stop standing there – hey, you, op against the wall!' no do anything – no work – take one step out of line an' bang! You dead! I weesh we never come... ess no' the great dream place – ess no America no more. I'm worried about ger, Benny, she no come home no more – she een beeg with there democrats. An' that Dood guy – ! No good gonna come of eet, bot what can you do? America, she gonna do what she like, whatever you say... (tradução nossa).

servirá para comprar explosivos, pois iriam explodir a Estátua da Liberdade. Segundo ela, aquela estátua era uma piada, portanto, iriam provar seu ponto já que não há nenhuma liberdade sob os juízes. Contudo, Benny traiu sua amiga ao informar os juízes de seu plano, na esperança de salvá-la. Estes que montam uma emboscada para pegá-los, o que resulta na morte de América.

Figura 7 – A morte da América.



Fonte: *Essential Judge Dredd: America*, p. 102-103.

Nas páginas acima, podemos ver a morte de América após ser traída por seu amigo, no local que explodiram a estátua. Na figura à esquerda, América pegou a bandeira dos Estados Unidos que estava no local. É possível observar que a bandeira estava toda rasgada e chamuscada. Ao lado da cena, podemos ver, também, uma imagem de América com um semblante sério, pois ao mesmo tempo em que presenciamos a morte da personagem, John Wagner (2020) e o artista Colin MacNeil

(2020) estavam a retratar a mudança do personagem que veremos a seguir.

Ao mesmo tempo, na figura a direita, podemos observar que nos dois primeiros quadros duas coisas: os juízes presentes no local, próximo de América; e a personagem escalando os degraus do local com dificuldade. No terceiro quadro, o maior da página, Colin MacNeil (2020) retratou América empunhando a bandeira para a Estátua da Liberdade, de modo que a ação pode ser interpretada como uma última tentativa de América de sentir a liberdade, ou de lamentar sua perda. Isso porque nos dois quadros da parte inferior da página, um dos juízes atirou na personagem, mesmo contra as ordens de Dredd para não atirarem. Isso é interessante, pois, mesmo os juízes que são a representação da lei nas ruas da cidade, não respeitam a ordem.

Figura 9 – O motivo.



Fonte: *Essential Judge Dredd: America*, p. 105.

Benny, que traiu a amiga, confrontou Dredd do motivo por ter feito aquilo, já que teria lhe garantido que não a machucaria. O Juiz, por sua vez, disse para o rapaz poupar suas lágrimas para alguém que as merecesse, afinal América era uma assassina de juízes. Benny, por sua vez, questionou por que Dredd não havia tomado alguma ação contra os companheiros de América antes, pois estava seguindo-os desde que partiram para consumar o atentado contra a Estátua. Dredd respondeu: "Uma pequena demonstração - para encorajar os outros. Você não é o único no show business" (WAGNER, 2020, p. 105)<sup>31</sup>. Ou seja, Dredd apenas tomou aquela atitude como uma forma de mostrar para outros que se insurgir contra os juízes resultaria em morte.

Figura 10 – A transformação da América.



Fonte: *Essential Judge Dredd: America*, p. 106.

Curiosamente, após a morte de América na emboscada armada, de certa forma, por Benny, ele resolveu manter América "viva" ao se transformar nela, processo mencionado anteriormente e feito de forma simultânea com a morte da verdadeira personagem. Ou seja, ele se transformou em uma mulher trans

<sup>31</sup> No original: A little demonstration - to encourage the others. You're not the only one in show business (tradução nossa).

que tem a mesma fisionomia dela, usando procedimentos estéticos ficcionais do universo de Dredd que fazem referência ao processo de transição para pessoas trans. Contudo, agora América nada mais é do que um homem (no caso Benny) culpado pelo que fez à sua amiga. Interessante pontuar que na narrativa, o fato de Benny ter se transformado em América não foi visto de uma forma negativa para além de um homem culpado por ter traído sua amiga e amor de infância. Aqui, o autor procurou passar a ideia de que a América só continuaria(rá) viva quando ela (no caso, o país) conseguir se transformar, repensar seu papel como uma nação (e toda a coletividade que nela está), sua dinâmica e resolver seus problemas internos como um país unido.

América foi morta em uma emboscada armada pelos juízes, o que não deixa de ser uma metalinguagem do autor para mostrar que a América, ou seja, o país tão comumente chamado dessa forma na língua inglesa, morreu pelas mãos dos juízes, da lei.

Figura 11 – O preço da Liberdade.



Fonte: *Essential Judge Dredd: America*, p. 109-110.

Na figura acima, podemos ver uma dicotomia entre aquilo que América (o país e a personagem) representavam, em contrapartida o que os Juízes representavam. À esquerda, podemos observar vários elementos que acompanham a personagem ao longo da trama: a própria personagem em diferentes fases da vida, a bandeira dos Estados Unidos rasgada e ensanguentada, a carta que Benny escreveu para sua amiga, os cartazes das marchas pró-democracia e, por fim, a figura da Estátua da Liberdade ao fundo, o símbolo maior do país. Contudo, a fala de Benny à esquerda é uma mensagem de alerta de Wagner (2020):

Mas gosto de pensar que fiz isso por Ami também. Para que pelo menos parte dela – pelo menos seu sonho pudesse continuar. Porque ela estava certa. Você não pode ignorar o que está acontecendo. Você não pode enterrar a cabeça na areia e esquecer o que os juízes estão fazendo conosco. Você tem que continuar lutando. Você tem que continuar procurando pela América (WAGNER, 2020, p. 105)<sup>32 33</sup>.

Ao afirmar isso, o autor buscou dizer que a conformidade é perigosa, pois aqueles que escolhem olhar para o outro lado estão sendo coniventes com

---

<sup>32</sup> No original: But I like to think that I did it for Ami, too. So that at least part of her – at least her dream could carry on. Because she was right. You can't ignore what's going on. You can't bury your head in the sand and forget what the judges are doing to us. You've got to keep fighting. You've got to keep looking for America (tradução nossa).

<sup>33</sup> Apesar dessa fala de Benny, ele não se convenceu da causa que América lutou. Em uma continuação escrita e publicada entre 1997 e 1998, nas edições da *Judge Dredd Megazine* #3.20 ao 25, John Wagner (1997) narrou a tentativa do movimento pró-democracia em cooptar Benny para a causa, através de sua colaboração ou pela força ao sequestrarem a filha que teve com América, nascida após sua morte. O autor mostrou, também, Benny retido da vida pública, com problemas de saúde devido a recusa de seu organismo com o transplante no corpo de América. Mais do que isso, Benny foi estuprado e, também, era visto com desdém por seu público, que não viram com bons olhos a mudança que o cantor havia tomado. Contudo, mesmo após seu estupro ter sido presenciado por um juiz, que parou o ato após ter sido consumado, Benny não mudou de opinião. Para salvar sua filha do movimento pró-democracia, entregou-a para os juízes treinarem ela para ser um oficial da lei, o que representou uma segunda morte da América e sua submissão total à lei.

as forças que buscam tolher as liberdades através de ações de repressão contra aquilo que consideram ir contra seu entendimento de “ordem”. Por fim, à esquerda podemos observar que Dredd e o regime dos juízes saíram triunfantes. Na imagem, vemos o rosto frio e sem emoções de Dredd, ou melhor, parte dele, já que apenas podemos ver o visor de seu capacete. A narração de Dredd disse:

Liberdade – Poder para o Povo – Democracia... o Grande Sonho Americano. Não se iluda. Nós tentamos antes. Acredite em mim, não funciona. Você não pode confiar nas pessoas. Então vá em frente, idiota. Mas lembre-se – isso é tudo, um sonho... a América está morta. Este é o mundo real (idem)<sup>34</sup>.

Colocando-se como inevitável, Dredd afirma que a tentativa de uma democracia com direitos já foi feita e levou ao caos. Quem trouxe a ordem foram os Juízes. Não é possível confiar no povo, pois ele não saberia se autogovernar. América estar morta é a frase que marca esta história.

### Considerações finais

América é a história que mais sintetiza os pensamentos de John Wagner sobre o país em que nasceu. Através do dilema de lutar por um país melhor ao mesmo que se é reprimido pela personificação da Lei, Wagner (2020) procurou passar a mensagem ao leitor que ele precisa persistir na busca de um futuro melhor para o país, ou seja, procurando pela “verdadeira América”, aquela idealizada como Terra da Liberdade. Importante mencionar que Wagner (2020), também, busca contestar a fundação dos Estados Unidos como uma nação

---

<sup>34</sup> Freedom – power to the people – Democracy... the Great American Dream. Don't kid yourself. We tried it before. Believe me, it doesn't work. You can't trust the people. So dream on, creep. But just remember – that's all it is, a dream... America is dead. This is the real world (tradução nossa).

branca, de modo que a maneira como o autor coloca na cena do nascimento de América como uma imigrante filha de porto-riquenhos, ou seja, uma América fundada por imigrantes não brancos.

A metalinguagem da personagem ter o mesmo nome e ter morrido no final, uma morte que levou seus sonhos de Democracia e Liberdade, é intencional para mostrar que a verdadeira América também morreu ou morrerá se ninguém fizer algo. Ao satirizar e criticar o “Corpo Metafórico” dos Estados Unidos, o autor buscou criticar a direção trilhada pelas lideranças políticas estadunidenses, e, de certa forma, até onde isso levaria.

Além disso, dado a natureza repressora de Dredd, a crítica de Wagner (2020) reside, também, na morte da democracia e liberdade através da repressão policial contra seu povo. Em suma, o tema principal desse arco é a perda da liberdade e o declínio dos valores democráticos na sociedade. Porém, conforme afirmou James Chapman (2010), a história “é também profundamente ambivalente. Pois é Dredd quem, inevitavelmente, tem a última palavra” (CHAPMAN, 2010, p. 151)<sup>35</sup>.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BURKE, Peter. **A Escrita a história: novas perspectivas** / Peter Burke (org.); tradução de Magda Lopes. - São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista, 1992.

BISHOP, David. **John Wagner: The Quiet American**. Dredd Magazine, Oxford: Rebellion, ed. 250, p. 25-30, 2006.

CHAPMAN, James. **British Comics: A Cultural History**. Londres: Reaktion Books, 2011.

---

<sup>35</sup> No original: it is also deeply ambivalent. For it is Dredd who, inevitably, has the last word (tradução nossa).

CHARTIER, R. **A história cultural: entre práticas e representações.** Lisboa: DIFEL, Rio de Janeiro: Bertrand, 1990.

GILBERT, Martin. **A história do século XX.** 1. ed. São Paulo: Planeta, 2016.

MUNHOZ, Sidnei J. **Guerra Fria: história e historiografia.** 1. ed. Curitiba: Appris, 2020. 313 p. ISBN 978-85-473-3670-7. E-book.

OLIVEIRA, Lucas Silva de. **Ele é a Lei! Uma projeção autoritária para o futuro: desemprego, Lei e Ordem, Guerra Fria e sátira aos EUA em Juiz Dredd (1977-1991)** / Lucas Silva de Oliveira. -- Maringá, PR, 2022.

PIETERSE, Jan Nederveen. **O Fim do Império Americano?: Os Estados Unidos depois da Crise.** Trad. De Tommaso Besozzi. Belo Horizonte: Geração editorial, 2009.

PURDY, Sean. In: KARNAL, Leandro. **História dos Estados Unidos: das origens ao século XXI** / – Leandro Karnal ... [et al.]. – São Paulo: Contexto, 2007.

WAGNER, John; et all. **Essential Judge Dredd: America.** Oxford: Rebellion, 2020.

Recebido em Maio de 2023.

Aprovado em Junho de 2023.

**Terror, memória e trauma em *À sombra das torres ausentes*, de Art Spiegelman**

**Terror, memory and trauma in Art Spiegelman's *In the shadow of no towers***

Clóvis Mendes Gruner <sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Professor do Departamento de História da Universidade Federal do Paraná (UFPR). Doutor em História pela UFPR. Email: clovisgruner@gmail.com

## RESUMO

O objeto desse artigo é a história em quadrinhos “À sombra das torres ausentes”, de Art Spiegelman. Publicada em forma de livro em 2004, suas 10 pranchas apareceram entre 2002 e 2003, individualmente ou em conjunto, em jornais e revistas dos Estados Unidos e países da Europa. Na primeira parte, é apresentada a obra e sua trajetória no mercado editorial norte-americano, até a edição definitiva. Na sequência, são discutidas algumas das imagens produzidas por Spiegelman a partir da noção de *acontecimento sem precedentes*, do filósofo francês Jacques Derrida. Finalmente, na terceira e última parte, são analisadas duas pranchas com o intuito de pensar como a narrativa de Spiegelman produz relações com o tempo histórico e a memória traumática. Recorrendo aos conceitos de montagem e remontagem, de Georges Didi-Huberman, a intenção é mostrar como as experimentações visuais de Spiegelman criam uma singular anacronia temporal em que o presente é atravessado pelas distintas temporalidades passadas que o habitam.

**PALAVRAS-CHAVE:** história em quadrinhos; imagem; memória traumática; terrorismo

## ABSTRACT

The object of this article is Art Spiegelman's graphic novel named “In the shadow of no towers”. Published in its final form in 2004, the graphic novel contains 10 parts that appeared between 2002 and 2003, individually or together, in newspapers and magazines in the United States and European countries. The first section of this paper presents the work and its history in the North American publishing market, until the definitive edition. Next, some of the images produced by Spiegelman are discussed based on the notion of unprecedented event, by the French philosopher Jacques Derrida. Finally, two parts are analyzed in order to think about how Spiegelman's narrative produces relationships with historical time and traumatic memory. Using Georges Didi-Huberman's concepts of montage and reassembly, the intention is to show how Spiegelman's visual experiments create a unique temporal anachrony in which the present is crossed by the different past temporalities that inhabit it.

**KEYWORDS:** comic; image; traumatic memory; terrorism

O primeiro avião atingiu a Torre Norte do World Trade Center na manhã de 11 de setembro de 2001, quando o quadrinista Art Spiegelman e sua esposa, Françoise Mouly, editora de arte da *The New Yorker*, deixavam seu *loft* no SoHo, a 10 quarteirões do WTC, planejando votar nas primárias Democratas para prefeito de New York. Antes mesmo do segundo avião se chocar com a Torre Sul, ambos correram para a Stuyvesant High School, onde estudava a filha Nadja, de 14 anos, a apenas quatro quarteirões das Torres Gêmeas.

Eles ainda tentavam encontrá-la quando a escola, um prédio de 10 andares com mais de 3.500 alunos, ficou sem luzes e tremeu com o desabamento da Torre Sul: “Eu tinha certeza de que íamos morrer, e não tinha muita noção do que estava acontecendo”, confidenciou anos mais tarde (NY VOICE, 2003). Os três deixaram o prédio quando a segunda torre, a Norte, desmoronou atrás deles. Dali, Spiegelman, Françoise e Nadja correram para a Escola Internacional das Nações Unidas, onde o caçula, Dash, de 10 anos, estudava.

Em meio ao caos e ao desespero que tomava conta da cidade, o objetivo era garantir que todos ficassem seguros: “Eu estava disposto a sobreviver ao desastre onde quer que ele me levasse, desde que estivéssemos todos juntos como uma unidade familiar”, explicou Spiegelman em entrevista ao New York Times por ocasião do lançamento, nos Estados Unidos, de *In the shadow of no Towers* (NEW YORK TIMES, 2004). É sobre essa obra, no limite do inclassificável, que trata esse artigo.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Utilizo para esse artigo a edição brasileira, lançada no mesmo ano da norte americana, pela Companhia das Letras (SPIEGELMAN, 2004). Mesmo reconhecendo se tratar de uma obra de difícil classificação se tomarmos como referência os gêneros tradicionais das histórias em quadrinhos, optei por utilizar ao longo do artigo a designação de *graphic novel* e suas variações. Acho importante salientar, no entanto, que faço do termo o uso genérico comumente associado a ele ao se tratar de quadrinhos apresentados em formato de livro.

Na primeira seção, apresento a obra e sua trajetória acidentada, especialmente no mercado editorial norte-americano, até a edição definitiva, em 2004, pela prestigiosa Pantheon Books. Na sequência, discuto algumas das imagens produzidas por Spiegelman a partir da noção de *acontecimento sem precedentes*, definição do filósofo francês Jacques Derrida para os atentados de 11 de setembro de 2001. Finalmente, na terceira e última sessão, me detenho mais vagarosamente sobre a imagem da folha de rosto, depois reproduzida na terceira capa, para pensar como a narrativa de Spiegelman, espécie de *mise en abyme* gráfico, produz complexas e plurais relações com o tempo histórico. Recorrendo aos conceitos de montagem e remontagem das imagens, de Georges Didi-Huberman, a intenção é mostrar como as experimentações visuais de Art Spiegelman criam uma singular anacronia temporal em que o passado se insinua e assombra o presente como um espectro.

### **Um contorno sobre um fundo negro**

Acontecimento que inaugura o século XXI, o atentado às Torres Gêmeas do World Trade Center, na manhã de 11 de setembro de 2001, permanece, em certa medida, incompreensível. Nossa dificuldade em compreendê-lo reside no tanto de horror que inspirou, e não apenas nas fronteiras internas norte americanas. Horror parcial e paradoxalmente, resultado da inflação de imagens produzidas e veiculadas ainda naquela fatídica manhã: em sua capacidade de produzir um novo espetáculo a cada tragédia, as novas mídias rapidamente transformaram o atentado ao WTC em uma *performance* visual de proporções hollywoodianas.

Mas para além de seu caráter espetacular e sua perspectiva midiática, é também sua dimensão catastrófica que corrobora para fazer dele uma “história quente”, na formulação de Chris Lorenz, “um passado que permanece tóxico,

contestado e divisivo em um sentido político, social, moral e – também constantemente – legal (...) um passado que não passa" (LORENZ, 2017, p. 44). Em seu breve estudo sobre o sentimento da catástrofe, Annie Le Brun assim a define:

(...) um acontecimento súbito e violento que carrega em si mesmo a força de mudar o curso das coisas. Um acontecimento que é, a um só tempo, ruptura e mudança de sentido e, por isso, pode ser tanto um começo como um fim. Em suma, um acontecimento decisivo que perturba a ordem do mundo, embora também possa levar a um outro mundo. Daí o paradoxo da constância semântica da palavra: embora por vezes contraditórios, os diferentes sentidos que ele abrange historicamente têm em comum privilegiarem o momento em que a modificação se torna evidente, o instante mesmo da quebrada da onda (LE BRUN, 2016, p. 40).

É sobre esse acontecimento catastrófico de que trata Art Spiegelman em *À sombra das torres ausentes*, uma série de 10 pranchas publicadas originalmente em 2002 em periódicos europeus e em um semanário judeu americano, o *Forward*. Relançadas na *The New Yorker* ao longo de 2003, elas foram, finalmente, editadas em livro pela Pantheon Graphic Novels, selo de quadrinhos da Penguin Random House, em fevereiro de 2004. E por que razão essa demora?

Sua trajetória foi, de fato, bastante acidentada, mesmo Spiegelman sendo, aquelas alturas, um quadrinista reconhecido e respeitado em todo o país desde, principalmente, a publicação de *Maus*, ainda hoje a única história em quadrinhos vencedora do prêmio Pulitzer. O percurso agitado se deve, de acordo com o próprio artista em seu texto de apresentação para a edição em livro, ao ambiente político que se seguiu imediatamente ao 11 de setembro. À medida que George W. Bush mobilizava aliados e afetos em sua "guerra ao terror", recorrendo inclusive à excepcionalidade do Patriot Act, que colocava em xeque as instituições democráticas do país, os espaços para quaisquer discursos dissidentes foram drasticamente reduzidos. E isso, inclusive em

publicações de viés abertamente liberal e com as quais o artista mantinha colaborações frequentes, caso do *New York Times* e da *New York Review of Books*, além da própria *The New Yorker*.

Foi essa última, aliás, a responsável por publicar, na capa da edição de 24 de setembro de 2001, a imagem que, depois, ilustraria, em capa dura, a edição em livro: sobre um fundo todo preto, o perfil em um tom mais escuro, das Torres Gêmeas (THE NEW YORKER, 2001).<sup>3</sup> A receptividade à abordagem de Spiegelman, no entanto, cessaria com a publicação dessa primeira ilustração. Nos meses subsequentes, os comentários políticos mais críticos plasmados em imagens, ligaram o alerta vermelho das editorias de arte, pouco dispostas a ecoar a voz dissidente das pranchas produzidas pelo quadrinista. À exceção de publicações alternativas e dos nichos de esquerda, o *mainstream* editorial juntou-se à monofonia oficial dos discursos governamentais e à “proliferação explosiva de imagens patrióticas” (SMITH, 2016, p. 150).

Em 2002, parte do material depois reunido em livro foi publicado pelo jornal alemão *Die Zeit* e em periódicos na França, Holanda, Inglaterra e Itália. Nos Estados Unidos, como mencionei antes, apenas a *Forward*, semanário judaico originalmente editado em iídiche, aceitou publicar o material.<sup>4</sup> Isso até 2003, quando, paulatinamente, os ares políticos começam a mudar, com o fervor cívico arrefecendo ante a sanha vingativa da cruzada promovida pelo governo Bush. Durante 2003, algumas pranchas saem na *The New Yorker*; no outono do mesmo ano, o *New York Times* publica um perfil de Art Spiegelman junto com a

---

<sup>3</sup> Em matéria publicada em 2013 ficamos sabendo que a colaboração de Françoise Mouly foi mais estreita do que supúnhamos, e do que o próprio casal decidiu, à época, revelar. O conceito da capa partiu dela, a execução foi de Spiegelman. Mas como Françoise Mouly era editora da *The New Yorker*, ambos acharam por bem creditar o material apenas a ele, para evitar algum tipo de constrangimento para a própria Mouly (THE ATLANTIC, 2013).

<sup>4</sup> De acordo com Spiegelman, em texto na introdução de *A sombra das torres ausentes*, quando ele chamou a atenção do editor para o fato de que, diferente de *Maus*, aquelas páginas não teriam “muito conteúdo especificamente judeu”, ele ouviu como resposta: “Tudo bem. Você é judeu”.

prancha em que ele aparece aterrorizado pela Al-Qaeda e pelo seu próprio governo. Em setembro de 2004, a versão integral de *À sombra das Torres ausentes* é, finalmente, lançada pela Pantheon, responsável pela publicação de *Maus*, em 1986.

Não por coincidência, rapidamente surgiram comparações entre ambas. Na sua resenha à obra, publicada no *The New York Times* no mesmo mês do lançamento, o crítico David Hajdu afirma que Spiegelmen “claramente vê o 11 de setembro como o seu Holocausto (ou a coisa mais próxima que sua geração terá de experiência pessoal com qualquer coisa remotamente correlativo)” (NEW YORK TIMES, 2004), e vê paralelos explícitos entre os dois eventos. Wyatt Mason, do *New Republic*, não apenas concorda, como entende que a *graphic* não é apenas um livro sobre o 11 de setembro, mas “um ensaio em quadrinhos que tenta exibir o estado de espírito fraturado de Spiegelman durante as semanas e meses que ele passou desarmado na esteira da catástrofe” (NEW REPUBLIC, 2004).

De fato, Spiegelman faz do 11 de setembro um relato bastante pessoal: em sua narrativa, seu drama e de seus familiares mais próximos se misturam a uma tentativa de analisar e compreender o impacto do ataque na vida dos americanos, mais especialmente dos nova iorquinos e suas consequências globais. Essa dupla aproximação (entre o holocausto e o atentado; entre história pessoal e história mundial) aparece no texto de apresentação de Spiegelman: “(...) fugir da nuvem tóxica que momentos antes pairava sobre a Torre Norte do World Trade Center me fez patinar na falha onde colidem História Mundial e História Pessoal – intersecção sobre a qual meus pais, sobreviventes de Auschwitz, haviam me avisado quando me ensinaram a viver sempre de malas prontas” (SPIEGELMAN, 2004). Estamos, portanto, diante de alguns dos motes fundamentais do trabalho de Spiegelman: a presença da catástrofe; a diluição das fronteiras entre o mundial e o pessoal (e que borra, igualmente, os limiares

entre história e memória); e a noção de trauma. Explorar como esses temas aparecem em *À sombra das torres ausentes* é o que pretendo no próximo tópico.

### “O céu está caindo”

Não é simples a leitura de *À sombra das torres ausentes*, a começar por suas características físicas. A opção de Spiegelman e dos editores de compor seu material em pranchas de 25,5 x 35,5 cm, dimensão que se aproxima do tamanho e formato de uma folha de jornal, em papel cartonado se, de um lado, recupera os formatos das primeiras tiras em série publicadas entre o final do século XIX e início do século XX – tais como *Kinder Kids*, *Krazy Kat* e *Little Nemo*<sup>5</sup> (figura 1) –, de outro exige de leitoras e leitores uma dificuldade adicional. “A excentricidade de *No Towers*”, comenta Philip Smith, “começa com a desfamiliarização produzida por sua forma material”. Ele prossegue:

As sequências de imagens são posicionadas verticalmente, horizontalmente e de cabeça para baixo e, portanto, devem ser viradas para serem lidas. (...) O tamanho do volume significa que ele não pode ser acomodado em uma estante convencional e, portanto, literalmente não pode ser colocado ao lado de outros textos sobre os eventos de 11 de setembro (...) sugerindo a aproximação a um evento que em si é pesado demais para ser facilmente acomodado por meios narrativos (SMITH, 2016, p. 159).

A *graphic novel*, além disso, rompe com características gráficas relativamente comuns às histórias em quadrinhos. Não há margens em todas as páginas e os requadros, tampouco, produzem uma divisão óbvia entre os quadros; histórias são contadas em páginas inteiras em agrupamentos com curtas sequências de imagens; outras imagens ocupam quase uma única

<sup>5</sup> Em uma brincadeira bastante sutil, ele assina o quadro como *McSpiegelman*, referência e homenagem a Winsor McCay, criador de *Little Nemo*.

prancha. Há sobreposições de recursos visuais, incluindo o uso de jornais antigos, que complexificam a relação entre as figuras dispostas em uma mesma prancha.

Figura 1



(Detalhe da prancha 6)

Há eventos que escapam a qualquer possibilidade de serem imaginados antes de sua irrupção. O “infeliz século XX”, na expressão de Imré Kertesz, é repleto deles: a continuidade do colonialismo europeu em África; as duas guerras mundiais; o holocausto; as bombas atômicas em Hiroshima e Nagasaki; os genocídios modernos e as guerras civis, são alguns exemplos daquilo que o historiador Hayden White denominou “eventos modernistas” (WHITE, 2003, pp. 217-252). À dificuldade de imaginá-los impõem-se uma segunda, como que seu desdobramento mais imediato: como narrar eventos impensados (ou impensáveis), cuja compreensão escapa à racionalidade e, por extensão, à capacidade de organizá-los na e pela linguagem?

Os obstáculos não cessam aí. De uma perspectiva estritamente disciplinar e historiográfica, os eventos modernistas colocam a história frente ao

desafio de lidar com seu caráter ambíguo, característicos de acontecimentos traumáticos: a impossibilidade de esquecê-los, mas, igualmente, a de serem lembrados. Reside nessa ambiguidade a dificuldade não apenas de se chegar a um acordo acerca deles, mas de avaliar seu alcance, posto que estamos a falar de acontecimentos ainda não inteiramente esgotados porque, entre outras razões, não suscetíveis de serem organizados e interpretados a partir das narrativas tradicionais da história e sua herança iluminista.

Sobre esses eventos, sugere White, será preciso solicitar “técnicas de representação de algum modo diferentes daquelas desenvolvidas no auge do realismo artístico” (WHITE, 2002, p. 241) próprios às narrativas, incluso as historiográficas, do dezenove. Além disso, sobre acontecimentos como o 11 de setembro há uma hiperinflação de imagens que, transformadas em “ícones”, chamam a atenção mais para si mesmas que para a realidade a qual se referem. Elas produzem uma sensação de evanescência que tanto colabora para estreitar a possibilidade de uma narrativa “objetiva” acerca do acontecimento, como, ao não encerrarem o evento em uma temporalidade própria, distinta do presente, ofuscam a distinção entre o evento e suas evidências (PAUL, 2011, p. 132), estendendo-o ao presente. É esse choque entre temporalidades distintas, essa permanência de passados que não passam e a impossibilidade de sua elaboração, que instaura o trauma.

É também em parte esse o sentido que imprime aos acontecimentos de 2001 o filósofo francês Jacques Derrida. Em entrevista concedida a Giovanna Borradori (BORRADORI, 2003) no mês de outubro, ainda no calor dos acontecimentos, Derrida define os atentados como um *major event*, um “evento sem precedentes” (*unprecedented event*). Em francês, sua língua nativa, a expressão *fate date* designa algo que “marca uma data, uma data na história”; algo que “ocorre pela primeira e última vez” e cujo impacto é imediatamente sentido como singular, imprevisível (BORRADORI, 2003, p. 86). É próprio

desses eventos, diz, que eles suspendam nossa capacidade de compreensão. Mas em relação ao 11 de setembro, uma singularidade outra o torna ainda mais único e sem procedentes.

A raridade dos atentados ao WTC, Derrida a encontra na experiência dos sujeitos que o vivenciaram.<sup>6</sup> Eles não encontram um horizonte de compreensão para o que veem e vivem. Essa impotência ante o inteiramente novo, que impede de “compreender, reconhecer, conhecer, identificar, nomear, descrever, prever”, é sua principal ferida (BORRADORI, 2003, p. 94): ao permanecer “infinito”, o terror que se instaura em 11 de setembro de 2001 compromete não apenas o presente, mas igualmente a capacidade de imaginar o devir. Em outros termos, “é o futuro que determina o inapropriado do evento, não o presente ou o passado” (BORRADORI, 2003, p. 97).<sup>7</sup>

\*\*\*

Retorno a Spiegelman. Esse nem tão breve desvio teórico teve como propósito principal demonstrar o incômodo de suas imagens que, em certa medida, parecem sugerir, justamente, se não o irrepresentável do 11 de setembro, a impossibilidade de representá-lo em uma narrativa ancorada em uma, mesmo que ilusória, linearidade. Em sua análise de *À sombra das torres ausentes*, Philip Smith sugere três estratégias empregadas por Spiegelman na tessitura de seu “contradiscurso”: a experimentação formal, a caricatura

---

<sup>6</sup> Derrida rejeita as explicações mais óbvias, tais como o uso de aviões ou mesmo o número de mortos. De acordo com ele, nada disso era novidade em 2001, em larga medida, porque passamos a segunda metade do século XX assistindo os Estados Unidos lançando bombas a partir de aviões sobre países e territórios inimigos e produzindo, a cada novo bombardeio, um número cada vez maior de mortos (BORRADORI, 2003, pp. 91-92).

<sup>7</sup> Ainda que de maneira distinta, White concorda que os desdobramentos daquilo que define como “evento modernista” atingem também “as capacidades do grupo para se mover em seu presente e vislumbrar um futuro livre de seus efeitos debilitantes” (WHITE, 2003, p. 224).

editorial e a apresentação de si próprio como um “indivíduo profundamente não curado e não reabilitado” (SMITH, 2016, p. 165). É sobre essa última que pretendo me deter nesse momento.

Inscrevendo-se na tradição algo caricatural do “artista louco” que vê e fala verdades que outros não veem nem falam, “Artie”, como também é conhecido, representa a si mesmo em diferentes formas e tempos – um rato, em clara referência a *Maus* e a sua condição judaica; um jovem quadrinista underground; um pai desesperado tentando recuperar a filha em meio ao caos instaurado pelo atentado; debruçado, exausto, sobre sua escrivaninha de trabalho; exposto e vulnerável, ameaçado pela Al Qaeda e pelo governo americano, cujas figuras remetem a Bin Laden e Bush, com o sangue na espada do primeiro combinando com o vermelho da bandeira americana que o segundo carrega (figura 2).



Figura 2

(Detalhe da prancha 2)

Essas múltiplas identidades – de forma, tempo e narrativa – têm, no entanto, um objetivo comum. Independentemente de quem fala, o conteúdo do enunciado é o mesmo: na intersecção entre seus medos individuais e o terror coletivo, sua inadequação e o trauma daí decorrente reside, também, na constatação de que o atentado às Torres Gêmeas, além de uma tragédia pessoal e nacional, representa uma ruptura na “ordem do tempo” (HARTOG, 2013, p. 17), o colapso da civilização e do mundo tal como conhecido até aquela fatídica manhã (figura 3).

Figura 3



(Detalha da prancha 9)

O esforço por denunciar e evitar o esquecimento surge como uma das exigências que o artista se impõe. Ele aparece, por exemplo, na prancha em que um dos “eus” caricaturais de Spiegelman é convidado a falar em um evento televisivo. Nela, a disposição quase tradicional dos quadros – a página dividida ao meio, reproduzindo as duas torres; no interior de cada coluna, a sequência de quadros igualmente repartidos, é rompida com as sarjetas com as chamas e um avião as sobrevoando, sugerindo uma outra narrativa que se desenrola nos interstícios dessa primeira. O *layout* ironiza a intenção celebrativa, ironia reforçada com a advertência logo no primeiro quadro da página: “Nada como comemorar um evento para ajudar a esquecê-lo”.

É esse mesmo zelo com o não esquecimento, com a lembrança ativa da catástrofe e do sofrimento, que vemos em *Maus*, a mais conhecida das *graphic novels* de Spiegelman e com a qual *À sombra das torres ausentes* foi frequentemente comparada. Além das muitas referências, as semelhanças existem, claro, a começar pelo caráter testemunhal e pela dimensão traumática de ambas as narrativas. Além disso, ao ouvir e registrar as memórias paternas – como sabemos, Vladek era um sobrevivente de Auschwitz –, o próprio Spiegelman se inscreve na dimensão traumática da Shoah, uma memória da qual é herdeiro e “vítima substituta” (LACAPRA, 2004, p. 138).

Mas se o espectro da Shoah assombra as páginas de *À sombra das torres ausentes*, há diferenças expressivas entre as duas narrativas. No centro do Holocausto há o que Katalin Orbán (ORBÁN, 2007, pp. 57-89) chama de “buraco negro visual”, a contrastar com a “destruição funcionalmente visível” dos ataques ao WTC. Daí a dificuldade de Spiegelman em negociar e inserir suas imagens e seu caráter peculiarmente documental, em um contexto não de proibição, mas de saturação delas. Especialmente em se tratando do atentado às Torres Gêmeas, onde a profusão de imagens e sua repetição exaustiva, torna-o um “espetáculo de mídia global em tempo real, onde a exposição máxima, ao invés da ocultação, garante o sucesso do terror como um ato de comunicação” (ORBÁN, 2007, p. 59), essa negociação adquire um caráter significativamente distinto de *Maus*. Nesse, a preocupação era não sobregravar a obra nos escassos arquivos visuais da Shoah, apagando-os pela substituição, mas tornar-se parte deles. Em *À sombra das torres ausentes*, a preocupação é, justamente, não ser apagado e substituído por eles.

Uma das estratégias narrativas empregadas por Spiegelman para contornar essa dificuldade é, justamente, a não superação do trauma. Antes pelo contrário, o que ele oferece é uma “contra narrativa” que procura o reintroduzir em uma nova rede de significações, recusando justamente a

normalização e a naturalização do evento (VERSLUYS, 2006, pp. 980-1003; SMITH, 2016, pp. 144-183). Para Orbán, nessa escolha reside também a fragilidade da abordagem de Artie, pois a condição dessa não superação é o olhar por demais pessoal sobre o evento. Um olhar que, ao propor o seu fechamento nos quadros privados da memória e do trauma, como substitutos da narrativa historicizante e antídoto contra seu sequestro pelos discursos e instituições oficiais, acaba por enfrentar apenas parcialmente o 11 de setembro. Para ela, a “interpenetração dos discursos da memória e da história – os dois se sustentando e moderando mutuamente – pode ajudar a evitar o abandono radical da causalidade, continuidade e agência, e o falso senso de agência fornecido por uma narrativa harmonizadora” (ORBÁN, 2007, p. 85). Mas para isso seria preciso que Spiegelman superasse sua desconfiança com a história, a disciplina, e seu ceticismo com a história, o processo e acontecer vivido.

### **Montagem e remontagem de tempos**

No dia 6 de setembro de 1901, William McKinley, 25º presidente dos Estados Unidos, foi vítima de um atentado durante uma visita à Exposição Pan-Americana na cidade de Buffalo, no estado de Nova Iorque. Levado rapidamente a um hospital e submetido à intervenção cirúrgica, não resiste a um dos ferimentos e falece no dia 14 de setembro. Apenas nove dias depois de seu falecimento, no dia 23, Leon Czolgosz, o autor dos disparos, foi julgado no tribunal estadual de Buffalo. Nascido estadunidense e de origem polonesa, Czolgosz se autoproclamava anarquista e se dizia influenciado pelas obras de Emma Goldman (que chegou a ser acusada de envolvimento no assassinato) e Alexander Berkman; defendia ainda a ação direta violenta preconizada por alguns militantes, como o italiano Gaetano Bresci, que um ano antes assassinara Umberto I, rei da Itália, em atentado semelhante. O julgamento foi breve,

apenas dois dias, e as considerações do júri duraram meia hora. Condenado e sentenciado à morte, Czolgosz foi executado na cadeira elétrica no dia 29 de outubro de 1901, na penitenciária de Auburn, onde permaneceu preso desde o atentado.

A morte de McKinley, o terceiro presidente americano assassinado em menos de quatro décadas, depois de Abraham Lincoln e James Garfield, em 1865 e 1881, respectivamente, causou comoção nacional, com ampla cobertura midiática e debates intensos sobre as motivações do crime, os vínculos políticos de Czolgosz com o anarquismo e a resposta do país ao “trauma doméstico” e ao terror (CHILDERS, 2013).<sup>8</sup> Não apenas o ato em si, mas a postura do assassino no tribunal, ao proclamar-se culpado e negar arrependimento, afirmando que matar McKinley foi seu “dever” – “matei o presidente porque ele era inimigo das boas pessoas, das boas pessoas trabalhadores”, disse em sua defesa (FEDERMAN, 2010, p. 3) – vistos hoje, em perspectiva, explicitam as contradições sobre as quais se construiu a democracia liberal norte-americana.

Nos anos subsequentes a Guerra Civil e a abolição da escravatura, a elite econômica estadunidense, majoritariamente composta por homens brancos, protestantes, industriais ou financistas, forjou as condições que restringiam o acesso a direitos a praticamente quaisquer grupos ou indivíduos que não eles próprios. Ao crescimento do poder corporativo correspondeu uma igualmente crescente desigualdade econômica e social, a segregação racial, a marginalização de imigrantes e a limitação dos direitos femininos (CHILDERS, 2013, pp. 161-163; LEUCHTENBURG, 1976, pp. 23-49). Na síntese de Rogers Smith, “para afro-americanos, nativos americanos, sino-americanos e a maioria

<sup>8</sup> Poucas semanas após sua execução, em novembro, é exibido pela primeira vez *Execution of Czolgosz with panorama of Auburn Prison*, produzido pela companhia de Thomas Edison e dirigido por Edwin Porter. O filme, de pouco mais de três minutos, inicia, como o título sugere, com um panorama externo da Penitenciária de Auburn para, em seguida, encenar o momento da execução, na cadeira elétrica, do assassino (GRUNER, 2017, pp. 369-390). O filme está disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=SOkWeCHMh0k>

dos outros homens imigrantes, e todas as mulheres, a perspectiva de que a cidadania americana seria estruturada de maneira fiel aos princípios republicanos liberais igualitários parecia, cada vez mais, uma ficção mais extravagante que qualquer fantasia algeresque de ascensão da miséria à riqueza”<sup>9</sup> (SMITH *apud* CHILDERS, 2013, p. 161).

\*\*\*

O assassinato de McKinley, mais precisamente, a reprodução de uma das notícias referentes ao atentado, a capa da edição de 11 de setembro de 1901 do *The World*, abre e encerra a *graphic* de Spiegelman. A manchete “A ferida do presidente reabriu; ligeira mudança para pior” é a folha de rosto, ou “folha de guarda”, de *À sombra das torres ausentes* (figura 4).

---

<sup>9</sup> No original “(...) Algeresque rags-to-rich fantasy”. O autor faz menção ao escritor Horatio Alger Jr. (1832-1899), cujos romances falavam da ascensão de meninos pobres à classe média por meio de suas boas ações. A expressão idiomática “rasgs-to-riche” é empregada para caracterizar o tipo de enredo edificante e moralista de Alger, de ascensão ou passagem da miséria à riqueza.

Figura 4



(Folha de rosto)

No centro da página a imagem estilizada de uma das torres já ardendo em chamas sobrepõe à tragédia passada a catástrofe coeva. A mesma manchete é reproduzida ao final do livro, encerrando-o, como sua terceira capa (figura 5) e imediatamente antes, portanto, da simbólica e sintomática contracapa, onde se

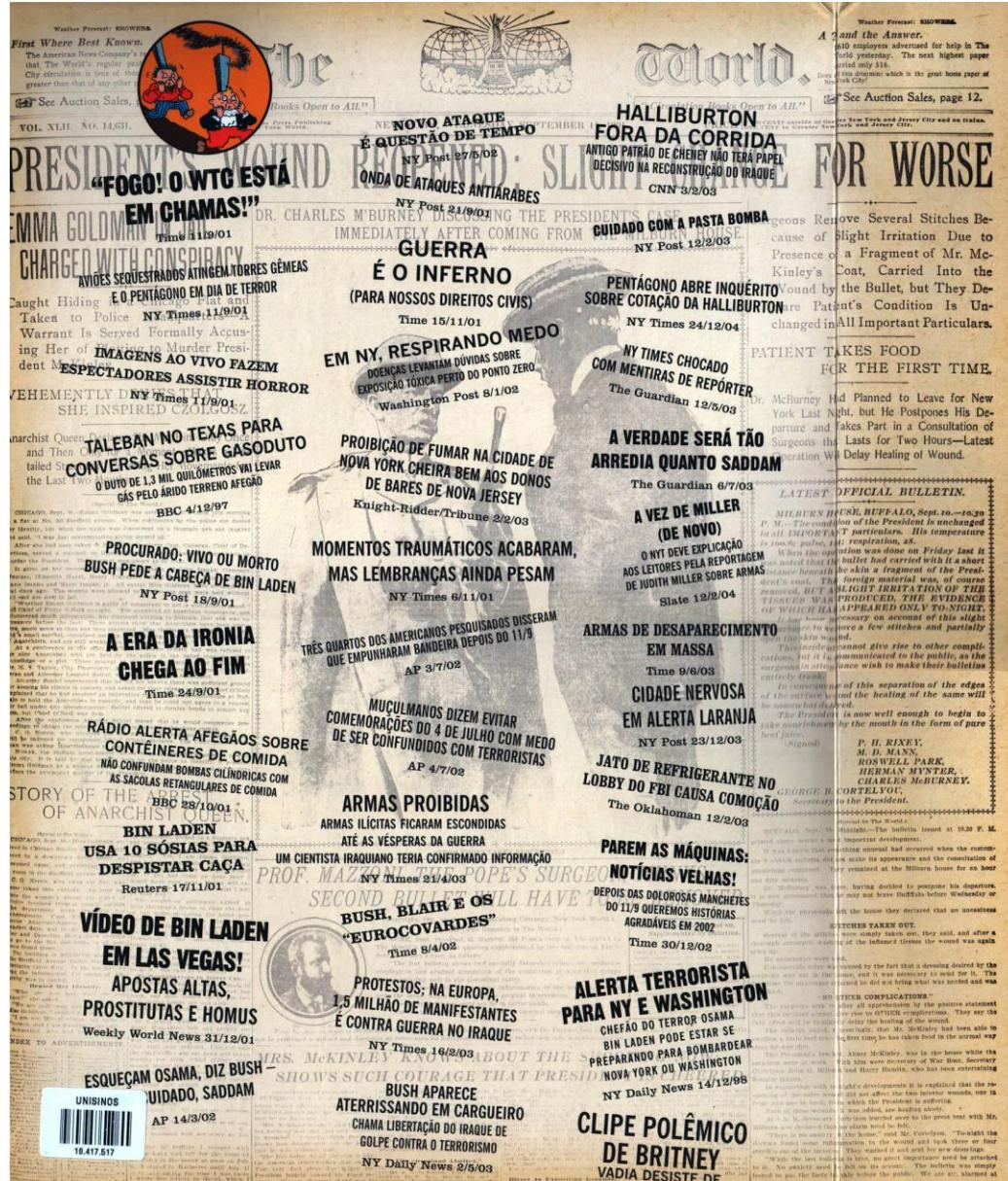
vislumbra as silhuetas de personagens em queda livre.<sup>10</sup> Mas na segunda, o efeito de choque temporal é produzido pelo contraste entre as manchetes de 1901 – e que incluem a cobertura da prisão de Emma Goldman, a “rainha anarquista” – levemente desbotadas e o palimpsesto de recortes de notícias atuais, pelo menos uma delas, sobre o “clipe polêmico de Britney”, aparentemente não vinculada diretamente ao atentado às Torres Gêmeas. Em ambas, a sensação de deslocamento temporal é, também, tátil, porque distintas ao toque – levemente mais ásperas – em relação às demais pranchas.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Na linguagem editorial ambas, folha de rosto e terceira capa, funcionam como “paratextos”, na definição de Gérard Genette, “aquivo por meio de que um texto se torna livro e se propõe como tal a seus leitores e de maneira mais geral ao público” (GENETTE, 2009, p. 16). Por outro lado, em *À sombra das torres ausentes* a “folha de guarda” e a terceira capa não estão em branco nem se limitam a apresentar informações genéricas sobre a obra. Ambas integram e são parte da narrativa, ocupando inclusive lugares estratégicos nela, o de abertura e fechamento (GENETTE, 2009, pp. 27-36).

<sup>11</sup> A escolha pelo *The World* tampouco é aleatória. Fundado em 1860, o jornal se tornou uma das principais vozes do Partido Democrata nos primeiros anos do século XX até seu fechamento, em 1931. Com tiragens que alcançavam um milhão de exemplares, foi pioneiro na impressão em cores e o primeiro a lançar um suplemento onde publicava histórias em quadrinhos, ainda em 1890. Pelas suas páginas passaram personagens que se tornaram referências no desenvolvimento das narrativas gráficas, como a tirinha Hogan’s Alley, conhecida por lançar o personagem Yellow Kid, de Richard Outcault, e The Captain and the Kids, de Rudolph Dirks.

Figura 5



(Terceira capa)

Em sua leitura de *À sombra das torres ausentes*, Kristiaan Versluys comenta brevemente sobre a reprodução das capas, que elas indicam “figurativamente, como Spiegelman interpreta a história como uma concatenação de choques, uma série interminável de feridas que não cicatrizam e continuam apodrecendo” (VERSLUYS, 2006, p. 982). Há algo na afirmação que demanda um pouco mais de atenção. Porque não me parece tratar-se apenas disso, de

uma “concatenação de choques” ou uma “série interminável de feridas” nunca cicatrizadas e em contínua putrefação.

Sem ser equivocada, a interpretação de Versluys parece perder de vista o fato de que sua abordagem sugere, mesmo que sutilmente, se não linearidade, pelo menos uma continuidade no modo como Spiegelman concebe e, especialmente, conta a história. No lugar da ideia de uma “série interminável”, me parece que ele lida com tempos plurais e contraditórios, e que é pela desmontagem e remontagem dessas temporalidades, mais que pela simples “concatenação”, que surgem os confrontos, o choque, entre o passado e o presente (DIDI-HUBERMAN, 2015, pp. 38-50). Trata-se, portanto, de uma operação dialetizante ao fazer aparecer, pela desorganização das imagens, as contradições e descontinuidades, preservando ou produzindo os intervalos onde se situa a crítica ao passado e ao presente. Analisando o conceito de “anacronismo”, Jacques Rancière afirma que fazer aparecer as condições de historicidade de um objeto, implica uma busca constante pela inteligibilidade daquilo que é pertinente aos indivíduos em tempos e espaços historicamente determinados. Mas igualmente fundamental, diz, é “conectar essa linha de temporalidade com outras, pela multiplicidade de linhas de temporalidades presentes em *um tempo*” (RANCIÈRE, 2011, p. 47).

O historiador da arte Georges Didi-Huberman avança um pouco mais em sua definição de anacronia. Se diante de uma imagem estamos, sempre, diante do tempo, “é preciso compreender que em cada objeto histórico todos os tempos se encontram, entram em colisão, ou ainda se fundem plasticamente uns nos outros, bifurcam ou se confundem uns com os outros (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 46). Dito de outro modo, não há, no anacronismo, concordância de tempos – e nisso concordam Didi-Huberman e Rancière – pois ele, o anacronismo, contém e atravessa múltiplas temporalidades, notadamente aquela que nos é contemporânea. Essas descontinuidades, ao recusarem uma

organização causal da narrativa histórica e permitirem dispor do tempo em diferentes níveis e velocidades, autorizam releituras que aproximam e inscrevem os passados no presente, revelando conflitos e contradições não resolvidas.

Graficamente, é pela colagem, já presente em *Maus*, mas utilizada abundantemente em *À sombra das torres ausentes*, que Spiegelman produz essa temporalidade anacrônica. Colar sobre a superfície de uma obra um material alheio a ela, diz Rosalind Kraus se referindo à fotografia, produz um efeito de estranhamento em quem a vê, e por diferentes razões: aproxima dois ou mais objetos distintos; reafirma o caráter representacional do objeto ao “desrealizá-lo” e, por fim, ao retomar e transformar o antigo e o restaurar, autoriza que o espectador produza, em relação a ele, novos sentidos (KRAUS, 2002, pp. 166-168). Camila Figueiredo, por sua vez, chama a atenção para o fato de que a aproximação entre textos dessemelhantes ressalta a falta de unidade entre eles e evidencia sua inadequação (FIGUEIREDO, 2013, 129-140).

Mas se choca pelo inusitado, como Figueiredo faz questão de ressaltar, o procedimento da colagem também permite retomar, pelo fragmento, o antigo, o inserindo anacronicamente em novos contextos e o ressignificando, o que vale para leitoras e leitores, mas também, e isso é importante em se tratando de Spiegelman, para o artista. Esse processo de restauração pretérita, não implica devolver a ele qualquer sentido unívoco perdido, mas, pelo contrário, reconhecer sua opacidade e ambiguidade, resistindo, assim, à objetificação do passado, o narrando a contrapelo e evitando o risco do esquecimento.

\*\*\*

O trabalho de restauração do passado é fundamental em situações de trauma. No caso especificamente do trabalho de Spiegelman, e isso já aparecia

em *Maus*, há um esforço narrativo que propõe, pela leitura estética, uma igualmente importante leitura ética das experiências e de acontecimentos extremos e difíceis. Ele tanto evita sua monumentalização e objetificação, como os mantém ativos no presente, não por meio da historiografia disciplinar e profissional, interessada muitas vezes no afastamento e estranhamento do passado, mas por meio da memória e da linguagem ficcional, capazes de provocar a “ilusão da presença”.

Gostaria de encerrar retornando a Hayden White, mencionado anteriormente, e às suas reflexões sobre o conceito de passado prático (WHITE, 2018, pp. 9-19) para tentar demonstrar que é justamente nessa escolha que reside a força do trabalho de Art Spiegelman. Uma das marcas distintivas entre o *passado prático* e o *passado histórico*, reside na abertura que o primeiro opera no passado, tornando-o e tomando-o como parte do presente. Não se trata de estabelecer entre eles uma relação contínua, e sim de reconhecer que o passado não apenas interessa ao presente, como permanece nele de diferentes maneiras: como conflito, como zona de disputa e de relações de força. Mas também como sonho e utopia, como possibilidade de se alargar a compreensão que temos de nós mesmos, alargamento que permite igualmente ampliar nossas possibilidades de escolhas futuras, nossos “horizontes de expectativa”.

Por isso a legitimidade – que tampouco significa paridade – conferida a outras formas narrativas que não apenas a historiografia. Por acionarem outras estratégias lexicais e de linguagem, além de conteúdos e informações mais comuns que aqueles manipulados por historiadores profissionais, elas não apenas aproximam de maneira mais eficiente os leitores presentes de temas e questões difíceis relativas ao passado, mas corroboram para efetivar a memória como uma experiência coletiva e partilhada, algo para o que Dominick LaCapra chama a atenção ao mostrar a importância do caráter performático da

linguagem dos quadrinhos na sua leitura de *Maus* (LACAPRA, 2009, pp. 161-205).

Além disso, é preciso insistir no caráter político da lembrança: quando recordamos, diz Manuel Cruz, fundamos o passado e estabelecemos aquilo que o filósofo espanhol denomina *fronteiras do tempo* (CRUZ, 2014, p. 34). E a capacidade de divisar o passado e o presente é condição imprescindível para a autodeterminação dos indivíduos, “encorajando-os a mapear suas próprias vidas e a escolherem um passado em conformidade com o futuro que eles desejam”, como afirma Herman Paul (PAUL, 2011, pp. 151-152) ao observar que a trajetória de Hayden White é tanto um projeto teórico como ético.

Reside aí o caráter prático do passado tal como figurado em obras como *À sombra das torres ausentes*. Frente a elas, e ao passado que delas emerge, mais que a compreensão empírica e teorizante que pergunta acerca da verdade contida nas coisas, há o incômodo e necessário exercício de se interrogar sobre o que precisamos fazer para que a barbárie não se repita, e como viver com a lembrança ativa da tragédia, politizando-a, condição para evitar sua reincidência.

## REFERÊNCIAS

## SITES

**The uncredited collaboration behind The New Yorker's iconic 9/11 cover.** The Atlantic. September 9, 2013.

<https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2013/09/the-uncredited-collaboration-behind-em-the-new-yorker-em-s-iconic-9-11-cover/279563/>

**MASON, Wyatt. The holes in his head.** New Republic, September, 27, 2004.  
<https://newrepublic.com/article/67797/the-holes-his-head>

HAJDU, David. **In the Shadow of no Towers: homeland insecurity**. New York Times, September, 12, 2004.

[http://www.nytimes.com/2004/09/12/books/review/in-the-shadow-of-no-towers-homeland-insecurity.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2004/09/12/books/review/in-the-shadow-of-no-towers-homeland-insecurity.html?_r=0)

**A comic-book response to 9/11 and its aftermath.** New York Times. August.7, 2004.

<https://www.nytimes.com/2004/08/07/books/a-comic-book-response-to-9-11-and-its-aftermath.html>

**Interview with Art Spiegelman** – NY Voices – 2004

<https://www.thirteen.org/nyvoices/transcripts/spiegelman.html>

**Cover.** The New Yorker. September, 24, 2001.

<https://www.newyorker.com/magazine/2001/09/24>

## BIBLIOGRÁFICAS

BORRADORI, Giovanna (ed.) **Philosophy in a time of terror: dialogues with Jürgen Habermas and Jacques Derrida**. Chicago and London: The University of Chicago Press, 2003.

CHILDERS, Jay P. The democratic balance: President McKinley's assassination as domestic trauma. **Quarterly Journal of Speech**, v. 99, n. 2, p. 156-179, 2013.  
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00335630.2013.775701>

CRUZ, Manuel. **Adiós, história, adiós: el abandono del pasado en el mundo actual**. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2014.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Diante do tempo: história da arte e anacronismo das imagens**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2015.

FEDERMAN, Cary. **The Life of an Unknown Assassin: Leon Czolgosz and the Death of William McKinley**. Crime, Histoire & Sociétés/Crime, History & Societies, v. 14, n. 2, p. 85-106, 2010.

<https://journals.openedition.org/chs/1192>

FIGUEIREDO, Camila. **A colagem em Maus e à Sombra das Torres Ausentes, de Art Spiegelman**. Aletria: Revista de Estudos de Literatura, v. 23, n. 3, p. 129-140, 2013.

<https://periodicos.ufmg.br/index.php/aletria/article/view/18560>

GENETTE, Gérard. **Paratextos editoriais**. Cotia: Ateliê Editorial, 2009.

GRUNER, Clóvis. **Quando as histórias ainda não eram faladas: o primeiro cinema e as narrativas visuais do passado**. In.: BENTIVOGLIO, Julio; TOZZI, Verónica (orgs.). Do passado histórico ao passado prático: 40 anos de Meta-história. Vitória: Milfontes, 2017.

HARTOG, François. **Regimes de historicidade: presentismo e experiências do tempo**. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.

KRAUSS, Rosalind. **O fotográfico**. Barcelona: Gustavo Gili, 2002.

LACAPRA, Dominick. **História y memoria después de Auschwitz**. Buenos Aires: Prometeo Libros, 2009.

LACAPRA, Dominick. **History in transit: experience, identity, critical theory**. Ithaca and London: Cornell University Press, 2004.

LE BRUN, Annie. **O sentimento de catástrofe: entre o real e o imaginário**. São Paulo: Iluminaras, 2016.

LEUCHTENBURG, William E. **O século inacabado: a América desde 1900**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editores, 1976.

LORENZ, Chris. **É preciso três para dançar um tango: estabelecendo uma linha entre os passados prático e histórico**. In.: BENTIVOGLIO, Julio; TOZZI, Verónica (orgs.). Do passado histórico ao passado prático: 40 anos de Meta-história. Vitória: Milfontes, 2017.

ORBÁN, Katalin. **Trauma and Visuality: Art Spiegelman's Maus and In the Shadow of No Towers**. Representations, v. 97, n. 1, p. 57-89, 2007.

<https://online.ucpress.edu/representations/article-abstract/97/1/57/95740>

PAUL, Herman. **Hayden White**. Cambridge: Polity Press, 2011.

RANCIÈRE, Jacques. **O conceito de anacronismo e a verdade do historiador**. In.: SALOMON, Marlon (org.). História, verdade e tempo. Chapecó: Argos, 2011.

SMITH, Philip. **Reading Art Spiegelman**. New York: Routledge, 2016.

SPIEGELMAN, Art. **A sombra das torres ausentes**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

VERSLUYS, Kristiaan. **Art Spiegelman's In the Shadow of No Towers: 9-11 and the Representation of Trauma**. MFS Modern Fiction Studies, v. 52, n. 4, p. 980-1003, 2006. <https://muse.jhu.edu/pub/1/article/209140>

WHITE, Hayden. **O passado prático**. ArtCultura. Uberlândia, v. 20, n. 37, jul-dez. 2018.

WHITE, Hayden. **El texto histórico como artefacto literario**. Buenos Aires: Paidós, 2003.

Recebido em Maio de 2023.

Aprovado em Junho de 2023.

**Os *Fumetti Tex Willer* – leituras e apropriações  
transnacionais do mito do cowboy estadunidense  
no Tempo Presente**

**The Fumetti Tex Willer - transnational readings and  
appropriations of the myth of the American cowboy in the Present  
Time**

*Emerson César de Campos*<sup>1</sup>

*Aline Ferreira Antunes*<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Professor Titular do Departamento e Programa de Pós Graduação em História da Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC e do Mestrado Profissional em Ensino de História. Possui graduação em Engenharia Civil pela Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC (1995), Graduação em História pela Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC (1997), Mestrado em História pela Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC (1999) e Doutorado em História pela Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC (2003). Atua junto aos temas: História do Tempo Presente; Culturas Políticas, Cidades; Migrações; Estados Unidos; História em Quadrinhos; História e Humor; História e Literatura. E-mail: [emerson.campos@udesc.br](mailto:emerson.campos@udesc.br).

<sup>2</sup> Professora da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal (SEEDF), Doutora em Performances Culturais pela Universidade Federal de Goiás (UFG), Mestre em História pela Universidade Federal de Uberlândia (UFU) e licenciada e bacharel em História pela mesma universidade. E-mail: [aline2.antunes@edu.se.df.gov.br](mailto:aline2.antunes@edu.se.df.gov.br).

## RESUMO

Propõe-se nesse artigo reflexões a partir de pesquisas realizadas nas áreas de História e Performances Culturais. A fonte de pesquisa são as Histórias em Quadrinhos (HQs) do personagem italiano Tex Willer, atualmente produzidas pela Sergio Bonelli Editore (SBE), uma criação de Giovanni Luigi Bonelli e Aurelio Galleppini, as quais seguem sendo publicadas desde 1948. Refletimos acerca de um produto de mercado híbrido (CANCLINI, 1999) e transnacional, fruto de culturas convergentes (JENKINS, 2009), que dialogam entre si e produzem tanto faroestes clássicos no cinema hollywoodiano, quanto *spaghetti westerns* numa ideia de região (BOURDIEU, 2010) aqui explicitada por *wilderness*. A partir da relação entre os *fumetti* (quadrinhos italianos) TEX e o cinema, analisou-se as performances dos leitores/fãs brasileiros da revista e suas devolutivas, sejam elas em formato de cartas, de *posts* (em grupos de Facebook e Instagram), tatuagens, cordéis, objetos pessoais ou mesmo produção de *cosplays* dos personagens principais das *fumetti* mais publicadas e mais longevas do gênero faroeste.

**PALAVRAS-CHAVE:** Tex Willer, *fumetti*, *western*, *cowboy*, fãs.

## ABSTRACT

In this article we propose reflections based on researches developed in History and Cultural Performances' areas. The source of research is the comics of the mostpocdes famous Italian character named Tex Willer, currently produced by Sergio Bonelli Editore (SBE), a creation of Giovanni Luigi Bonelli and Aurelio Galleppini that continues to be published since 1948. The reflections of the article are based on the concepts of hybridism (CANCLINI, 1999) and transnational market and convergent cultures (JENKINS, 2009), establishing a dialogue between them and the Westerns (both classical and *Spaghetti*) in an idea of region (BOURDIEU, 2010) explained by the concept of wilderness. We analyse the Brazilian fans performances from their own productions in a tribute to the Italian character, such as: letters, posts on Facebook or Instagram, tattoos, personal objects or even cosplays of the main characters of the most published and most long-lived *fumetti* in the Western genre.

**KEYWORDS:** Tex Willer, *fumetti*, *western*, *cowboy*, fans.

Há conhecido dissenso sobre as primeiras histórias em quadrinhos publicadas ou o primeiro personagem. Para Pierre Couperie, nasceram na Suíça; para Paul Gravett, os primeiros foram os mangás; para os brasileiros, Angelo Agostini, em 1867, publicou as primeiras tirinhas em jornais; mas para os estadunidenses, é o personagem Yellow Kid, de 1896, que deu início aos quadrinhos no mundo. A despeito disso, os quadrinhos constituem hoje um mercado amplo de publicações que abrangem os mais diversos gêneros, as mais diversas categorias, sendo adaptado para o cinema e vice-versa.

Este artigo é dedicado a explorar os diálogos estabelecidos entre as *fumetti* do personagem Tex Willer, produção da Sergio Bonelli Editore (SBE), na Itália, e o cinema *western* clássico e *spaghetti* a partir de conceitos que servem como embasamento teórico metodológico de análises dos quadrinhos aqui abordados, como convergência cultural (JENKINS, 2009) e hibridismo cultural (CANCLINI, 1999, 2019), analisadas nas intertextualidades estabelecidas entre as revistas *TEX* e o cinema, nas leituras dos fãs e nas produções livres dedicadas ao personagem (músicas, estatuetas, cordéis, desenhos), reveladoras do local de fala e da identidade desses fãs que se reúnem virtual e presencialmente em homenagem ao personagem de quadrinhos mais antigo do Velho Oeste.

Desta forma, está dividido em duas partes: na primeira analisamos as relações entre o cinema e os quadrinhos de Tex; e na segunda apresentamos as interpretações dos fãs, suas leituras, as releituras e as próprias produções em homenagem ao personagem. O título foi pensado a partir dos próprios *fumetti* bonellianos de western, na ideia de *wilderness*, e culmina nas interpretações, leituras, releituras e apropriações que os fãs fazem desse quadrinho produzido há mais de setenta anos. É preciso anotar, desde as primeiras páginas, a ideia de *wilderness* e outras categorias de análise que ela conduz: região, transnacionalismo, tradução cultural, discurso performativo e performance.

Uma problematização sobre *wilderness* nos é apresentada de forma inicial por Mary Anne Junqueira, em seu consistente trabalho, *Ao sul do Rio Grande*. Podemos encontrar em Junqueira (2000) reflexões sobre a imaginação social acerca dos Estados Unidos ao explorar as ideias de *wilderness* e fronteira, num espaço temporal recortado entre 1942 e 1970. Para nossa análise, é um período bastante representativo, visto que encerra o início da publicação de *Tex* (em 1948 na Itália, como apresentado) e na consolidação de uma cultura de massa na Europa e nos Estados Unidos e o início dela no Brasil. Ainda Considerando Junqueira (2000, p. 58), encontramos uma via para a ideia de *wilderness*: “A chave para se entender o significado está em perceber que *wilderness* é uma espécie de estado mental provocado pela observação de determinado lugar. [...] É o olhar do homem que dá sentido ao *wilderness*”.

Sendo assim, o olhar de Bonelli e Galleppini, para a criação de *Tex* e os demais personagens a ele articulados, é simultaneamente desterritorializado (pensado desde a Itália do pós Segunda Guerra Mundial), regional e transnacional. Em geral os personagens de *TEX* são inspirados em vivências interioranas, do culto a viver em área fronteiriça, o que implica em constante litígio, como bem elucidam as HQs do famoso *Ranger*. Sobre a vida interiorana, Scherer (2018, p. 31) nos mostra que: “[...] seria interessante aprofundar um estudo sobre as diferentes concepções de interior” aqui e para nosso propósito, trajados pelos personagens de *Tex*.

Há ainda as necessárias observações, mesmo que brevemente, acerca de região, fronteira, discurso performativo e transnacionalismo. Há ainda as necessárias, mesmo que brevemente, observações acerca de região, fronteira, discurso performativo e transnacionalismo. Segundo Pierre Bourdieu (2010, p. 114), “Ninguém poderia hoje sustentar que existem critérios capazes de fundamentar classificações ‘naturais’ em regiões ‘naturais’, separadas por fronteiras ‘naturais’”. Ainda para o sociólogo francês, a fronteira nunca é mais

do que o produto de uma divisão a que se atribui maior ou menor fundamento na “realidade” segundo os elementos que ela reúne, tenham entre si semelhanças mais ou menos numerosas e mais ou menos fortes. Finalizando esse raciocínio, o discurso regionalista é um discurso performativo, que tem em vista “impor como legítima uma nova definição das fronteiras e dar a conhecer e fazer reconhecer a região assim delimitada — e, como tal, desconhecida — contra a definição dominante, portanto, reconhecida e legítima, que a ignora.” (BOURDIEU, 2010, p. 116).

Dessa forma, para dar algum sentido à HQ aqui apresentada, é necessária a vontade de estarmos sempre atentos às inscrições culturais que são traduzidas pela e na experiência dos personagens de *Tex*. É o que nos mostra Bhabha (1998, p. 241) ao afirmar que “a cultura como estratégia de sobrevivência é tanto transnacional como tradutória. [...] transnacional porque os discursos contemporâneos estão enraizados em histórias específicas de deslocamento cultural.” Ainda se pode colocar, seguindo o escrito de Bhabha (1998, p. 241), que “a cultura é tradutória porque essas histórias espaciais de deslocamento – agora acompanhadas pelas ambições territoriais das tecnologias globais de mídia – tornam a questão de como a cultura significa, ou o que é significado por cultura, um assunto bastante complexo”. É a partir dessas leituras que as mídias das quais tratamos – quadrinhos e cinema – são aqui expostas.

## Cinema e quadrinhos

As revistas *TEX* são produções da Sergio Bonelli Editore, feitas em Milão, na Itália, e trazem as aventuras do personagem Tex Willer e seus parceiros Kit Carson, Kit Willer e Jack Tigre. O personagem foi criado em 1948 por Gian Luigi Bonelli (roteiros) e Aurelio Galleppini (desenhos) e segue sendo produzido até o presente momento, agora sob a responsabilidade de um grupo de roteiristas e um grupo de desenhistas devido à alta quantidade de revistas lançadas. Na Itália *TEX* tem produções periódicas (mensais) e algumas esporádicas, como especiais de férias, almanaques, edições gigantes ou coloridas. No Brasil são reproduzidas pela Mythos Editora em produções mensais, mas também em edições gigantes, ouro, platinum, cores, especiais de férias, dentre outras.

Tex é um personagem híbrido<sup>3</sup> que assume diversas identidades ao longo dos anos de produção e vai se constituindo aos poucos. Começa como um rancheiro do sul dos Estados Unidos, mostra-se um excelente cowboy, laçador, atirador; é convidado a compor o corpo de *Rangers*<sup>4</sup> do Texas. Casa-se com Lírio Branco, uma navajo filha do chefe indígena, com quem tem um filho, Kit Willer. O casamento traz para Tex seu nome indígena, Águia da Noite, um filho

---

<sup>3</sup> Aqui colocamos o hibridismo cultural presente nos quadrinhos e no próprio personagem Tex Willer, próximo do que é apresentado por BHABHA (1998), ao problematizar o hibridismo a partir de suas implicações socioculturais e políticas inscritas numa dimensão espaço temporal intervalar e articulada à constante complexificação entre a Tradição e a Tradução. Neste artigo, ambientamos as discussões em torno da Tradução Cultural. Nesse sentido, Bhabha (1998) coloca: “[...] hibridismo que articula seus problemas de identificação e sua estética diaspórica em uma temporalidade estranha, disjuntiva, que é ao mesmo tempo, o *tempo* do deslocamento cultural e o espaço do ‘intraduzível’” (p. 309).

<sup>4</sup> O corpo de *Rangers* constituía a polícia rural e de controle da Fronteira no Texas, responsável por investigar crimes diversos. Podem ser entendidos como patrulheiros ou agentes federais. Existem muitos trabalhos narrando as ações dos Rangers, contudo o mais elaborado trabalho foi realizado por Walter Prescott Webb há quase um século (1935). Ver: WEBB, Walter Prescott. **The Texas Rangers: a century of frontier defense**. Washington: Library of Congress, 1935.

mestiço conhecido por Falcão pequeno e o posto de chefe navajo, com a morte do sogro e da esposa.

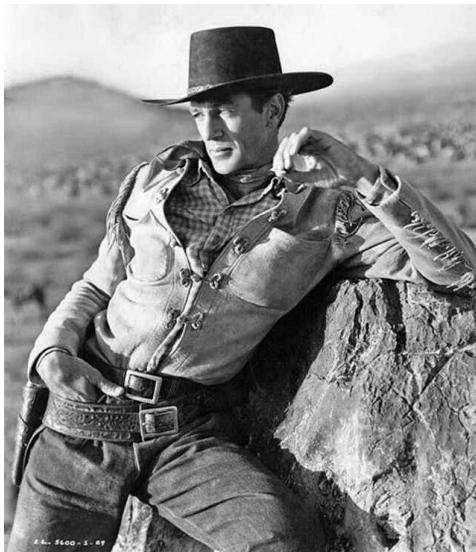
Águia da noite e seus parceiros frequentam vários lugares dos EUA, resolvendo questões diversas, sejam relacionadas aos povos indígenas, sejam a outros conflitos, como tráfico de drogas, armas (rifles) ou bebidas. Em suma, os *rangers* Kit Carson e Tex Willer são os que mais aparecem nas aventuras, indo da Califórnia ao Arizona, quase sempre trabalhando na assistência às tribos indígenas.

Inúmeras são as referências ao cinema presentes nas páginas das Revistas em Quadrinhos *Tex*, sejam por personagens criados em homenagem a atores, sejam ainda por narrativas feitas a partir de filmes, ou mesmo a transposição dos quadrinhos para as telas de cinema. Na HQ, já, desde a criação do personagem Tex, é visível a influência do cinema na concepção artística de Bonelli e Galleppini.

No quadro comparativo a seguir (Figura 1), o artista quadrinista Marco Bianchini<sup>5</sup> expõe a performance estética do cinema vivida pelo personagem Melody Jones, interpretado por Gary Cooper em *Along came Jones* (lançamento mundial em 1945), o que no Brasil recebeu o título de *Tudo por uma Mulher*, com a arte gráfica de Tex.

Figura 1 - Tex Willer (inspirado em Gary Cooper) na arte de Marco Bianchini.

<sup>5</sup> Marco Bianchini iniciou carreira na década de 1976 ilustrando revistas de ficção científica na Itália e em outros países. Não foi possível identificar com precisão a data de criação da imagem utilizada aqui. Contudo, por inferência, podemos indicar que a imagem tenha sido produzida na primeira metade da década de 1980. Para mais, consultar: [https://www.lambiek.net/artists/b/bianchini\\_marco.htm](https://www.lambiek.net/artists/b/bianchini_marco.htm).



Fonte: <http://texwillerblog.com/?p=78916>.

A primeira publicação de Tex Willer no Brasil ocorreu em 1971 pela Editora Vecchi. Os italianos Giovanni Luigi Bonelli e Aurelio Gallepini criaram os quadrinhos de Tex Willer logo após a Segunda Guerra Mundial, influenciados pela vitória dos aliados. A partir dessa criação, o diretor de cinema italiano Duccio Tessari, ícone do estilo *spaghetti western*, realizou o filme *Tex e il signore degli abissi*, em 1985, sendo Tex interpretado pelo ator italiano Giuliano Gemma, astro da citada estética (em seus variados estilos). O filme não teve o mesmo sucesso que o personagem alcançou nos quadrinhos. A fraca audiência levou Bonelli a não mais investir na Sétima Arte, mantendo *TEX* no nanquim, através da Nona Arte<sup>6</sup>, as HQs até os dias atuais.

<sup>6</sup> Há dissenso quanto a ordem exata das sete artes clássicas, pois é difícil estabelecer um ponto de início à discussão, que foi travada durante décadas por diversos estudiosos. Podemos marcar como ponto inicial (entre outros possíveis) o “Manifesto das Sete Artes”, de Ricciotto Canudo, intelectual italiano que publicou o citado manifesto em 1923. A partir de então, foram marcadas sete artes, a saber: Arquitetura, Escultura, Pintura, Música, Literatura, Dança, Cinema. Já neste século XXI, foram agregadas três outras artes: Fotografia, História em quadrinhos (cor, palavra, imagem), Vídeo Games (integra os elementos de outras artes adicionando a interatividade) e, por último, a arte digital (em que se integra artes gráficas computadorizadas 2D, 3D e programação).

Em realidade, *Tex e o senhor dos abismos* consegue ser um exemplo de produto híbrido<sup>7</sup>, uma vez que é influenciado pelas produções cinematográficas de western clássico, produzidos nos Estados Unidos, e dos *spaghetti*, produzidos na Itália. Vistas por Galep e Bonelli, foram adaptadas para as páginas de *TEX* e depois readaptadas para o cinema, novamente em um longa-metragem que, por sua vez, também é parte desta cultura híbrida que são os gibis de *Tex*, pois são adaptadas também pelos fãs (da revista e do cinema), conforme se pode observar na Figura 2.

É possível analisar várias performances no universo texiano. Primeiro consiste na relação entre o cinema e os quadrinhos e a própria leitura dos quadrinhos, quando os leitores precisam completar o fluxo narrativo das imagens e dos roteiros, espaço denominado por vinheta, uma vez que nem tudo está descrito. Outra é quando fazem *cosplays* dos personagens da revista, adotando para si vestimentas, hábitos e falas – sejam de Tex, Kit, Carson, Lilyth ou Tigre –, e demonstram isso em público (como em feiras e eventos livres, ou até mesmo em publicações de redes sociais).

### **O cowboy como construção de arte performática**

O cowboy é uma figura que se mantém presente no imaginário popular sendo replicado tanto pelos quadrinhos, quanto pelo cinema e pela literatura, mas é o cowboy estadunidense que se destaca em produções mundiais em diversos produtos de mercado. Segundo Eric Hobsbawm (2013), outros cowboys também existiram, estão presentes no imaginário popular de diversos países; porém, é a figura do homem sobre o cavalo, em pradarias, cenas

---

<sup>7</sup> Conforme Canclini (2011).

desérticas, ou cenas cujo fundo seja o *Monument valley*, que sobressaem e são constantemente replicadas e ressignificadas.

Intentando delimitar alguma diferença, o criador da *School of Cartoon and Graphic Art*, Joe Kubert (2011), aponta a alteridade entre cowboys e os cavaleiros. Para ele, estes seriam solitários, sem um lugar fixo de moradia, somente passando por regiões, mas sem se estabelecerem. Já aqueles seriam “vagabundos” (no sentido de serem andarilhos) e sempre encontravam um lugar para retornar (uma casa).

De acordo com o historiador Lucas Reis (2015, p. 18), histórias sobre o Oeste e a fronteira eram contadas nos Estados Unidos do século XIX, e “uma versão romanceada dos acontecimentos foi criada pelas narrativas orais, pela música *folk* e pelas *dime novels*, os romances baratos”.

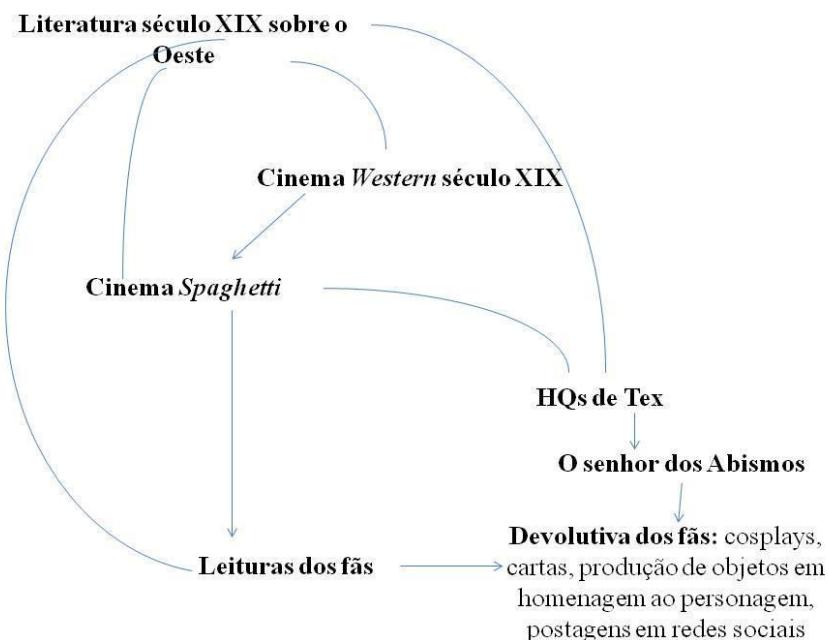
Elaboramos a Figura 2 que demonstra os diálogos estabelecidos entre tais produtos de mercado. São as literaturas do século XIX sobre o Oeste e as ideias de fronteira que são lidas pelos produtores de cinema western ainda no mesmo século. Contudo são os anos seguintes que transformam tais leituras em *spaghetti* (a priori tratado de maneira pejorativa para referir-se às produções italianas – que não eram clássicas), mas que também conquistaram mercado.

É a partir da ressignificação de tais produções (hollywoodianas ou *spaghetti*) que as Bonellianas e Galeppiannas serão feitas conferindo corpo e adaptando ao longo dos anos as temáticas das revistas *TEX*. A trajetória da revista, no entanto, não se esgota em sua produção, pois conta com leituras e releituras de fãs em todo o mundo (com destaque para leitores portugueses e brasileiros) que criam entre si redes de diálogos e trocas, *cosplays*, produções em homenagem ao ranger, cartas, e, atualmente, posts em redes sociais, proporcionando espaços de interação (sejam positivas ou negativas; sejam polêmicas ou não).

Tex Willer até o presente momento segue não sendo publicado nos Estados Unidos. Em larga medida isso insinua algumas ideias, das quais podemos certamente realizar inferências. Uma primeira é de ordem do hibridismo em sua face aqui sugerida em diversos momentos. Em muitos sentidos a ideia de hibridismo não elimina a problemática dos lugares, ao contrário, a polemiza ainda mais. O texto hoje clássico de Pierre Nora (1993, p.22) disserta a respeito: “lugares, portanto, mas lugares mistos, híbridos e mutantes, intimamente enlaçados de vida e morte de tempo e eternidade; numa espiral do coletivo e do individual, do prosaico e do sagrado, do imóvel e do móvel”.

Uma segunda inferência tem relação direta com o binômio nascido apartado, que é a relação memória-história. Ainda seguindo Nora (1993), quando ainda habitamos a memória não há necessidade de lhe consagrar lugares, pois ela “é mais um quadro do que um conteúdo; é um significado sempre aberto, um conjunto de estratégias, uma presença que vale menos por aquilo que é do que por aquilo que dela se faz” (NORA, 1993, p.25). Bem sabemos o que se faz da memória sobre cowboy nos Estados Unidos, cujas narrativas históricas a materializam em deliberada ação para o mercado, quer seja gráfico (HQ’s dos Heróis), quer seja audiovisual (os incontáveis faroestes no cinema). Por ser tratar de uma experiência ainda bastante identificável o ser cowboy nos Estados Unidos (em particular a região por onde transita Tex Willer), em nossa compreensão, não se publica o Tex Willer naquele país. Afinal, mercadologicamente *the spread* da cultura impressa e audiovisual dos Estados Unidos e dele para o mundo, precisa partir de uma base cultural bem mais próxima do destino manifesto, o que também nos coloca algum limite (cujo mercado parece ser o mais premente) no que aqui tratamos por hibridismo.

Figura 2 – Hibridismo cultural em *TEX*



Fonte: elaborado pelos autores.

Christopher Frayling, em seu livro *Spaghetti westerns – cowboys and Europeans from Karl May to Sergio Leone* (2006), procura fazer um estudo transdisciplinar em que aborda questões sobre produção e consumo dos westerns. O autor afirma que o termo *spaghetti western* foi utilizado (pejorativamente) pelos críticos estadunidenses para referirem-se às produções italianas de western (FRAYLING, 2006, p. XXI), assim como produções de outros países, como *Paella Westerns* (para Espanha), *Chop Suey Westerns* (para Hong Kong) ou ainda *Curry Westerns* (para os produzidos na Índia) (FRAYLING, 2006, p. XXI).

Não é somente *TEX* que faz referências claras ao cinema (e à literatura também). Outros personagens da Bonelli foram inspirados em figuras reais, como Ken Parker (baseado em Robert Redford), Dylan Dog (baseado em Rupert Everett), Nick Raider (Robert Mitchum), Mágico Vento (Daniel Day-Lewis), Julia Kendall (Audrey Hepburn) ou Harlan Draka (Ralph Fiennes), o que é

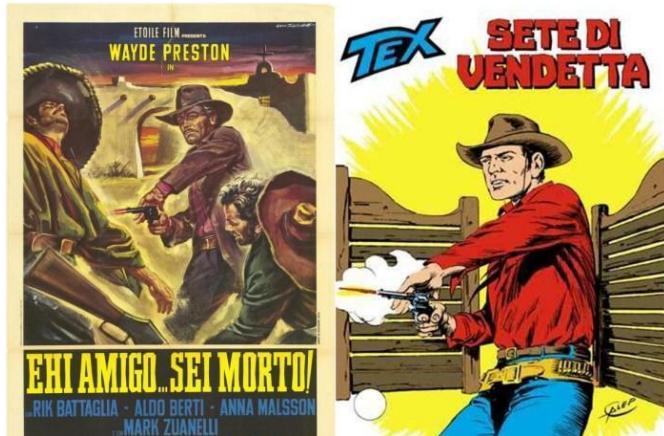
próprio dos produtos de mercado (estabelecer diálogos, utilizar inspirações de outras produções).

Os diálogos entre o cinema e os quadrinhos Bonellianos não se baseiam somente nos clássicos de John Ford como *No tempo das Diligências*, mas também vemos referências a Sergio Leone ou a campeões de bilheteria como *Por um punhado de dólares*, com Clint Eastwood (1964). É no universo de amplas produções nos EUA, Itália e Espanha que *TEX* é lançada, e o personagem vai aos poucos se adaptando e criando uma identidade de

homem solitário, duro, de moral rígida e ética inquestionável, pronto a tomar as dores dos desprotegidos combatendo todo tipo de injustiça no oeste cruel, determinado a ir até às últimas consequências não importando contra quem iria erguer seus punhos ou acionar seu par de colts. Exatamente o arquétipo do homem do oeste selvagem das produções western. (DISTRAÇÃO PLANEJADA, 2017, s. p.).

Segundo Elizabeth Leake (2018), a imagem do deserto que aparece nas páginas de *TEX* não remetem aos EUA, mas sim à África, pois muitos filmes divulgados na Itália do período fascista foram filmados nos desertos africanos. O autor Hughes (2009) também havia ponderado isso com relação ao cinema *spaghetti*, cujas produções eram da Espanha ou da própria Itália. Exceto às referências ao *Monument Valley* ou ao *Grand Canyon*, essas duas paisagens são as mais representadas nos quadrinhos (e no cinema) e são vistas no imaginário popular como um marco do faroeste, claras referências aos Estados Unidos.

Figura 3 – Capa de filme e capa de *fumetti* de *TEX* em homenagem.



Fonte: DISTRAÇÃO PLANEJADA, 2017.

Além de capas, há cenas reproduzidas nas aventuras de Tex, como em *L'uomo sbagliato*, di Tito Faraci e Giampiero Casertano, com homenagens à *Ombre Rosse* (*Stagecoach*, 1939, John Ford), conforme Figura 4.

Figura 4 – Tex e Ringo.

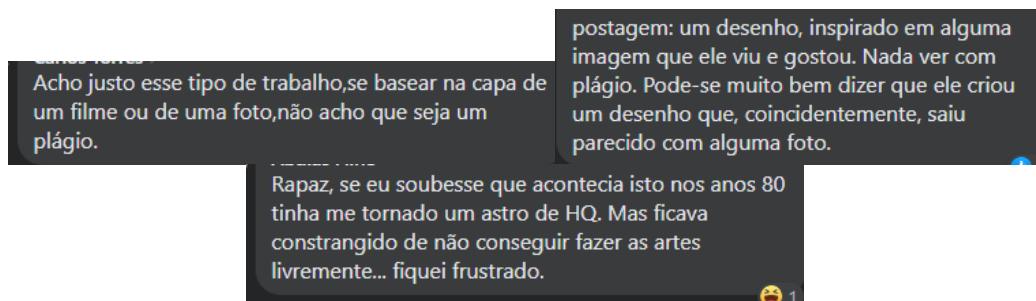


Fonte: DISTRAÇÃO PLANEJADA, 2017.

Ao longo dos anos de produção, Galep inspira-se em cenas e capas de filmes para as revistas do ranger. Nesse sentido, alguns fãs colocaram em discussão as adaptações quanto possibilidade de plágio. Para a maioria as adaptações não constituem plágio, e alguns comentários tem alguma

comicidade em reflexões e desejos próprios sobre suas tentativas frustradas como desenhistas como indicado a seguir (Figura 5).

Figura 5 – Comentários dos fãs sobre plágio em adaptações.



Fonte: *printscreen* do grupo fechado do *Facebook Tex Willer Fumetti World*.

O questionamento sobre a autenticidade ou não dos criadores de *TEX* sobre plágio pode não considerar que a própria imagem do Oeste e do cowboy perpassa o imaginário popular de várias sociedades e que seja um produto híbrido, feito a partir de releituras e apropriações do próprio cinema. Tanto a cultura do western quanto a do cowboy não possuem lugar, tão pouco propriedade. Ela está presente em vários lugares, e isto Hobsbawm (2013) deixa claro em seu texto ao mostrar que a figura do cowboy esteve presente no imaginário social de vários países. Assim como também afirma Elizabeth Leake (2018, s. p.), “[...] le figure dell’eroe western e del cowboy non sono proprietà esclusiva della storia culturale americana.”<sup>8</sup>; isto é, trata-se de uma imagem apropriada por diversas culturas e diversas artes.

Para a pesquisadora, o mundo narrativo de *TEX* está estruturado tanto nas referências culturais italianas como nas estadunidenses. Além disso, os próprios leitores reconhecem em Tex a figura do cowboy que veio do próprio cinema.

<sup>8</sup>A figura do herói de western e do cowboy não são propriedade exclusiva da história cultural americana [sic]. (Tradução dos autores).

I lettori italiani si riconobbero facilmente in questo nuovo cowboy. Lo avevano già conosciuto, sotto altre spoglie, negli eroi, spesso aviatori o ufficiali, del cinema dell'era fascista. E dunque Tex Willer concedeva sì una forma d'evasione narrativa agli italiani usciti dalla dittatura, ma lo faceva riproponendo molti degli stilemi caratteriali e fisici degli eroi fascisti. In questo, Tex non corrispondeva per nulla al tipico cowboy della tradizione cinematografica americana dell'epoca: in genere un bravo ragazzo, un po' sovrappeso, un cuore allegro che amava cantare intorno al fuoco. Tex non è nulla di tutto ciò. Il carattere è prettamente italiano. (LEAKE, 2018, s. p.)<sup>9</sup>.

Ainda nessa dimensão da arte voltada à mitificação do *cowboy*, é possível encontrar inúmeras performances musicais que tomam por referência a experiência existencial do ser *rider*, como a canção escrita por Ed e Patsy Bruce em 1975<sup>10</sup>, recomendando às mães que eduquem seus filhos para profissões como medicina ou direito e não para serem cowboys, os vinculando à uma experiência social constituída na inabilidade de amar (e de fixar residência) somada a uma constante solidão.

Mammas, don't let your babies grow up to be cowboys  
Don't let'em pick guitars or drive them old trucks.

<sup>9</sup> Os leitores italianos reconheceram facilmente esse novo cowboy. Eles já o conheciam, sob outras formas, nos heróis, muitas vezes aviadores ou oficiais, do cinema da era fascista. E assim Tex Willer concedeu uma forma de fuga narrativa aos italianos que haviam saído da ditadura, mas o fez reproporando muitos dos personagens e características estilísticas físicas dos heróis fascistas. Nisso, Tex não correspondia em nada ao típico cowboy da tradição cinematográfica americana da época: geralmente um bom menino, um pouco acima do peso, com um coração alegre que adorava cantar ao redor do fogo. Tex não é nada disso. O personagem é puramente italiano. (LEAKE, 2018, s. p.). (Tradução dos autores).

<sup>10</sup> A canção referenciada é *Mammas Don't Let Your Babies Grow Up to Be Cowboys*, um *country* gravado pela primeira vez por Ed Bruce, escrita por ele e sua esposa Patsy Bruce e lançada como single em 15 de novembro de 1975. No começo de 1976 a música alcançou a 15<sup>a</sup> posição nas paradas *Hot Country Singles*. Membros do *Western Writers of America* escolheram a canção como uma das 100 melhores canções ocidentais de todos os tempos. Também é o ano (1976) no qual o artista quadrinista Marco Bianchini iniciou carreira ilustrando revistas de ficção científica na Itália e em outros países, conforme exposto anteriormente nesse mesmo artigo.

Let'em be doctors and lawyers and such  
Mamas don't let your babies grow up to be cowboys  
'Cause they never stay home and they're always alone  
Even with someone they love.  
Cowboys ain't easy to love and they're harder to hold  
They'd rather give you a song than silver or gold  
Road-Star belt buckles and old faded Levis  
And each night begins a new day  
If you don't understand him, and he don't die Young  
He'll probably just ride away [...]. (BRUCE, 1975)<sup>11</sup>

### Tex e o senhor dos Abismos

As HQs que deram origem ao único filme produzido sobre o personagem Tex Willer foram publicadas originalmente na revista *Tutto Tex*, números 101 a 103, sob os títulos de *El Morisco*, *Sierra Encantada* e *Il Signore dell'Abisso*. Já no Brasil foram republicadas duas vezes. A primeira pela Editora Vecchi, em 1980, sob os títulos de *O bruxo Mouro*, *O mistério das pedras venenosas* e *A caverna do vale dos gigantes*. A segunda vez pela Mythos Editora, em 1999, sob os títulos de *O enigma das pedras verdes*, *Tex e o senhor do abismo* e *Pacto de morte*.

O filme (Figura 6) foi lançado em 1985 sob a direção de Duccio Tessari e sob a responsabilidade da Rai Tv, e foi a única produção cinematográfica das aventuras de Tex Willer.

---

<sup>11</sup> Mães, não deixem seus filhos crescerem para serem cowboys. Não deixem eles escolherem violões ou dirigir suas velhas camionetas. Faça-os virarem doutores, advogados e tal. Mães, não deixem seus filhos crescerem para serem cowboys porque eles nunca estarão em casa e estarão sempre sozinhos mesmo com alguém que eles amem. Um cowboy não é fácil de amar, e são difíceis de prender. Eles preferem te dar uma música a prata ou ouro. Fivelas Road-Star e velhas e desbotadas Levis. E em cada noite, começa um novo dia. Se você não conseguir entenderlo e ele não morrer jovem, ele provavelmente irá partir. (Tradução dos autores).

Figura 6 – Capa do DVD.



Fonte: <https://eraumavezooeste.wordpress.com/tag/tex-e-os-senhores-do-abismo/>.

Nas HQs e no filme, Tex e Carson são envolvidos em uma investigação que envolve mistério: o corpo da pessoa assassinada fica petrificado como se fosse uma múmia, instantaneamente. Perseguindo a investigação, dirigem-se para o México (com autorização do corpo de rangers) para conseguirem informações mais precisas com El Morisco, grande conhecedor da ciência. Lá descobrem que se tratava de uma pedra e que as mortes estavam ligadas ao desaparecimento de rifles dos Estados Unidos (cujo rastro se perdia no México).

A questão central da narrativa é a tentativa de retomar a glória dos descendentes dos Astecas e expulsar aqueles que escravizaram os indígenas, conforme explicado no diálogo abaixo (Figura 7) entre os personagens principais, ainda no início da investigação.

Figura 7 – Diálogo de TEX



Fonte: BONELLI; LETTERI, maio 1999, p. 70.

Com a ajuda de Morisco, serviçal pessoal de Euzébio, da polícia mexicana Rurales e de seu filho Kit Willer, Jack Tigre (e mais uma dúzia de navajos de sua tribo), Tex e Carson conseguem desvendar os mistérios das mortes. Eles encontram os comerciantes ilegais de rifles e exterminam o grupo que estava envolvido com um grupo de indígenas descendentes dos apaches que buscavam a re-ascensão de seu povo. A aventura termina com a fala de Tex sobre a motivação dos descendentes de astecas na busca da glória ao mesmo tempo em que o templo ruía (Figura 8).

Figura 8 – Cena final.



Fonte: BONELLI; LETTERI, maio/1999, p. 62.

O filme *Tex e o senhor dos abismos* é baseado no gibi homônimo e foi lançado em 1985 com a participação de Giuliano Gemma como ator principal, representando Tex Willer, conforme já apontado (Figura 9).

Figura 9 – os personagens principais Kit Carson, Tex Willer e Jack Tigre.



Fonte: <https://blogs.uai.com.br/opipoqueiro/2019/03/13/tex-e-o-faroeste-nos-quadrinhos/>.

O início do filme conta com uma narração para situar as pessoas que não conhecem o gibi, apresentando o ranger e seu nome indígena e explicando onde a história se passa. Logo em seguida corta a cena para um branco e um indígena cavalgando juntos. Aos poucos a câmera se aproxima e vemos Jack Tigre e Águia da noite.

Eles identificam um dos Navajos que estava desaparecido, chamado Natany, enterrado no deserto. Tex segue os rastros dos assassinos do indígena e os encontra logo à frente comercializando rifles e whiskys com navajos. Em seguida retorna à cena para a aldeia navajo onde Kit Carson se aproxima à procura de Tex para auxiliá-lo em uma questão de desaparecimento de alguns rifles do exército.

Os três *pards*<sup>12</sup> partem então em uma investigação que os leva ao México, onde pedem ajuda de El Morisco, considerado um bruxo, mas grande conhedor de plantas medicinais e da ciência.

São várias referências ao Oeste, desde a tribo indígena, às bebidas alcoólicas (cerveja e *whisky*, tequila no México), armas (*colts*, *winchesters*, flechas, punhais), até elementos culturais indígenas (cocar, roupa, tendas, cavalos sem sela).

Após muita investigação, pancadarias, tiroteios e perseguições, Tex, Kit e Tigre desvendam o mistério do tráfico de rifles, além de mergulharem em um universo de magia e feitiçaria dos descendentes dos Astecas. O filme termina com os *pards* retornando para a aldeia navajo após resolverem o problema, e a cena se transforma em um plano aberto de uma paisagem do Oeste.

Figura 10 – Giuliano Gemma representando uma cena clássica de *TEX*: tiroteio



Fonte: <https://texwillerblog.com/as-avaliacoes-do-mattheus-%E2%80%9Ctex-e-o-senhor-do-abismo%E2%80%9D/>.

O fato de ser uma narrativa que envolve elementos místicos e de magia foi muito criticado por fãs do personagem, pois não representa a maioria das histórias que são de faroeste (SANTIAGO, 2022; ARAÚJO, 2013). Segundo

<sup>12</sup> Termo cunhado por Bonelli para referir-se aos parceiros de Tex. Hoje o termo foi apropriado pelos fãs do ranger, também se intitulando *pards*, utilizado como cumprimento também nas postagens de redes sociais dos fãs brasileiros.

Mattheus Araújo (2013), o vilão do filme não são os vilões de Tex Willer, como Mefisto ou seu filho Yama, mas sim o próprio enredo escolhido para lançar o personagem no mercado cinematográfico.

Outros pontos criticados, para além do gênero sobrenatural/místico, foram os efeitos especiais de baixa qualidade, os longos intervalos entre uma cena e outra de ação, diálogos extensos e com muitas informações técnicas que não interessam ao telespectador, a trilha sonora e o baixo orçamento. No entanto, há pontos positivos, como o fato de seguirem fielmente os personagens e o roteiro dos quadrinhos, transpondo para o cinema muito próximo de como a história ocorreu nas revistas.

Segundo Bratz (2011), existem alguns pontos que explicam a má recepção do filme e a baixa bilheteria. Além do que já foi apontado, há o fato de ter sido pensado para ser uma série televisiva e não um longa-metragem. Além disso, o filme foi lançado na Mostra de cinema de Veneza na mesma seção que *De volta para o futuro* e *Mad Max – além da cúpula do trovão*, o que desfavoreceu *O senhor dos abismos* tanto pela comparação com outros filmes, quanto pela má classificação do gênero (ao invés de ser lançado na seção de western, ficou na seção de ficção científica).

O filme ficou marcado como uma produção ruim e é assistida pelos fãs em respeito ao ranger e por curiosidade, porém não teve uma bilheteria que fizesse Bonelli querer prosseguir com Tex no cinema. “O pior de tudo, é que ficaram ‘sequelas’ do filme. Como o filme foi um fiasco, hoje nenhuma produtora se arriscaria a fazer outro filme do ranger, ainda mais que o gênero *western* é pouco explorado no cinema nos dias de hoje.” (ARAÚJO, 2013, s. p.).

Lucas Reis (2015, p. 49) afirma que os filmes de western não são um gênero cinematográfico estático ou inerte, mas que “transformou-se durante todas as décadas, renovando-se na forma e no conteúdo.” Assim também são as

novas coleções das revistas *TEX*, como a da Salvat que forma uma aquarela quando todos os volumes são colocados na estante; ou com a coleção *Graphic Novel*, numa tentativa de renovar e ampliar o público leitor.

Apesar dessas tentativas, em conversas informais com editores tanto na Itália (na SBE) quanto no Brasil (Mythos), foi colocado que os fãs de Tex não são muito receptivos às mudanças na revista. Eles preferem as histórias clássicas em preto e branco e não em cores; e revistas que porventura possam alterar a “essência” ou “identidade” do personagem, do ponto de vista dos fãs, não são bem recebidas, consequentemente, vendem menos.

### Leituras e releituras: os fãs de *TEX*

*TEX* ainda tem o maior mercado consumidor de *fumetti* e segue como líder de publicações, inclusive com histórias inéditas, batendo seu próprio recorde. No Brasil, os fãs de Tex Willer não somente adquirem as revistas, como também produzem leituras e releituras sobre elas, sobre os personagens e as narrativas; e fazem *cosplays* e produtos, como músicas, cordéis, estátuas, canecas, chaveiros, camisetas.

Em páginas de Facebook e Instagram, com grupos abertos e fechados dedicados ao ranger, os fãs se expressam das mais diversas formas, tecendo homenagens, como a charge a seguir (Figura 11), que usa a comemoração dos anos de publicação da revista *TEX* para provocar humor com os *pards* Tex e Tigre postado pelo fã S. S.<sup>13</sup> em 13 de setembro de 2020.

<sup>13</sup> Todos os nomes de fãs foram abreviados pelas iniciais do nome e sobrenome a fim de preservar as identidades.

Figura 11 – Charge produzida pelo fã S. S. em comemoração aos anos de  
publicação da revista.



Fonte: *printscreen* de página do Facebook.

Além de caricaturas, charges, desenhos livres, há produções musicais (tanto em inglês quanto em português) dedicadas ao ranger. O cantor e compositor brasileiro Luiz Caldas lançou em 2014<sup>14</sup> uma música dedicada ao ranger. Na música, que começa com uma melodia de faroeste, ele explora detalhes da vida do cowboy, descrevendo paisagens (pradarias e montanhas), os nomes dos *pards* de aventuras, tribos indígenas como os Sioux e os Apaches. No refrão, Luiz Caldas define em poucas palavras as características mais marcantes da identidade de Tex Willer: "eu sou calmo, sou feroz, sou navajo, sou cowboy."

O compositor Graziano Romani também escreveu uma homenagem a Tex com o álbum *My name is Tex*, lançado em 2011, com 13 faixas diversificadas

<sup>14</sup> Sobre o assunto, recomendamos a leitura do post VÍDEO: TEX E A NASCENTE, MÚSICA DE LUIZ CALDAS DEDICADA AO RANGER, publicada no Tex Willer Blog, por José Francisco. Disponível em: <https://texwillerblog.com/video-tex-e-a-nascente-musica-de-luiz-caldas/>.

dedicadas aos personagens da revista<sup>15</sup>. Em um country animado, o cantor e compositor italiano escreve em primeira pessoa, como se o eu lírico fosse o próprio Tex, que é apenas um homem, que é rápido no gatilho. Traz também detalhes históricos sobre a trajetória do personagem, como o fato de ter sido treinado por Gunny Bill, de ser um ranger e de se chamar Águia da Noite.

Além disso, o fato de colecionar as revistas em si já constitui boa parte da identidade dos fãs texianos, inclusive aparecendo no *Guiness Book*. Para o fã Constantino Ferreira (2006),

quem lê Tex não consegue ficar indiferente ao ranger. Fascina por ser uma personagem com caráter [sic] humanitário que luta sempre para fazer triunfar a justiça. Diferente dos heróis da época, Tex é um homem duro. É uma personagem destinada a um público mais maduro. Tex é um justiciero decidido, capaz de agir fora da lei, se a situação o exigir. Outro factor [sic] que contribuiu para a eleição é que Tex alia diversão e cultura. Foi com Tex que fiquei mais intelectuado da cultura dos índios, da vida dos pioneiros, de episódios marcantes e reais na história dos Estados Unidos da América (FERREIRA, 2006, s. p.).

Foi possível perceber nas entrevistas<sup>16</sup> conduzidas por José Carlos (Zeca que é considerado o maior colecionador do mundo), publicadas em seu blog Tex Willer Blog – administrado em parceria com Mário João Marques (Marinho), alguns pontos que caracterizam os leitores de *TEX*, revelando que, assim como nos quadrinhos, na vida real há pontos de convergência e de divergência entre os fãs que, apesar de não serem homogêneos e não reproduzirem discursos unificados, possuem pontos em comum nas interpretações sobre Tex e nutrem uma paixão pelo personagem que se revela

<sup>15</sup> Sobre o assunto, recomendamos a leitura do post disponível no Tex Willer Blog: <https://texwillerblog.com/my-name-is-tex-de-graziano-romani/>.

<sup>16</sup> Estas análises foram feitas com base em todas as entrevistas realizadas pelo blog Tex Willer Blog e lá publicadas. <https://texwillerblog.com/category/entrevistas/>. Todas foram lidas e os dados compilados para análise.

não só nas entrevistas, como também nas coleções acumuladas ao longo dos anos, na maneira de referirem-se aos personagens. Poucos entrevistados dizem que Tex é apenas um hobby, mas veem o personagem como uma *persona* que está além dos quadrinhos. Isso se expressa inclusive nos *cosplays*: a vontade de ser o próprio personagem e de guiar suas ações pelas ações do ranger que consideram valoráveis.

Há um ponto comum ao afirmarem que gostam da honra e da justiça que não existem mais (saudosismo do que não viveram). Apesar disso, criticam a violência exagerada de TEX, o cigarro, a presença diminuta das mulheres e o autoritarismo do personagem em relação a seus *pards*; no entanto, elogiam o realismo do western retratado nas páginas preto e branco (as paisagens), mesmo os lugares que nunca visitaram, mas que reconhecem de filmes ou séries estadunidenses (como o Monument Valley ou o Grand Canyon).

Os fãs, ao dirigirem-se ao personagem, o caracterizam como um irmão mais velho, pai, amigo, sempre remetendo também às figuras masculinas importantes em sua própria trajetória. Esses fãs projetam em sua vida aquilo que gostariam de ser; acreditamos que projetam inclusive em seus filhos (como muitas fotos presentes nas entrevistas demonstram). Essa devolutiva é um resultado das leituras empreendidas de TEX enquanto performance, enquanto produto cultural híbrido, tanto na produção (feito por artistas diversos ao longo dos anos), quanto na recepção.

Esses leitores de TEX são em sua maioria homens, na faixa de 30-60 anos, e concentram-se na região Sul e Sudeste do Brasil, por vezes se denominam texianos, teximaníacos e *pards* (fazendo referência ao próprio termo de Bonelli). É possível perceber nos discursos desses leitores/fãs palavras do meio acadêmico, como subjetividade, mentalidade, inconsciente coletivo, o que revela que alguns leitores trazem para suas interpretações, noções que extrapolam os quadrinhos em si e estão presentes no âmbito acadêmico.

A falta de divulgação de dados da Mythos aqui no Brasil dificulta um trabalho mais fidedigno a respeito da quantidade (ao menos aproximada) de fãs, de colecionadores, de quantidades de vendas, etc. Essa falta de dados preocupa inclusive os próprios fãs ao não saberem a quantas anda as publicações da editora e se será possível a manutenção do personagem em um futuro breve.

Acreditamos que o ápice da apropriação cultural de Tex hoje seja os *cosplays*. Partem do cinema, dos quadrinhos e apropriam-se dessa cultura híbrida por si só (CANCLINI, 2019), e transportam-na para si próprio. “Fazer cosplay nos leva a algo além de meramente colocar a roupa de um personagem ou figura histórica, mas também é uma manifestação artística.” (CLAUDIO, 2021, s. p.).

No congresso dedicado ao ranger, realizado na cidade paulista de Limeira em 2018, várias pessoas foram usando um *cosplay* de Tex. Simultaneamente, estava ocorrendo também um evento de Role-playing games (RPG) e comércio de produtos Geeks no primeiro andar, enquanto no térreo e estacionamento haviam mais bancas dedicadas ao personagem Tex com comércio de HQs e objetos, palestras, circulação de *cosplays* de Lilith, Águia da noite, Jack Tigre, Kit Carson, Kit Willer, presença de desenhistas, lançamentos de livros, sebos etc. A diferença de público era nítida principalmente pelas roupas e os *cosplays*. Percebemos fãs de outros personagens flanando pelas mesas dedicadas a Tex, mas o contrário já não ocorria. Isso posto, talvez pelo próprio fato de os fãs texianos serem mais fechados para novas leituras. Em conversas informais, tanto com fãs, leitores, quanto com pessoas da própria administração da Mythos Editora e da SBE, foi afirmado que, apesar de não haver uma pesquisa estatística, há um sentimento entre os administradores responsáveis pelas tiragens das revistas *TEX* (tanto na Itália quanto no Brasil) de que o público leitor desta revista, aqui no Brasil, não consome outros estilos

de HQs, a não ser que se aproximem do tema e estilo (como Zagor ou Mágico Vento<sup>17</sup>).

Por outro lado, há uma preocupação em renovar ou ampliar o público leitor para que a revista não tenha suas reproduções canceladas. Em momentos diversos, a Mythos Editora, responsável pelas reproduções da SBE no Brasil, já se pronunciou (em notas oficiais publicadas no site ou na página do Facebook da editora) a respeito das dificuldades financeiras de manutenção e distribuição da revista.

Neste artigo buscamos relacionar de forma mais objetiva o caráter híbrido do personagem Tex, e o mito do cowboy, com suas diversas releituras, apropriações e *performances*, tanto na Itália quanto no Brasil, sendo ainda os Estados Unidos pensado a partir de sua profusão cultural e mitificadora.

Este hibridismo, próprio das performances culturais também, está nas revistas TEX, no único filme dedicado ao personagem e nas telas do cinema hollywoodiano e spaghetti, utilizados como modelos, como exemplos tanto para as narrativas quanto para o estabelecimento de diálogos. Os próprios fãs identificam-se com o produto cultural a partir de suas histórias de vidas, marcado pelo cinema da década de 1970. Nas palavras do fã R.E.A,

a paixão por ficção científica sempre esteve associada às coleções e séries de TV. Por consequência disso e da programação da TV e do cinema da década de 1970, e início dos anos 1980 no Brasil, assisti muitos clássicos do "Spaghetti" italiano e séries como As aventuras de Rin-Tin-Tin, Daniel Boone, As aventuras de Zorro – o cavaleiro solitário (nome dado no Brasil para a série estadunidense Lone Ranger), entre outras. (RAINHO, 2018, p. 146).

---

<sup>17</sup> Outros personagens da Bonelli que são reproduzidos no Brasil também.

Segundo Gonçalo Junior (2009), a maior parte dos “mocinhos” criados nos Estados Unidos eram feitos pelas mãos de roteiristas e desenhistas italianos, a partir do decreto de Mussolini nacionalizando a produção de quadrinhos na Itália, obrigando que tudo que viesse da América deveria ser traduzido e refeito na Itália. Isto pode ter favorecido os produtos culturais italianos e reforçado o mercado interno, mesmo que embasado em outras artes, como o cinema, por exemplo.

Não só Tex o personagem, mas também a revista e a própria editora SBE tornaram-se parte do imaginário italiano e posteriormente, brasileiro. As imagens clássicas do Oeste são ressignificadas nas páginas texianas, como o monument valley, as diligências, saloons, a ideia de fronteira e a própria ideia de cowboy como um homem sobre um cavalo e uma sela.

Ainda conforme Paola Martino (s/d)<sup>18</sup>, as imagens de filmes estadunidenses, atrelada às pesquisas sobre o Oeste feitas por Galep e Bonelli dão vida ao cowboy mais longevo dos quadrinhos ambientado em montanhas e vales, sendo um produto cultural propriamente híbrido. A própria imagem do ranger, que ora remete a Gary Cooper, ora a Charlton Heston ou a John Wayne, demonstra a representatividade do cinema e da cultura estadunidense do velho oeste nas páginas preto e branco do quadrinho italiano.

Longe do fim, os quadrinhos ainda são um mercado gigantesco e que movimenta fãs internacionalmente seja para consumirem os produtos primários (as próprias revistas), seja para os derivados (camisetas, eventos *geek*, encontros, canecas, chaveiros, *cosplays* etc.).

---

<sup>18</sup> Dados extraídos de um artigo publicado por Paola de Martino (tradução: Julio Schneider). Cinquenta anos de Tex Willer: o renascimento do Western italiano. Blog UBCFumetti. Disponível em: [https://www.ubcfumetti.com/tx/50year2\\_po.htm](https://www.ubcfumetti.com/tx/50year2_po.htm). Acesso em: 14 jun. 2023.

Uma alternativa que a SBE encontrou para a queda no consumo de quadrinhos westerns foi investir na publicação de *TEX* em Graphic Novel, mais articulada ao consumo dos jovens atuais, procurando ampliar e renovar o público consumidor. Visivelmente mais uma das inúmeras influências dos Estados Unidos na cultura dos HQs mundo afora. Em formato maior do que as revistinhas tradicionais de *TEX*, as GN são coloridas e possuem traços diferentes, além de trazerem narrativas sobre um Tex Willer jovem e não o convencional Tex “quarentão”. Infelizmente a nova coleção não teve continuidade.

Leonardo Fraga (2021), para o blog Confraria Bonelli<sup>19</sup>, escreve que a nova série pode ser o maior sucesso lançado pela Bonelli nos últimos 15 anos. A tiragem da primeira edição foi de 100 mil cópias e as seguintes venderam cerca de 60 mil. Outra tentativa de renovação por parte da SBE foi a inauguração da Bonelli Store, inaugurada em 2022, na Itália, para comercializar tudo do universo texiano.

Atualmente (2023) o futuro de *TEX* na Mythos editora (Brasil) é um tanto incerto, como se pode verificar em notas publicadas pela própria editora, reforçadas pelas falas de Dorival Lopes (editor chefe). Porém, na Itália, *TEX* segue sendo o carro-chefe de publicações, novamente em primeiro lugar nas publicações inéditas pelo quinto ano consecutivo, inclusive batendo o próprio recorde histórico em 2022 (CERI, 2022, s. p.), seguido por Dylan Dog e Zagor<sup>20</sup>.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

<sup>19</sup> <https://confrariabonelli.org/>.

<sup>20</sup> Esses dados são publicados anualmente pela SBE em seu site oficial.

ARAÚJO, Mattheus. **Avaliações do Mattheus: Tex e o senhor do abismo.** Tex Willer Blog, 25 jan. 2013. Disponível em: <https://texwillerblog.com/as-avaliacoes-do-mattheus-%E2%80%9Ctex-e-o-senhor-do-abismo%E2%80%9D/#:~:text=Tex%20e%20o%20senhor%20do%20abismo%20tinha%20tudo%20para%20ser,Tudo%20%C3%A0s%20mil%20maravilhas>. Acesso em: 22 abr. 2023. [texto originalmente apresentado no Blog críticas texianas em 05 jan. 2013].

BHABHA, Homi K. **O local da cultura.** Tradução de Myriam Ávila, Eliana Lourenço de Lima Reis e Glaucia Renate Gonçalves. Belo Horizonte: UFMG, 1998.

BONELLI; LETTERI. **Tex Coleção O enigma das pedras verdes**, nº 147. São Paulo: Mythos, abr. 1999.

BONELLI; LETTERI. **Tex Coleção O senhor do abismo**, nº 148. São Paulo: Mythos, maio 1999.

BONELLI; LETTERI. **Tex Coleção Pacto de morte**, nº 149. São Paulo: Mythos, jun. 1999.

BONELLI; LETTERI. **TUTTO TEX El Morisco**, nº 101. Milano: SBE, 1991.

BONELLI; LETTERI. **TUTTO TEX Sierra Encantada**, nº 102. Milano: SBE, 1991.

BONELLI; LETTERI. **Tex Coleção O bruxo mouro**, nº 40. [S. l.]: Vecchi, jul. 1980.

BONELLI; LETTERI. **Tex Coleção O mistério das pedras venenosas**, nº 41. [S. l.]: Vecchi, s.d.

BONELLI; LETTERI. **Tex Coleção A caverna do vale dos gigantes**, nº 42. [S. l.]: Vecchi, out./1980.

BOURDIEU, Pierre. **O poder simbólico.** Tradução Fernando Tomaz. 13. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2010.

BRATZ, Rodrigo. **Informações e curiosidades do filme Tex e o senhor dos abismos.** Tex Willer Blog, 23 dez. 2011. Disponível em: <https://texwillerblog.com/informacoes-e-curiosidades-do-filme-tex-e-o-senhor-dos-abismos/>. Acesso em: 22 abr. 2023.

BRUCE, Ed & Patsy. **“Mammas Don't Let Your Babies Grow Up to Be Cowboys.”** Nashville: PolyGram: 1975. Duração: 3'08''

CANCLINI, Nestor Garcia. **Culturas híbridas. Estratégias para entrar e sair da modernidade.** São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo (EdUSP), 2019.

CANCLINI, Nestor Garcia. **Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização.** 4 ed. Rio de Janeiro: UFRJ, 1999.

CERI, Saverio. **Estatísticas Bonellianas** – Bonelli 2022: Super Tex. Tex Willer Blog. 27 dez. 2022. Disponível em: <https://texwillerblog.com/estatisticas-bonellianas-bonelli-2022-super-tex/>. Acesso em: 22 abr. 2023. [trad. José Carlos Francisco, original de blog Dime Web].

CLAUDIO. **Cosplace é um portal de maníacos por Cosplay, Anime, Geek, Mangá, Games, Filmes e Desenhos.** 2021. Disponível em: <https://cosplace.com.br/o-que-e-cosplay/>. Acesso em: 05 abr. 2023.

DISTRAÇÃO PLANEJADA. **Bonelli – as mais cinematográficas histórias em quadrinhos.** 25 abr. 2017. Disponível em: <https://distracaoplanejada.com.br/quadrinhos/bonelli-as-mais-cinematograficas-historias-em-quadrinhos/>. Acesso em: 26 jan. 2023.

FERREIRA, Constantino. **Tex (e José Carlos Francisco) no semanário região Bairradina,** 4 out. 2006. **Tex Willer blog,** 12 ago. 2007. Disponível em: <https://texwillerblog.com/tex-e-jose-carlos-francisco-no-semanario-regiao-bairradina-4-de-outubro-de-2006/>. Acesso em: 26 jan. 2023.

FRAGA, Leonardo. **Tex Willer colorido fracassa nas livrarias italianas.** Confraria Bonelli, 03 jan. 2021. Disponível em: <https://confrariabonelli.org/?p=2838&fbclid=IwAR0C6xyKzn1VwR0toBwmtpukyd1ezcT7xj5QAkryEhpDj58WBxViT8zLENo>. Acesso em: 05 abr. 2023.

FRANCISCO, José Carlos. **Já foi inaugurada a Bonelli Store!** Tex Willer blog, 22 jan. 2021. Disponível em: Disponível em: <https://texwillerblog.com/ja-foi-inaugurada-a-bonelli-store/>. Acesso em: 22 abr. 2023.

FRANCISCO, José Carlos. **Tex Willer (inspirado em Gary Cooper) na arte de Marco Bianchini.** Tex Willer Blog, 15 set. 2018. Disponível em:

<https://texwillerblog.com/tex-willer-inspirado-em-gary-cooper-na-arte-de-marco-bianchini/>. Acesso em: 22 abr. 2023.

FRAYLING, Christopher. **Spaghetti Westerns. Cowboys and Europeans from Karl May to Sergio Leone.** London: I. B. Taurus & Co Ltd, 2006.

GONÇALO JUNIOR. **O mocinho do Brasil: a história de um fenômeno editorial chamado Tex.** São Paulo: Laços, 2009.

HOBSBAWM, Eric. **O caubói americano: um mito internacional?** In: HOBSBAWM, Eric. **Tempos fraturados.** São Paulo: Cia das letras, 2013.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência.** São Paulo: Aleph, 2009.

JUNQUEIRA, Mary Anne. **Ao Sul do Rio Grande – imaginando a América Latina em Seleções: oeste, wilderness e fronteira (1942-1970).** Bragança Paulista: EDUSF, 2000.

KUBERT, Joe. In: MANFREDI, Gianfranco; GOMES, Carlos. **Na trilha do Oregon.** Tex Gigante, n. 25, out. 2011. [original de: Albo Specialle n. 25 jun., 2011].

L'AUDACCE BONELLI. **L'AVVENTURA DEL FUMETTO ITALIANO. Mostra collettiva di tavole originali e materiali della Casa Editrice Sergio Bonelli Editore.** Napoli Comicon, La Repubblica l'Espresso, 2010.

LEAKE, Elizabeth. **Tex Willer – Un cowboy nell'Italia del dopoguerra.** Itália: Il Mulino, 2018. [e-book].

MARTINO, Paola. **Cinquenta anos de Tex Willer: o renascimento do Western italiano.** Blog UBCFumetti. Disponível em: [https://www.ubcfumetti.com/tx/50year2\\_po.htm](https://www.ubcfumetti.com/tx/50year2_po.htm). Acesso em: 16 jun. 2023. [tradução: Julio Schneider].

NORA, Pierre. **Entre memória e história: a problemática dos lugares.** Projeto História, n. 10. São Paulo: PUC, dez. 1993. p. 7-28.

RAINHO, Adriano. **Meu irmão mais velho Tex Willer – guia do colecionador – Brasil de 1950-1958.** São Paulo: Edições O Globo, Rio gráfica e editora, 2018.

REIS, Lucas Henrique dos. “**Meu nome é John Ford. Eu faço westerns**”: o **Velho Oeste no século XX pelas lentes de um cineasta**. 2015. 93 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2015. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/20077>. Acesso em: 05 abr. 2023.

SANTIAGO, Luiz. **Crítica Tex Willer e os senhores do abismo. Uma confusão mística**. Blog plano crítico, 25 abr., 2022. Disponível em: <https://www.planocritico.com/critica-tex-willer-e-os-senhores-do-abismo/>. Acesso em 25 jan. 2022.

SCHERER, Júlia. **Seleções para um estilo de vida: Consumo, publicidade e american way of life na revista Seleções (1942-1949)**. 103 f. Dissertação (Mestrado em História) – Centro de Ciências Humanas e da Educação, Programa de Pós-Graduação em História, Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2018.

**TEX e o senhor do abismo**. Direção: Duccio Tessari. Itália: Titanus, 1985. 1 dvd (94 min.), son., color.

WEBB, Walter Prescott. **The Texas Rangers: a century of frontier defense**. Washington: Library of Congress, 1935.

Recebido em Maio de 2023.

Aprovado em Junho de 2023.

**Davy Crockett, apropriação histórica americana e  
sua interpretação pelos estúdios Disney**

**Davy Crockett, American historical appropriation and its  
interpretation by the Disney studios**

*Celbi Pegoraro*<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Jornalista, pós-graduado em Política e Relações Internacionais e Doutor em Ciências da Comunicação na USP com trabalhos focados em cinema de animação, histórias em quadrinhos, mídia e cultura. Realizou estágio pós-doutoral no programa Humanidades, Direitos e Outras Legitimidades (FFLCH-USP) com o tema Guerras Culturais. Membro do grupo de pesquisa Observatório de Histórias em Quadrinhos (USP). E-mail: celbip@gmail.com

## RESUMO

Este artigo propõe uma análise da apropriação histórica e interpretação de Davy Crockett pelos estúdios Disney, incluindo a minissérie e a representação do personagem em histórias em quadrinhos. Davy Crockett, o renomado “rei da fronteira selvagem”, foi introduzido como um proeminente personagem de ação real por Walt Disney na década de 1950. Fundamentado na história dos Estados Unidos, este estudo comprehende a lógica histórica e cultural por trás da produção da Disney e explora a intricada relação histórico-artística na criação da minissérie de Davy Crockett e na presença do personagem nas histórias em quadrinhos. Por meio da análise de fontes bibliográficas e documentais, essa pesquisa adentra as complexas dinâmicas que moldam narrativas históricas dentro da cultura popular e indústria cinematográfica. Essa análise oferece perspectivas sobre a complexa relação entre história e mídia na formação da memória coletiva e identidade cultural.

**PALAVRAS-CHAVE:** Narrativa da nação; adaptação, história em quadrinhos; história dos EUA; Disney.

## ABSTRACT

This paper proposes an analysis of the historical appropriation and interpretation of Davy Crockett by the Disney Studios, including the miniseries and the character's representation in comic books. Davy Crockett, the renowned “king of the wild frontier,” was introduced as a prominent live-action character by Walt Disney in the 1950s. Grounded in United States history, this study comprehends the historical and cultural logic behind Disney's production and explores the intricate historical-artistic relationship in the making of the Davy Crockett miniseries and the character's presence in comic books. Through analysis of bibliographical and documentary sources, this research delves into the complex dynamics shaping historical narratives within popular culture and the film industry. This analysis offers perspectives on the complex relationship between history and media in shaping collective memory and cultural identity.

**KEYWORDS:** Nation's Narrative; adaptation, Comics; US history; Disney.

## A produção Disney

Davy Crockett, “o rei da fronteira selvagem”, foi o primeiro grande personagem de carne-e-osso lançado por Walt Disney na década de 1950 (COTTER, 1997). Apesar do estúdio já ter entrado no mercado de filmes *live-action* anos antes, o personagem ajudou a sacramentar o poderio midiático do então novo programa de televisão “Disneylândia” (*Disneyland*). O programa fora lançado inicialmente como compensação por um empréstimo da rede norte-americana ABC, que injetou dinheiro na construção do parque temático Disneylândia na Califórnia. O intuito deste artigo é compreender inicialmente a lógica histórico-cultural da produção *disneyana* e a relação histórico-artística da produção da minissérie “Davy Crockett”, tomando como base elementos da própria história dos Estados Unidos.

Steven Watts, professor da Universidade do Missouri, publicou uma das principais obras sobre a produção Disney, relacionando a cultura norte-americana, o *American way of life* e o contexto social para explicar a história de Walt Disney. Alguns pontos são relevantes para o contexto histórico da produção.

Na segunda parte do livro, Watts analisa as facetas básicas que tornaram os estúdios Disney uma potência em Hollywood. Elas são três, sendo as duas primeiras relacionadas diretamente ao período da Depressão (pós-crise de 1929). A primeira seria o “populismo sentimental” de Disney que teria origem em diversas influências ideológicas que circulavam desde o final do século 19 nos Estados Unidos - revoltas, oposição rural com a sociedade industrial, influência da ética Protestante, o republicanismo com seus valores e deveres cívicos. Essa crença tem forte aderência pela sociedade americana, que suspeita sobre os efeitos do novo sistema financeiro. Isso leva os populistas a defenderem uma ética do “producionismo”, cuja ênfase é o valor moral e a

dignidade do trabalho, e a insistência da propriedade privada e da independência pessoal como chaves da cidadania (WATTS, 1997, p. 71). Um dos motivos para o estúdio Disney assegurar e manter tantos talentos artísticos nos anos 1930 era basicamente a “pobreza”. Com a alta de desemprego, os artistas tinham sorte de encontrar abrigo, e o próprio Walt Disney admitia que os tempos difíceis foram responsáveis pelo seu sucesso inicial (WATTS, 1997, p. 63). Não estranhamente, muitos curtas-metragens e os quadrinhos continham temas influenciados pelo desastre econômico da década de 1930, como orfanatos, personagens vendendo pertences e atrasos no pagamento de aluguel.

Ironicamente, as massas frequentavam os cinemas em busca de entretenimento. E Mickey Mouse e seus amigos representavam uma espécie de resistência aos tempos difíceis. O curta-metragem vencedor do Oscar “Os Três Porquinhos” (1933) teve sua canção tema “Quem tem medo do Lobo Mau?” transformada em instrumento de apaziguamento social, um verdadeiro fenômeno cultural. Seu estrondoso sucesso dividiu a opinião de intelectuais que não compreendiam como tal desenho animado alcançara tamanho status. Ao mesmo tempo, os estúdios Disney faturaram o suficiente para modernizar sua técnica, incluindo gravação sonora, a inserção de cores e o multiplano nos cenários.

A segunda face durante a Depressão seriam as “parábolas populistas”. O autor descreve que os filmes de animação de 1937 a 1942 (Branca de Neve, Pinóquio, Fantasia, Dumbo e Bambi) não apenas se tornaram centrais e amados pelo legado Disney, mas estabeleceram uma elevada marca criativa, apresentando uma integração complexa de entretenimento variado e de elementos artísticos (WATTS, 1997, p. 83). Além disso, dividem uma confiança comum ideológica, fruto dos efeitos do período da Depressão pós-crise de 1929. As produções entre 1937 e 1942 tentam emular o desejo de superação da crise por boa parte da sociedade. As narrativas buscam sempre o triunfo do “homem

menor” – o que está em desvantagem –, o trabalho coletivo para superar adversidades (um exemplo seria os animais sempre ajudando Branca de Neve), defesa da eficiência do trabalho ignorando o valor da produção (os anões da Branca de Neve ignoram o valor as pedras preciosas), inverter a lógica de distanciamento no acesso da arte “superior” pelas massas (o filme “Fantasia” provocou os intelectuais que torceram o nariz pelas representações gráficas da música clássica). Em vários níveis, destacam-se os aspectos políticos da Disney no período da Depressão, e no processo transformou o próprio Walt Disney num herói popular para todos os norte-americanos.

Por muitos anos, segundo Watts, críticos observaram implicações políticas no trabalho de Disney e o tornaram um ícone de um “populismo cultural” Watts (1997, p. 99-100) cita a crítica de um colunista chamado Westbrook Pegler que, apesar de apreciar a produção Disney, questionava que seus filmes ignoravam o mal e apenas distraiam o público por uma hora e poucos minutos em reinos felizes criados pelo estúdio. Pegler teria ignorado o mais óbvio. A falta de uma mensagem explicitamente política nos filmes o levou a pensar que Disney não possuía essa dimensão. O idealismo de Disney vai mudar ao longo da década de 1940, o que lhe custará ainda mais críticas dos intelectuais, mas até este período Mickey Mouse era visto como o herói das pessoas comuns. Muito mais por sua capacidade de capturar atenção das massas em todo o mundo com promessas de que tudo pode acontecer na tela para distrair esse público de suas preocupações e tristezas. Seus filmes, quase sempre, respondem a filosofia-capitalista de Walt Disney, promovendo a excelência e o humanismo. Incontáveis críticos corroboraram do impacto social do cineasta. Disney foi elogiado como alguém que “satiriza a ideia 'da sobrevivência do mais apto'", uma tradição econômica do *laissez faire* que persiste até os dias de hoje. Outros o denunciaram como o líder de um grupo de populistas desproporcionados. Mickey Mouse tornara-se um herói

internacional para o homem comum, tendo capturado as massas.

Um fato permanece. A Disney da década de 1930 não era uma divulgadora sincera de dogmas políticos, mas sim era autoconsciente, e provavelmente mais influente e poderosa para isso. O apelo de seu populismo sentimental era visceral. Para uma audiência de massa de americanos que sofrem privação social e econômica, durante a Depressão, mas anseiam por um ressurgimento da esperança, do riso, e da fé em si mesmos, a visão social do Mickey Mouse, dos Três Porquinhos e Dumbo, provou ser tanto uma catarse e uma reafirmação. Nestes filmes, assim como muitos outros, Walt Disney exerceu uma influência política que a maioria dos políticos só podiam sonhar. (WATTS, 1997, p. 100)

A terceira face, mais relacionada a uma evolução do estúdio, é o “modernismo sentimental”. Nas décadas de 1930 e 1940, intelectuais no mundo todo debatiam a validade artística das produções Disney. Watts reafirma que Disney não era evitado pela *intelligentsia*, e que nos anos 1930 era chique argumentar que a América havia produzido duas novas formas de arte próprias - o jazz e Walt Disney. No Brasil, intelectuais dedicavam amplo espaço para discutir Disney. A edição nº 5 da revista *Clima* de outubro de 1941 é quase totalmente dedicada ao estudo e à crítica de “Fantasia” (1940), com trabalhos de Rui Coelho, Sergio Milliet, Oswald de Andrade, Paulo Emílio de Sales Gomes, Francisco Luis de Almeida Sales, Flávio de Carvalho e Plínio Sussekind Rocha (PEGORARO, 2012).

Walt Disney, por sua vez, molda a estética de seus filmes de um modo vago, não intencional e ambíguo. Ao mesmo tempo que se interessava em risos, inovações e vendas, ele tropeçou na arena da arte modernista dos anos 1930 e começou a experimentar suas formas e técnicas. Seu coração, entretanto, continuou a bater no ritmo do realismo sentimental do século XIX (WATTS, 1997, p. 102). O resultado é um híbrido estético e cultural, que dentre outros aspectos de seu legado, juntou elementos de inovação com a tradição. Isso

contribuiu para que seu público conhecesse uma nova época cultural.

Quem assiste a uma animação Disney, a partir do fim dos anos 1930, percebe uma preocupação com o realismo gráfico dos personagens e de suas ações. Ao mesmo tempo, temos situações fantásticas que se contrapõem a esse realismo sentimental. Watts analisa que Disney tentou ao longo dos anos equilibrar elementos da “alta” e da “baixa” arte, mas não conseguiu impedir uma transformação estética oriunda do movimento modernista americano, surgido em direta oposição aos princípios e sensibilidades do estilo Vitoriano. A partir de personagens provocadores como Picasso, Stravinsky, Freud e Joyce, os modernistas americanos começaram a desafiar a cultura burguesa criticando as obras baseadas na repressão, na racionalidade e no formalismo. “Há também um aspecto de querer recombinar aspectos da experiência humana que haviam sido separadas pelos vitorianos – homem e animal, civilizado e selvagem, razão e emoção, intelecto e instinto, consciência e inconsciência, de forma a reconstruir a totalidade da natureza humana” (WATTS, 1997, p. 103). A combinação desse movimento com os aspectos desenvolvidos nas produções Disney, o autor descreve como “modernismo sentimental”.

O “modernismo sentimental” tem várias características-chave. A primeira é que mistura o real e o irreal, o naturalismo e fantasia, de modo a manipular cada um numa tentativa de iluminar o outro. O segundo, garantiu explorações modernistas não-lineares, irrationais, quase abstratas confortavelmente no mapa cultural através da utilização de certas alegorias do passado Vitoriano - o sentimentalismo exagerado, o moralismo claramente definido, uma fofura inocente - como sinalizações artísticas familiares. Terceiro, de boa vontade cavou através das camadas de consciência para envolver a fluidez da experiência e da ação, mas sempre voltou a abraçar a racionalidade. Quarto, ele animou o mundo - literalmente - por atribuir intenção, consciência, emoção e vida a objetos inanimados, mas o fez de tal forma a minimizar a presença do mal e da tragédia. Quinto e finalmente, há um bom humor satirizando as pretensões da alta cultura e procurou revigorá-lo com a vitalidade de expressão da cultura popular. (WATTS, 1997, p. 104-105)

Do mesmo modo em que buscava a espontaneidade, Disney promoveu cursos de especialização a todos os seus artistas para que alcançassem um traço mais realista e perfeito. Os filmes ganharam cenários detalhados, perspectiva mais acentuada, o uso da rotoscopia e do multiplano e diferentes fusões artísticas, desde que dentro dos padrões estabelecidos. No campo da produção, lembrando Feild (1947), uma das grandes realizações de Disney foi recuperar a grande tradição das oficinas, em que o artista como trabalhador é dedicado ao cumprimento de um propósito, e se contenta em permanecer anônimo.

Entretanto, os artistas se tornaram infelizes com o anonimato e com a política de Walt Disney de creditar a si mesmo pelo trabalho produzido por vários artistas. Os longas-metragens passaram a ter créditos, mas a reivindicação continuou para que os créditos fossem dados aos artistas em todas as produções. O argumento, verdadeiro, é que poucos artistas (normalmente os creditados) ganhavam salários muito maiores que os dos outros, alguns até com mais anos de trabalho no estúdio. Não havia organização trabalhista e o ganho sem uma meritocracia definida incomodava. Isso contribuiu para o início da famosa greve de 1941 que paralisou os estúdios Disney.

Em relação a indústria, Walt Disney se tornou grande representante do novo consumismo dos anos 1950, quando houve uma intensa comercialização do lazer. Foi o período de intensas interações das estruturas dos estúdios de Hollywood, redes de rádio e televisão, agências de publicidade, gravadoras e das cadeias de jornais e revistas. Segundo Watts (1997, p. 362) a “indústria cultural” lentamente dominou toda a informação e entretenimento nos EUA pós-guerra, em que grandes corporações produzem em massa *commodities* culturais por técnicas industriais e, então, promover, divulgar e vendê-las para uma enorme audiência nacional.

Walt Disney foi bastante hábil em se aproveitar das novidades tecnológicas. Enquanto os estúdios de cinema temiam a concorrência da televisão, Disney afirmava que não tinha receio e a usou para promover suas produções e mais tarde fez com que o parque Disneylândia se tornasse conhecido mundialmente. Isso representou uma sinergia perfeita não apenas para divulgação e consumo, mas empregou novos meios de produção para se aproveitar os benefícios da integração. Tanto os quadrinhos e a animação tiveram seus temas alterados para incorporar progressivamente as novidades urbanas e *American way of life*. As aventuras rurais e as buscas por tesouro em terras distantes dão mais espaço aos conflitos urbanos e as relações de consumo. Mais tarde, Walt Disney desenvolveria uma nova faceta de “populismo tecnocrático” (WATTS, 1997, p. 442), que teria implicações políticas e sociais, com seus interesses voltados para novidades industriais e reforma urbana (que culminaria em seu projeto EPCOT<sup>2</sup>), que iam contra o pensamento vigente do liberalismo dos anos 1960, que pregava o afastamento do Estado e dos programas governamentais para combater problemas sociais.

No que diz respeito a este processo híbrido, a partir da década de 1960 outros teóricos norte-americanos irão classificar este fenômeno dentro do conceito de “Cultura Pop” (*Pop Culture*). Segundo Roberto Elísio dos Santos (2002, p. 45), os “produtos culturais industrializados e difundidos pelos meios de comunicação de massa absorvem e dão novas formas e sentidos a elementos característicos de outras instâncias culturais (eruditas, populares, regionais, modernas, tradicionais, etc)”. Este processo é feito de modo a simplificar e universalizar o produto, tornando-o mais complexo e aberto a novas leituras e

---

<sup>2</sup> EPCOT, acrônimo para Experimental Prototype Community of Tomorrow (Protótipo Experimental Comunidade do Amanhã), foi um conceito desenvolvido por Walt Disney perto do fim de sua vida. Era uma “comunidade do futuro” que foi projetada para estimular corporações americanas a terem novas ideias para a vida urbana. O conceito evoluiu finalmente para se tornar o parque temático Epcot, que abriu em 1982 no complexo do Walt Disney World em Orlando, Flórida.

interpretações. Uma das vantagens é justamente sua disseminação rápida sem grandes prejuízos a cultura local e tradicional.

### O mito da fronteira

Para entendermos a importância de Davy Crockett é preciso analisar onde ele se encaixa e qual o seu papel dentro do chamado mito da fronteira – elemento fundamental presente na cultura norte-americana e parte fundamental do tecido social de seu povo (LEWIS, 1955). A primeira ideia está ligada a conquista do oeste no período em que o território dos EUA foi ampliado em 11 vezes, num processo iniciado em 1778 e concluído em 1848 com a chegada na costa do Pacífico, área então dominada pelos espanhóis e posteriormente por mexicanos (ZELINSKY, 1988).

Ao mesmo tempo em que ocorria a expansão, iniciou-se o mito da fronteira – uma versão romantizada da história baseada na conquista. Há dois termos usados dentro do mito: o primeiro é o da fronteira (*frontier*). Diferente do termo *border* (linha que demarca geograficamente uma fronteira, *frontier* é uma linha imaginária que separa o mundo civilizado do mundo selvagem (*wilderness*), lugar onde a lei ainda não existe. É o espaço usado pela ficção entre o fim do século 19 e boa parte do século 20 (NASH, 2001).

Uma das principais figuras do *wilderness* norte-americano é Daniel Boone. O personagem de fato existiu, o que resultou no futuro em uma crise entre o mito e a realidade. Foi um caçador e explorador que atravessou os Apalaches contra as ordens da Coroa Britânica até chegar na Virginia. Foi membro das forças militares durante a Guerra Revolucionária Americana (1775-1783) e chegou a ser capturado por nativos. Apesar das diversas imprecisões históricas de sua vida, Boone foi um homem de carne-e-osso que se tornou lenda (JUNQUEIRA, 2018). Trajava a icônica vestimenta de couro

(*leatherstocking*) e o chapéu de guaxinim. Transformado em herói do oeste-americano, é a representação do homem comum, e o espaço da fronteira é o espaço para o homem comum, sujeito a ações. Um contraste interessante a outras figuras importantes da história americana, tendo em vista que um Thomas Jefferson não era um homem comum (KARNAL, 2007). Boone desbravava terras, caçava animais para vender as peles no leste ou até no exterior. A primeira grande referência do *wilderness* norte-americano, portanto, surge em 1784 com John Filson, quando escreve a primeira biografia romanceada<sup>3</sup> de Daniel Boone, tornando-o conhecido dentro e fora dos Estados Unidos. A partir daí o personagem será aproveitado pela literatura.

A segunda referência é o romancista James Fenimore Cooper (1789-1851), responsável pelo início da criação dos homens nacionais ou do mito nacional, que ajudará a criar uma ideologia nacional nos Estados Unidos. Entre 1823 e 1841, escreveu uma famosa série chamada *Leatherstocking Tales*: “The Deerslayer”, “The Pathfinder”, “The Prairies”, “The Pionners” e “The Last of the Mohicans” – esses cinco romances tratam do encontro do homem branco com a fronteira. O mais interessante é que todas as características do *leatherstocking* e das histórias da fronteira podem ser igualmente encontradas em Davy Crockett, como veremos adiante.

O governo norte-americano achava interessante a utilização do tema pela literatura porque o Oeste poderia servir de válvula de escape para a pressão que existia no leste do país. O resultado é que após a guerra civil, pós-1850, foi criada uma editora apenas para publicação de *Dime novels*<sup>4</sup> em esquema

---

<sup>3</sup> A história de Daniel Boone é contada no conto “The Adventures of Colonel Daniel Boon”, parte do livro “The Discovery, Settlement And present State of Kentucke” de John Filson (1784).

<sup>4</sup> *Dime novels* foram publicações de ficção popular produzidas nos Estados Unidos entre o final do século 19 e o início do século 20. Elas tinham custo muito baixo para o leitor e apresentavam histórias de aventuras de heróis e heroínas frequentemente dentro de um dilema moral. Personagens de faroeste como Billy the Kid, Wild Bill e Buffalo Bill foram popularizados inicialmente nas *dime novels*.

industrial (ZELINSKY, 1988).

A terceira referência do mito da fronteira é William Cody (Buffalo Bill) (1846-1917), soldado que se tornou posteriormente um caçador de bisões e matador de indígenas e, finalmente, dono de circo que excursionava país afora com elementos deste universo temático dos cowboys, incluindo nativos capturados. A 4<sup>a</sup> principal referência é o historiador Frederick Jackson Turner (1861-1932), que acreditava que a origem dos norte-americanos estava em seu próprio território. Turner, ao contrário de outros historiadores, vai dizer que é a fronteira que fortalece a identidade americana. Torna-se famoso com a publicação do ensaio “The Significance of the Frontier in American History”, que buscou explicar o significado da fronteira no próprio solo americano. Turner afirma que a origem do americano está dentro do “fazer a história” e que não seria necessário buscar uma origem externa (JUNQUEIRA, 2018).

O ensaio de 1893 enfoca que a identidade nacional não tem a ver com a relação norte e sul, e sim com leste e oeste. Apesar de combatido por suas ideias no futuro, como no texto “The Frontier and American Institutions: A Criticism of the Turner Thesis” (1942) do professor George Wilson Pierson, Turner ficou conhecido como o “pai” do western e o mito legitimou o processo de civilização do oeste. Mais do que isso, no século 20 o tema foi adotado por Hollywood e até pela Itália (com seus famosos westerns spaghetti). A Fronteira é considerada um espaço mítico que atravessa toda a sociedade dos Estados Unidos, mas se trata formalmente de um entendimento criado por ela mesma. Há uma formação de um arquétipo e temos uma fórmula montada com tipos comuns de personagens como o *outlaw* (o fora da lei) e o cowboy – todos imagens construídas que servem até hoje como modelos de conduta, muitas vezes com ajuda da publicidade, de um simples discurso político até uma ação de guerra. Portanto, temos o mito da fronteira, algo flexível e permeável, surgido no mundo agrário, que seria posteriormente aproveitado pela sociedade industrial

e a modernidade (ZELINSKY, 1988). Está umbilicalmente ligado a ideia do wilderness – um ambiente inóspito, inexplorado, onde a percepção das pessoas é abalada, ampliada ou descentralizada, com clima muito quente e úmido no verão, e frio extremo no inverno – que demandou muito tempo e energia para ser civilizado (NASH, 2001). O mito da fronteira se encaixa dentro das estratégias de narrativa da nação, cuja maior característica é construir unidades.

### **Davy Crockett – a minissérie de TV e os quadrinhos**

David “Davy” Crockett (1786-1836), foi um personagem real do mesmo modo que Daniel Boone. Foi um soldado, desbravador e político – tendo representado o estado do Tennessee no Congresso americano. Lutou na Revolução do Texas e foi “um dos líderes da resistência do Álamo, lutando até a morte a investida dos mexicanos. No entanto, ficou imortalizado no panteão dos heróis americanos” (TOTAL, 2009, p. 67). Na cultura popular passou a ser chamado de “Rei da Fronteira Selvagem”, cujas histórias reforçavam o princípio da individualidade e as atitudes do *self made man*.

Na época em que a minissérie foi produzida pelos estúdios Disney em 1954 e 1955, Davy Crockett não era um herói realmente popular em nível nacional. Estava muito mais restrito ao imaginário da região do Texas.

A nacionalização do Álamo pelas produções de Walt Disney – a transformação de um ídolo do Texas em um ídolo americano – foi impulsionado pela Guerra Fria e pelo senso de Disney de que os Estados Unidos necessitavam de heróis que representavam a liberdade e os direitos do homem. Disney estava menos preocupado com os conflitos das superpotências na Turquia, Grécia ou Irã do que a versão mais leve do conflito esquerda versus direita em seu próprio estúdio (ROBERTS e OLSON, 2002, p. 230)

O contexto citado é obviamente relacionado a famosa greve que

paralisou os estúdios Disney em 1941, cobrando melhores condições de salário e de trabalho, o que expôs Walt Disney como ferrenho anticomunista após sucessivas campanhas duras dos sindicatos que ameaçavam destruir seu negócio. A questão dos valores americanos nunca foi ausente em suas produções. Ao mesmo tempo que Disney nunca abandonou suas produções em animação, seu estúdio iniciou o lançamento de filmes *live-action* (em parte por conta do dinheiro retido pela guerra na Europa) no final da década de 1940. Embora os críticos não vejam a importância de filmes como “A Ilha do Tesouro” ou “20 Mil Léguas Submarinas”, ou produções televisivas como “The Swamp Fox” e “Zorro” (essas duas curiosamente explorando temas relacionados ao oeste americano), apontando se tratarem de puro escapismo e entretenimento familiar, há um contexto importante em formação. Randy Roberts e James Olson (2002, p. 237) citam que o acadêmico “Steven Watts discorda, argumentando que na Guerra Fria os americanos entraram em tentativas de explicar e divulgar a natureza do povo americano, a História Americana, o homem americano e todos os valores de formação. Walt Disney, desse modo, usou sua máquina para promover os valores americanos e tornou-se figura chave no processo de auto-definição nacional”.

Walt Disney, já em 1948, planejava a produção de dramas históricos. Havia uma sensação de que era necessário lembrar a existência dos heróis do folclore americano. Havia John Henry, Johnny Appleseed, Pecos Bill e Paul Bunyan<sup>5</sup>, figuras míticas da história Americana que representavam os

---

<sup>5</sup> John Henry é um personagem afroamericano que trava uma corrida contra uma máquina tuneladora à vapor na construção de um túnel ferroviário, geralmente contada de forma musical – Disney produziu um curta-metragem de animação do personagem no ano 2000. Johnny Appleseed (nome real John Chapman, 1774-1845) percorreu o meio-Oeste americano semeando maçãs e pregando o cuidado com os animais. Disney produziu o curta-metragem “Johnny Semente-de-Maçã” em 1948. Pecos Bill é um personagem fictício que ilustra o movimento de expansão para o Oeste americano. Suas histórias ficaram conhecidas no livro de Edward S. O'Reilly em 1917 e Disney produziu um curta-metragem de animação em 1948. Paul Bunyan é um personagem fictício cuja origem continua sendo debatida. Bunyan é um lenhador gigantesco que andava sempre com um boi azul chamado

trabalhadores que desbravaram novas terras, enfrentando adversidades para domar rebanhos, plantar colheitas, construir ferrovias – eram os construtores dos Estados Unidos, e Disney sabia que eles se conectavam com o momento presente da década de 1950. Havia também outros heróis como Francis “the Swamp Fox” Marion, Don Diego “Zorro” de la Vega e John Tremain, considerados os lutadores da América (ROBERTS e OLSON, 2002, p. 238), figuras que representavam a luta pela expansão e independência americana, combatendo corruptos, tiranos hispânicos e foras-da-lei. Curiosamente, todos os heróis da construção e da luta citados foram imortalizados em produções Disney, com o devido destaque ao Zorro (personagem fictício criado em 1919 por Johnston McCulley) cuja série lançada entre 1957 e 1959 tornou o ator Guy Williams um grande astro da televisão (COTTER, 1997).

Entretanto, foi Davy Crockett o primeiro grande sucesso Disney na televisão. O personagem era visto como sem igual no panteão folclórico americano – homem leal, servidor público e defensor da liberdade. Foi figura chave para que Walt Disney alcançasse seu sonho de construir o parque temático Disneylândia. Até 1953, Disney procurou os bancos para obter financiamento para seu parque, porém recebeu enorme resistência e a ideia fora considerada cara e incompreensiva para os banqueiros. A saída foi negociar com alguma rede de televisão. Em 1953, a rede ABC estava com seus níveis de audiência tão baixos em relação as concorrentes NBC e CBS, que uma possível aliança com Disney foi vista como essencial para trazer alguma credibilidade no mercado – na verdade a aliança é considerada o primeiro grande acordo entre um estúdio de cinema e uma rede de televisão. Em troca de um investimento da ABC em 34,48% em ações da Disneylândia, Walt Disney se comprometia em produzir sete anos de programação do semanal com uma hora de duração

---

Babe. Devido ao seu tamanho, conseguiu escavar o Grand Canyon arrastando seu machado pelo chão. A Disney produziu uma adaptação em curta-metragem de animação em 1958.

chamado “Disneyland” (BARRIER, 2007). O programa teve a liberdade de promover todos os filmes e o parque temático.

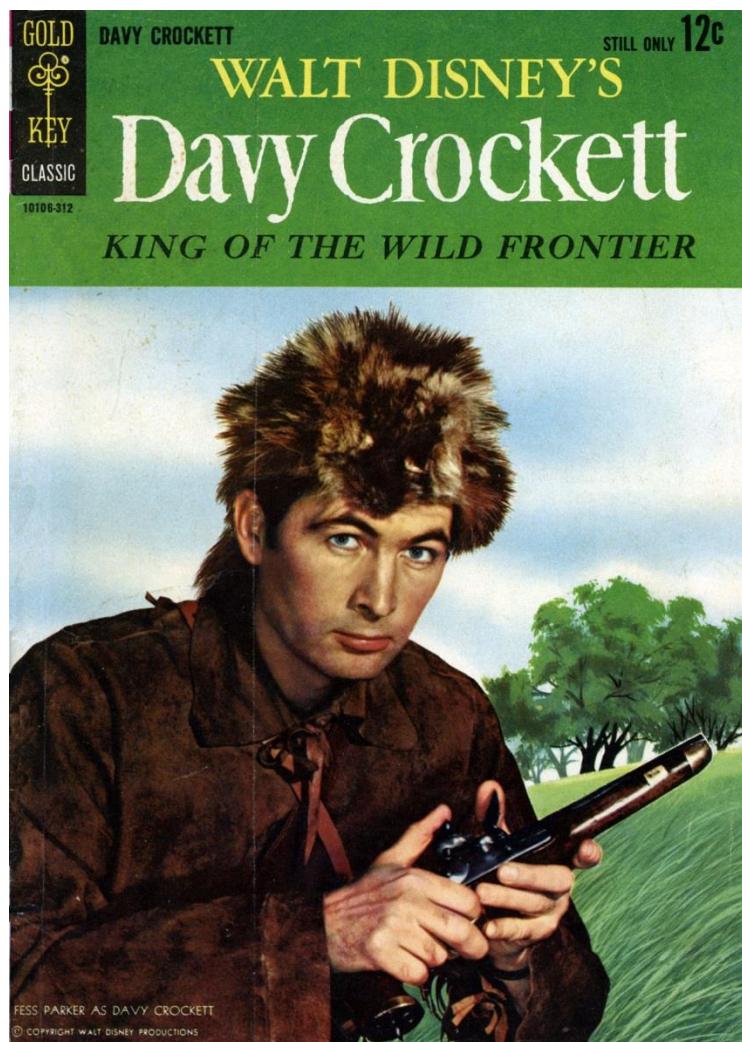
O programa “Disneylândia” (como ficou conhecido no Brasil) foi desenvolvido em um formato de antologias, tendo cada programa dedicado a um tema relacionado a uma área específica do parque temático. A cada semana haveria algum tema relacionado a Fantasyland, Adventureland, Frontierland e Tomorrowland. Logo no início, as atenções se voltaram para o tema da Fronteira e a escolha por Davy Crockett se tornou inevitável. No início de 1954, o personagem era relativamente obscuro, lembrado muito mais por texanos pela batalha do Álamo e por sua fraca carreira política. Mesmo na área acadêmica, o personagem mereceu pouco espaço (ROBERTS e OLSON, 2002, p. 239).

O próprio Walt Disney mostrou preocupação quando verificou que boa parte dos registros mostrava Crockett apenas como um desbravador que lutava com os indígenas. Porém, não lhe interessava no momento figuras com menos referencial histórico como Pecos Bill ou Paul Bunyan, e obviamente não iria glorificar bandidos como Billy the Kid e Jesse James. Apesar de Daniel Boone ser uma figura muito mais respeitada no folclore americano, Disney considerava que o personagem tinha menos apelo em Hollywood. Crockett, por outro lado, estava muito mais ligado a uma história de combates, reviravoltas em um ambiente aberto de *western* (SLOTKIN, 1993) que atraía multidões aos cinemas. Pesquisando o personagem, Disney descobriu que ele era perfeito para a minissérie e o projeto finalmente aprovado.

Foram produzidos inicialmente três episódios semanais de 53 minutos entre dezembro de 1953 e janeiro de 1954, que contam a história de sua saga. Para o protagonista, o estúdio escolheu o ator Fess Parker, figura que encarnava mais características de um James Stewart do que John Wayne, dando a Crockett mais sinceridade, veracidade e dignidade (ROBERTS e OLSON, 2002, p. 240).

Fess Parker se tornaria um ídolo nacional graças a minissérie, a tal ponto de que sua figura se confundia com a do próprio personagem. Estampou embalagens de brinquedos, capas de revistas e todo tipo de adereço relacionado a série (Figura 1). Sua ligação ao mito da fronteira foi tão importante que anos depois estrelaria o seriado “Daniel Boone”, sobre outro herói desbravador. O parceiro de Crockett na série, o personagem George Russell (interpretado por Buddy Ebsen), era mais crível que o próprio protagonista se comparado as histórias contadas nos almanaques e biografias.

Figura 1 – Capa da adaptação de história em Quadrinhos



Fonte: Inducks (base de dados)

No episódio de estreia, "Davy Crockett, Indian Fighter", temos uma introdução geral dos personagens e suas situações antes de embarcar na aventura. Davy Crockett e George Russell são chamados pelas forças militares americanas, lideradas por Andrew Jackson (outra figura histórica), para ajudá-los a encontrar e combater um grupo de indígenas que estão se rebelando contra o "homem branco". O clímax inclui uma luta com um nativo tomahawk com uma surpresa em seu final. Para Randy Roberts e James Olson (2002, p. 241), Davy Crockett interpreta em todos os episódios um herói típico da Guerra Fria. No final do primeiro episódio, o herói deixa de matar seu inimigo na última hora clamando que uma paz honrável é o melhor para prevenir conflitos. Enquanto o indígena Red Stick argumenta que o governo "branco" mente e quebra as regras, obtém como resposta nenhuma declaração ou promessa. Ouve somente "- Davy Crockett não mente!". É o suficiente para o conflito acabar, ambos os homens trocam apertos de mãos e encerram a guerra.

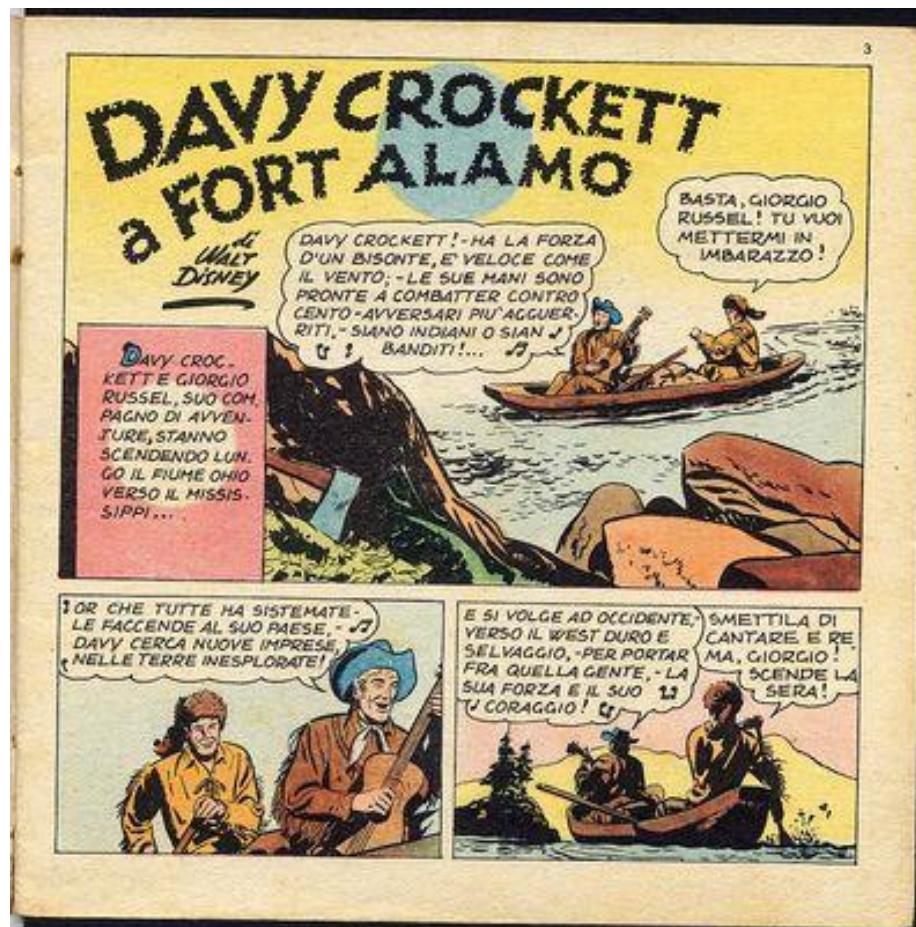
O conceito de "indígenas possuem direitos, eles são pessoas como as outras" continua no segundo episódio "Davy Crockett Goes to Congress", que troca em boa medida a aventura pelo drama, buscando um desenvolvimento maior dos personagens, ao mostrar Crockett conquistando uma posição no Congresso e suas ações para dar aos nativos americanos direitos justos em relação a terra. Historicamente, entretanto, o evento central do episódio não foi exclusivo de Crockett, tendo importância seu rompimento com Andrew Jackson e sua aliança com o partido Whig. Disney, como lembra Roberts e Olson (2002, p. 241) não quis elevar Crockett sacrificando Jackson. Embora Andrew Jackson seja mostrado como dono de *plantation*<sup>6</sup> e proprietário de escravos, ele ainda é mostrado como um homem bondoso com o povo, sempre pronto a fornecer ajudar ao vizinho do oeste. "Essencialmente, nem Jackson nem Crockett são

<sup>6</sup> Sistema de produção agrícola que foi implantado pelas nações europeias em suas colônias. Era baseado no latifúndio, na monocultura, no trabalho escravizado e era voltado para atender o mercado exterior.

vistos como políticos, e são os políticos (os Tobias Nortons de Washington) que quebram os tratados combinados com os indígenas. São os políticos que se metem entre o honesto Crockett e o bem-intencionado Jackson, causando um rompimento não-natural" (ROBERTS e OLSON, 2002, p. 241). O episódio conclui com Davy Crockett elogiando a expansão, mas não ao custo do sacrifício dos tratados com os nativos, afirmando no Congresso de que ele tem o dever de fazer os americanos viverem seus ideais, não devendo se envolver em ambiciosas lutas de terra.

No terceiro episódio, "Davy Crockett at the Alamo" (Figura 2), o herói enfrenta outra guerra. Após sacrificar sua carreira política, Davy se junta a um apostador chamado Georgie. Em um dos principais momentos da trama, há um diálogo em que Georgie pergunta aonde estão indo, ao que Davy expõe um jornal que noticia histórias do Texas caminhando para a independência com o General Santa Anna prometendo expulsar todos os colonizadores. "-Texas!", exclama Georgie, "Não há nada lá além de grandes problemas!", ao que Davy silenciosamente responde: "-Americanos em perigo!" A dinâmica do risco se dava pela grande distância dos texanos em relação ao leste americano e da proximidade com o México. Para os telespectadores de 1950, o mundo de Davy Crockett não era muito diferente da realidade.

Figura 2 – Versão em quadrinhos da aventura do Davy Crockett no Álamo



Fonte: Inducks (base de dados)

Como bem cita Roberts e Olson (2002, p. 242), o episódio explorava uma civilização onde a liberdade estava sob ataque, onde cidadãos que bradam a liberdade estavam lutando contra forças desconhecidas. “Era a Grécia e a Turquia de 1947, Berlim de 1948, a Coréia em 1950, ou qualquer ponto importante da Guerra Fria”. Davy Crockett é a expressão literal da Doutrina Truman, e sua missão no Texas era lutar contra a dominação do império do mal – no caso, as forças de Santa Anna. Disney conscientemente transformou o Álamo no último porto da liberdade. Davy, Georgie e o indígena que lhes acompanha, representam os americanos determinados a “lutar pela liberdade”. A decisão de Davy de ir para o sul e toda essa premissa é relatada na canção

“The Ballad of Davy Crockett”, que se tornou um grande sucesso musical por anos após a exibição na TV. A conclusão do episódio reforça o maniqueísmo histórico. Santa Anna e seus homens não possuem nenhuma individualidade, são personagens rasos, uma horda sem face, sem nomes, que atacam em onda como se fossem insetos. A Batalha do Álamo (1836) é finalizada com a morte patriótica de Davy Crockett, o que representou depois um problema para Disney.

Os estúdios Disney não esperavam que Davy Crockett fosse um grande sucesso de audiência a ponto de se tornar uma grande revolução comercial na história da televisão. Tão logo o primeiro episódio foi ao ar, produtos, brinquedos, o famoso chapéu de guaxinim e a música se tornaram itens extremamente populares nos Estados Unidos e posteriormente no exterior (onde os episódios foram editados em forma de longa-metragem e lançados nos cinemas). A solução encontrada, a toque de caixa, foi a produção de mais dois episódios, que não mais explorariam a saga conhecida (já esgotada), mas aventuras menos ligadas a representações históricas (COTTER, 1997). As histórias são mais coesas, com roteiros enxutos e, sem a preocupação dos incidentes históricos, focavam ainda mais a relação entre Davy Crockett e George Russell.

Em *“Davy Crockett’s Keelboar Race”*, a dupla Davy e George encontram um novo rival, Mike Fink, que se autoproclama o “rei do rio”, um personagem arrogante que os desafia em uma corrida apostando dinheiro. A disputa ocorre no rio Mississippi com direito a sabotagens e batalhas. Já o quinto episódio, *“Davy Crockett and the River Pirates”*, é praticamente uma continuação da história anterior, iniciando com a amizade de Davy e George com Mike Fink, partindo juntos para levar justiça para um grupo de bandidos que se passam por indígenas. Trata-se de uma corrida contra o tempo para capturá-los antes que um conflito ocorra entre “brancos” e “índios de verdade”.

Sucesso a parte, artisticamente a minissérie “Davy Crockett” possui elementos de produção que não se sustentam. O maior problema sendo a representação dos nativos, sempre interpretados por atores americanos brancos com sotaque forçado. Há também um anacronismo em relação a posição dos indígenas nos Estados Unidos. No início são mostrados como bárbaros selvagens. Porém, não muito tempo depois Davy Crockett passa a defendê-los, mesmo que em termos simplórios. O maniqueísmo histórico é demonstrado na forma como os vilões da saga são mostrados, distorcendo parte dos fatos ocorridos. Outro problema foi o esgotamento temático após o terceiro episódio. Sem a saga histórica, os dois episódios seguintes demonstram muito mais liberdade artística, abrindo mais espaço para comédia e para uma reformulação ainda mais profunda do herói americano.

Na adaptação em quadrinhos editados pela Dell Comics, “Davy Crockett” não houve maiores liberdades criativas. Foram lançadas cinco edições ao longo de 1955 basicamente replicando o conteúdo da minissérie da TV, episódio por episódio. Foram produzidas e publicadas as seguintes histórias, de acordo com os códigos de publicação da Dell informadas no banco de dados online INDUCKS<sup>7</sup>: *Young Davy Crockett* (W DCK 1-02) com 14 páginas, *Cherokee Justice* (W DCK 1-05) com 20 páginas, *How Davy Talked to Indians* (W DCK 1-06) com 3 páginas, *Davy Crockett Goes to Washington* (W DCK 1-10) com 10 páginas, *Davy Crockett and Ol' Three Claws* (W DCK 1-17) com 13 5/6<sup>8</sup> páginas, *Frontierland* (W DDID 1-05) com 22 páginas, *Davy Crockett, Indian Fighter* (W OS 631-02) com 31 5/6 páginas, *At the Alamo* (W OS 639-02) com 33 5/6 páginas, *The Keelboat Race* (W OS 664-02) com 33 páginas e *The River Pirates* (W OS 671-02)

---

<sup>7</sup> INDUCKS é uma base de dados online com informações sobre publicações de histórias em quadrinhos Disney e as equipes que as produziram. É uma plataforma colaborativa não vinculada aos estúdios Disney. <https://inducks.org>

<sup>8</sup> 5/6 (cinco sextos) se refere a uma página que não ocupa totalmente seu espaço com os quadrinhos.

com 33 5/6 páginas.

Os desenhos dessa adaptação fiel foram confiados ao Tony Sgroi, John Ushler, Mike Arens, Jesse Marsh e Tony Strobl. Seguindo a mesma lógica da minissérie de não expandir o que foi produzido, “Davy Crockett” teve vida curta enquanto publicação de histórias em quadrinhos, primeiramente como tiras em páginas dominicais e posteriormente nas revistas dedicadas ao personagem.

A concorrência, entretanto, observou possibilidades lucrativas de explorar um sucesso da Disney. A Columbia Features aproveitou o fato de Davy Crockett ser uma figura histórica que não pode ser protegida por leis de direitos autorais. A Disney não poderia impedir que outros produzissem material com o personagem. Em 20 de junho de 1955 a tira em quadrinhos da Columbia chamada *Davy Crockett, Frontiersman* foi lançada e publicada em uma série de jornais. A recepção dos editores foi cautelosa pois o mercado já estava saturado de tiras em quadrinhos com tema do velho oeste. E um número considerável de jornais publicava as tiras da série *Treasure of Classic Tales* da Disney, e foram informados de que uma versão Disney do Davy Crockett ganharia uma série de tiras dominicais por seis meses a partir de julho de 1955 (HOLTZ, 2018).

A tira do Davy Crockett da Columbia Features foi desenhada por Jim McArdle e posteriormente por Ed Heron, com roteiros de France Edward Herron. Foi publicada em um número muito menor de jornais se comparado a versão Disney, embora tenha conseguido espaço em grandes veículos como o Chicago Tribune e o New York Daily News (HOLTZ, 2018). Sob a assinatura de McArdle, o hoje mais famoso quadrinhista Jack Kirby (figura 3) foi responsável por desenhar diversas das tiras diárias entre 14 de janeiro e 2 de fevereiro, e de páginas dominicais entre 24 de fevereiro e 3 de março de 1957, sendo depois substituído por Jim Christiansen (VASSALO, 2018). Esta produção de Davy

Crockett da Columbia teve sua página dominical encerrada em 25 de agosto de 1957, e sua última tira publicada em 31 de agosto do mesmo ano.

Diferentemente da versão Disney, o Davy Crockett da Columbia Features não tem a menor preocupação em seguir fielmente qualquer referência histórica, mesmo dentro dos parâmetros mais básicos do que já era conhecido do imaginário popular e fora bem explorado por Disney. Suas narrativas seguem premissas pouco plausíveis, buscando como referências as cenas de ação mais populares do período, encontradas nas histórias em quadrinhos de aventura e do velho oeste.

Figura 3: Davy Crockett em quadrinhos concorrentes publicados pela Columbia Features. Neste exemplo com arte de Jack Kirby.



Fonte: VASSALO (2018)

A televisão, como meio de comunicação de massa, é uma poderosa ferramenta para educar, tendo o educador Max Rafferty chamado Walt Disney “o maior educador do século 20” (ROBERTS e OLSON, 2002, p. 248), e Davy Crockett era diferente de um Pinóquio ou Mickey Mouse. Era um personagem

real que era relembrado de forma massiva para uma nova geração. Do ponto de vista histórico, entretanto, historiadores questionam a legitimidade das produções cinematográficas e da televisão, que reforçariam visões deturpadas ou não completamente legítimas de figuras históricas americanas (SLOTKIN, 1993). Talvez seja uma crítica um pouco exagerada, tendo em vista que figuras históricas são igualmente construídas em nome da preservação da narrativa da nação (LEWIS, 1955). Disney, sem dúvida, reforçou o cânone dos heróis folclóricos no imaginário americano. E sua versão de Davy Crockett reforça e reitera o discurso da missão do homem americano, que permanece sendo usado politicamente até os dias de hoje.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARRIER, Michael. **The Animated Man: A Life of Walt Disney**. Los Angeles: University of California Press, 2007.

COTTER, Bill: **The Wonderful World of Disney Television - A Complete History**. New York: Hyperion, 1997.

**DAVY CROCKETT**. [seriado]. Direção: Norman Foster. Produção: Walt Disney Productions. Califórnia: Walt Disney Treasures, 2001. 2 DVDs (4h28m)

FEILD, Robert D. **The Art of Walt Disney**. Londres: Collins, 1947.

HOLTZ, Allan. **Obscurity of the Day: Davy Crockett, Frontiersman**. 18 de setembro de 2018. Disponível em <<http://strippersguide.blogspot.com/2018/09/obscurity-of-day-davy-crockett.html>>

I.N.D.U.C.K.S. - **Banco de dados mundial sobre quadrinhos Disney**. Disponível em <<https://inducks.org>>. Acesso em: 18 de abril de 2023.

JUNQUEIRA, Mary. **Estados Unidos e Narrativa da Nação**. São Paulo: Edusp, 2018.

KARNAL, Leandro; et al. **História dos Estados Unidos: das origens ao século XXI**. São Paulo: Contexto, 2007.

LEWIS, R.W.B. T. **The American Adam: Innocence, Tragedy, and Tradition in the Nineteenth Century**. Chicago e Londres: The Univesity of Chicago, 1955.

NASH, Roderick Frazier. **Wilderness & the American Mind**. 4<sup>a</sup> ed. Yale University Press, 2001.

PEGORARO, Celbi. **A Fabricação de Valor no Imaginário: Problemáticas no deslocamento da imagem da produção Disney**. Estudos em Comunicação - Communication Studies (Universidade da Beira Interior - Portugal. Online) N<sup>o</sup> 11, p. 228-249, 2012

ROBERTS, Randy e OLSON, James S.. **A Line in the Sand: The Alamo in Blood and Memory**. New York: Touchstone, 2002.

SLOTKIN, Richard. **The Western is American History, 1939 – 1941. Gunfighter Nation. The Myth of the Frontier in Twentieth Century America**. Harper Perennial, 1993, p. 278 – 312.

TOTA, Antonio Pedro. **Os Americanos**. São Paulo: Contexto, 2009.

VASSALO. Michael. OT : **Tales from the New York Daily News Sunday Comics (#4) : Jack Kirby is Where You Find it!**. Blog Timely-Atlas-Comics. 23 de janeiro de 2018. Disponível em < <http://timely-atlas-comics.blogspot.com/2018/01/ot-tales-from-new-york-daily-news.html>>

**WALT DISNEY'S DAVY CROCKETT: KING OF THE WILD FRONTIER**. New York: Dell Comics, 1955.

WATTS, Steven. **The Magic Kingdom: Walt Disney and the American Way of Life**. (Columbia: University of Missouri Press, 2001) orig. Boston: Houghton Mifflin, 1997.

ZELINSKY, Wilbur. **Nation into State: The Shifting Symbolic Foundations of American Nationalism**. Chapel Hill: The University of North Carolina Press, 1988.

Recebido em Maio de 2023.

Aprovado em Junho de 2023.

## **Resenha do Livro**

**MOREAU, Diego; MACHADO, Laluña Gusmão.  
História dos Quadrinhos: EUA. São José: Skript, 2020.**

*Márcio dos Santos Rodrigues*<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Historiador, editor e tradutor de quadrinhos. Doutorando em História pela UFPA, mestre em História pela UFMG e licenciado pela mesma instituição. Professor do Programa Ensinar da Universidade Estadual do Maranhão (UEMA). E-mail: marcio.strodrigues@gmail.com. Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-4163-5865>

*História em Quadrinhos: EUA*, livro do publicitário/editor gaúcho Diego Moreau em coautoria com Laluña Machado, licenciada em História, é repleto de tantos equívocos editoriais e problemas de ordem teórico-metodológica, que seria impossível abordá-los em sua totalidade em uma simples resenha ou até mesmo em um artigo. Alguns dos equívocos da obra, ganhadora na categoria de Melhor Livro Teórico de 2021 do 34º Troféu HQ Mix, incluem, contraditoriamente, a falta de teorizações, a ausência de referências bibliográficas no corpo do texto e o uso meramente ilustrativo ou decorativo de imagens, mesmo se tratando de um livro de mais de 900 páginas impressas<sup>2</sup>, complementado por um e-Book de 447 páginas<sup>3</sup>, sobre uma manifestação contemporânea da cultura visual. Além disso, a obra apresenta diversos erros de revisão ortográfica e gramatical, do início ao fim<sup>4</sup>.

De forma alguma e antecipando, oriento que o livro seja descartado e/ou ignorado, mas que sua leitura seja feita com criticidade e de forma contextualizada, considerando os pontos que elenco e desenvolvo nesta resenha. Mesmo como um mau exemplo, o trabalho de Diego Moreau e Laluña Machado serve como uma oportunidade de aprendizado sobre os tantos equívocos que ainda são vistos em estudos sobre quadrinhos em nosso país e que surgem das relações de conveniência (ou melhor, de vícios) entre pesquisa

<sup>2</sup> 936 páginas, ao todo, o que torna o livro, do ponto de vista da leitura, difícil até de manusear. Do ponto de vista tático e/ou da acessibilidade, o livro da Skript passa longe de ser uma leitura confortável e prazerosa, tendo em vista a encadernação frágil (embora tenha sido impresso em uma das melhores gráficas do país, a Ipsis, de São Paulo), o tamanho e o peso do livro, o que pode dificultar o manuseio para pessoas com limitações físicas ou visuais.

<sup>3</sup> MOREAU, Diego; MACHADO, Laluña. *E-Book Biografias: Uma leitura complementar da História dos Quadrinhos: EUA*. Disponível em <https://skripteditora.com.br/site/wp-content/uploads/2021/12/hhq-ebook.pdf>

<sup>4</sup> Já no expediente vemos um “digramação”, em vez de diagramação, e o nome de um dos colaboradores no prefácio, o jornalista e tradutor Érico Assis, aparece grafado de diferentes maneiras.

e mercado. Aqui serão elencados os problemas conceituais que qualquer historiador e/ou pesquisador de quadrinhos mais sério, com um mínimo de conhecimento sobre o campo de estudos históricos e até mesmo com vínculos de proximidade com o mercado, encontrará nessa obra.

**Equívoco 1:** *Antiacademicismo e anti-intelectualismo.* A obra da dupla Moreau e Machado é uma obra sintonizada com uma prática ainda bastante comum no meio editorial, a do livro pretensamente de história e/ou de teoria que estigmatiza o linguajar acadêmico e, por isso mesmo, subestima o público. Para tanto, cria a ideia de que o conhecimento produzido no âmbito da universidade, pública ou não, particularmente expresso por historiadores, é algo inacessível e elitizado, típico de “malas de academia”<sup>5</sup>. Sob o pretexto de entregar uma obra “mais acessível” - o que, de fato, não se comprova -, os autores acabam por oferecer uma visão simplista e bastante superficial dos temas abordados em informações que, apesar da editora vender a todo custo como inéditas, podem ser encontradas não apenas nos tantos *sites* cujos discursos foram reproduzidos integralmente na obra, sem uma análise mais aprofundada, mas em livros que os autores parecem não ter consultado ou levado em consideração.

Os envolvidos na obra (aqui, refiro-me também aos responsáveis pela editora) acreditam que tornam toda a história dos quadrinhos nos Estados Unidos mais palatável ao grande público com uma linguagem supostamente “não acadêmica”, quando, na verdade, corroboram simplificações excessivas, justamente porque não se aprofundam ou por reduzirem temas complexos a

---

<sup>5</sup> Ver a partir dos 6:41 da live "QUARTA É... dia de quadrinho novo: AS GUERRAS DE WALLACE WOOD", do canal Mundo Gonzo. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=azJ432mBtyE&t=3665s>

mera dimensão de fatos ou ainda pela ausência de rigor conceitual e metodológico<sup>6</sup>.

**Equívoco 2: Modelo de História.** A abordagem histórica assumida neste grande bloco de notas que, por acaso, chamam de livro é extremamente problemática para o que se comprehende como uma análise histórica consistente, apesar do seu caráter supostamente divulgativo. O livro apresenta várias limitações, por estar concentrado, de forma exaustiva, em datas, eventos e personalidades, num modelo de história muito criticado por historiadores de formação<sup>7</sup>. É por esse motivo que a obra deixa de aprofundar em questões

<sup>6</sup> O argumento que tentam sustentar, dentro e fora das páginas do livro (em *podcasts*, *lives* e eventos de quadrinhos), é de que uma abordagem acadêmica produziria algo distante da realidade social ou excessivamente teórica, desvinculada de toda e qualquer produção artística e, de forma anti-intelectual, pedante. A participação dos autores, ao lado de uma pesquisadora, em dezembro de 2022 na Comic Con Experience (ou CCXP, simplesmente), um grande evento de entretenimento, evidenciou em diversos momentos discursos proferidos contra a pesquisa acadêmica de quadrinhos, em detrimento de uma suposta “vantagem” de editoras, com materiais com preços elevados, de tornarem a história dos quadrinhos mais acessível ao grande público: [https://www.youtube.com/watch?v=pPcl\\_8S\\_rLs](https://www.youtube.com/watch?v=pPcl_8S_rLs). A visão expressa nessa participação na CCXP desconsidera o fato de que produções acadêmicas são geralmente abertas e socialmente gratuitas, feitas ainda em contextos em que ocorrem cortes de verba e/ou pouco ou nenhum investimento na pesquisa. Estudos acadêmicos de HQs muitas vezes são financiados por instituições de fomento, que nem sempre acolhem propostas sobre essa expressão cultural. Além disso, artigos acadêmicos em revistas sérias envolvem um processo rigoroso de revisão e avaliação por pares, garantindo assim um alto nível de qualidade, algo que não se vê nessa produção da Skript. Deste modo, soa um tanto desrespeitoso escutar que uma produção de quase 300 reais, com linguagem nada acessível, divulgada em espaços que não são acessíveis e frequentado por um grupo muito restrito, é acessível. Notadamente, é possível encontrar um meio-termo entre a linguagem acadêmica e a acessível ao público em geral, algo que muitos historiadores a partir da geração francesa dos *Annales*, da década de 1920, e até mesmo um Jules Michelet (1798-1874), autor de *best-sellers* no século XIX, se preocupavam. Insistir que historiadores ou demais acadêmicos escrevem apenas para os pares é no mínimo equivocado e/ou anti-intelectual. Além disso, revela desconhecimento total do que é produzido na área das Humanidades, bem como da universidade brasileira. Embora a produção acadêmica tenha uma linguagem mais técnica e que expressa, em primeiro lugar, o debate entre especialistas, há tempos temos um cenário de produções destinado ao grande público, levando em consideração diferentes perfis de leitores.

<sup>7</sup> Sobre a crítica à história tradicional, particularmente no contexto do ensino de História e no que se refere à crítica de documentos, recomendo a leitura do básico e ainda atual

sociais e históricas mais importantes, bem como na análise formal e estética das obras ou uma contextualização maior dos autores. Mesmo tendo como coautora uma historiadora (licenciada, no caso, e ainda com pouca inserção acadêmica, embora a própria e o mercado a intitulem como “a maior especialista acadêmica no personagem Batman”<sup>8</sup>), o livro é, de modo geral, extremamente superficial em relação à análise histórica, justamente por causa do seu apreço pelo factualismo. Historiadores quando produzem obras destinadas ao grande público não costumam rasgar o diploma, sacrificando a análise mais crítica em favor de uma perspectiva acontecimental (ou *événemmentielle*, nos termos denunciados pelos *Annales*), de fundo positivista, que serve tão-somente para reforçar mitos ou discursos já consagrados do mercado e ainda dar a impressão, ao público de HQs, de que a História em si é uma sucessão de fatos isolados, como num guia de curiosos. Além disso, o estilo narrativo de *História dos Quadrinhos: EUA* é demasiado cronológico, linear e teleológico, algo amplamente questionado por historiadores há pelo menos um século. É

---

“Ensino de História: fundamentos e métodos”, de Circe Maria Bittencourt (BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. Ensino de História: fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez, 2018).

<sup>8</sup> Esse título é, com todo o respeito aos/as colegas pesquisadores/as dos quadrinhos e à referida coautora, uma afirmação exagerada. Além de não ter comprovação acadêmica, é, no mínimo, desrespeitoso com todo o campo de estudos das HQ no Brasil, por desconsiderar um conjunto variado de iniciativas, ainda mais de um personagem já tão estudado. Revela ainda uma falta de respeito e/ou desconhecimento de agentes do mercado/da cena, que, ao endossarem esse tipo de afirmação, igualmente desvalorizam e menosprezam, em nome de interesses de mercado e de certas práticas editoriais, iniciativas acadêmicas de outros pesquisadores e pesquisadoras que também estudam o personagem e a história dos quadrinhos em geral. Longe de soar como um ataque de ordem pessoal ou de “fulanizar” o debate, cumpre destacar que atribuições como essas, em termos sociológicos, são utilizadas para fins de *marketing* e (auto)promoção, e que a credibilidade desse tipo de título carece de uma avaliação objetiva – isto é, em termos de produção acadêmica (artigos, dissertações, teses), número de citações, orientações, participação em bancas, em eventos universitários e redes de colaboração. De qualquer forma, deve-se considerar que a especialização em um personagem específico não necessariamente implica em uma expertise mais ampla sobre a história dos quadrinhos ou sobre a História (aqui entendida com H maiúsculo) como campo de pesquisa.

precisamente por esse estilo que vemos aqui uma história dos quadrinhos nos Estados Unidos como uma sucessão de eventos inevitáveis, desprovidos de nuances e contradições. Além disso, como abordado no **Equívoco 1**, o livro não apresenta uma posição teórica consistente, mesmo que os autores sustentem que é uma obra destinada ao grande público. Isso se expressa, sobretudo no uso acrítico e naturalizado que faz do esquema das Eras dos Quadrinhos – isto é, das Eras de Ouro, Prata, Bronze, etc.

Sobre o referido esquema das Eras, cumpre dizer que, quando aplicado às HQs estadunidenses como categoria de análise, é reducionista, por se basear em uma perspectiva afinada com interesses hegemônicos de mercado, que pressupõe uma “evolução” linear do “primitivo” ao mais “avançado” dentro da linguagem e do meio editorial. É um dispositivo cronológico assentado em fundamentos de base ocidental, eurocêntricos, que classificam temporalidades atribuindo valores positivos ou negativos a elas. A tal “Era de Ouro” dos quadrinhos nos Estados Unidos, por exemplo, seria considerada o ápice do “desenvolvimento humano” dentro daquele país, com a criação de personagens arquetípicos, enquanto a “Era de Bronze” seria vista como um período de regressão e decadência dentro do meio editorial. Depois viria a Era Moderna, com as *Graphic novels* e a chamada Invasão Britânica. Isso é equivocado, pois cada momento, década, carregaria suas particularidades, bem como estabeleceria diálogos com expressões de tempos anteriores, distintos e simultâneos<sup>9</sup>.

---

<sup>9</sup> Vale dizer ainda que a ideia de usar metaforicamente os termos “era de ouro”, “era de prata” e “era de bronze” para se referir a períodos históricos específicos é similar àquela adotada por um Hesíodo, poeta do mundo helênico que viveu por volta do século VIII a.C. Hesíodo é apenas uma das fontes mais conhecidas dessa ideia. Ele descreveu as “idades do homem” em sua obra “Trabalhos e Dias”, apresentando quatro idades do homem: a Idade de Ouro, a Idade de Prata, a Idade de Bronze e a Idade do Ferro. Essas idades são caracterizadas pela queda gradual da humanidade, que começa em uma era de paz, prosperidade e justiça (a Idade de Ouro) e termina em uma era de guerra, injustiça e sofrimento (a Idade do Ferro). Essa classificação, ao se basear em uma interpretação

Esse esquema das Eras é, na ausência de uma palavra melhor, um problema recorrente em muitos escritos sobre quadrinhos que se pretendem históricos. É anacrônico, etapista, desconsidera permanências e simultaneidades. Se ainda existe é em razão da chegada tardia de historiadores profissionais ao campo dos *comics studies*. Por muito tempo, a história dos quadrinhos foi vista como uma área de interesse apenas para fãs e/ou colecionadores, e mesmos trabalhos acadêmicos que surgiam eram escritos por pesquisadores de áreas como a Comunicação Social, que muitas vezes não tinham contato com referenciais de historiadores e, por isso mesmo, reproduziam uma perspectiva tradicional de história<sup>10</sup>. Com o tempo, isso vem mudando, mas ainda é comum encontrar trabalhos que reproduzem esse esquema simplista, como é o caso do livro de Moreau e Machado. O próprio texto de prefácio de Érico Assis, ao se perder num debate infundado sobre a

---

seletiva e limitada da história, é ainda largamente aplicada especialmente às HQs de super-heróis produzidas pela Marvel e pela DC Comics. As décadas de 1930 e 1940 seriam a “Era de ouro” dos quadrinhos, a década de 1950 e início dos anos 60 como a “Era de prata” e o final dos anos 60 até meados dos anos 80 como a “Era de bronze”. Os autores ainda evocam uma tal de “Era de Platina”, para falar de pioneiros, caindo naquilo que um Marc Bloch, autor geralmente lido desde o início de graduação em História, denunciaria como ídolos de origem. Como dissemos, é um dispositivo que é mais sintonizado com práticas de mercado, sendo reproduzido, por exemplo, num esquema que pode ser visto no texto de Marcus Ramone para o Universo HQ (RAMONE, Marcus. Que era, que era?. *Universo HQ*, 2015. Disponível em: <<https://universohq.com/universo-paralelo/que-era-que-era/>>. Último acesso em: 2 de abril de 2023). Deve-se questionar a relevância dessa periodização e até mesmo se ela faz sentido para todas as produções dos EUA, uma vez que cada gênero e período histórico dos quadrinhos pode ter suas particularidades e características próprias. Até mesmo em se tratando de super-heróis, existem aspectos de simultaneidade, de cortes e de transição entre diferentes momentos e tendências que podem dificultar uma periodização rígida.

<sup>10</sup> Exemplos notáveis de obras que expressam uma visão preconcebida do que seria História são *História da História em Quadrinhos*, do já falecido professor Alvaro de Moya, lançada pela Brasiliense, no qual o pressuposto de história é tão-somente cronológico ou de coleção de fatos; as reflexões de Antonio Luiz Cagnin sobre o pioneirismo do ítalo-brasileiro Angelo Agostini, que nada mais era do que uma simples idolatria das origens de fundo ufanista. Também pode se apontar as considerações de Waldomiro Vergueiro no livro “*Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos*” (2015), da Editora Criativo, reduzindo o campo da história a dimensão meramente factualista.

distinção entre história e estória (algo que faria sentido nos anos 1910, para ser um pouco mais amistoso), é também sintomático desse distanciamento com referenciais do campo da História<sup>11</sup>.

Além de incorrer em teleologismos (isto é, numa ideia de finalidade, onde todos os eventos e ações são interpretados de forma pré-estabelecida)<sup>12</sup>, o livro se resume também a tratar da história dos quadrinhos nos EUA como um guia ou gabinete de curiosidades, onde cada informação apresentada seria uma “descoberta” ou uma “revelação de uma saga”. Isso ocorre pelo apego à ideia de “viagem no tempo”, que Moreau inclusive mobiliza em prefácios e nos diversos vídeos do canal de YouTube da editora. Aqui vemos uma compreensão problemática do ponto de vista teórico-metodológico, no que se refere ao estudo da história<sup>13</sup>. Partem do pressuposto de que é possível ter uma

---

<sup>11</sup> O uso acrítico das Eras dos Quadrinhos reforça, tal como se verifica em *História dos Quadrinhos EUA*, a ideia de que apenas determinados períodos são mais importantes do que outros. Quando o foco também se direciona, de forma exaustiva, a uma determinada categoria ou gênero, como é o caso dos super-heróis, outras áreas importantes acabam sendo negligenciadas ou tratadas de forma superficial. É o que se vê no capítulo dedicado aos quadrinhos *underground*. Alguns aspectos fundamentais desse cenário multifacetado são tratados de forma isolada, desconectada e sem maior aprofundamento, como a relação dos quadrinhos *underground* com a contracultura e as mudanças sociais e políticas ocorridas nos anos 1960 e 1970. Alguns episódios históricos são pontuados no início do capítulo, mas dentro de uma narrativa pré-estabelecida. De início também, os autores lançam ao leitor a ideia de que um dos possíveis “embriões” dos quadrinhos *underground* seriam as *Tijuana Bibles* (MOREAU; MACHADO, 2020, p.440), o que é um argumento preso aos chamados “ídolos de origem” e que não pode ser considerado uma afirmação comprovada. O tamanho diminuto do capítulo faz com que se possa pensar que esse cenário está em uma posição secundária em relação aos super-heróis e outros gêneros mais populares. Isso acaba reforçando a ideia equivocada de que os quadrinhos *underground* são uma espécie de nicho ou subgênero, quando na verdade representam uma das expressões mais ricas e inovadoras da arte sequencial.

<sup>12</sup> No contexto da disciplina histórica, o teleologismo se expressa na compreensão de que a História é tão-somente uma narrativa que segue uma linha evolutiva, culminando em um ponto de chegada determinado previamente. Isso é equivocado em diferentes aspectos, pois a história não pode ser compreendida apenas como uma sequência linear de eventos.

<sup>13</sup> A ideia de “viagem no tempo”, proferida por alguém visivelmente sem formação em História, sugere que é possível ter uma compreensão objetiva e completa do passado, sem levar em conta as influências e perspectivas culturais e ideológicas do presente, inclusive as

compreensão objetiva e completa do passado, como se ele fosse um dado bruto e imutável. Isso não é possível porque a história é uma construção interpretativa do passado, que depende de uma seleção e interpretação dos eventos e fontes disponíveis.

**Equívoco 3:** *Bibliografia desatualizada e ausência de obras importantes para o tema.* Não se verifica no livro da dupla Moreau-Machado um diálogo com pesquisas mais recentes e relevantes sobre a história dos quadrinhos nos Estados Unidos. Grande parte das obras listadas na bibliografia é datada e/ou um tanto fora do escopo - em razão de não encontrarmos nenhuma forma de referência ao longo do texto, torna-se difícil saber o motivo do porquê uma dissidência, por exemplo, sobre a Gibiteca de Santos/SP foi incluída ao final nas bibliografias. Um livro como *Of Comics and Men: A Cultural History of American Comic Books*, versão traduzida para o inglês, de 2008, da obra do historiador francês Jean-Paul Gabilliet, sequer é mencionado pela dupla Moreau-Machado, apesar de ser um trabalho amplamente conhecido entre pesquisadores de quadrinhos, de grande importância para o estudo das produções dos Estados Unidos. Além disso, não figuram outras obras importantes, como *Fredric Wertham and the Critique of Mass Culture*, de Bart Beaty (2005) e *The Ten-Cent Plague: The Great Comic-Book Scare and How It Changed America* (2009), de David Hajdu, que tratam da influência do *Comics Code* na indústria dos quadrinhos. Tampouco vemos a presença de "Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America", do historiador Bradford W. Wright, publicado pela primeira vez em 2001. Essa obra apresenta uma história abrangente dos quadrinhos nos Estados Unidos, explorando como determinadas produções dialogaram com aspectos da sociedade estadunidense ao longo do século XX. São obras identificáveis como referências importantes para o estudo da história das HQs

---

dele, de fã, de entusiasta de quadrinhos, de alguém que não parece ter consciência da própria visão idealizada e romantizada do passado e das produções dos Estados Unidos.

nos EUA, e sua ausência na obra de Moreau e Machado é, no mínimo, uma limitação significativa e, creio, que os autores não podem alegar que não seria relevante ou necessário o uso dessas obras. A ausência dessas obras básicas sugere uma pesquisa inconsistente por parte dos autores e é justamente isso que torna o livro incompleto e questionável em termos de sua contribuição para uma historiografia da história dos quadrinhos nos EUA.

O fato de um livro publicado em 2021<sup>14</sup>, com a pretensão de oferecer uma “história completa” de um cenário complexo, recorrer a uma bibliografia em grande parte datada ou ausência de obras essenciais para o desenvolvimento do tema denota, da parte dos autores, pouco ou nenhum compromisso com o aprofundamento do conhecimento na área de quadrinhos, mesmo que fosse tão-somente direcionada para o público leigo. A falta de diálogo do trabalho de Moreau e Machado com pesquisas atuais (ou mesmo básicas) é expressiva também de uma visão um tanto engessada no campo da produção de livros sobre HQs no mercado brasileiro, onde ainda é comum a reprodução de ideias e teorias ultrapassadas e obras que, de tão panfletárias ou dogmáticas, não diferem de um folheto publicitário ou livreto religioso.

Uma abordagem pouco ou nada crítica na pesquisa e na narrativa faz com que mitos sobre a história dos quadrinhos sejam reforçados, contribuindo para a reprodução de certos temas que já foram amplamente questionados e até mesmo desmistificados em outras obras. Nas passagens dedicadas a Fredric Wertham, por exemplo, vemos como os autores reforçam a imagem dele como a de um vilão caricato em termos maniqueístas, simplificando demais a discussão sobre o impacto do seu livro *Seduction of the Innocent* na indústria dos quadrinhos nos EUA. Embora possamos argumentar que Wertham tenha

---

<sup>14</sup> Na ficha catalográfica consta o ano de 2020, mas o livro foi entregue em 2021, com um ano de atraso, em decorrência de fatores externos como a pandemia e a alegação dos autores de que precisavam de mais tempo para finalizar a obra.

exagerado e manipulado dados para sustentar as suas afirmações, é importante lembrar que os escritos do psiquiatra dialogam com uma atmosfera histórica mais abrangente do período dos anos 1950, não somente como reflexo dela. Os autores o pintam, dentro do contexto da obra, como "um conservador" de uma forma generalista e profundamente maniqueísta (nas páginas 300 e 301, para ser mais específico). Se formos analisar mais detidamente as fontes e os discursos da época, algo que os autores da obra da Skript tampouco fizeram, é possível verificar que o psiquiatra alemão radicado nos EUA tinha uma faceta inclusive progressista<sup>15</sup>. A obra superestima e superdimensiona Wertham e a campanha anti-quadrinhos, reforçando visões pré-concebidas sobre o contexto e reproduzindo mitos sobre a história dos quadrinhos<sup>16</sup>

Ademais, fazer uma pesquisa abrangente sobre a história dos quadrinhos em um país tão extenso e diverso como os EUA, exige não apenas considerar, mas aprofundar com criticidade as diferenças regionais e contextos específicos. No entanto, o livro faz generalizações sobre a produção de quadrinhos desse país, muitas vezes tratando o mercado como uma entidade homogênea e ignorando, em diferentes níveis, as distinções culturais específicas em que obras foram produzidas.

---

<sup>15</sup> A HQ *Fredric, William E A Amazona. Perseguição E Censura Aos Quadrinhos*, de Jean-Marc Lainé e Thierry Olivier, por exemplo, abordou Wertham de forma menos simplista, contextualizando-o dentro de um panorama maior da época. O mesmo pode ser dito sobre outras obras que se debruçam sobre a história dos quadrinhos nos EUA, como o livro de Bradford W. Wright, e, David Hajdu, no tocante à censura de HQs.

<sup>16</sup> O próprio Wertham, com bem aponta Rodrigo Polatto, em artigo deste dossier, ficou muito descontente com os resultados das audiências no Senado norte-americano contra os quadrinhos, julgando os políticos envolvidos como extremistas, pelo fato deles não quererem proibir o conteúdo das revistas, mas sim que fosse estabelecida uma classificação etária para sua compra, com sugestão de dezesseis anos (UNITED STATES SENATE. *Juvenile Delinquency (Comic Books): Hearings before the Subcommittee to Investigate Juvenile Delinquency of the Judiciary United States Senate*. 83rd Congress, 2nd session. April 21,22 and June 4, 1954. Disponível em: <https://crisisofinnocence.library.torontomu.ca/items/show/646>).

**Equívoco 4:** *Ausência de referências no corpo do texto.* Outro ponto questionável da obra é o modo como não se preocupa, dentro de critérios básicos de normalização, em referenciar. Trata-se de um desleixo, tendo em vista que se trata de um livro com abordagem histórica. Isso produz um texto de baixíssima confiabilidade. De onde saiu exatamente cada um dos fatos narrados pelos autores da obra? Eis uma pergunta que me fiz toda vez que me deparava com informações durante a leitura. Talvez este seja o problema mais sério de *História dos Quadrinhos: EUA*, estando relacionado ao ponto que discutimos acima, de como o livro e os editores da Skript estabelecem um diálogo com práticas editoriais que estigmatizam a necessidade de rigor metodológico, em nome de um discurso essencialmente comercial. Em outra publicação da editora, *Castelos De Areia - Reflexões Sobre Sandman* (lançada neste ano de 2023), os editores sequer tiveram o cuidado editorial de incluir notas biográficas de cada um dos colaboradores da obra, nem no rodapé e ao final, como se isso não fosse importante para situar o leitor sobre a formação e trajetória de cada um dos autores e colaboradores envolvidos na produção da obra. Esse é um exemplo de como a catarinense Skript Editora foca essencialmente numa ideia de nicho, não se preocupando em estabelecer um diálogo com simples práticas editoriais.

No caso de *História dos Quadrinhos: EUA*, a ausência de referênciação impede que o leitor de qualquer natureza, leigo ou não, saiba exatamente de onde as informações foram consultadas e como elas foram analisadas pelos autores. Historiadores que lidam com qualquer objeto ficariam um tanto com o pé atrás diante de uma obra sem indicações precisas no corpo do texto. Se *História dos Quadrinhos: EUA* se destina àqueles que buscam os primeiros passos na pesquisa acadêmica ele é um péssimo exemplo, podendo servir tão-somente como fonte ou objeto de análise em um curso, por exemplo, de Biblioteconomia, de como um livro, inclusive premiado como um dos mais expressivos de um

segmento, tampouco oferece aos leitores acesso às fontes e evidências que os autores empregaram para construção de sua narrativa.

Sem referências no corpo do texto, um leitor que não tenha menor familiaridade com o tema pode ter dificuldades para verificar a veracidade das informações apresentadas e avaliar a qualidade da argumentação dos autores. As referências do livro se encontram ao final, sem estarem normalizadas. Inclusive é bastante sem sentido quando o autor, Diego Moreau, na apresentação diz que está fazendo “um favor” em entregar as referências no final numa lista, sem menor indicação de onde e como foram utilizadas dentro do livro. É para que o leitor tente adivinhar onde e como ele usou determinada informação para sustentar seus argumentos ao longo do texto?<sup>17</sup> Essa atitude é um desrespeito à própria produção teórica de quadrinhos, mas também ao leitor, ainda mais se tratando de uma obra que foi produzida através de financiamento coletivo<sup>18</sup>.

**Equívoco 5: Ausência de ilustrações.** Embora o tema da obra seja eminentemente visual, é no mínimo estranho que Diego Moreau e Laluña Machado, bem como os editores responsáveis pela publicação, tenham optado por uma obra exclusivamente textual, um tijolo de 936 páginas com 18 imagens que servem apenas para ilustrar a transição entre capítulos. Essa escolha se torna ainda mais problemática ao considerarmos que muitas produções da tal “Era de Ouro”, por exemplo, encontram-se, hoje em dia, em domínio público, disponíveis até mesmo em sítios virtuais, em alta qualidade eventualmente, e, por isso mesmo, poderiam ser fartamente utilizadas em pesquisas de natureza

---

<sup>17</sup> Vale lembrar ainda que alguns *links* estão indisponíveis ou desatualizados, o que prejudica a experiência de um leitor mais curioso que busca informações adicionais sobre qualquer tema abordado no livro. Se tem a proposta de instigar, *História dos Quadrinhos: EUA* é limitado nessa função.

<sup>18</sup> As informações sobre a campanha de pré-venda da obra através de uma plataforma de financiamento coletivo encontram-se no endereço <https://www.catarse.me/hhq500pg>.

histórica, sem custos. Além disso, há tempos historiadores têm recorrido a fontes da cultura visual.

Além disso, para um livro com a ambição monumental de *História dos Quadrinhos: EUA*, vendido como acessível ou direcionado ao grande público, a pouca ou nenhuma presença de imagens se torna um problema em termos de atratividade<sup>19</sup>. Sem uma representação visual dos autores e obras mencionadas em texto corrido ao longo das mais de 900 páginas da obra física e das 400 do e-Book, o leitor pode ter dificuldade em visualizar o que está sendo discutido. Como leitor acadêmico, com conhecimento dos personagens e obras apresentadas no livro, fiz uma leitura atenta, mas imagino que alguém que não tenha menor familiaridade com esse universo, diante desse grande “bloco de notas”, consideraria a leitura cansativa e monótona, especialmente pela obra ser essencialmente factual e com modelo de história considerado tradicional. Pessoas com problemas de concentração e de leitura, em razão de diferentes transtornos, certamente encontrarão dificuldades ao ler a obra, especialmente sem o apoio de imagens para ilustrar e tornar mais concretas as informações apresentadas. Além disso, para aqueles que buscam apenas uma leitura mais leve e divertida sobre o universo dos quadrinhos, um livro que fale de quadrinhos sem apresentar nenhuma imagem de quadrinhos é um fator desencorajador para a compra.

**Equívoco 6: A concessão de um prêmio.** Para finalizar esta resenha, cumpre apontar que um grande equívoco relacionado à obra foi ter recebido um prêmio importante da indústria/cena brasileira de quadrinhos. O HQ MIX, como a maioria das premiações do cenário de HQs em nosso país, é uma construção social e cultural, e como tal, está sujeito a interesses, valores e visões de mundo

<sup>19</sup> Na campanha da plataforma de financiamento coletivo Catarse, o livro foi anunciado como “ricamente ilustrado”, o que contribuiu para certas expectativas no público e, consequentemente, decepção ao descobrirem que o livro não possuía as imagens esperadas.

específicas. A concessão de um prêmio, presumivelmente tão importante, a um trabalho tão problemático levanta uma série de questionamentos: indicaria, antes de tudo, falhas nos critérios de avaliação adotados pelo júri responsável, bem como o fato de que o prêmio em questão, da forma como é organizado, mede, após a seleção de jurados, a popularidade e/ou a capacidade das editoras, desculpem a deselegância do termo, “venderem seu peixe”, investindo pesado em comunicação através de publicidade paga e configurando *lobby*. É importante lembrar que prêmios não são, de forma alguma, neutros. Muitas vezes possuem motivações essencialmente comerciais ou políticas. Nem sempre a obra mais bem escrita ou de maior relevância será considerada. Nesse sentido, um livro como *História dos Quadrinhos: EUA* teria recebido o prêmio por motivos/motivações que não dizem respeito à sua qualidade como obra teórica, o que evidencia ainda mais a necessidade de se avaliar a obra dentro do mercado de quadrinhos brasileiro de forma crítica e não se basear apenas na sua premiação. Se acompanhamos fora do universo específico das páginas do livro e vermos uma série de debates levantadas por outros pesquisadores sobre a obra, o que chama a atenção é a representação da vontade de seus autores em vendê-la como algo positivo. É uma produção que se destaca por ser pretensiosa demais e, ao mesmo tempo, tão equivocada teórico-metodologicamente na mesma proporção.

Torna-se preocupante que uma obra com tantos problemas técnicos de revisão e conceituais, com um modelo de história antiquado, seja premiada, ainda mais se tratando do campo da teoria de quadrinhos. Depõe muito contra a credibilidade do prêmio. Tendo em vista que no júri encontram-se pesquisadores acadêmicos, a simples indicação de uma obra como essa é ainda mais problemática, pois se espera que estudiosos tenham uma visão crítica e exigente em relação às obras que avaliam. Um jovem acadêmico, sem muito contato com referenciais dos *comics studies*, pode ter impressão equivocada de

que o livro apresenta alguma relevância acadêmica ou precisão conceitual/teórico-metodológica.

Longe de ser um simples exercício para desqualificar gratuitamente uma obra, esta resenha buscou fornecer uma avaliação criteriosa sobre o trabalho em questão. Ao invés de apenas apontar falhas e/ou destacar pontos negativos, apresentou-se uma análise a partir do ponto de vista de um historiador, mas também de alguém hoje situado dentro do mercado de quadrinhos, que vê com preocupação a falta de rigor e de reflexão crítica em muitos livros que se propõem a abordar a história das HQs de qualquer país. Espera-se com esta resenha ser útil para o caso de algum desavisado e/ou pesquisador em início de carreira, sem muita orientação, se aventurar na leitura das mais de 900 páginas de *História em Quadrinhos: EUA*.

