

Capitão América: Interpretações Sócio-antropológicas de um Super-Herói de Histórias em Quadrinhos

*Luciana Zamprogne Chagas*¹

Resumo: Este ensaio visa analisar histórias em quadrinhos através de uma perspectiva histórico-cultural dentro da teoria antropológica hermenêutica, resgatando os símbolos e significações que alicerçaram a gênese dos super-heróis e sua trajetória por essa mídia de origem popular: as histórias em quadrinhos. Através do mundo fantástico do Capitão América, o ensaio realiza alguns apontamentos das ressignificações presentes nessa personagem, dentro de dois universos: macrosociológico e político, e microsociológico e cotidiano. Partindo desses pressupostos, esse trabalho se propõe apontar, a partir do método indiciário, as idéias difundidas nos contextos culturais e sociais da década de quarenta (quando o Capitão América surge), no seu renascimento na década de setenta; e na contemporaneidade, após o 11 de setembro e no evento Guerra Civil, lançado pela Marvel nos Estados Unidos em 2006. Dessa forma, pretendo tecer uma teia de inter-relações entre axiologias e símbolos sociais presentes, considerando o contexto histórico e as suas especificidades culturais e sociais, para, através dos quadrinhos, realizar uma análise de alguns aspectos da sociedade ocidental contemporânea. O propósito final do ensaio é, portanto, fazer avançar o debate sobre a sociologia dos quadrinhos, apresentando contribuições para novas perspectivas.

A Sociologia dos Quadrinhos

Atribuo o caráter de ensaio ao trabalho que se segue, pelo simples fato de poder, a partir dessa perspectiva, possuir uma maior mobilidade metodológica e analítica para estudar os super-heróis, dentro de uma mídia de comunicação predominantemente popular: as histórias em quadrinhos – a partir daqui denominadas HQ.

Dentro do contexto acadêmico, pretendo analisá-las a partir das concepções de cultura de Clifford Geertz – como uma teia de construções simbólicas entre os indivíduos – e George Yúdice – como resultado conveniente de uma sociedade performática. Além disso, apontar os símbolos e significações dos super-heróis

¹ Luciana Zamprogne Chagas é graduanda do 6º período do Curso de Ciências Sociais da UFES. Possui grande interesse em mídias populares, história em quadrinhos, consumo, gênero e diversidade sexual. Trabalha com design, origamis modulares e escreve contos. Exerce filatelia (estudo e coleção de selos) e numismática (estudo e coleção de moedas).

através das “axiologias” (Viana, 2005) da sociedade ocidental contemporânea, tomando como exemplo o maior herói axiológico dos quadrinhos norte-americanos: o Capitão América. Para tanto, utilizo como método de análise o indiciário, que me proporcionou um aprofundamento nas questões dos super-heróis a partir das perspectivas do próprio “mundo dos quadrinhos” e não da perspectiva dos autores e das análises e conceitos que aqui abordo. Segui, dessa forma, “os parâmetros metodológicos do paradigma indiciário discutidos pelo pensador italiano Carlo Ginzburg: um conjunto de princípios e procedimentos que contém a proposta de um método heurístico centrado nos detalhes, nos dados marginais, nos vestígios encarados como indícios, pistas, sinais ou sintomas, e que orientam a forma de interpretar os fenômenos estudados” (Coelho, 2007:15).

Saliento aqui, a importância de se analisar as HQ através de uma “sociologia dos quadrinhos”, pois, ao contrário do “senso comum” presente no meio acadêmico a respeito dessa mídia, caracterizando-a como um tema irrelevante, que “parece banal aos olhos dos que apenas o conhecem superficialmente é, ao contrário, uma incrível tessitura de observações, lúcidas, de ilusões e tradições – algumas das quais milenares – de influências, de relações entre personagens, exigindo um trabalho paciente e metódico para ser analisado” (Coupèrie apud, Anselmo 1970:82).

O porquê de analisar Histórias em Quadrinhos

A análise cultural é (ou deveria ser) uma adivinhação dos significados, uma avaliação das conjecturas, um traçar de conclusões explanatórias a partir das melhores conjecturas e não a descoberta do Continente dos Significados e o mapeamento de sua passagem incorpórea. (Geertz, 1978:30-1).

O conjunto de significados que compõe os elementos midiáticos possuem características específicas, que devem ser compreendidas sem a visão *a priori* sobre determinada significância, por um sentimento de descrença de qualidade e

importância social do fenômeno apreendido. O estudo das mídias populares², e aqui destaco as HQ, podem levantar questões ricas de indícios sociais e que dizem respeito ao contexto social que estamos vivendo, bem como importantes aspectos sociais, a partir de uma perspectiva histórica. Se quisermos compreender as HQ e a sua importância cultural como mídia popular, devemos olhá-las em relação às amplas transformações sociais que moldaram o mundo moderno, ou seja, não há como analisar um fenômeno de mídia popular, sem levar em conta o contexto social e político ao qual este está inserido. Além disso, é necessário perceber que no universo das HQ existem diversos fatores que contribuem em maior ou menor grau para a confecção de uma revistinha, dentre os quais destaco: o padrão da personagem – algo que ele carrega consigo desde que foi criado; o contexto social no qual está sendo lançada – que traz questões pertinentes ao momento histórico de forma emblemática; e também os profissionais que a criam, que apesar de sofrerem uma certa censura com relação à capacidade criativa – por terem que obedecer normas da empresa e buscar um produto vendável –, não estão totalmente carentes dela.

Um exemplo prático disso é Stan Lee, criador dos X-Men, Hulk e Homem-Aranha. Em 1971, Lee viu uma de suas Revistinhas do Aranha ser barrada pelo “*Code Comics Authority*” (CCA) – uma espécie de entidade institucional usada para censurar as HQ nos Estados Unidos, e que possuía um selo obrigatório em todas as revistinhas que circulavam no país. O motivo: falar abertamente sobre o uso de

² O conceito de mídia popular que abordo nesse ensaio não compactua com o significado do termo “mídia de massas”, uma vez que esse termo é imbuído de uma relação de alienação entre a mídia e os seus consumidores, e também assume uma postura especulativa ao afirmar a propagação de um conhecimento raso, ignóbil e muitas vezes nocivo ao desenvolvimento crítico-intelectual dos indivíduos “alienados”. As mídias populares, a meu ver, também são veículos de informação e entretenimento, mas que nem por isso alienantes. Dentro do próprio universo das HQ encontramos diversos casos de construções de quadrinhos que realizam justamente o contrário: promovem uma reflexão em seus consumidores, como o caso das tirinhas virtual “Os Malvados” ou a famosa “Mafalda” de Quino. Em alguns casos, mesmo revistinhas que, num primeiro olhar, poderiam levar à uma interpretação equivocada de “provocadora de alienação”, dentro de uma metodologia interpretativa de rigor científico e centrada nos detalhes como o método indiciário, pode transpor essa barreira do senso comum e mostrar que estão mais alinhadas com a sociedade e suas problemáticas do que se vê, como é o caso desse ensaio.

Esse conceito ainda pode abordar mídias que não são feitas para as massas, ou seja, que não atingem grandes contingentes de pessoas em uma primeira instância, mas que não deixam de ser populares. Por exemplo, as próprias HQ de super-heróis não têm, atualmente, um público alvo muito amplo. Entretanto, com a facilidade de circulação da informação, existem outras formas de apropriação dessas mídias e propagação das histórias, como os filmes, os brinquedos infantis, o marketing viral e a própria pirataria, que, de certa forma, impulsiona a propagação dessas mídias digitalmente.

drogas, mostrando o mal que faziam. Na concepção do CCA, Lee estava fazendo apologia às drogas e poderia influenciar a juventude a usá-las quando o que o autor propunha com a revista era exatamente o contrário. Stan Lee publicou a revista mesmo assim. O resultado foi a quebra do Código e sua extinção em publicações posteriores (S.Unmasked, 2003). Podemos perceber aqui, o que Yúdice (2004), toma por “conveniência da cultura”, ou seja, a utilização da cultura como recurso, que pressupõe o seu gerenciamento para outros fins além dos artísticos, como os políticos, econômicos e sociais – esse conceito abre espaço para uma discussão mais ampla dessa manipulação e demonstra que as grandes multinacionais detêm o poder de “manipular” as mídias, mas também o poder de influenciar consumidores e artistas na resignificação desses veículos, o que na sociedade contemporânea se torna mais complexo se levarmos em conta a velocidade com que a informação circula no mundo. Aqui introduzimos, também, no âmbito da cultura, a idéia de “performatividade”, que se

[...] refere aos processos pelos quais identidades e entidades da realidade social são constituídas pelas repetidas aproximações dos modelos gerais, bem como por aqueles resíduos (exclusões constitutivas) que são insuficientes [...] à medida que a globalização se aproxima de culturas diferentes para contato mútuo, ela aumenta o questionamento das normas e, com isso, instiga a performatividade (Yúdice, 2004).

Essa noção de performatividade ajuda a explicar também, uma característica das HQ de super-heróis: o constante remodelamento e a falta de um roteiro fixo ao longo dos anos. É fato de que a DC e a Marvel, as duas grandes produtoras de histórias de super-heróis, não possuem, nem de longe, o número de leitores que as primeiras histórias em quadrinhos – publicadas nos jornais – possuíam. Percebe-se isso pela análise do veículo midiático que as duas publicações utilizam: as primeiras HQ nos suplementos dominicais dos jornais e os super-seres em revistas próprias, com uma variedade de títulos – o que já faz as tiragens saírem em volume muito menor. Soma-se a isso o fato do material utilizado hoje para produzir HQ serem do mais alto padrão de acabamento – o que encarece o produto – resultado do sucesso das “Graphic Novels”: HQ que possuem arcos fechados, ou seja, começo-meio-fim em uma só publicação, ou são um conjunto de publicações reunidas em um só volume,

com um preço nada popular. Assim, uma boa história não está mais só atrelada a um fator estético ou ao conteúdo. Hoje, para uma HQ de super-herói se tornar um negócio rentável, deve possuir diversos quesitos artísticos, políticos, econômicos e sociais, pois seu público – nada alienado perante essas questões – exige um grau de desenvolvimento maior das tramas, o que pode ser observável se pegarmos as revistinhas de trinta e quarenta anos atrás e as de hoje.

Dessa forma, a importância das Histórias em Quadrinhos como um tópico enigmático, que necessita de uma análise mais profunda do que a princípio possa parecer, é vital para que se torne um tópico revelador de desdobramentos dos mais diversos aspectos da sociedade contemporânea.

Breve Histórico das Histórias em Quadrinhos

Antes de iniciar o breve histórico das HQ, ressalto a importância de conceituar o que são histórias em quadrinhos. Dentre as várias definições com as quais me deparei, a que melhor se encaixa é: “imagens pictóricas e outras, justapostas em seqüência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador.” (McCloud, 2005:09) (Figura1) ou, resumidamente, “arte seqüencial” (Eisner apud

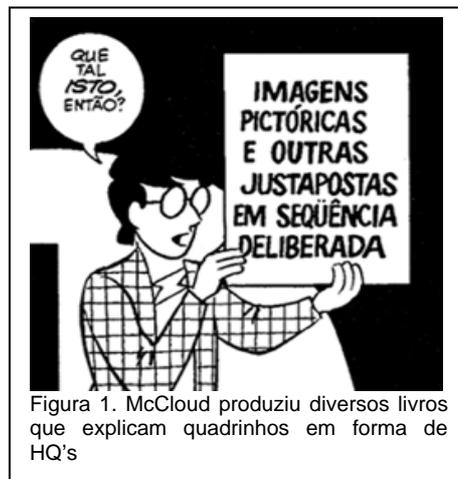


Figura 1. McCloud produziu diversos livros que explicam quadrinhos em forma de HQ's

Macload, 2005:07). Isso quer dizer que as HQ são, de certa forma, um produto artístico, pois carregam consigo o peso do desenho, que também influencia tanto na popularidade das publicações como no que é produzido em termos de discurso e possui uma série de técnicas próprias desenvolvidas para passar as informações para o leitor da forma mais inteligível possível. Também temos fatores importantes como noções de tempo, espaço, dinâmica, sentimentos como a raiva, o amor, o tédio, etc. O peso do discurso literário, preso em balões de fala que reproduzem não só a fala das personagens, mas também podem interagir com o desenho.³

³ Este tema abordado pode ser analisado em “Quadrinhos e arte seqüencial” de Will Eisner (1995).

Não há um consenso com relação à perspectiva histórica dos quadrinhos. Há quem diga que existe a pré-história dos quadrinhos, que começa quando os homens das cavernas desenhavam seus feitos nas paredes, contando as histórias que viviam. Alguma arte egípcia e maia, além do famoso *“Bayeux Tapestry”* francês, uma tapeçaria de 70 metros que detalha a conquista da Normandia em 1066 (McCloud, 2005 p.12), que também se encaixa nessa categoria de pré-história dos quadrinhos. Não obstante, desvendar esse mistério não é o propósito desse ensaio. Os quadrinhos modernos, com o formato que conhecemos hoje, têm seu início no final do século XIX, nos Estados Unidos. É o primeiro período das HQ, onde, em 1896, surge a primeira personagem: *“The Yellow Kid”* ou o menino amarelo, de Outcault – também o primeiro a possuir balões de fala. As histórias dessa época eram essencialmente de caráter cômico e publicadas através dos jornais, nos suplementos dominicais sob a forma de tiras – seqüência de três quadros. Há ainda um relativo espaço de tempo até que os primeiros heróis apareçam.

De acordo com Nildo Viana, o surgimento de heróis e super-heróis corresponde aos contextos históricos e sociais marcados pela crise de 1929, os turbulentos anos 1930 e a emergência da Segunda Guerra Mundial (Viana, 2005). É também essa época chamada de *“Golden Age”* ou era de ouro dos Quadrinhos, principalmente para a super-aventura, que atingira o seu ápice de popularidade saindo das tiras de jornais para revistas especializadas em quadrinhos. A crise de 1929 traz a necessidade de um indivíduo forte, resistente, um verdadeiro herói. O Herói dos quadrinhos, pela sua própria existência, é o veículo desta mensagem. É apenas em 1938 que aparece o primeiro super-herói: Super-Homem, capa da *“Actions Comics #1”* (Figura 2).

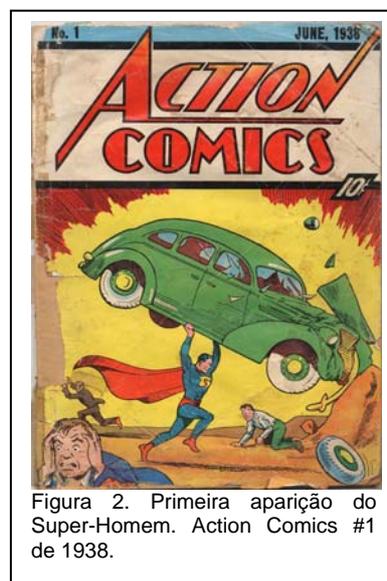


Figura 2. Primeira aparição do Super-Homem. Action Comics #1 de 1938.

O mundo dos super-heróis passa a ter uma função propagandística de determinados valores hegemônicos na sociedade, principalmente durante a época da Segunda Guerra Mundial e nos anos cinqüenta, com o início da Guerra Fria. Nessa conjuntura, explicita-se o caráter político das Histórias em Quadrinhos. (Viana,

2005). Nessa conjuntura, nasce o mais axiológico dos super-heróis: o Capitão América.

Steve Rogers: o Supersoldado dos Estados Unidos.

Nós estávamos lutando contra Hitler, antes do Governo lutar contra Hitler (Stan Lee in Super Heroes Unmasked, 2003, tradução nossa).

Timely Comics [Marvel], na época onde os heróis eram previamente testados em outras revistas para averiguar a sua popularidade, lançou o maior anti-nazista que se poderia ter naquele contexto, que roubou a cena em uma capa com mensagens nada indiretas - primeira aparição do Capitão América, batendo em Hitler. Logo se tornaria o principal título da Timely.

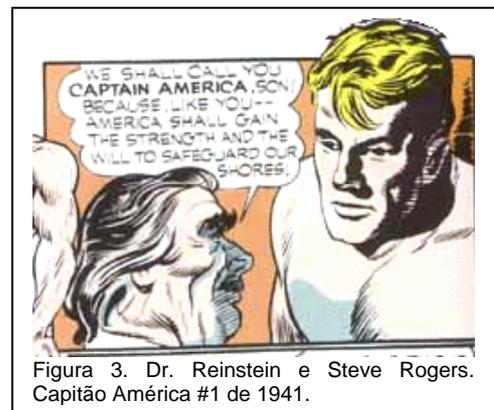


Figura 3. Dr. Reinstein e Steve Rogers. Capitão América #1 de 1941.

Criado por John Simmons e Jack Kirby, a história do Capitão América começa quando a Guerra já estava acontecendo. O Governo aprova um projeto secreto para criar um exército de super-soldados. Steve Rogers foi o primeiro voluntário. O professor maluco de nome “Reinstein” injeta em Rogers um líquido especial e o transforma em um super-soldado, nomeando-o: “nós devemos chamá-lo de Capitão América filho! Porque, como você, a América deverá ganhar a força e a coragem para guardar nossas fronteiras!” (Figura 3) (Captain América #1, 1941, tradução nossa). Logo em seguida, um nazista espião mata o professor e a fórmula morre com ele, deixando o Capitão América só na tarefa de “sentinela das fronteiras”.

O primeiro Capitão América é o mais axiológico de todas as posteriores versões da personagem. Como afirmam Carlos Patati e Flávio Braga (2006), o Capitão América era um panfleto (Figura 4) e havia público para ele. Um público que foi com o Capitão América para as trincheiras, quando sua tiragem foi toda comprada pelo governo estadunidense e distribuída entre seus “soldados franzinos” (Figura 5). Jovens que se alistaram no exército estadunidense e que viam na personagem, a inspiração para que pudessem manter o seu ideal enquanto combatentes da guerra.

Nessa época, Steve Rogers, sua identidade secreta, era, não por coincidência, um incompetente soldado do exército dos Estados Unidos (Figura 6)



Figura 4. A figura do Tio Sam, popular nos panfletos da Primeira Guerra Mundial, foi substituída pela imagem do Capitão: “Seja um sentinelado da liberdade!” (tradução nossa). Imagem retirada de Moya



Figura 5. Soldado estadunidense lendo uma HQ no campo de batalha. Imagem retirada do documentário “Super Heroes Unmasked” (2003).



Figura 6. A transformação do soldado incompetente no super-soldado: “não há mais tempo para coisas de rotina! De agora em diante eles vão responder ao... Capitão América!” (tradução nossa) Capitão América #1 de 1941.

Antes de esmiuçar os símbolos estampados no Capitão América, gostaria de deixar claro o motivo pelo qual utilizo os termos “axiologia” e “ideologia”. De acordo com o Dicionário Brasileiro da Enciclopédia Britânica (1990), axiologia refere-se ao “ramo do conhecimento que tem por objeto o estudo da noção de valor em geral”, ao passo que ideologia refere-se à “um conjunto de valores de determinado grupo ou indivíduo.” Quase todos os estudos com os quais me deparei, analisam a figura semiótica do América como ideológica, utilizando como referência a teoria marxista, que designa ideologia como uma “falsa consciência” que resulta da posição de classe dos sujeitos sociais (Boudon e Barricaud, 2004). A exceção foi Nildo Viana (2005), que trabalha com a noção de axiologia. Para esse autor, axiologia refere-se ao padrão dominante de valores da nossa sociedade, ou seja, um padrão que possui supremacia sobre outros padrões, que se destaca e se impõe. Partindo desses

pressupostos, pretendo analisar o Capitão América de uma perspectiva dupla: há uma sedimentação de ideologias que o herói carrega consigo desde sua primeira aparição em 1941 – o seu código moral: os ideais de liberdade e justiça para todos, entretanto, há também, mudanças semióticas significativas na personagem, quando se leva em conta os contextos nos quais as suas revistinhas foram publicadas e aqui serão analisadas: década de quarenta (quando o Capitão surge), no seu renascimento na década de setenta; e na contemporaneidade – após o 11 de setembro e no evento “Guerra Civil”, lançado pela Marvel nos Estados Unidos em 2006.

A estrutura semântica da imagem não é apenas muito mais complexa do que parece na superfície, mas uma análise dessa estrutura força a reconstituição de uma multiplicidade de conexões referenciais, entre ela e a realidade social, de forma que o quadro final é o de uma configuração de significados dissimilares a partir de cujo entrelaçamento se originam tanto o poder expressivo como a força retórica do símbolo final. Esse entrelaçamento é em si mesmo um processo social, uma ocorrência não ‘na cabeça’, mas naquele mundo político onde ‘as pessoas falam umas com as outras, dão nome às coisas, fazem afirmativas e, num certo grau, compreendem umas às outras (Geertz, 1978:184).

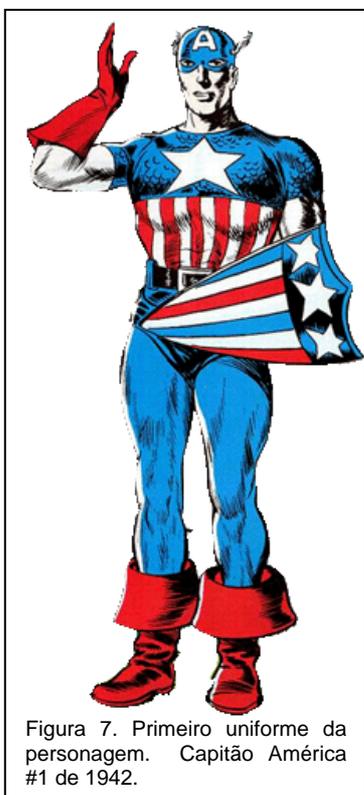


Figura 7. Primeiro uniforme da personagem. Capitão América #1 de 1942.

O visual do capitão a princípio, é claro e objetivo: um supersoldado, que carrega o nome de um posto da alta hierarquia do exército, vestido com a bandeira dos Estados Unidos (Figura 7). Não obstante, ao realizar uma análise periférica, centrada nos detalhes, como propõe o método Indiciário (Coelho, 2007), nota-se que sua arma é um tanto interessante e diferente: um escudo, o que nos traz a idéia de defesa (Moya,1977; Cyrne,1982; Viana, 2005). Ou seja, esse super-ser só ataca para se defender. Coincidentemente, ou não, o mundo ouviu e viu o mesmo discurso – “atacamos para nos defender!” – usado pelo país do Tio Sam em todas as guerras ao qual esteve presente, e, particularmente a ultima contra o Iraque, onde a justificativa para a superpotência atacar aquele país foi declaradamente o ato de se defender do

terrorismo.

Além disso, há o pequeno detalhe de seu capuz: as asas. O mesmo chapéu alado é um dos adereços do deus helênico Hermes, também conhecido como Mercúrio. Filho de Zeus (Júpiter) e Maia, Hermes possuía asas no chapéu e nas sandálias, pois era o mensageiro ou intérprete da vontade dos Deuses (Figura 8). Era ele quem guiava as almas dos heróis ou pessoas importantes até o rio Estige, lugar que ligava o reino dos vivos com o reino dos mortos e foi ele quem tentou resgatar Perséfone dos mortos quando ela foi perseguida por Hades.⁴



Figura 8. Hermes com seus apetrechos: o chapéu com asas e o caduceu. Imagem retirada de Florida's Educational Clearinghouse.

Esse conjunto de símbolos conjuga os ideais do Capitão: a liberdade, defendida juntamente com a justiça. Proclamadas como “axiomas” pela sociedade ocidental contemporânea, através da Declaração Universal dos Direitos Humanos (2007): “o reconhecimento da dignidade inerente a todos os membros da família humana e de seus direitos iguais e inalienáveis é o fundamento da liberdade, da justiça e da paz no mundo”. Os ideais do Capitão serão o guia comportamental seguido à risca por Rogers através do mundo dos quadrinhos. Mesmo que para isso, ele tenha que ficar contra o seu próprio criador: o Governo estadunidense.

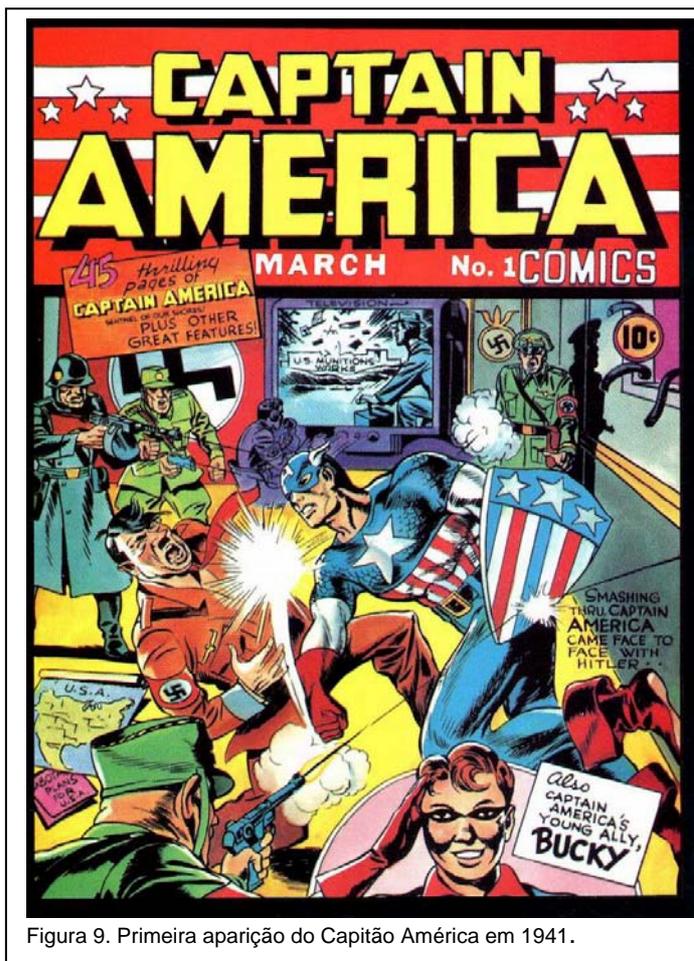


Figura 9. Primeira aparição do Capitão América em 1941.

⁴ Este tema abordado pode ser analisado em “O livro de ouro da mitologia” de Thomas Bulfinch (2001)

1941 – O Sentinela da Liberdade ou o Caçador de Nazistas?

Como já dito anteriormente, a Capa da revista #1 do Capitão América – também sua primeira aparição – é emblemática: nada menos do que o super-herói socando Hitler (Figura 9). Além disso, existem na capa, diversos detalhes que compõe um visual declaradamente hostil aos nazistas. É importante pensar, também, no impacto visual que essa capa trouxe a quem a leu em 1941 e a quem lê agora. Confeccionada com o intuito de fortificar o sentimento patriota e nacionalista nos soldados e cidadãos estadunidenses, ela tenta demonstrar algo como a Alemanha nazista, e conta com uma grande bandeira do partido ao fundo, e diversas outras suásticas espalhadas pela cena. Outro ponto interessante é que enquanto o Capitão América soca o “*Fuehrer*”, três soldados ao fundo, de hierarquias diferentes dentro do exército alemão, tentam matá-lo a tiros. É como se o Capitão América estivesse lutando não só contra aquelas pessoas que ali estavam, mas contra toda a Alemanha nazista. Outra figura que destoa é, ao fundo, um homem com fones de ouvidos olhando para uma televisão enorme, cuja tela contém um homem de terno e chapéu – possível espião nazista – acionando um dispositivo de dinamite e uma grande explosão, de algum prédio, onde está escrito “Fábrica de equipamentos de Guerra” (tradução nossa) um trocadilho, pois em inglês essa frase “*U.S. Munitions Works*” também poderia ser identificada como “as armas dos Estados Unidos funcionam”. Outro ponto que vale ser ressaltado é uma janela que se encontra na margem direita da composição, cujas grades estão tortas e quebradas, o que nos leva a entender que foi por esse espaço que o Capitão América entrou, sozinho, no Quartel General de Hitler.

Ainda na capa, no primeiro plano da figura, existe uma mesa, com um mapa dos Estados Unidos e uma folha rosa embaixo, onde se podem ler algumas letras das palavras que nos levam a frase: “planos de sabotagem para os Estados Unidos” (tradução nossa). Atrelando isso à frase anterior, de que as “armas dos Estados Unidos funcionam”, e a toda composição da figura percebe-se a mensagem que se passa: o inimigo é fraco, pois precisa traçar planos de sabotagem e espionagem, todo o exército luta contra apenas um soldado estadunidense. Em contrapartida, a superpotência de guerra “Yankee”, simbolizada na figura de um supersoldado

vestido com a bandeira do país, esmaga os seus adversários em uma clara ofensiva de guerra.

A revistinha possui 4 histórias (Figura 10). Logo nas duas primeiras páginas, o leitor vê um espião nazista explodindo uma fábrica estadunidense, e a transformação do soldado franzino Steve Rogers no Capitão América. O que se segue são aventuras do super-ser ao lado de Bucky – sua versão em miniatura, que, assim como Robin, foi muito utilizada naquela época para inspirar o público infantil – contra espiões e agentes do governo Hitlerista, incluindo o seu famoso arquiinimigo: o



Figura 10. Montagem feita a partir de imagens da primeira revista. Mostra como os vilões eram retratados quase como extra-terrestres. Capitain América #1 (1941)

“Caveira Vermelha”, também um espião nazista. Todos nazistas são retratados como figuras horrorosas e, a maioria, deformadas.

O “prelúdio” contado pela primeira publicação será o enredo único de todas as publicações posteriores do Capitão América nessa época: batendo em nazistas e distribuindo socos em Hitler. O Capitão também não hesitará em (com)bater (n)os comandantes Japoneses e Italianos, retratados da mesma forma que os outros soldados do eixo. Uma característica preponderante nas histórias de super-aventuras é o maniqueísmo. A luta do bem contra o mal, é necessária para que os super-heróis tenham sentido.

Um super-herói só é um super-herói quando tem que colocar em prática seus poderes e isto só pode ocorrer havendo uma população de seres poderosos num mundo em que ele vive e combate, ou seja, o super-herói só pode existir, em constante relação com super-vilões e com outros super-heróis (Viana, 2005).

Não há necessidade de heróis quando não há ameaça para a sociedade estadunidense. Terminada a Guerra, o Capitão volta para os Estados Unidos sem um inimigo definido. Qual seria a solução?

Transformaram-no em combatente do crime, como tantos por aí - bem mais competentes, diga-se de passagem. Tanto é que o herói não agüentou a concorrência na nova "linha de trabalho", e sua revista foi cancelada em 1948, em meio a crise de vendas que também seria uma das causas do fim da chamada "Era de Ouro das HQs (Souza, 2003).

Morre aqui a primeira fase do Capitão América que sedimentou o simulacro do Super-soldado das trincheiras. É a partir dessa primeira fase que irão surgir críticas à personagem, quando as guerras estadunidenses deixam de fazer sentido para o resto do mundo.

Anos 1960 a 1980: “Eu preciso de um Psiquiatra.”

Após uma tentativa frustrada de ressuscitar o Capitão América em 1954, no clima da Guerra Fria, enterram-no de vez. A partir dos anos 1960, a conjuntura social da sociedade Ocidental muda. Já no final da década de 1950, temos o prelúdio do que seriam os “anos 60”: a *Literatura beat* de Jack Kerouac, o *rock* de garagem, *movimentos de vanguarda* na literatura e no cinema, espalham-se por todo o continente americano. Do pólo sul ao pólo norte, é tempo do movimento de luta pela liberdade. Surgem importantes movimentos sociais como o *Feminismo*, a *luta em favor dos negros e dos homossexuais*, o *movimento Hippie* – em protesto contra a Guerra Fria e o Vietnã – e a *contracultura*⁵. Dentro desse contexto de luta pela liberdade e justiça, eis que surge o maior defensor das duas novamente. Em 1964, Stan Lee reviveu o Capitão América, afirmando que ele havia caído de um avião no Atlântico Norte nos últimos dias da guerra e que passou as últimas décadas congelado, num estado de morte aparente. Assim, “é explicado que o herói não envelhecera porque havia sido congelado ao final da II Guerra Mundial. Ou seja, resolveram desconsiderar a diáfana fase personagem nos dos anos 50” (Souza, 2003).

Após 22 anos congelado, Steve Rogers volta à ativa como um super-herói mais humanizado. Balões de referência a pensamentos pipocam pelos quadrinhos do

⁵ Ver MESSEDER PEREIRA, Carlos Alberto. O que é contracultura, 7ª ed. São Paulo Brasiliense, 1983

velho Capitão. Ele vive em constante crise de identidade e (Figuras 11 e 13) não consegue entender como as pessoas podem não confiar mais no Capitão América, além de se sentir sempre fora de sua época (Figura 12). Diversas vezes a moral do super-herói é questionada pela organização com a qual trabalha em parceria, a "S.H.I.E.L.D" – sigla para "Supreme Headquarters International Espionage Law-Enforcement Division" ou "Superintendência Humana de Intervenção, Espionagem, Logística e Dissuasão" (tradução nossa) – uma espécie de CIA super equipada com armas e tecnologia. O guerreiro também vive um amor conturbado com uma das agentes da "S.H.I.E.L.D", Sharon Carter. Sua constante busca por sua identidade é perpassada pela dualidade da vida enquanto super-herói e Steve Rogers, sempre questionando sobre qual das duas deveria desistir. Há uma série passagens da história onde o herói vive um monólogo quase Shakesperiano de "ser ou não ser". Por fim, conclui que necessita de um psiquiatra (Figuras 11 e 13). Ele também faz reflexões a respeito da liberdade, da luta pela vida e chega a assumir em uma das batalhas que foi derrotado, quando vê que sua namorada corre risco de ser morta (Figura 14).



Figura 12. Capitão América #122 pag 16. Feb. (1970?)



Figura 13. Capitão América #127 pag 19. Jul. (1970?)

Toda essa trajetória da personagem traz para a HQ uma dimensão mais profunda de questões sociais e morais, recheada de metáforas existenciais e que algumas vezes fazem alusões a obras clássicas da literatura como “o Fausto” de Goethe.

[...] a revista em quadrinhos *Capitão América* (nº236) anuncia “os desígnios maléficos do... Doutor Fausto!” O vilão, que se assemelha extraordinariamente a Orson Welles, sobrevoa o porto de Nova York num gigantesco dirigível. (...) Isso quer dizer confusão: na última vez que conseguiu agir, o Doutor Fausto confundiu as mentes de todos os americanos, levando-os paranoicamente a suspeitar de todos os vizinhos e denunciá-los, o que gerou o macarthismo. Quem sabe o que está em suas intenções, agora? Nisso, um relutante Capitão América interrompe sua pacata vida de aposentado para enfrentar o inimigo. “E, por mais fora de moda que isso pareça”, ele diz a seus embotados leitores dos anos 1970, “eu preciso fazê-lo, pela Nação. A América jamais poderá ser a terra dos homens livres se Fausto capturá-la em sua armadilha!” Quando o vilão fáustico é finalmente derrotado, a aterrizada Estátua da Liberdade se sente à vontade para voltar a sorrir (Berman, 2007:51).



Figura 14. Capitão América #151 pag 19. Jun. (197-)

Boa parte de suas histórias, ainda que cheias de aventura e inimigos para distribuir socos, agora vão ter foco em um contexto da época, principalmente no que diz respeito as questões de gênero e racial. Apesar de ressuscitarem o Capitão, seu fiel



Figura 15. Capitão América #134 pag 04. (197-)

ajudante Bucky, vai continuar enterrado, morto na Segunda Guerra Mundial em campo de batalha. Outro tormento na vida do herói, que se culpa constantemente pelo acontecido. Dessa forma, surge uma nova personagem não menos axiológica que o primeiro Capitão América, agora para o contexto da época: Falcão, um negro, pobre, assistente social que vive no Harlem, um bairro de afro-descendentes na periferia de Nova Iorque. Ele surge como um criminoso comandado pelo Caveira Vermelha, mas se rebela e vai lutar ao lado do Capitão América (Figura 15).

Não menos emblemático que seu companheiro, o aprendiz do Capitão América é o primeiro herói afro-descendente da Marvel – o primeiro negro é o Pantera-negra, rei de um país imaginário da África, Wakanda. É interessante notar que a personagem não possui nenhum poder que o torne especial como todos os outros super-heróis. Só mais tarde é que ele vai ganhar uma roupa produzida pelo Pantera-negra que possui asas mecânicas e lhe dá uma habilidade banal de voar. Nesse meio tempo, a única coisa que o Falcão tem de importante é uma ligação especial com a asa vermelha, um falcão.

Toda essa atmosfera azul, vermelha e branca – quase libertária, fraternal e igualitária – leva a crer, que o Capitão América é o símbolo maior dos Estados Unidos. Então, nada mais coerente para um supersoldado com uma alta patente do exército, do que obedecer, sobretudo, ao seu governo, certo? Errado. Em uma de suas histórias, vemos o Capitão América desistir de seu uniforme, após ser pressionado pelo governo estadunidense a realizar uma missão que iria contra os seus preceitos morais. Em seu discurso, as palavras: “minha intenção foi a de representar um sonho... um sonho de liberdade e justiça que não se modifica ao sabor das administrações” (Capitão América #332, p.24, 1986). O Capitão América, enquanto símbolo, segue a ideologia do Sonho Americano, os ideais de liberdade e justiça. Não obstante, existe a sua dimensão axiológica e, por mais que seja um supersoldado a serviço de seu país, não hesita em deixar seu posto quando o que lhe pedem algo que vai de encontro com a construção moral fortemente fundamentada de seu discurso sobre a liberdade. Na continuação de seu discurso:

...no decorrer de nossa história, vários governos agiram de maneira contrária aos ideais que nortearam a criação desse país! Meu compromisso para com esses ideais é maior do que a letra de um documento assinado cinquenta anos atrás! Sinto muito, mas é assim que deve ser! (Capitão América #332, p24, 1986).

Esse comportamento é o que vemos nos movimentos que se tornaram hegemônicos nos E.U.A, principalmente durante a guerra do Vietnã. O que leva a eterna questão dentro das ciências políticas: até onde vai a representação do povo e de sua vontade em um Estado Democrático? Uma discussão que não nos cabe no presente

momento, mas que serve para ilustrar aos que ainda consideram os quadrinhos “coisa só para crianças”, a capacidade que esses possuem em levantar essas questões nos leitores.

Ainda dentro dessa questão da renúncia, é importante ressaltar novamente o contexto. Pois se o que se torna axiológico no momento é ir contra a guerra, principalmente levantada por um governo que vai claramente contra o que defende uma significativa parcela da população. Não há sentido para a existência de um supersoldado com a bandeira estadunidense. Talvez. Enquanto Steve Rogers parte em busca de sua identidade, outro herói toma conta do uniforme do Capitão, o Super-herói que atendia pelo nome de “Patriota”: um indivíduo militarista, inescrupuloso e que segue bem as ordens que lhe são dadas (se fosse alcoólatra e religioso eu diria que é uma pré-versão de George W. Bush). Essa história não possuiria sentido algum se terminasse dessa forma. “Em ‘crise de valores’, Steve Rogers abandona o uniforme de Capitão América e passa a circular o país sob a identidade de “Nômade”, procurando a verdadeira “alma” da América. Após esse período de “auto-exílio”, Rogers volta, com o mesmo uniforme, a exceção da cor, preta e do nome: Capitão (Figura 16).

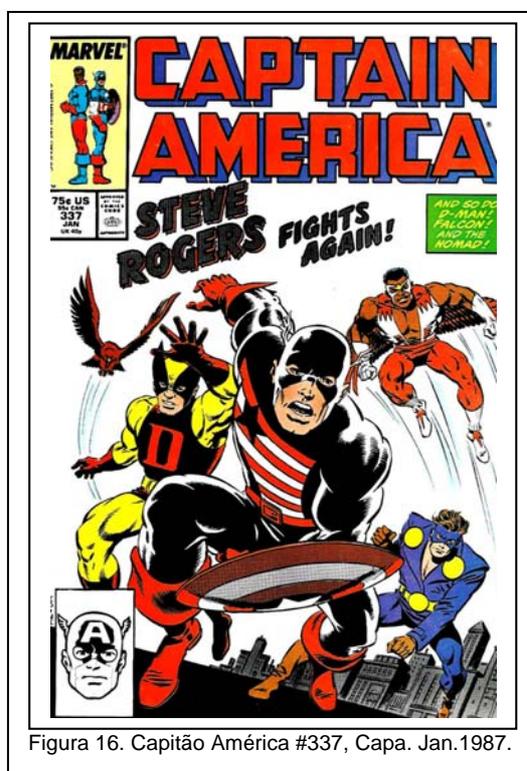


Figura 16. Capitão América #337, Capa. Jan.1987.

Sua luta não é mais por política ou por governos, sua luta agora é pelo povo. Por quase um ano, o confronto ideológico entre o novo Capitão América (John Walker) e Steve Rogers, o Capitão original, permeou as páginas da revista, reinterpretando as motivações do personagem e seu papel no universo dos Quadrinhos. No final da saga foi revelado que o Caveira Vermelha - que havia adquirido uma identidade civil de alta respeitabilidade no governo norte americano - havia manipulado a Comissão para que destituíssem Steve Rogers do seu papel de Capitão América. (Souza, 2003) O drama desse período ilustra algo que a povo estadunidense – e isso inclui

toda as pessoas que fazem parte da confecção da revistinha – percebe, de alguma forma: as falhas que existem no governo, tão suscetível a corrupção e a erros como qualquer outro. Contexto bem diferente da credulidade cega que havia na década de 1940.

Outro ponto que eu gostaria de ressaltar um pouco mais sobre esse período, diz respeito a essa humanização dos quadrinhos de super-aventura. O erro se torna parte da construção social e da teia de significados (Geertz, 1987) dos super-heróis. A velha forma, dos seres inabaláveis, que não erram e não tem problemas, não funciona mais. É preciso que haja uma identificação do público com o seu super-herói e para que isso ocorra, esses devem estar dentro dos padrões de cada momento histórico, ainda que de um modo diferente das pessoas comuns. Nesse contexto, vão nascer heróis mais humanos, como o Homem-Aranha e suas eternas crises de identidade e os X-men, um grupo minoritário que vive o drama de não ser aceito por seu meio social, apenas por ser “diferente”. É importante ressaltar essas mudanças, para que se compreenda que o fluxo de influências que existe entre consumidores e mercado é recíproco, ainda que em instâncias e abrangências diferenciadas. O que torna a mídia popular, não só um produto com objetivo de vender, mas algo que traga uma significação e uma identificação para quem compra. Os super-heróis só têm a fama que têm, porque estão o tempo todo sendo reinventados de forma a corresponder às expectativas de quem os lê.

Após esse período então, o fim da Guerra Fria, a queda do Muro de Berlim e o neoliberalismo - que propunha diminuir, de certa forma, o poder do Estado -, trazem como uma das conseqüências, o crescimento das idéias de anti-nacionalismo e de individualidade, na construção do “self” contemporâneo. O mundo entra em um período de “paz” mundial e um soldado vestido de bandeira vira uma peça de museu. Com alguns arcos e tentativas frustradas de encaixar o super-herói na realidade presente, novamente, o Capitão América sai de circulação.

11 de Setembro de 2001: O Atentado que já Cheirava à Guerra.

Lembro quando liguei a televisão pela manhã e vi duas torres pegando fogo. Acho que ninguém, ou quase ninguém, se deu conta, naquela época, da quantidade de

desdobramentos políticos, econômicos e sociais que aquele dia traria para a sociedade ocidental contemporânea. Ainda hoje, sete anos após o 11 de Setembro, acredito que ainda há desdobramentos que não foram totalmente “desdobrados”.



Figura 17. Um dos cartazes do atentado com a frase: “nós nunca esqueceremos o 11 de setembro de 2001”

Em todas as esferas da sociedade houve mudanças significativas. E os quadrinhos de super-heróis não poderiam deixar de estarem incluídos na parcela das mídias populares afetadas pelo processo. Logo após o 11 de setembro, em uma jogada de marketing fantástica, a Marvel espalhou diversos cartazes por Nova Iorque com o Capitão América estampado na maioria delas em mensagens de pesares pelo atentado – além disso, ela vendeu esses cartazes pela internet e o dinheiro arrecadado foi para as famílias dos bombeiros que morreram tentando salvar as vítimas (Figura 17). A editora também lançou uma série de HQ's sobre o atentado, entre elas o Homem-Aranha,

edição especial 11 de setembro, que conta o percurso dos super-heróis no atentado (Figura 18), e que deixa bem claro o sentimento daquele momento: ao ver os destroços das torres gêmeas, entre outras falas, dá o parecer dos super-heróis da Marvel:

...não pudemos chegar, não pudemos prever, não pudemos impedir. Mas estamos aqui agora. (...) Até aqueles que consideramos nossos inimigos estão presentes, porque existem coisas que superam qualquer rivalidade, qualquer fronteira. Porque a história humana não é escrita em torres, mas em lágrimas (Homem-Aranha, 11 de Setembro, s.d.).

Melhor momento não há para a ascensão do bandeiro. A Marvel vinha passando por uma reformulação de seus heróis:



Figura 18. Homem-aranha especial 11 de setembro. S.d.

...no caso do Capitão América, foi decidido cancelar a revista regular do herói e criar uma nova série, agora sob o selo Marvel Knights - publicações mais "adultas" e mais "realistas" com os tradicionais personagens da editora. Para essa nova visão do personagem, mais humanista e apresentando temas políticos [...] (Souza, 2003).



Figura 19. Capitão América #2. Capa. (2002).

Como eu já disse anteriormente, uma HQ não se faz só de símbolos. Tentei mostrar que o contexto também se faz muito presente na publicação como um todo. Mas existe o terceiro fator que considero de importante influência numa HQ: as pessoas que as confeccionam. John Ney Rieber é o nome dessa influência na terceira fase que analisei do Capitão América (Figura 19). Ele também é o autor de uma aclamada série de quadrinhos denominada “Os livros da magia”, que conta a história de um mago londrino adolescente – qualquer semelhança com Harry Potter não é mera coincidência, apesar de o autor desculpar o

plágio descarado da Rowling –, e que mostra claramente a veia pacifista e quase poética do roteirista.

Rieber trouxe reformulações para a personagem. O que o leitor vai perceber, é um Capitão América mais introspectivo e que analisa seus atos, que lembra, de certa forma, a personagem ressuscitada por Stan Lee. Apesar de lutar contra terroristas muçulmanos, há sérias críticas à Guerra declarada pelo governo estadunidense e ao comportamento da superpotência antes do atentado nos quadrinhos de Rieber, como quando o Capitão defende um adolescente, descendente de árabes, logo na primeira publicação (Capitão América #1, 2002). Ou em um diálogo de um terrorista com o Capitão: “eu sou Al-Tariq. Eu sou o ódio. Essas são minhas ovelhas. Meus filhos, americano...e os seus” (Capitão América #2, 2002). O autor tenta mostrar, desde a primeira publicação, que o que aconteceu aos americanos foi o resultado de políticas que o governo estadunidense fez por todo o planeta. Há uma série de passagens que mostram ao símbolo do “sonho americano”, como ele é questionável

e como não há nada mais lógico que o sentimento anti-americano que se espalhou pelo planeta: “Pelas leis deste governo... quer você queria quer não... todo americano é cúmplice das trevas que este país espalha pelo planeta... ao pagar os seus impostos” (Capitão América #11, 2002). Apesar de “o América” afirmar que isso é um discurso terrorista, ele já vem questionando esses valores desde a primeira publicação e isso vai gerar conseqüências para todos, principalmente para Rieber. Depois de jogar no ventilador que o exército americano também mata inocentes, ele será substituído. “Sobre sua saída, John Rieber admitiu que ocorreu em virtude dos conflitos editoriais: ‘O Capitão América que eu estou escrevendo não é o Capitão América que eles querem. A minha saída é o melhor para todos’, chegou a dizer” (Souza, 2003).

Percebemos por esse episódio, entre muitos outros que poderíamos destacar, como a força política está presente na cultura - tanto erudita quanto popular - e como ela é usada convenientemente para difundir os comportamentos axiológicos da sociedade ao qual se insere. Em outras palavras, não existe ingenuidade nas publicações, sejam elas de quais “nichos” culturais pertencerem, sempre haverá uma posição política, um jogo de interesses, uma tentativa de difundir idéias. Nas palavras de George Yúdice:

[...] é impossível não lançar mão da cultura como recurso. Conseqüentemente, a análise cultural necessariamente pressupõe uma tomada de posição, mesmo nos casos em que o escritor procura objetividade ou transcendência. Mas essa posição não precisa ser normativa, baseada no que é certo ou errado (Yúdice, 2006:63-64).

A sociedade performática torna a cultura um braço de sua luta conflituosa, contraditória e política e nas HQs de super-heróis não poderia ser diferente. Temos diversos exemplos mais escancarados e famosos de histórias em quadrinhos que falam de política, sobretudo as tirinhas como a “Mafalda” de Quino e a eletrônica “Os Malvados” de André Dahmer. Entre outros que participaram de movimentos de vanguarda, contracultura, etc...

Nem por isso as mídias mais populares têm menor legitimidade enquanto tomada de posição política perante determinada situação, ou ainda, transmitam um conhecimento mais “raso” da situação. O que existe são diferentes pontos de vista, impulsionados por interesses dos mais diversos e por forças dialéticas em busca de maior influencia em todas as esferas sociais. É necessário abstrair-se de valores a priori para que se façam análises, ao menos, um pouco mais justas das mídias populares no meio acadêmico.

Guerra Civil: Política, ideologia, culturas, símbolos e história.

Antes de iniciar esse tópico, eu quero deixar claro que, de todas as histórias que já li em HQ, “Guerra Civil” está entre as mais complexas, multifacetadas, simbólicas, políticas e todos os outros adjetivos que se possa dar para complicar qualquer análise de um fenômeno. Esse evento tomou conta de todo o universo da Marvel: são mais de noventa revistinhas sob os mais variados títulos contando as múltiplas visões e versões da história. Não é, em momento algum, ambição minha, esmiuçar um fenômeno desses nas páginas que me restam. Portanto, atentarei apenas para uma análise mais superficial, centrada na figura do Capitão América. Diversas outras questões importantes – e que são frequentemente estudadas nas Ciências Sociais – perpassam a HQ, como: poder, opinião pública, o poder e a política na mídia, o papel do Estado, das leis, a eterna guerra entre liberdade versus segurança que vem desde os filósofos contratualistas, o sistema carcerário e, entre outras coisas, muita política.

Pode surgir a pergunta: mas por que então falar sobre algo superficialmente? Simples. “Guerra Civil” tem como um dos principais focos, algo que quero demonstrar. O que Nietzsche chama de “transvaloração dos valores”. (Marton, 1993). Basicamente, a idéia é que bom e mal sempre são valores relativos, que foram construídos socialmente, e que podem mudar de acordo com o ponto de vista de quem conta a história. Qualquer história. É por isso que se faz necessário sempre, para que possamos atingir um mínimo da realidade, ouvir os mais variados pontos de vista sobre algum fenômeno, principalmente os sociais. E por serem valores relativos, eles podem ser manipulados politicamente. É o que acontece com

o Capitão América, que, tendo sido visto sempre como o representante oficial dos E.U.A, o símbolo do sonho americano, nesse evento vai ser tratado como um subversivo, tendo que se disfarçar e se esconder do governo a todo o momento para não ser preso.

Como eu disse no tópico anterior, o 11 de setembro trouxe diversos desdobramentos que ainda não foram totalmente desdobrados. Um deles é o pano de fundo da próxima análise que fiz do Capitão América, chama-se *“The Patriotic Act”* ou Lei Patriota (tradução nossa). É a sigla para *“Providing Appropriate Tools Required to Intercept and Obstruct Terrorism Act”* – “Lei de Provimento à Aquisição de Ferramentas Adequadas para Interceptar e Obstruir o Terrorismo” (tradução nossa). Resumidamente falando, é um pacote de leis que dá direito a órgãos do governo rastrear, quebrar sigilos bancários, telefônicos, etc. sem prévia autorização, sob a suspeita da “vítima” ser um terrorista. Isso, no país da liberdade, dá no mínimo o que falar. Ainda mais sob as circunstâncias em que foi assinado, um mês após o atentado. Mas teorias da conspiração não cabem a este artigo. O que a “Lei Patriota” tem a ver com “Guerra Civil”, é a alusão que se faz a ela com a “Lei de Registro” que obriga os super-heróis a se registrarem como agentes do governo estadunidense. Em outras palavras, tira a “liberdade” e, principalmente, a privacidade de todos os super-seres que se escondem atrás de uma máscara.

Guerra Civil foi publicado pela Marvel em 2006 nos E.U.A., e, pelo menos até agora, veio para ser um divisor de águas da editora. Praticamente todos os super-heróis da Marvel estão envolvidos nela. A alegoria histórica é vasta: encontramos aqui a Guerra Civil estadunidense, o 11 de Setembro (Figura 20), a Lei Patriota, entre outras diversas histórias de guerras – as guerras mundiais, Vietnam, etc... – que as próprias revistinhas contam – de forma quase poética – fazendo relações com a “Guerra Civil” da Marvel. Ainda em publicação no Brasil, Guerra Civil conta a história de uma Guerra de super-heróis. Existe um prelúdio, que mostra Anthony



Figura 20. Amazing Spider-man #532, p09.(2006)
Alusão ao 11 de setembro.

Starks – Homem de Ferro – fazendo todo o possível para adiar a promulgação da chamada “Lei de Registro”, até que uma tragédia acontece e acelera o processo que vai mudar os rumos do Universo Marvel. Um grupo de super-heróis adolescentes, em busca da fama, filma um “*reality show*”, onde tentam invadir um reduto de supervilões. Um deles, de codinome Nitro, ao se ver encurralado, explode. O Circo está armado. A explosão deixa em torno de seiscentas vítimas, entre elas sessenta crianças de uma escola das redondezas. Dois dias após o ocorrido a Lei de Registro é assinada e os super-heróis sem registro começam a ser caçados.



Figura 21. Sob o slogan: De que lado você está? O Capitão América e o Homem de Ferro, antes amigos – trabalharam diversas vezes juntos – agora dividem o Universo Marvel. Homem de Ferro e Capitão América Direct edition. p11 (2006)

Sob o slogan “De que lado você está?” (Figura 21), a história tenta – muito relativamente – contar os dois lados da moeda, comandados respectivamente pelo Homem de Ferro – ao lado da lei – e o Capitão América – contrário ao ato. Digo que é relativamente porque, em noventa e três revistinhas que li, Starks aparece em pelo menos, setenta por cento delas. Posso contar nos dedos de uma mão as vezes que

vi o Bandeirado. O próprio criador da história, Mark Millar, afirmou estar do lado do Homem de Ferro. E também afirmou, ainda que nas entrelinhas, que a alegoria política é algo constante em seus Gibis (HqNews, 2007).



Figura 22. O Capitão falando sobre a lei. Convicções ideológicas acima de tudo. Homem de Ferro e Capitão América Direct edition. p11 (2006)

Dadas as devidas “pinceladas”, foco agora as atenções ao Capitão. Desde a primeira revistinha, ele irá se opor a Lei de Registro por considerar que a mesma é errada, pois priva as pessoas de suas liberdades (Figura 22). Por conta disso, o Capitão América vai passar por toda a história andando na penumbra, se escondendo em esgotos, sob disfarces, enfim, realizando o seu movimento contra o ato de uma perspectiva extremamente “*underground*”.

A mensagem aqui é clara: se estivesse mesmo do lado “certo”, o Capitão América, o mesmo que saiu dando sopapos em Hitler na Segunda Guerra Mundial, não precisaria andar pelas ruas disfarçado. Apesar de ganhar fortes aliados como Wolverine e Homem-Aranha, é perceptível, de que lado a Marvel está. Quem ela considera errado, ou melhor, o perdedor. Não é a toa, que, no final da história, Steve Rogers é preso pelo Homem de Ferro, e, ao caminho do tribunal, leva dois tiros no peito e é morto (Figura 23).



Figura 23. “A morte do sonho.”
Capitão América, direct edition
#25 p.17, (2007)

É bem verdade que qualquer morte nos quadrinhos é algo relativo – vide o super-homem que já morreu pelo menos umas quatro vezes. Mas o fato é que matar o símbolo do sonho americano em prol da segurança é algo significativamente simbólico. Não deixando de analisar o contexto do desenlace dessa história, o que assistimos hoje é uma total decadência moral da “Guerra contra o Terror” protagonizada por George W. Bush. O sentimento anti-americano mundial cresce junto com o número de civis mortos no Iraque. A situação se arrasta e o episódio se repete como no Vietnã: os E.U.A não tem capacidade nenhuma de controlar o Iraque. O que antes era apoiado por boa parcela da população estadunidense hoje é um dos principais fatores da derrocada popularidade do presidente. Novamente, um supersoldado do exército em uma guerra fadada ao fracasso não faria sentido. Confesso que ao ler “Guerra Civil”, apesar de toda a ingenuidade e do simbolismo do Capitão América, ele ganhou a minha simpatia. Quando ele assume seus defeitos, faz uma retrospectiva de sua história e dá uma aula de dignidade e integridade para Peter Parker – o homem-aranha (Amazing Spiderman#537, p.15-16) – qualquer um que cresça com os valores morais proclamados por nossa sociedade se simpatiza com o loiro vestido de bandeira, mesmo que não goste de nacionalismo e patriotismo. Provavelmente não fui a única.

O Capitão América voltou em 2008 – mesmo não sendo Steve Rogers – , além de estar prometido um filme do Herói. Não sem antes ter sido lançado o filme do Homem de Ferro (GibiHq!, 2007). Qual não foi a minha surpresa ao ver as primeiras imagens do novo Capitão vestido de preto. Seria um flashback dos anos setenta?

Estaria o soldado americano perdendo o seu sentido novamente? Talvez essas questões não assustem tanto quanto o fato de haver uma pistola na mão direita da personagem. Qual a necessidade de uma arma para o herói que “só ataca para se defender?” Que discurso há por trás de toda essa história? Como não sou partidária da futurologia, e os indícios que de disponho por ora não são suficientes para apontar alguma análise que se sustente por si. Joe Simon, co-criador do personagem, hoje com noventa e quatro anos de idade disse, ao ver o novo Capitão em ação nas HQ’s americanas: esse personagem “com a pistola e a faca (...) não é o Capitão América.” (Tribuna, 11 de maio de 2008).



Figura 25. Imagens do novo Capitão América. Uniforme preto e arma na mão? Retirado de Comic Art Community: gallery of comic art.

Só me resta terminar esse ensaio com as palavras de Jacques Marny – a respeito dos heróis de “Histórias em Quadrinhos” – e com as palavras do próprio capitão:

O Herói é o campeão do bem, o restaurador da ordem, por vezes até o “polícia” do cosmos. Contra ele, bem podem desencadear-se as forças do mal e da treva; acaba por sair vencedor, visto que os deuses não podem permitir que o excesso triunfe, pois assim o cosmos arruinar-se-ia. Os deuses não podem aceitar nem a desordem nem a injustiça. Os homens também não. O que explica a veneração quase sagrada com que rodeamos o herói: tem à sua volta como que uma auréola de divindade. Os homens têm uma necessidade interior de heróis (Marny, 1970:123).



Figura 26. O discurso do Capitão para o Homem-Aranha. Amazing Spiderman, #537, p 15. (2007)

Referências

ACTION comics. nº 1. Estados Unidos:

AMAZING spider-man. nº 532. Estados Unidos: Marvel Comics, 2007.

_____. nº 537. Estados Unidos: Marvel Comics, 2007.

ANSELMO, Z.A. *Histórias em quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1975

BERMAN, Marshall. *Tudo que é sólido se desmancha no ar*. São Paulo: Cia. das Letras, 2007.

BOUDON, Raymond e BOURRICAUD, François. *Dicionário Crítico de Sociologia*. 2.ed. São Paulo: Ática, 2004.

BULFINCH, Thomas. *O livro de ouro da mitologia: histórias de deuses e heróis*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2001.

CAPITAIN america. nº1. Estados Unidos: Marvel Comics, mar. 1941.

_____. Estados Unidos: Marvel Comics, 1941-1948.

CAPITÃO américa. nº 122. [S.I.]. Marvel Comics, Feb. (197-)

_____. nº 127. [S.I.]. Marvel Comics, Jul. (197-)

_____. nº 134. [S.I.]. Marvel Comics, S.d. (197-)

_____. nº 151. [S.I.]. Marvel Comics, Jun. (197-)

_____. nº 246. [S.I.]. Marvel Comics, Jun. (198-)

_____. nº 332. [S.I.]. Marvel Comics, S.d. (1986)

_____. nº 337. [S.I.]. Marvel Comics, Jan. (1987)

CAPITAIN américa. nº 1. Estados Unidos: Marvel Knighths, 2002.

_____. nº 2. Estados Unidos: Marvel Knighths, 2002.

_____. nº 11. Estados Unidos: Marvel Knighths, 2002.

CAPITÃO América, direct edition nº25 Marvel Comics, 2007

CAPITÃO América & Homem de Ferro, direct edition, Marvel Comics, 2007

CIRNE, Moacy. *Uma introdução política aos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Achiamé, 1982.

COELHO, Claudio Marcio. *Gilberto Freyre: indiciarismo, emoção e política na casa-grande e na senzala*. Dissertação defendida no Mestrado de História Social das Relações Políticas do PPGHIS - UFES - Vitória/ES, 2007.

COMIC Art Community: galery of comic art. Desenvolvido por: 4images 1.7.4 (2002-2007) Disponível em :<<http://www.comicartcommunity.com/gallery/>>. Acesso em: 22/10/2007.

COMIC Book Superheroes Unmasked. Direção: Steve Kroopnick. Produção: History Channel. Roteiro: James Grant Goldin.Estados Unidos, 2003. AVI (93 min.), color.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

ETC: *Educational Technology Clearinghous*. Desenvolvido por: Florida Center for Instructional Technology (2003-2008) Disponível em :<<http://etc.usf.edu/clipart/>>. Acesso em: 17 /05/2008.

GEERTZ, Cliford. *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

GibiHQ!: *todo dia uma novidade*. (2007) Disponível em :<<http://www.gibihq.org/>>. Acesso em: 18/05/2008.

HQ News.(2007). *É o fim de Civil War, diz criador de História em Quadrinhos*. Matéria do site Hq News. Disponível em: <<http://hqnews.org/2007/03/04/e-o-fim-de-civil-war-diz-criador-da-historia-em-quadrinhos/#more-23>>. Acesso em: 27/10/2007.

MARNY, Jacques. *Sociologia das histórias aos quadrinhos*. Porto: Barcelos, 1970.

MESSEDER PEREIRA, Carlos Alberto. *O que é contracultura*. 7.ed. São Paulo Brasiliense, 1983

McCLOUD, S. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995.
Ministério da Justiça: o portal do cidadão (2007), "Declaração Universal dos Direitos Humanos" Disponível em: <<http://www.mj.gov.br>>. Acesso em: 12/10/2007.

MOYA, Álvaro. *História da história em quadrinhos*. Porto Alegre : LPM, 1986.

MOYA, Álvaro. *Shazam!* 3.ed. São Paulo: Perspectiva, 1977

PATATI, Carlos e BRAGA, Flavio. *Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

POLÊMICO renascimento do capitão américa. A Tribuna, Vitória, 11/05/2008. Letras.

Quadrinhos de humor: tirinhas dos malvados. Desenvolvido por: André Dahmer. (2007) Disponível em: <<http://www.malvados.com.br/>>. Acesso em: 19/05/2008.

SOUZA, Nano. (2003) "*Capitão América: Vilão ou Herói?*". Matéria do site Universo HQ. Disp: < http://www.universohq.com/quadrinhos/2003/capitao_americanap1.cfm>. Consultado em 26/10/2007.

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

Wikipedia: the free encyclopedia. Desenvolvido por: media wiki (2007). Disponível em: <<http://en.wikipedia.org/>>. Acesso em: 19/10/2007.